

CON IL PATROCINIO



IN COLLABORAZIONE CON

PRESENTA

# L'IMPORTANTE È PARTECIPARE

TORNEO A SQUADRE  
DI DUNGEON+DRAGONS  
4° ED. E PATHFINDER

MODENA FIERE  
6 - 7 APRILE 2013

ISCRIZIONE GRATUITA  
AI VINCITORI RICCHI  
PREMI E PASS PER



PER INFORMAZIONI  
[WWW.GRUPPOCHIMERA.IT](http://WWW.GRUPPOCHIMERA.IT)



# PRESENTAZIONE

Caro Dungeon Master / Caro Giocatore,  
l'avventura "L'importante è partecipare" è stata pensata per essere giocata in torneo in una intensa sessione di gioco di 4 ore piene. Può essere giocata con stesso spirito, come avventura autoconclusiva a sé stante, oppure adattata a una campagna ormai avviata.

Nel primo caso, i Giocatori potranno crearsi i PG secondo il regolamento da torneo del Gruppo Chimera oppure utilizzare i PG Prefatti (entrambi possono essere trovati nella sezione "materiali" del sito [www.gruppochimera.it](http://www.gruppochimera.it)) e una volta letta l'introduzione tuffarsi direttamente nel vivo dell'azione magari provando a completare l'avventura nel minor tempo possibile, come in una vera partita da torneo.

Nel secondo caso, sarà compito del Dungeon Master fare gli aggiustamenti necessari a collegare i Personaggi della sua campagna all'avventura, trovando un motivo per cui i PG potrebbero voler o dover gareggiare per il Regno di Arados e poi valutando se e come eventualmente ambientare altre avventure tra gli Otto Popoli del Mare Interno.

Se l'avventura ti piacerà, potresti voler partecipare ai nostri eventi da giocatore (controlla il sito [www.gruppochimera.it](http://www.gruppochimera.it) o chiedi di essere iscritto alla newsletter), o magari aiutarci a crearne di nuove entrando anche tu nel Gruppo Chimera.  
(per informazioni: [info@gruppochimera.it](mailto:info@gruppochimera.it))

Buon gioco  
Il Gruppo Chimera.

## **SE VUOI AFFRONTARE QUEST'AVVENTURA COME GIOCATORE NON LEGGERE OLTRE! ANZI, NON SFOGLIARLA NEANCHE!**

In questa avventura ci sono molti colpi di scena e diverse informazioni che i Personaggi devono guadagnarsi in gioco: conoscendo in anticipo gli eventi perderesti ogni sorpresa e tutto il divertimento.

Andresti a vedere un film di cui ti hanno raccontato la trama e il finale?



## L'IMPORTANTE È PARTECIPARE

PLAY 2013 — 6-7 Aprile 2013 — Modena

Sistema di gioco: D&D 4°ed. o Pathfinder

4-6 giocatori, 5-6 livello

Sfide (combattimenti ed enigmi) ★★★★★

Esplorazione (indagine e raccolta indizi) ★★★

Interazione con PNG (diplomazia e dialogo) ★★★

Complessità nel padroneggiare l'avventura da parte del DM ★★★

Gli Otto Popoli del Mare Interno si radunano per i Grandi Giochi, una leale competizione sportiva che si svolge ogni otto anni, e i PG, pur provenendo da terre lontane, partecipano come squadra del piccolo Regno di Arados, per sdebitarsi di un favore ricevuto. Ma l'atmosfera pacifica dei giochi è turbata da strani eventi, che potrebbero scatenare un conflitto catastrofico. Riusciranno i PG a capire cosa sta accadendo, destreggiandosi fra diplomazia, sabotaggi e inganni?

Genere:  
investigativo, diplomazia, competizione sportiva.

In quest'avventura:  
ambientazione ricca e approfondita, prove di abilità articolate e stimolanti, PG di livello più alto della media dell'ambientazione (possono fare la differenza).

### Note sul testo:

l'avventura nasce con ambientazione simile a quella dell'Antica Grecia, ma diventa presto un mondo a sé stante in cui eventualmente ambientare intere campagne. Nell'avventura, per far sì che le squadre possano finire l'avventura nelle 4 ore di gioco previste, i tempi sono serrati e alcune linee d'indagine sono state semplificate per non farle durare troppo. Il DM potrebbe voler giocare in maniera più rilassata, dando occasione di approfondire meglio i singoli aspetti, ma questo richiede un po' di lavoro di aggiustamento da parte sua.

## SINOSI

I PG partecipano a Giochi Olimpici fantasy, in occasione dei quali un gruppo di Regni bellicosi (chiamati gli Otto Popoli) sospende tutte le guerre. I Giochi sono organizzati da un gruppo di filosofi, maghi e pensatori chiamato “I Sapienti”, che ricoprono anche il ruolo di arbitri, in quanto reputati da tutti super partes.

I PG provengono da fuori della zona, ma hanno un debito di riconoscenza con il Regno di Arados. Concorreranno quindi come loro atleti, con l’incarico di dare lustro al Regno, che nell’ultima edizione si è coperto di ridicolo arrivando ultimo a tutte le gare; dovranno anche evitare che i Giochi vengano sabotati, come minacciato da una missiva arrivata al Re di Arados. Incidenti ai Giochi precipiterebbero gli Otto Popoli in una nuova guerra, nociva ai traffici commerciali degli Aradoi.

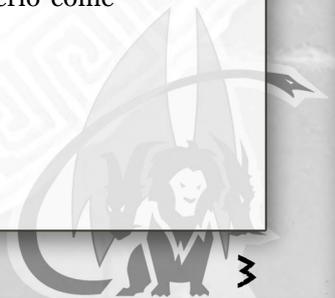
Le minacce sono fondate: un gruppo noto come “i Liberati” si muove nell’ombra per sabotare il regolare andamento dei Giochi. Agiranno prima durante la cerimonia di apertura, con un messaggio minaccioso; poi sabotando le gare più importanti; infine durante la cerimonia di chiusura, con un attacco frontale. Nel frattempo, per confondere un po’ le idee ai PG, un gruppetto di teste calde prova a sabotare una gara per far perdere le odiati rivali di Sehalund.

I PG devono indagare per cercare di capire chi siano i sabotatori; intervenire per evitare i sabotaggi alle gare, sia sventando i piani dei Liberati, sia convincendo le delegazioni oltraggiate, offese o impaurite a rimanere; ed indagare sui retroscena.

Potranno così scoprire che i Giochi in realtà sono un enorme e complicatissimo rituale durato lustri, che -attingendo all’energia agonistica degli atleti- ha l’obbiettivo di creare un Super Desiderio (Panthymia) per forzare tutti alla pace globale: i Sapienti si sentono infatti i protettori degli Otto Popoli, e sono giunti alla conclusione che le continue guerre potranno portare solo alla caduta della loro civiltà.

Alcuni Sapienti hanno però maturato la convinzione che limitare il libero arbitrio non sia una cosa accettabile, neanche per un *bene superiore*: sapendo di non poter convincere gli altri Sapienti, hanno inscenato la loro morte, e ora stanno operando come Liberati per far fallire il rituale. Il loro problema è che, per un Voto magico effettuato all’ingresso nella confraternita dei Sapienti, non possono alzare mano (neanche tramite incantesimi) contro altri Sapienti. Cercano così di agire indirettamente; e d’altra parte, neanche i Sapienti possono affrontare in campo aperto i Liberati. Se i PG si interessano molto alla cosa, potrebbero essere contattati dall’una o dall’altra parte per agire come intermediari e sconfiggere gli avversari.

A seconda delle loro scelte, i PG potranno arrivare a combattere gli organizzatori o i sabotatori, avendo alla fine comunque l’opportunità di usare il Super Desiderio come ritengono meglio.



## DELUCIDAZIONI TECNICHE

### L'AZIONE DI AIUTARE

#### 4° EDIZIONE:

L'azione di aiutare un altro è un'azione standard che può apportare un +2 alla prova di un altro giocatore ( tiro per colpire o prova di abilità). Per le abilità, l'aiutante effettua una prova dello stesso tipo di quella che sta effettuando l'aiutato, contro CD 12 (10 base + 1/2 livello PG, che in questo caso è 5). Se la prova viene superata, l'aiutato avrà un +2 alla sua prova; in caso contrario, l'aiutato avrà -1 alla sua prova.

#### PATHFINDER:

L'azione di aiutare un altro è un'azione standard che può apportare un +2 alla prova di un altro giocatore ( tiro per colpire, prova di abilità, o bonus CA). Per le abilità, l'aiutante effettua una prova dello stesso tipo di quella che sta effettuando l'aiutato, contro CD 10. Se la prova viene superata, l'aiutato avrà un +2 alla sua prova.

#### IN ENTRAMBE I CASI:

Un massimo di **2 PG** possono aiutare il PG che sta facendo una prova di abilità (per non favorire eccessivamente i gruppi da 6 PG).

## PERCEZIONE

#### 4° EDIZIONE:

La Percezione in 4.0 può essere attiva (il giocatore annuncia che vuole osservare un'area) o passiva (tiri di Furtività o simili vengono effettuati dal DM all'insaputa dei PG contro CD 10 + Percezione del PG). Tendenzialmente, per trovare gli indizi nell'avventura si dovrebbe sempre utilizzare Percezione attiva: ci sono troppi dettagli a cui fare attenzione, e se non ci si concentra a sufficienza su un'area, si rischia di perdere le cose importanti.

#### PATHFINDER:

La Percezione in PF è solamente attiva.

## INDIVIDUARE/IDENTIFICARE OGGETTI MAGICI

#### 4° EDIZIONE:

L'individuazione del magico viene effettuata tramite l'uso dell'abilità **Arcano**. Il raggio d'azione è solitamente 10 quadretti in tutte le direzioni (5 base + 5 livello PG). In caso di fallimento, il PG non individua nulla.

La CD per individuare un'aura è  $20 + \frac{1}{2}$  livello dell'oggetto, potere, rituale o effetto magico entro l'area.

Per identificare oggetti magici, la CD è  $20 + \frac{1}{2}$  livello dell'oggetto.

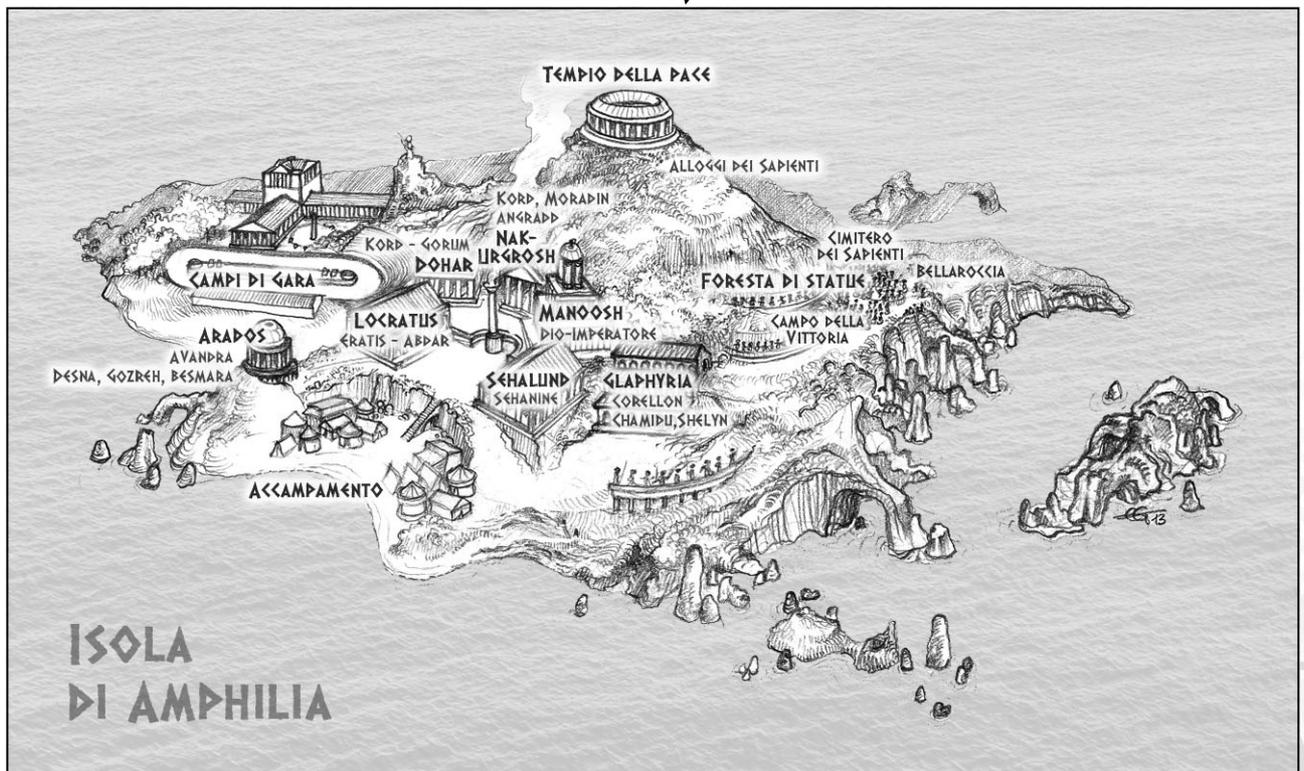
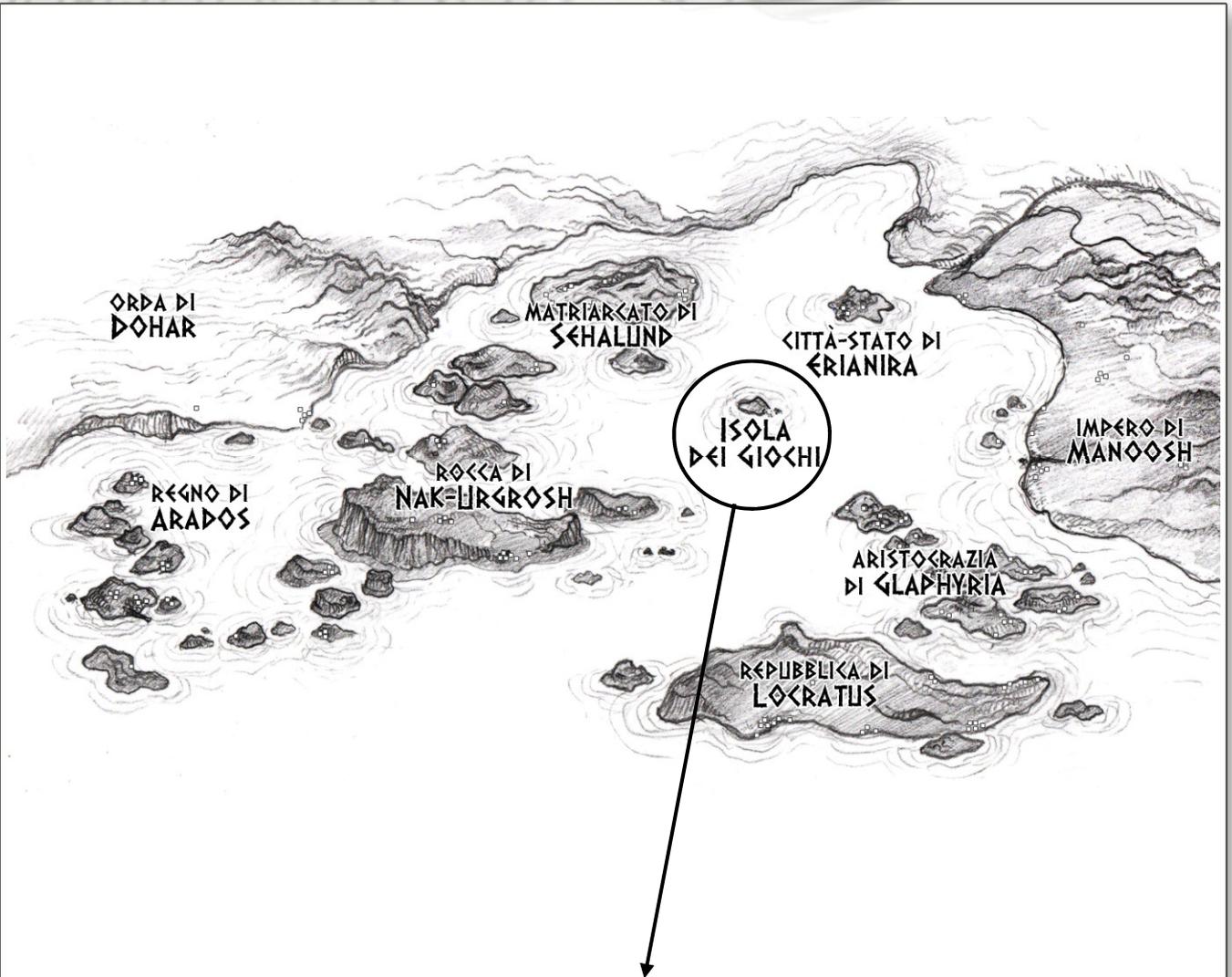
#### PATHFINDER:

L'individuazione del magico avviene tramite l'omonimo incantesimo. L'incantesimo funziona in un cono di 18 m, e può essere mantenuto tramite concentrazione fino a 1 min/lvl (quindi 5 o 6 minuti, a seconda del livello del caster). Notare che in PF l'incantesimo può essere usato ripetutamente, tutti i trucchetti o le orazioni non vengono scaricati quando sono usati.

Le aure magiche vengono individuate automaticamente, seguendo questa progressione:

- round 1, presenza/assenza di aure magiche;
- round 2, numero e potenza della più forte;
- round 3, posizione e potenza di tutte le aure;

Al round 3 scatta inoltre la possibilità di effettuare una prova di Sapienza Magica per ciascun aura, per conoscerne la scuola. In questa avventura, le aure sono tutte deboli (incantesimi di 3° livello o inferiore, oggetti magici con livello di incantatore 5° o inferiore), con l'eccezione dell'aura del rituale nel Tempio della Pace che è schiacciante (incantesimo oltre livello 9°), e l'aura di qualche oggetto creato dai Liberati, che è moderata (livello di incantatore 6°-11°, perché Diaphis è di 7° livello, e ad esempio l'oggetto mono-uso che Postiria potrebbe usare per teletrasportarsi via usa porta dimensionale, che ha bisogno di un livello di incantatore almeno 7°); tuttavia attenzione, gli oggetti usati hanno un'aura flebile (residuo di un'aura, perché ormai l'incantesimo è stato consumato).



## INTRODUZIONE PER I GIOCATORI

*La prua della nave infrange le onde con impeto, scagliando piccole gocce d'acqua nell'aria.*

*Il vento a favore gonfia le vele giallo-oro, facendo sventolare il simbolo di Arados.*

*In distanza, illuminata dal sole, potete già vedere l'isola di Amphilia, il luogo dove ogni otto anni si tengono "I Grandi Giochi degli Otto Popoli", o più semplicemente "I Giochi". Ad ogni edizione partecipano decine di atleti da ciascuna delle nazioni che si affacciano sul Mare Interno, tutti con il sogno di essere immortalati fra le statue dei vincitori che fanno imperitura mostra di sé nella Foresta di Statue di Amphilia. Si dice addirittura che alcuni atleti passino l'intera vita ad allenarsi, in vista di un'unica occasione per guadagnare gloria eterna.*

*La nave si avvicina rapida, e vi permette di scorgere altri dettagli: i templi di marmo bianco con la torre dove verrà innalzato il braciere, simbolo dei Giochi; i palazzi e i campi di gara; e il porto, unica zona della costa non punteggiata da scogli, faraglioni e grotte, dove sono già attraccate numerose navi, ciascuna battente una bandiera diversa. Eshmun di Orit, il diplomatico del Regno di Arados che vi accompagna, si appoggia alla balaustra della nave e guarda verso le navi in porto, schermando gli occhi dal sole con una mano.*

*"Oh, bene, bene... sono già arrivati quasi tutti. Vedo le navi di Sehalund e di Locratus, gli esili legni di Glaphyria e i tozzi vascelli di Nak-Urgrosh... c'è anche una grande triremi di Manoosh... con un equipaggio di schiavi, poco ma sicuro... mancano ancora quelli di Dohar, ma non sono grandi navigatori, e di solito arrivano sempre all'ultimo momento... come i loro lucertoloni, non amano l'acqua salmastra." - sorride - "Comunque, non c'è fretta. I Sapiienti di Erianira che organizzano i giochi attenderanno pazientemente l'arrivo di ogni delegazione, prima di iniziare la cerimonia di apertura."*

*Eshmun rimane un attimo in silenzio, mentre la sua espressione si fa pensosa.*

*"Spero che tutto vada bene... sono ancora un po' turbato dalla lettera di minacce che abbiamo ricevuto prima di partire. Un incidente ai Giochi scatenerrebbe senza dubbio rappresaglie da una parte e dall'altra... e l'ultima cosa di cui gli Aradoi hanno bisogno è un'altra guerra! Sarebbe un disastro per i nostri commerci. Che Avandra ci protegga dalla malasorte."*

*Eshmun sospira, poi riprende.*

*"Sapete, durante l'ultima edizione purtroppo i nostri atleti sono stati surclassati da quelli delle altre delegazioni. Non solo non abbiamo vinto in nessuna delle competizioni, ci siamo piazzati sempre negli ultimi posti... e come potete ben capire queste pessime figure non ci hanno giovato nei nostri affari.*

*Salvarvi da quella tempesta è stata una fortuna anche per noi: voi siete gli individui più abili che il mare abbia mai portato alle spiagge di Arados, se c'è qualcuno che può farsi onore ai Giochi e contemporaneamente preservare la pace, siete senza dubbio voi. E anche l'Oracolo vi ha indicato come coloro che risolleveranno la fama del nostro regno!*

*Mi rincesce caricarvi di questo peso, come sono sicuro dispiaccia anche al nostro re Melkart, ma vi assicuro che, se tutto andrà come deve, non solo il vostro debito di riconoscenza sarà ripagato, ma i vostri nomi saranno cantati a lungo dagli aedi Aradoi, in ogni porto del Mare Interno".*

*Vorreste avere la sua sicurezza: un conto è affrontare mostri e pericoli, un conto gareggiare con i più grandi atleti di quella regione in prove ardue e complesse, che -tra l'altro- ancora devono spiegarvi nel dettaglio. Farete tutto il possibile per onorare l'impegno preso, ma la cosa fondamentale è che le gare si svolgano serenamente. In fin dei conti, come dicono i poeti... l'importante è partecipare!*

## AMBIENTAZIONE PER I GIOCATORI

Aiutatemi, Melora / del mare e dei verdi boschi,  
misteriosa Sehänine / di autunno e di bianca luna,  
a cantare e a ricordare / senza che sia omessa alcuna,  
meraviglie, glorie e fasti / gli attimi sereni e foschi

degli Otto Popoli che il Mar / Interno unisce e divide  
nel commercio di pregiato / vino, metallo, olio, grano  
nel combattere battaglie / uccidendo di sua mano,  
ciascun disputando fiero / il primato nelle sfide

Povera è la scabra Arados / ma abili son le sue genti  
che in mare e in ogni mercato / reti gettano fruttuose  
che ovunque domano saldi / acque e genti tempestose  
di merci preziose e rare / e avventure mai contenti

Ciascuna città del mare / vanta i suoi veggenti e maghi  
ma per lor la vera patria / è Erianira la sapiente  
dove la cultura regna / e potenza a pace inneggia  
dove non v'è arte alcuna / o mister che non s'indaghi.

Spietato selvaggio e duro / il Dicronico deserto,  
così come la sua gente / i terribili Dohari  
cavalcatori di sauri / più che di profondi mari,  
per chi li offende la morte / è un fato sicuro e certo

Di alta elfica stirpe sono / a Glaphyria la boscosa,  
dove armonia e bellezza / aman in arte e natura  
ma ratti e aggraziati insieme / colpiscon con sorte dura  
chi spregia civiltà e modo / chi animale colpire osa.

Nel Senato di Locratus / ciascuno può dare voce  
e nessun sopr'altri siede / ma come fratello affianca.  
Moltitudini al lavoro / e disciplina mai stanca  
ogni scambio, affare, impresa / e guerra muove veloce

Un Imperatore-Dio / in Manoosh siede sul trono.  
Su ogni cosa che il suo sguardo / di dominatore tocca  
sottomissione e schiavitù; / ogni resistenza è sciocca.  
Mille che diventan uno / e marciano come tuono.

Nak-Urgosh è la dimora / del valore e della forza  
dove i nani valgon tanto / quanto giganti di fuoco  
tre guerrieri quanto mille / e pure morire è un gioco  
perché vittoria non perde / mentre sconfitta rinforza.

Due regine in pace e guerra / per un popol di regine  
di madre luna devote / e di feroci guerriere  
che archi, cavalli ed uomini / piegano al loro volere  
dispregiando ciò che è maschio / e accettando sol bambine.

### Regno di Arados

Provenienti da un piccolo arcipelago relativamente povero di risorse, gli Aradoi sono fra i più grandi navigatori, esploratori e commercianti del Mare Interno. Dato che la loro economia si basa principalmente sul trasporto di merci per conto di committenti, le recenti guerre fra i Popoli li hanno significativamente impoveriti. Sperano che la pace dei Giochi venga prolungata anche dopo il loro termine.

### Città-Stato di Erianira

Una piccola isola retta dai Sapianti, un'organizzazione dedita alla ricerca della conoscenza e allo sviluppo della magia. Organizzatori dei Giochi da più di cent'anni, hanno indetto questa manifestazione per aiutare la cooperazione e la comprensione fra i Popoli.

### Orda di Dohar

Il Deserto Dicronico è un luogo spietato e inospitale, come la popolazione che lo abita. I Dohari spesso cavalcano le loro lucertole giganti al di fuori dei suoi confini, per compiere razzie e depredare carovane. Fra i Dohari ci sono prevalentemente umani, mezzorchi e orchi.

### Aristocrazia di Glaphyria

Abitano un arcipelago ricco di foreste e corsi d'acqua. In grande maggioranza di stirpe elfica, amano in eguale misura la natura e le arti, la filosofia e lo sport, distinguendosi principalmente nelle discipline di atletica e velocità.

### Repubblica di Locratus

Nei territori della Repubblica, divisi fra isole e zone costiere, grandi città in muratura ospitano una popolazione multirazziale. I Locratii amano pianificare sia in tempo di pace che in guerra: sono considerati imbattibili negli sport di squadra.

### Impero di Manoosh

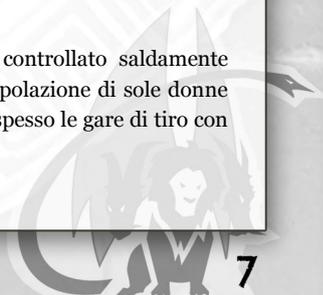
Lo smisurato Impero si affaccia solo per una piccola frazione sul Mare Interno, ma la sua potenza è rispettata e temuta da tutti. Governati dal loro Dio-Imperatore, i Manooshi praticano diffusamente lo schiavismo; alcuni schiavi vengono cresciuti per competere in una specifica disciplina.

### Rocca di Nak-Urgrosh

I Nani che abitano la Rocca sono combattenti abili e valorosi. Le leggende Urgroshi esaltano il vigore, la tenacia e il sacrificio. Nelle precedenti edizioni dei Giochi, molti fra i loro atleti hanno trionfato in gare di forza e resistenza.

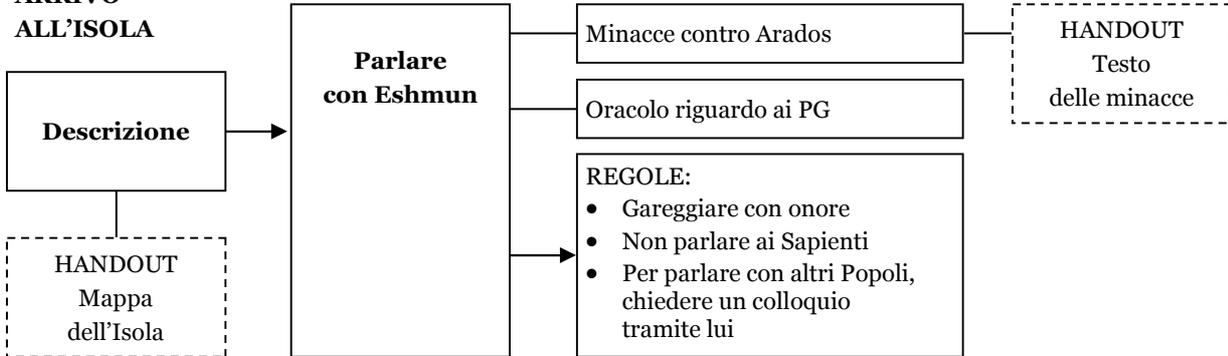
### Matriarcato di Sehalund

E' un territorio di fertili pianure, controllato saldamente dalle Amazzoni di Sehalund, una popolazione di sole donne di ogni razza. Le Amazzoni vincono spesso le gare di tiro con l'arco e i rodei.



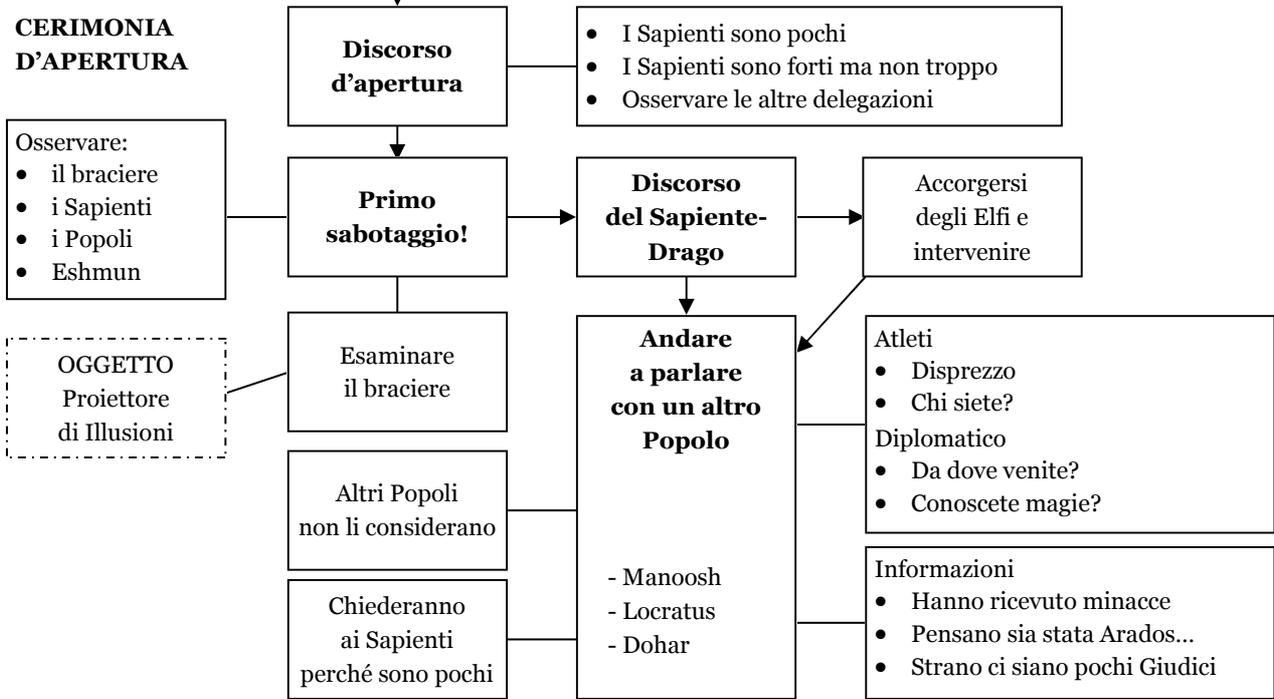
# SCHEMA DELL'AVVENTURA

## ARRIVO ALL'ISOLA



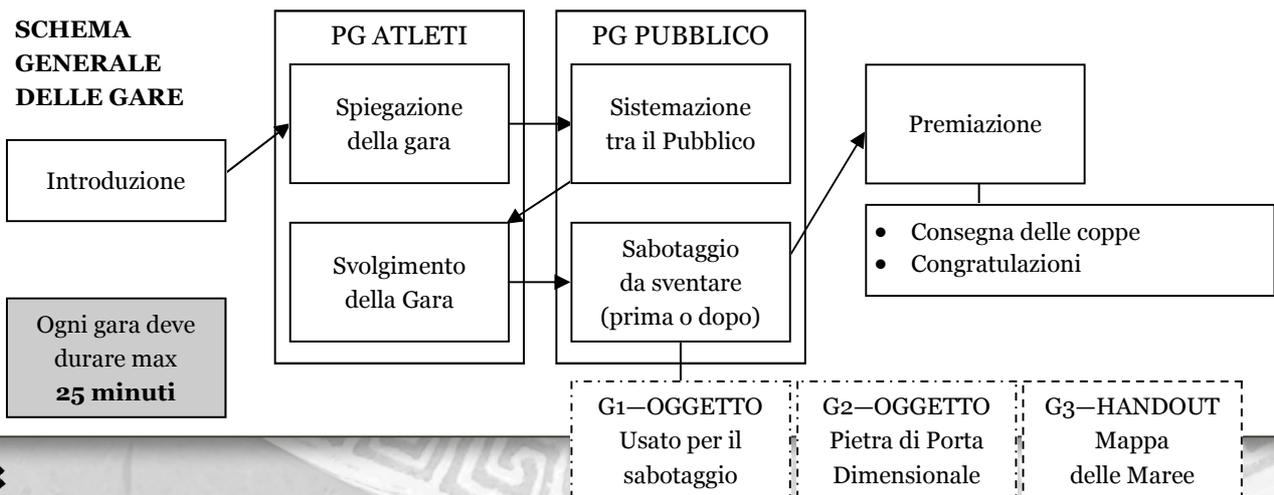
### TRIGGER: Inizia la cerimonia d'apertura! (30 minuti dall'inizio)

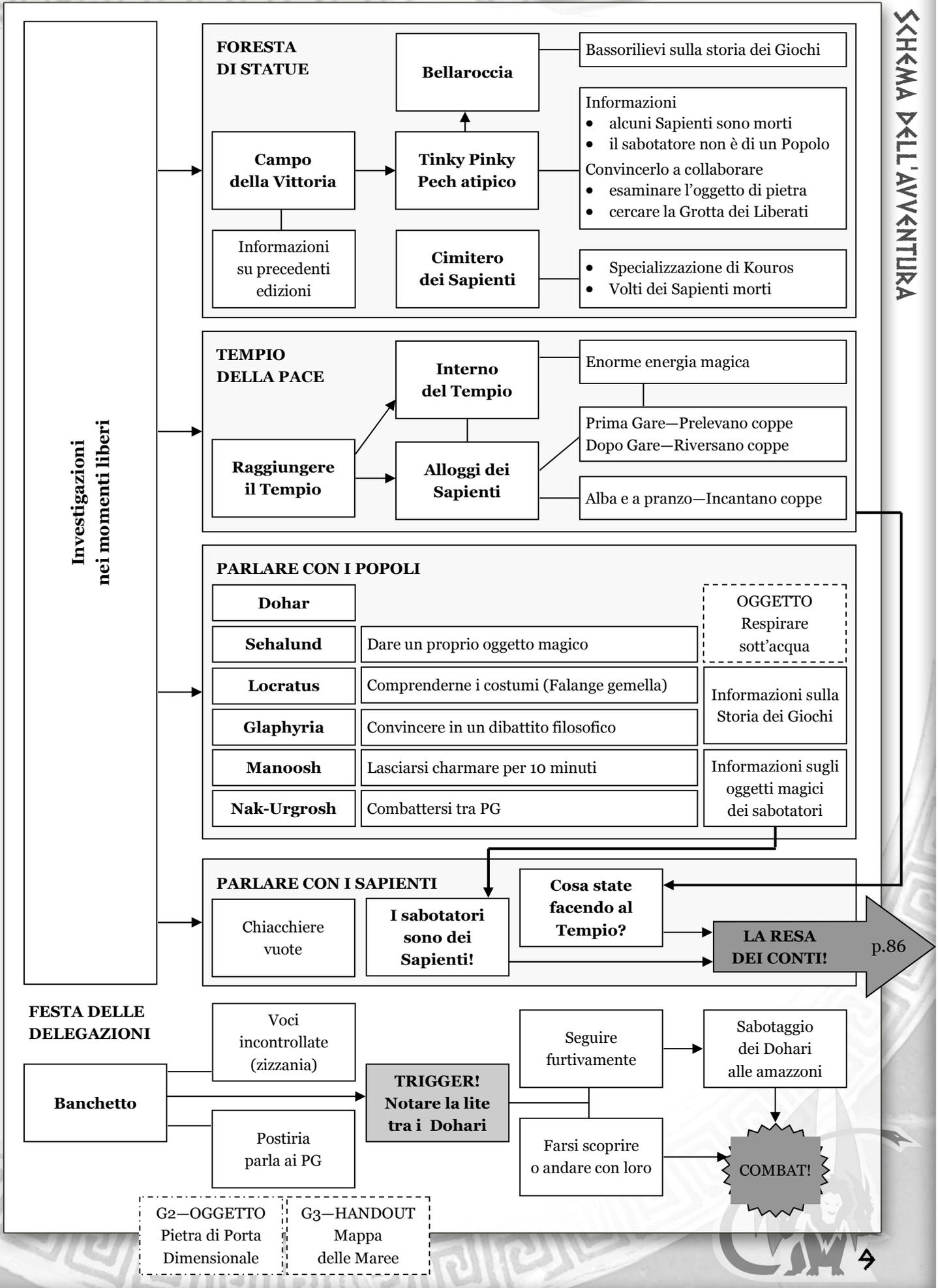
## CERIMONIA D'APERTURA



### TRIGGER: Iniziano le gare! (1 ora dall'inizio)

## SCHEMA GENERALE DELLE GARE





G2—OGGETTO  
Pietra di Porta Dimensionale

G3—HANDOUT  
Mappa delle Maree

# 1 – ARRIVO ALL'ISOLA

## 1.1 - DESCRIZIONE DELL'ISOLA

*L'isola sorge dall'acqua erta e circondata da scogli. La vostra nave la costeggia tenendosi a distanza, aggirandola per raggiungere l'unico porto sicuro e così avete modo di vederla bene.*

Dai ai giocatori l'handout "Mappa dell'Isola".

*L'isola è per metà nuda roccia scura, pareti di roccia verticali, faraglioni e guglie, per metà vegetazione lasciata a sè stessa. Nella parte occidentale sorgono due grandi complessi di palazzi ed edifici, in basso i Campi di Gara e in alto, sul fianco ripido della montagna, i templi in pietra bianca raccolti attorno alla torre dove verrà issato il braciere simbolo dei Giochi. L'isola è dominata da un grande edificio circolare, il Tempio della Pace. Nella parte orientale avete l'impressione di vedere una folla di persone raccolte lungo i crinali, ma Eshmun di Orit, il vostro diplomatico, ride e vi spiega che è la famosa "Foresta di Statue", una zona dell'isola in cui sono raccolte le statue di tutti gli atleti vincitori, a centinaia.*

### ABSTRACT

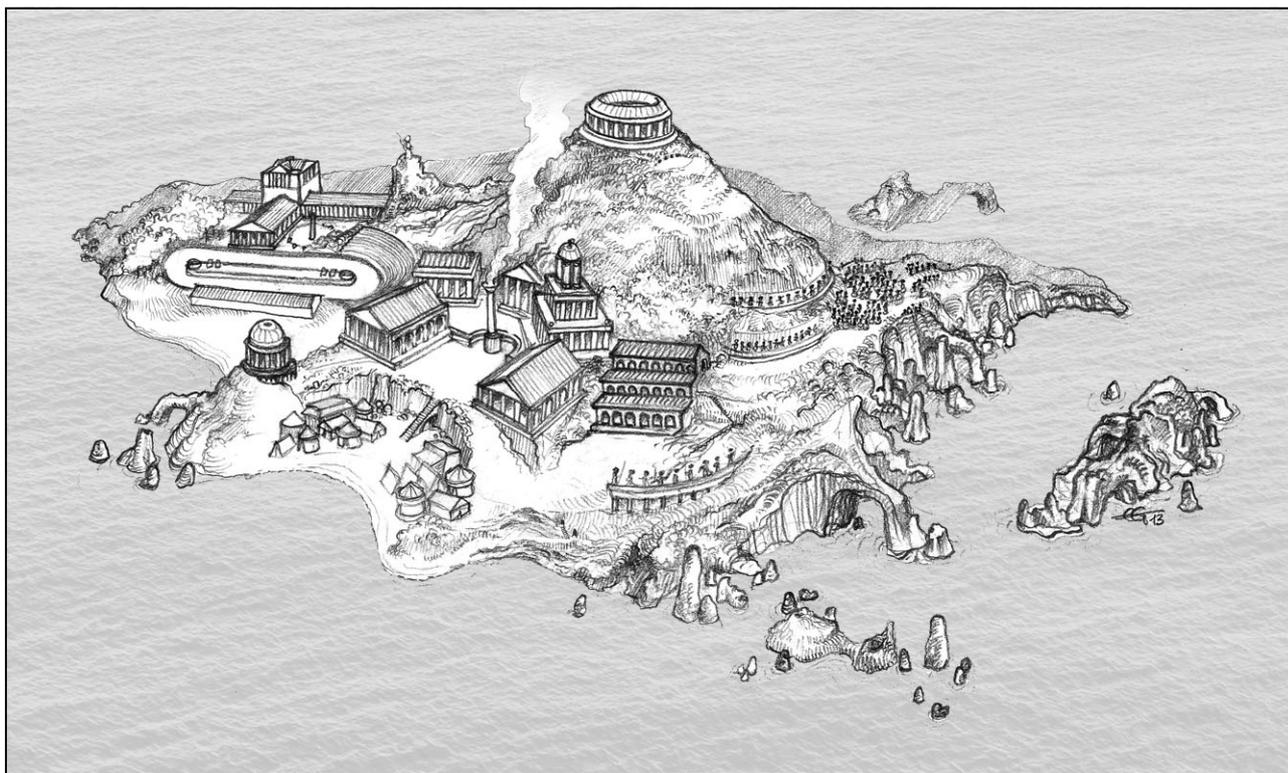
I PG hanno modo di prendere contatto con l'ambiente in cui si svolgerà l'avventura (l'Isola di Amphilia) e parlare con il diplomatico di Arados, che spiega loro tradizioni e regole dei Giochi degli Otto Popoli.

*La vostra nave imbocca poi un passaggio sicuro che conduce ad una baia tranquilla, con una spiaggia sabbiosa ai piedi di un'alta parete di roccia. Varie navi sono alla fonda, e un gran numero di tende di tutti i colori sono state innalzate a ridosso della spiaggia. I marinai di Arados portano la nave a riva e, scaricate corde e paranchi, iniziano a tirarla in secco.*

*"Scendiamo a sgranchirci le gambe, e lasciamo che i marinai preparino il campo" propone il diplomatico.*

Eventuale intervento dei PG?

*"Ogni delegazione ha un suo quartiere, ben diviso dagli altri... quell'enorme padiglione viola è il quartiere di Manoosh, mentre quelle tende azzurre laggiù, tutte in fila, sono di Locratus... ogni delegazione ha i suoi colori... noi di Arados usiamo l'arancione, il colore della prosperità... e per tradizione risediamo nella nostra nave... una soluzione molto più comoda di qualsiasi tenda..."*



Parlare di colori e disposizioni:

Arados	Arancione	nave in secca
Dohar (stanno arrivando)	Nero	yurte in pelle di lucertola; le yurte sono abitazioni mobili adottate da molti popoli nomadi dell'Asia minore (scheletro di legno e copertura di tappeti di feltro/lana di pecora).
Sehalund	Grigio	tende: il quartiere è recintato da un paravento di stoffa teso tutt'attorno
Glaphyria	Verde	padiglioni con in mezzo tendine per la plebe e spazi per i compagni animali
Nak-Urgrosh	Rosso	ogni nano dorme all'aperto o sotto una tenda improvvisata formata con scudo e mantello
Manoosh	Viola	enorme padiglione
Locratus	Azzurro	tende ordinate, cinte da una palizzata (per abitudine tradizionale: tutti gli accampamenti Locratus sono sempre fortificati!)

Non è possibile visitare alcuna delegazione.

*“Credo sia opportuno a questo punto parlarvi delle tradizioni che regolano i Giochi...”* → 1.2.1

Non è possibile visitare l'Isola, ma Eshmun può fare qualche cenno in più e dare qualche consiglio turistico...

*“Per poter andare in qualsiasi altro posto dell'isola, è necessario passare per la Lunga Scala e la Piazza delle Celebrazioni, ma finché non sarà celebrata la Cerimonia di Apertura dei Giochi, l'accesso è vietato”*

*“Qualsiasi Dio voi veneriate, sono sicuro che nell'area dei templi troverete un suo santuario, dedicato a lui o almeno a una sua qualche incarnazione”*

*“Se avrete un po' di tempo libero, dovrete assolutamente visitare la Foresta di Statue, è di una bellezza unica, che toglie il fiato...”*

Non è possibile avere informazioni ulteriori sui Popoli.

*“Di questo abbiamo parlato a lungo sulla nave, e finché non ci sarà la Cerimonia di apertura dei Giochi e saranno presentati gli atleti, ho poco da aggiungere a quel che ho già detto. Piuttosto, credo sia opportuno parlare delle tradizioni che regolano i Giochi”* → 1.2.1

## 1.2 - COLLOQUIO CON ESHMUN

### 1.2.1 - SPIEGA LORO REGOLE E TRADIZIONI

*“I Giochi si svolgono da oltre cento anni, e sono regolati da precise tradizioni e consuetudini... vi chiedo di rispettarle poiché, come atleti di Arados, dal vostro comportamento dipende il buon nome del nostro regno. Sono tre:*

- 1. gareggiare con onore, rispettando le regole e gli altri atleti;*
- 2. accettare il verdetto dei Sapienti e rispettarne l'autorità. In particolare, questo significa anche non parlare con loro al di fuori delle Gare. Nessuno dei Sapienti, ma in maniera particolare nessuno dei Giudici, può parlare con le delegazioni, per non dare l'impressione di far favoritismi, quindi non metteteli in imbarazzo rivolgendovi a loro. Sappiate però che ogni delegazione può chiedere un incontro ufficiale con i Sapienti, quindi se proprio avete qualcosa di importante da dire o chiedere ai Sapienti, ditelo a me e fisserò un colloquio. Attenzione, però: per tradizione ogni delegazione ha diritto a uno ed un solo incontro;*
- 3. non parlare con le altre delegazioni al di fuori delle gare e degli eventi ufficiali: incontri privati tra gli atleti sono molto malvisti. Tenete però presente che io, in qualità di diplomatico di Arados, posso chiedere un colloquio con i diplomatici degli altri Popoli, e i colloqui sono eventi ufficiali. Quindi, se proprio volete parlare con qualche altro Popolo basta che chiedete a me, e io organizzo la cosa.*

*Tutto chiaro?”*



Accanto a queste regole ce ne sono poi altre, che Eshmun non ha citato perché ovvie (non attaccar briga, non tenere comportamenti disdicevoli, non usare la magia senza motivo al di fuori delle gare, non parlare con la bocca piena, etc) o perché secondarie (non entrare a piedi calzati nei templi, non andare nel Tempio della Pace). Confida di spiegare queste ultime ai PG man mano che se ne presenta l'occasione.

**NOTA BENE:** il divieto di parlare agli Atleti non è un dogma religioso, ma è esercitato con buon senso e in vista dell'obiettivo: non dare l'impressione che ci possano essere accordi sottobanco o eccessiva amicizia tra giudici e giudicati. Se però i PG devono essere richiamati ("non potete andare lì!") e non c'è altro modo, i Sapienti parlano -cercando però sempre di limitarsi allo stretto indispensabile.

## 1.2.2 - PROGRAMMA DELLE GARE

### 1.2.2.1 - SE I PG SONO PG PREFATTI

Se i PG sono fai-da-te, al momento dell'iscrizione avranno già scelto le tre gare cui vogliono partecipare: altrimenti, se sono PG prefatti, parteciperanno di norma a queste tre gare:

#### 4 giocatori

- A. Il Destriero furioso
- B. Il Labirinto del tiranno
- C. Il Carcere delle 100 porte

#### 5 o 6 giocatori

- A. Il Destriero furioso
- B. Il Labirinto del tiranno
- C. Lo Sdegno dell'Eroe

Naturalmente, se i Giocatori vogliono scegliere altre gare, sono liberi di farlo e hanno a disposizione l'introduzione alla gare per operare una scelta consapevole. Tuttavia, tale scelta deve avvenire nel tempo dato per la lettura e comprensione del background: sforamenti saranno scalati dal tempo totale dell'avventura.

Le gare sono, nell'ordine:

1. Il Destiero furioso
2. Il labirinto del tiranno
3. Lo sdegno dell'eroe
4. La cornucopia della discordia
5. Il carcere dalle cento porte

Le tre gare che fanno i PG seguono quest'ordine (ovviamente saltando le gare che non hanno scelto).

*"Il programma dei Giochi è diviso su tre giorni... ora che anche i Dohari sono arrivati, a breve saremo chiamati alla Cerimonia di Apertura. Poi ci sarà una prima tornata di gare, in cui voi sarete chiamati a competere nella PRIMA*

*GARA, una pausa per rifocillarsi e una seconda tornata nel pomeriggio, in cui affronterete la SECONDA GARA. Stasera ci sarà poi la Festa delle Delegazioni, un banchetto offerto dai Sapienti: attenzione a non mangiare troppo...*

*Domani di nuovo ci sarà una tornata al mattino, in cui vi attende la gara di TERZA GARA, e poi al pomeriggio si svolgerà la gara simbolo dei Giochi, la Staffetta degli Otto Grandi, cui Arados non è iscritto perché non avevamo abbastanza atleti. Infine, il banchetto di chiusura e dopodomani le premiazioni e la Cerimonia di Chiusura. Sulle gare avete delle domande, o è tutto chiaro?"*

Anche in questo caso, Eshmun risponde a eventuali domande al meglio delle sue conoscenze.

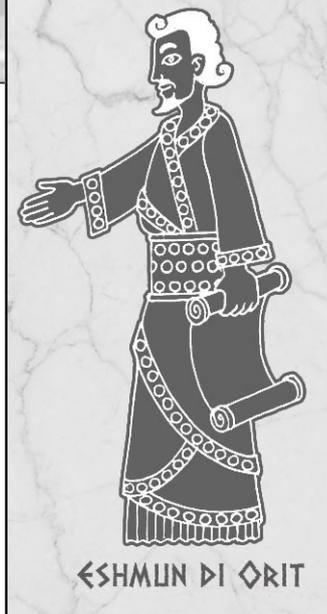
Fai riferimento alla sezione 3 per i dettagli delle singole gare.

## 1.2.3 - ALTRE INFORMAZIONI

### 1.2.3.1 - LE ALTRE FAZIONI

In che rapporti è Arados con gli altri Popoli?

*"La scorsa edizione è stata... come dire... piuttosto umiliante. Preparatevi, saremo oggetto di sarcasmo da parte delle altre delegazioni...i nostri atleti hanno perso in tutte le gare, e senza nessuna scusante. Se avessimo portato dei bambini, probabilmente se la sarebbero cavata meglio. Alcuni dei nostri hanno confessato che avevano accettato di gareggiare solo per poter partecipare ai banchetti, e uno mi ha detto che era venuto solo per vedere le amazzoni... insomma, ci siamo coperti di ridicolo..."*



Che fine hanno fatto gli atleti?

*“Sono stati inviati a esplorare le Terre Selvagge, al di là dell'Oceano delle Tempeste...”*

Siete sicuri che non fossero stati pagati per perdere / drogati / ammalati...?

*“Sì, abbiamo fatto un'indagine, e abbiamo chiesto ai Sapianti di controllare con mezzi magici... niente, erano proprio degli imbecilli debosciati. Che vergogna!”*

Nel dettaglio?

*“Quelli che ci andranno giù più pesante saranno i Dohari, senza dubbio: amano infierire su chi è in difficoltà. Ma potremo anche contare sull'ironica solidarietà di Manooshi: dato che sono disprezzati da tutti, godono quando un altro Popolo scende al loro livello nella considerazione generale. Ah, e poi ci saranno i Locratii: tutti dicono che sono privi di senso dell'umorismo, ma in compenso sanno maneggiare molto bene il sarcasmo. Per quanto riguarda gli altri, elfi, nani ed amazzoni, potremo contare sul loro disprezzo, ma se non altro sarà silenzioso...”*

Ma i Sapianti non sono strani, con le maschere e il resto?

*“Capisco come le tradizioni dei Sapianti possono apparire bizzarre a chi viene da lontano come voi... ma per gli Otto Popoli, si tratta di usanze assodate. Ci sono dietro simbolismi, volontà di mostrare imparzialità nascondendo la propria etnia... cose così.*

*Non solo sono maghi potentissimi -pensate, sono in grado di volare o di respirare sott'acqua!- ma anche protettori di queste terre, da sempre votati alla pace: ogni volta che le tensioni fra due Popoli minacciano di degenerare, tentano una mediazione diplomatica. Non sempre hanno successo, ma la loro perseveranza e il loro senso di giustizia sono ammirevoli”*

Come fanno a mantenere la disciplina?

Quali sanzioni ci sono per chi sgarra?

*“Tutti si rimettono al loro giudizio e hanno fiducia nelle loro decisioni. Anche se non ricorrono mai alla violenza, hanno potenti incantesimi in grado di paralizzarti sul posto, addormentarti in un sonno innaturale, o ammalarti”.*

Facci qualche esempio...

*“Non sono uno storico, per queste cose dovrete chiedere a Hylarion di Glaphyria o Regulus di Locratus, tuttavia gli esempi sono innumerevoli. Hanno trattato spesso fra il Sehalund e le altre nazioni, quando donne di altri stati si sono rifugiate là, per sfuggire a matrimoni combinati; sono riusciti a far imprigionare un parente dell'Imperatore Manoosh, che minacciava di mettere a ferro e fuoco il Mare Interno in nome di non so bene quale diritto sul trono; hanno scongiurato una guerra fra Glaphyria e Nak-Urgrosh quando i nani hanno preso possesso di un'isoletta sacra agli elfi; hanno sconfitto la terribile Ginosfinge di Zaig, un mostro che attaccava i mercanti al largo della sua isola... e pensate, tutto questo senza mai spargere sangue! Nonostante le loro magie siano terribili -possono rendersi invisibili, possono piegare la volontà delle persone- non hanno mai abusato del loro potere per uccidere o ferire. Sono totalmente devoti alla pace e alla giustizia”*

#### **Conoscenza (Arcane) / Arcano CD 18:**

le Ginosfingi sono mostri rari, ma dal vostro punto di vista non sono particolarmente spaventosi (GS 8 / Livello 8). Sono dotate di diverse capacità magiche, ma possono usare la più potente (simbolo di sonno/dolore/ecc.) solo una volta alla settimana. Insomma, potrebbe essere un nemico alla vostra altezza.



Cosa pensa Arados degli altri Popoli?

Dohar	Sono dei barbari! Fosse per me non sarebbero neanche stati ammessi ai Giochi! Ignoranti, violenti, ladri... lo sapete che mangiano insetti e serpenti?
Sehalund	Sempre diffidenti, sempre sulle loro. Sapete che parlano una lingua tutta loro, incomprensibile ai più. Secondo me pensano che gli uomini siano una qualche infida
Glaphyria	Ti guardano dall'alto in basso, perché per loro qualsiasi lavoro, anche il commercio, è disdicevole. Non avessero i plebei che lavorano per loro morirebbero di fame! E poi, i loro discorsi... gli Dei ci liberino dai loro dilemmi filosofici! Una noia mortale!
Nak-Urgrosh	Sono dei pazzi, ossessionati dall'onore. Per onore si farebbero ammazzare, e non è un modo di dire: nella storia dei Giochi, molti atleti nani si sono suicidati per essere arrivati
Manoosh	Sono tutti schiavi del loro Dio-Imperatore, e già questo non riesco a concepirlo. Ma che poi si mettano a fare i mercanti di schiavi! E senza il minimo scrupolo, senza alcun onore! Quando si dice che venderebbero le loro madri, non è un insulto, è un dato di fatto!
Locratus	Niente da dire, sono ligi, ordinati, precisi... troppo precisi. Noiosamente precisi! In ogni cosa: in guerra, negli affari, nella musica... Mi chiedo se anche per uscire con le ragazze facciano richiesta in carta bollata...

### 1.2.3.2 - MINACCE CONTRO ARADOS

Se i PG chiedono informazioni in merito alle minacce ricevute dal regno di Arados per dissuaderlo dal partecipare ai Giochi, Eshmun potrà fornire loro risposte esaurienti, perché ha avuto modo di esaminare a lungo la lettera minatoria e ne ha imparato a memoria il testo.

*“Le minacce erano scritte su di una pergamena trovata sul trono del re. E tenete conto che la sala del trono era chiusa e sorvegliata! Il testo era in versi ottupli:”*

Dai ai giocatori l'handout “Minacce ottuple”.

*“Niente da dire, molto impressionante. Non sapevano che gli Aradoi non cedono a vuote minacce”*

Come mai è in versi? Che stile è?

*“Sono versi ottupli, otto versi ottonari, i versi della poesia classica dell'Età dell'Oro. Versi sacri al divino / che l'ispirazione canta' come dice l'Aedo. Si usano per oracoli ed editti ufficiali. Qui sono stati evidentemente usati per dare un'aura di importanza alle minacce...”*

E' uno stile particolare di qualche Popolo?

Chi può averli composti?

*“Tutti gli alti dignitari di ogni Popolo imparano*

*a comporre versi ottupli, per le occasioni ufficiali. Chi li ha scritti doveva essere un nobile, ma non è possibile dire di quale Popolo: persino gli schiavi-funzionari Manoosh e i bardi Dohari sanno comporre versi ottupli...”*

SVENTURA, MALEDIZIONE  
SOFFERENZA E MORTE A VOI,  
SE OSERETE PRENDER PARTE AI  
GIOCHI DEGLI OTTO POPOLI,  
MANDARE ATLETI A COMPIERE  
VUOTI RITI SPREGEVOLI  
A GAREGGIAR NELLE SFIDE  
CHE GIAMMAI HAN FATTO EROI  
BRUCERÀ IL BRACIERE SACRO  
FALLIRANNO PROVE E GARE  
UN DESTINO PEGGIORE DI  
UNA SUBITANEA MORTE  
COGLIERÀ VOI E I POPOLI  
TUTTI, INCESSANTE E FORTE  
L'INGIUSTIZIA SARÀ OVUNQUE  
NULLA VOI POTRETE FARE.

### 1.2.3.3 - L'ORACOLO RIGUARDANTE I PG.

Nell'Introduzione si parla di un Oracolo che ha confermato al re di Arados che i PG erano adatti a partecipare ai Giochi, e l'ha definitivamente convinto. Eshmun è informato anche su questo e potrà rispondere a domande in merito da parte dei PG.

*“Poco prima del vostro arrivo in Arados, re Melkart si è recato a consultare l'Oracolo di Avandra, una veggente che si dice parli per bocca della dea, per avere indicazioni su cosa fare ai Giochi. E la veggente ha detto:*

*‘Dal mare la risposta. Da sotto il mare chi vuole opporsi al Fato, dal mare chi il Fato avrà nelle sue mani, da sopra il mare chi il Fato vuole governare’.*

*Quando poi gli è stato riferito del vostro arrivo e delle vostre disavventure, ha capito che gli atleti di Arados dovevate essere voi. Infatti, voi che rischiavate di annegare, cioè di essere ‘sotto il mare’ vi siete opposti a vostro Fato; giungete ‘dal mare’ e avrete il Fato, ovvero il destino delle gare, nelle vostre mani; e avete accettato di gareggiare, ovvero di governare il Fato, mentre eravate nella sala del trono, che è in alto, ovvero ‘sopra il mare’.*”

Ovviamente, il buon Eshmun ha capito ben poco, ma questo non è il caso di dirlo ai PG.

“Chi vuole opporsi al Fato” sono infatti i Liberati, che hanno il loro covo “sotto il mare”

“Chi avrà il Fato nelle sue mani” sono i PG, che giungono ad Arados “dal mare”

“Chi il Fato vuole governare” sono i Giudici, che hanno sede sulla vetta dell'isola, “sopra il mare”.

Ma questo Oracolo, chi sarebbe?

[Informazioni inutili, per flavor]

*“E’ una donna che vive su un’isoletta dell’arcipelago di Arados. Dicono che sia dotata di poteri magici, ma finora l’unica prova è che talvolta azzecca le previsioni... io non ho mai sentito che abbia fatto altre magie, che d’altronde sono dominio quasi del tutto esclusivo dei Sapianti.”*

### 1.2.3.4 - DOMANDE GENERICHE SUI GIOCHI E SULL'ISOLA

Vedi la sezione Ambientazione:

“A3 - Location dell'isola” e “A4 - Storia dei giochi”

**Entro 30 minuti dall'inizio**

**TRIGGER!**

**Chiamata alla cerimonia di apertura!**

*Improvvisamente, sentite il suono di una campana provenire dall'alto e tutto l'Accampamento delle Delegazioni si anima.*

*“Bene, ci siamo. Indossate le tuniche arancio di Arados e andiamo!”*



## Σ – CERIMONIA DI APERTURA

### 2.1 - DISCORSO DI APERTURA

*Insieme alle altre delegazioni, salite le rampe di scale scavate nella roccia che portano alla Piazza delle Celebrazioni. E' una grande spiazza pavimentato con pietre squadrate, su cui si affacciano enormi e maestosi templi, e al cui termine sorge l'alta colonna su cui verrà innalzato il braciere sacro. Tutto è scolpito in immacolata pietra bianca.*

*Ai piedi della colonna ci sono una cinquantina di uomini vestiti con lunghe tuniche bianche e cappuccio. Ciascuno porta sul volto una maschera di liscio argento, priva di espressione. Quattro di loro, su una pedana rialzata, attirano la vostra attenzione: sono alti all'incirca 2 metri e mezzo, e le loro maschere hanno fattezze di animali.*

*"Quest'anno ci sono solo quattro Giudici di Gara? Strano..." mormora Eshmun, mentre prendete posto.*

Considera eventuali domande o azioni dei PG, ma tieni presente che non è il momento per chiacchierare: a parte qualche brusio dovuto a brevi commenti sparsi, la solennità del momento porta tutti a restare in silenzio.

#### Studiare la pavimentazione: **Percezione CD 20**

A ben guardare, la pavimentazione non è formata da lastre di pietra, ma è un pezzo unico: la pietra stessa della montagna è stata scavata e lisciata, incidendo le linee perpendicolari per simulare una pavimentazione!

#### Studiare l'architettura attorno: **Religione CD 18**

Ogni tempio sembra dedicato al pantheon di uno dei Popoli.

#### **Percezione CD 15**

L'architettura di ciascun tempio rispecchia lo stile del Popolo cui il tempio è riferito. Ai lati della piazza vi sono due enormi templi colonnati, uno regolare e sobrio per i Locratii, e l'altro slanciato e leggero per Sehalund. Su un promontorio alla vostra destra, in vista del mare,

#### ABSTRACT

Durante la cerimonia, i PG hanno modo di studiare le altre delegazioni, e hanno il primo impatto con i Sapienti, l'organizzazione di Erianira che presiede e gestisce i Giochi

c'è un tempio circolare per Arados, mentre dietro la colonna del braciere c'è un tempio che sembra un grande yurta in pietra dei Dohari. Vedete poi l'ingresso di un tempio sotterraneo di Nak-Urgrosh, un tempio-ziggurat di Manoosh, e -più discosto- un tempio a giardini pensili di Glaphyria. Il tempio circolare di Erianira, quello dei Sapienti, è invece molto più in alto, sulla cima del monte.

#### Osservare con cura i Giudici: **Percezione CD 20**

Studiando le proporzioni del corpo, la lunghezza delle braccia quando le muovono e il modo in cui cadono gli abiti, hai l'impressione che i Sapienti siano persone normali che indossano trampoli o qualcosa di simile. Quando però il Sapiente con la maschera da Drago si fa avanti, notate che sembra fluttare, più che camminare.

#### **Arcano CD 21, Sapienza magica CD 16**

Sembrerebbe un qualche oggetto magico o incantesimo che produce un disco levitante personale.

*Quando tutte le delegazioni sono al loro posto si fa avanti il Sapiente con la maschera di Drago. Un silenzio profondo scende sulla piazza, e anche la delegazione dei Dohari si zittisce.*

*"I Sapienti di Erianira sono felici di rinnovare, insieme a voi, la sacra cerimonia dei Grandi Giochi degli Otto Popoli, cari agli Dei e a noi tutti, giunta quest'anno alla sua dodicesima edizione.*

*Che concorriate per immortalare il vostro nome nelle leggende, o per donare maggiore gloria alla vostra nazione, ricordate che la competizione dovrà sempre essere leale e rispettosa dell'avversario, e che gli occhi degli Dei e dei Giudici saranno sempre su di voi.*

*A nome di tutti i Sapienti, auspichiamo che i Giochi siano anche occasione di Pace e comprensione reciproca, per lasciarci alle spalle il tempo della guerra, e poter conoscere una nuova Età dell'Oro nella Pace!*

*Affidiamoci agli Dei, e che i Giochi abbiano inizio!"*

*Quando il Sapiente termina il suo discorso, tutti si segnano con il simbolo della propria divinità, assumono la posizione di preghiera prevista dalla propria religione o baciano il loro simbolo sacro. Dai Dohari giungono grida di battaglia, mentre i Manoosh cantilenano una preghiera al loro Dio-Imperatore e i Locratii cantano all'unisono un canone a Erathis.*

Guardarsi attorno

Tutti gli occhi sono per il Sapiente che parla. Per la prima volta avete la chiara percezione dell'importanza di questi Giochi, di quanto siano sentiti dagli Otto Popoli.

Quello che fanno i PG può essere tenuto da conto per la valutazione dell'Interpretazione

Se si soffermano su di un popolo in particolare (evita di fare una carrellata di tutti i Popoli, tanto lunga quanto inutile).

Dohar	L'eterogeneo gruppo di Dohar è formato da orchi, mezzorchi e umani. Non ci sono donne. Alla testa del gruppo ci sono due uomini quasi della stessa altezza, e dai lineamenti del viso molto simili: hanno entrambi le spalle larghe, ma uno dei due è snello, con i capelli ramati; l'altro ha i capelli scuri ed è estremamente muscoloso.	Sono irrequieti e non sanno star fermi, ma seguono comunque con attenzione ciò che viene detto. Ogni volta che sentono la parola "pace", sorridono ironici
Sehalund	Due figure spiccano fra le altere Sehaliane. In prima fila, con una corona di argento splendente, un'Elfa coi capelli ramati, di grande bellezza, dall'età equivalente di circa quarant'anni; in mezzo alle altre atlete, un'alta Amazzone dai capelli biondi si guarda attorno più spesso delle altre, e sembra molto incuriosita da tutto il circondario.	Sono un po' più distanti dalle altre Delegazioni e ondeggiano tra l'ignorare sdegnosamente eventuali sguardi rivolti loro, e il fissare con diffidenza chiunque le guardi, ad esempio tu.
Glaphyria	Un elfo anziano, dallo sguardo sveglio, sembra dividere la sua attenzione fra il Sapiente che parla e una giovane Elfa dai corti capelli corvini, che invece sta accarezzando impazientemente un grosso felino che struscia il muso contro il suo fianco.	Molti hanno in braccio gattini, scoiattoli, tigri del bengala che accarezzano distrattamente mentre ascoltano.
Nak-Urgrosh	Il capo della delegazione, un passo avanti a tutti gli altri, è una Nana coi capelli rossi, dal viso risoluto. Risalta anche un Nano muscolosissimo, largo di spalle, e con i capelli arruffati, che sembra incredibilmente trascurato rispetto agli altri Urgroshi.	Sono piantati a gambe larghe e braccia incrociate, impassibili e imperscrutabili. I loro corpi muscolosi sembrano quasi intagliati nella roccia.
Manoosh	Adagiato su una lettiga, un uomo dalla carnagione olivastra riposa la sua considerevole mole, mentre il resto della delegazione è in ginocchio. Fra i prostrati, vi colpisce un umanoide con scaglie e lineamenti bestiali, che porta catene dorate ai polsi e alle caviglie.	A parte il diplomatico, mollemente adagiato su di una lettiga, tutta la delegazione è in ginocchio, a capo chino, secondo l'usanza Manoosh di prostrarsi all'autorità.
Locratus	In prima fila c'è un uomo anziano, con i capelli grigi e il portamento fiero; poco dietro di lui, una coppia di mezzelfi dalla corporatura atletica, che si assomigliano molto.	Ascoltano in file ordinate, mano sul cuore. Vi viene da pensare che respirino anche all'unisono

## 2.2 - PRIMO SABOTAGGIO

*Si fa avanti la Sapiente con la maschera di Falco, portando una gabbia piena di colombe, mentre gli altri due Sapienti, uno con la maschera di Pantera e uno con la maschera da Gufo, si spostano vicino al braciere, portando una torcia accesa.*

*Mentre il Sapiente Gufo solleva senza sforzo il grande braciere, la Sapiente Pantera lo accende dicendo: "La fiamma della conoscenza illumini i nostri Popoli".*

*Subito dopo, la Sapiente Falco apre la gabbia, liberando le colombe, dicendo "Come queste colombe volano alte nel cielo, così la Pace voli alta nei nostri cuori!"*

*Dal Braciere si sprigiona però una nuvola nera, che sale rapida, assumendo la forma inquietante di un enorme teschio dalle fauci spalancate. A tale vista, le colombe si disperdono, andandosi a rintanare tra le rocce e i cespugli attorno. Una voce ultraterrena proviene dalla nuvola e dice "Un Fato peggiore della morte vi attende, se parteciperete a questi Giochi infausti!"*

*Il Sapiente Drago lancia un incantesimo, e subito la nuvola perde forma e colore e diventa una comune nuvola di fumo, che il vento disperde.*

*Attorno a voi, le delegazioni rumoreggiano.*

Momento per i PG, se vogliono fare qualcosa...

### Parlare con Eshmun di Orit

*"E' come dicevano le minacce... 'Brucerà il braciere sacro'... la situazione è molto più grave di quanto pensassi... sono contento che abbiate accettato di venire, ho paura che presto le vostre capacità saranno messe alla prova..."*

### Guardarsi attorno: Percezione CD 15

Tutti sembrano colti di sorpresa, e i visi che vi circondano mostrano stupore, preoccupazione, paura. Molti fanno gesti scaramantici, altri portano la mano alle armi. I nani hanno formato un quadrato difensivo, armi in pugno, e i compagni animali degli elfi ringhiano e sibilano verso la nuvola. Tutti borbottano e commentano con i loro vicini.

La Sapiente Falco recita un incantesimo (**Sapienza Magica/Arcano CD 17**: vedere invisibilità) e si guarda attentamente attorno. Poi fa un cenno al Sapiente Drago, scuotendo mestamente la testa.

### Osservare l'incantesimo

**Percezione CD 20**: Sembra che nessuno fra la folla abbia fatto gesti strani, o proferito frasi arcane. Sei sicuro che l'incantesimo non sia stato lanciato da nessuno dei presenti.

**Sapienza Magica CD 18 / Arcano CD 18** : è stato lanciato un incantesimo "Dissolvi magie", per dissolvere quello che era un effetto di Illusione. L'illusione era indubbiamente centrata sul braciere, e si estendeva al di sopra di esso.

### Osservare il braciere

**Percezione CD 25**: siete troppo lontani per vedere alcun dettaglio del braciere, anche considerato che è avvolto di fumo.

Anche per effettuare una individuazione del magico è necessario avvicinarsi parecchio (15-18 metri), ma ciò permette di individuare due aure.

**Sapienza Magica CD 18/Arcano CD 21**: una DEBOLE (incantesimo 1-3 livello) aura di evocazione sembra avvolgere l'intero oggetto (NxDM: è quella dell'effetto di fiamme perenni del braciere)

**Sapienza Magica CD 18/Arcano CD 20**: una FLEBILE (aure di solito legate ad oggetti magici "scarichi" o residuali di incantesimi) aura di illusione sembra provenire da un punto all'interno del braciere stesso (NxDM: l'oggetto magico emettitore di illusioni).

*Mentre il braciere viene fatto levitare per raggiungere la cima della colonna, il Sapiente Drago si volta verso le delegazioni e riprende a parlare.*

*"Popoli del Mare Interno, non lasciatevi impressionare! Chi è contro i Giochi è contro la Pace, e chi è contro la Pace è nemico di tutti gli Otto Popoli! Se un nemico vi minacciasse, voi cedereste alle minacce, o raddoppiereste gli sforzi per opporvi ad esso e contrastarlo?"*

*Ebbene, qui un nemico senza volto minaccia la Pace, e quello che noi dobbiamo fare è raddoppiare i nostri sforzi per la Pace.*

Rispondetemi: riusciranno a fermare la Pace?”

“Nooo!” gridano le delegazioni.

“Riusciranno a fermare i Giochi?”

“Nooooo!”

“E allora, diamo inizio ai Giochi degli Otto Popoli! Gli atleti si preparino, tra un’ora, al suono della campana, inizieranno le prime gare!”

#### Guardarsi di nuovo attorno - Percezione CD 15

Il discorso del Sapiente Drago ha fatto il suo effetto. Soltanto il Popolo di Glaphyria ha risposto un po’ freddamente, e il suo diplomatico è rimasto zitto, con sguardo torvo.

#### NOTA BENE:

Qualsiasi cosa facciano i PG (ma in particolare se vogliono andare altrove), dopo un po’ potranno notare che, mentre la maggior parte delle delegazioni ha lasciato la piazza, dirigendosi verso i propri templi per rendere omaggio ai rispettivi dei, **gli elfi sono rimasti sul posto e stanno discutendo** animatamente tra di loro.

*Il diplomatico di Glaphyria sta discutendo animatamente con una giovane atleta elfa. Il tono di voce cresce sempre di più, finché anche voi che siete lontani potete sentire il diplomatico che grida “L’autorità di decidere è mia!”, al che la ragazza risponde “E allora decidi di andare a buttarti in mare, tu e la tua autorità!”*

*Quindi l’elfa si gira e marcia via come una furia.*

Se i PG seguono la cosa → 2.2.2



### 2.2.1 - COSA FARE?

#### 2.2.1.1 - PARLARE A ESHMUN

Terminata bene o male la Cerimonia di Apertura, i PG non sono più vincolati al religioso silenzio, e possono liberamente parlare con Eshmun.

Il diplomatico può:

- su richiesta, riferire nei dettagli riguardo alle minacce ricevute (v. 1.2.3.2)
- dare un parere più argomentato (ovvero, in aggiunta a quanto detto sopra, sottolineare come sia preoccupante che qualcuno abbia avuto l’ardire e la forza di sfidare gli stessi Sapienti, i più potenti e rispettati incantatori di quelle terre).
- ricordare loro le regole dei Giochi: vedi dopo.

#### 2.2.1.2 - PARLARE AI SAPIENTI

NO, è vietato, ricordate? Però se lo ritengono necessario, Eshmun può chiedere un colloquio con loro. Tengono però presente che se non hanno qualcosa di più che urgente da comunicare difficilmente l’incontro sarà concesso prima di sera, visto che i Sapienti sono impegnati nell’arbitrare le Gare; e che si tratta di un’occasione unica, ogni delegazione può richiedere un solo consulto.

#### 2.2.1.3 - ESAMINARE IL BRACIERE

NO, cercare di raggiungere il braciere senza prima chiedere autorizzazione è visto con sospetto (sono forse gli atleti di Arados i sabotatori?) e se chiedono autorizzazione, essa viene negata: i Sapienti hanno già risolto tutto, evviva i Sapienti.

L’unica è aspettare la notte e andarci furtivamente.

4°ed.: Atletica CD 25 + Furtività CD 15

Pathfinder: Scalare CD 20 + Furtività CD 15

Nel caso riescono ad arrivare lassù, tra le fiamme perenni c’è anche un cilindro di metallo, ora rovente.

**Percezione CD 15** - è un cilindro di bronzo lavorato e istoriato, aperto da un lato.

**Sapienza Magica CD 22 / Arcano CD 22** - era un oggetto monouso, in grado di generare immagine maggiore (incantesimo di 3° livello). L’attivazione era evidentemente il calore del fuoco. Senza raccogliarlo non si nota altro. →

Se riescono a tirarlo fuori (tanti auguri: senza protezioni magiche, mettere le mani nel braciere comporta 3d8+4 danni (continuati 5 / 1d6/round) e tenere l'oggetto rovente in mano (continuati 5 / 1d6/round) potranno invece ammirarne la fattura particolarmente pregevole e identificarlo come un oggetto realizzato in Erianira.

Vedi "Cercare informazioni sugli oggetti"

### 2.2.1.4 - PARLARE CON LE ALTRE DELEGAZIONI

Come detto in precedenza (ed Eshmun lo ricorderà ai PG) se i PG vogliono parlare alle altre delegazioni, devono passare per il diplomatico di Arados.

Lui ha intenzione di far visita al diplomatico di un altro Popolo, a scelta tra **Manoosh**, **Locratus** e **Dohar**, per parlare di commercio, e gli è indifferente da quale iniziare.

Se vogliono parlare a uno di questi, non hanno che da dirlo e unirsi a lui. → 2.3

In alternativa, possono anche andare subito a **parlare agli elfi di Glaphyria** che sono rimasti nella piazza a discutere tra di loro, ma Eshmun mette in guardia i PG: tutto quello che otterranno sarà disprezzo, perché gli elfi guardano tutti i Popoli dall'alto in basso, specialmente Arados. → 2.2.2

### 2.2.2 - LA DELEGAZIONE GLAPHYRIANA MINACCIA DI ANDARSENÉ

Se i PG si avvicinano alla delegazione, potranno sentire scampoli della discussione in corso tra gli elfi.

*"...quindi tu consigli di abbandonare i Giochi?"*

*"Questo è quanto propongo"*

*"Nessuna delegazione lo ha mai fatto..."*

*"Se per questo nessuna Cerimonia di Apertura è mai finita con un teschio che minacciava morte! Chi ha fatto una cosa del genere sotto il naso dei Sapianti, a cosa potrebbe arrivare la prossima volta?"*

### 2.2.2.1 - DIBATTITO TRA ELFI (ARGOMENTI PRO ◊ CONTRO)

I Glaphyriani stanno discutendo sulla loro permanenza.

**Hylarion Synias** (il diplomatico) spinge per abbandonare i Giochi, sottolineando i rischi che gli elfi corrono: in realtà, il vero motivo è che teme per la vita di Attalia Tinuviel, che gli è stata affidata dal padre, un suo caro amico.

Argomenti:

- colui che ha organizzato quella messa in scena ha colto di sorpresa anche i Sapianti, quindi i Sapianti non sono in grado di garantire la loro sicurezza;
- per la seconda volta, sono arrivate minacce di morte, e il poeta dice "due volte tuonò a consiglio | la terza fu la saetta";
- da anni la Pace è soltanto un lontano ricordo, e i Giochi sono sempre stati gocce in un mare sempre più in tempesta. Forse è giunto il momento di riconoscere che i Giochi sono ormai inutili.

Dall'altro lato gli **atleti** non vorrebbero buttar via tutto a cuor leggero: sono otto anni che si allenano per gareggiare a questi Giochi!

La più determinata di loro (Attalia) a causa del suo brutto carattere si è allontanata, di fatto tagliandosi fuori dalla possibilità di intervenire sulla scelta.

Argomenti:

- i Sapianti hanno sempre dimostrato di saper gestire ogni pericolo e ogni crisi che abbia investito gli Otto Popoli, sapranno gestire anche queste minacce.
- se se ne vanno, Glaphyria (e loro) saranno per sempre marchiati con l'accusa di essere dei codardi —specie se poi le minacce non si concretizzano;
- la cosa migliore è aspettare e vedere come evolve la situazione.

Se i PG non intervengono, Hylarion fa pesare tutta la propria autorità, e la delegazione chiede un colloquio urgente con i Sapianti, annunciando il proprio ritiro.

Kouros, il Giudice Drago riesce a dissuaderli, ma la cosa fa scalpore tra gli altri Popoli, facendo serpeggiare il dubbio: se gli elfi volevano andarsene, la situazione non deve essere presa sottogamba.

In queste condizioni, i successivi sabotaggi avranno un impatto molto più forte.

### 2.2.2.2 - CONVINCERLI A RESTARE

Dal momento che sono ancora nella Piazza delle Celebrazioni (un luogo pubblico, in cui sono possibili incontri tra delegazioni) i PG possono rivolgersi direttamente agli elfi, e comunque Eshmun li supporta e assiste, per dare autorità e ufficialità al loro intervento.

#### DISPREZZO

Come prima cosa, gli elfi chiudono una porta metaforica in faccia ai PG:

*“Discuteremo con voi quando avrete dimostrato di essere un Popolo civile, non un insieme di persone egoiste e inette come vi siete dimostrati agli ultimi Giochi.”*

Lascia del tempo ai PG per rispondere a tono.

Se non lo fanno, interviene Eshmun:

*“Civiltà è rispettare le regole. E le regole dicono che nessuno può rifiutare un colloquio ufficiale...”*

#### FATEVI GLI AFFARI VOSTRI

*“Stiamo discutendo di urgenti questioni interne al Popolo di Glaphyria. Dite quindi quello che dovete dire, e poi andatevene.”*

I PG a questo punto dovrebbero andare dritti al punto: girare attorno alla questione (ovvero, far perdere tempo) produce solo risposte tranchant

*“Sì, avete sentito bene. E ora che siete stati assicurati sul buon funzionamento delle vostre orecchie, andatevene.”*

*“<risposta netta e scarna: no,sì>. E ora, secondo la tradizione, avete diritto a un'ultima questione e poi il colloquio sarà terminato.”*

Se i PG portano argomenti razionali e sensati (sulla falsariga degli argomenti degli atleti, v. sopra), fai effettuare una prova di **Diplomazia CD 20**, con modificatori +/- 5 in base alla bontà di quanto i PG hanno affermato.

Prova superata: gli atleti fanno propri gli argomenti dei PG e trovano il coraggio di far valere le proprie ragioni. A quel punto Hylarion capisce di essere in minoranza e cede. Se poi i PG riescono persino a fare in modo che ne esca bene (facendoci una bella figura), l'atteggiamento verso Arados migliora di 1 grado.

Prova fallita: gli elfi dichiarano che Glaphyria è solita decidere con la sua testa e non rimettersi alla fantasia di stranieri o di Popoli privi di onore, e congeda i PG.

L'atteggiamento verso Arados peggiora di 1 grado

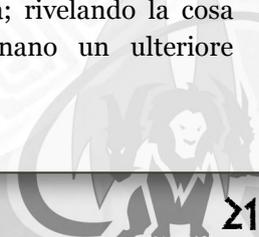
### 2.2.2.3 - PARLARE CON ATTALIA

Se i PG inseguono la fanciulla, lei -dopo una iniziale diffidenza- sarà ben lieta di trovare qualcuno con cui sfogarsi: il fatto che Hylarion possa essere infastidito dal fatto che lei vada a confidare argomenti delicati a degli stranieri non fa che renderla più schietta.

*“Cosa c'è, mi chiedete? C'è che il nostro diplomatico appena ha visto un po' di fumo se l'è fatta nei pantaloni. C'è che dopo otto anni passati ad allenarmi per questi Giochi, ora devo tornarmene a casa con un pugno di sabbia. C'è che Glaphyria sta per farsi ridere dietro da ogni Popolo Civilizzato del Mare Interno. Ma -volete proprio saperlo?- la cosa peggiore è che credo sia colpa mia. Mio padre ha fatto giurare ad Hylarion che mi avrebbe protetta, e ora lui preferirebbe veder scomparire Glaphyria nelle acque come la perdita Tualide, piuttosto che vedermi capitare qualcosa...”*

La ragazza non ha altro da aggiungere, ed è intenzionata a tornare alla sua tenda a sfogare la rabbia: è troppo orgogliosa per tornare indietro con la coda tra le gambe.

I PG possono però usare questi argomenti per cercare di convincere gli elfi a restare: in particolare, se riescono a usare in maniera intelligente l'informazione sui veri motivi di Hylarion (prendendolo da parte e promettendo di sorvegliare e proteggere Attalia; rivelando la cosa davanti agli atleti;...) guadagnano un ulteriore bonus di +2.



## ATTEGGIAMENTO DEGLI OTTO POPOLI

I vari Popoli, partono con un atteggiamento indifferente (coloro che continuano a punzecchiare Arados, ma senza troppa acredine) o di aperto disprezzo (coloro che ritengono che l'umiliazione di Arados sia una macchia indelebile).

	Ostilità	Disprezzo	Indifferenza	Simpatia	Stima	Gara delicata
Dohar			Offensivi			Sdegno dell'Eroe
Sehalund		Silenti				Destiero Furioso
Glaphyria		Snob (*)				Carcere dalle 100 Porte
Nak-Urgrosh		Ostili				Cornucopia d. discordia
Manoosh			Ironici			Sdegno dell'Eroe
Locratus			Sarcastici			Labirinto del Tiranno

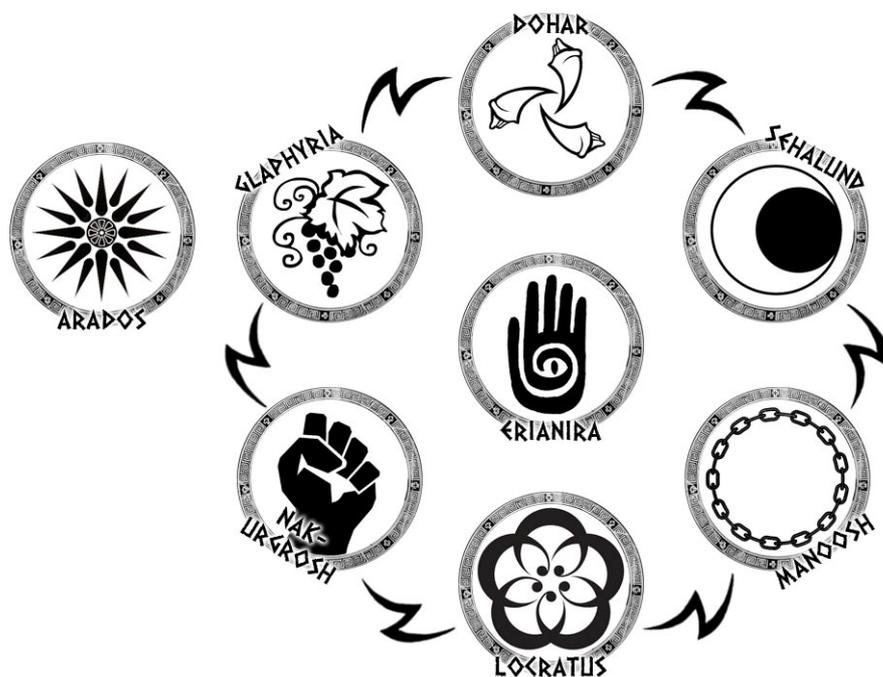
(\*) Se non è cambiato in seguito al tentativo da parte de PG di convincerli a non lasciare i Giochi.

L'atteggiamento di un certo Popolo nei confronti di Arados cambia...

...ogni volta che i PG **gareggiano in una Gara delicata** per quel Popolo:  
 se vincono → MIGLIORA  
 se perdono male (4° o 5° classificato) → PEGGIORA

...ogni volta che tale Popolo è fatto oggetto di un sabotaggio:  
 se i PG lo sventano → MIGLIORA  
 se non intervengono, il Popolo diventa sospettoso verso tutti (anche Arados) → PEGGIORA

Inoltre, ogni volta che fanno qualcosa di eccezionale e continuativo per ingraziarsi un Popolo (si mostrano particolarmente amichevoli, lo aiutano in una qualche occasione,...), peggiora l'atteggiamento dei Popoli storicamente ad esso ostili



## 2.3 - PARLARE CON UNO DEGLI OTTO POPOLI

Data la situazione, Eshmun ha proposto Manoosh, Locratus e Dohar perché sono quelli con cui, in un modo o nell'altro, un colloquio è più facile. Infatti, per tradizione non è possibile rispondere negativamente a un colloquio diplomatico, ma se un diplomatico non vuole parlare con il rappresentante di un altro Popolo, può far durare il colloquio molto poco e renderlo molto sgradevole.

Perché non gli altri?

### Nak-Urgrosh:

Sono concentrati sul prepararsi alle gare, e il primo giorno trattano diplomatici in visita come fastidiose zanzare da scacciare in malo modo.

### Sehalund:

Prima di avviare contatti attendono di vedere la forza degli atleti degli altri Popoli: se un diplomatico (e in particolare un diplomatico maschio) le contatta il primo giorno, fanno finta di non capire la sua lingua.

### Glaphyria:

Hanno sempre trattato Arados con sufficienza: dopo l'esito degli ultimi Giochi, sono passati direttamente al disprezzo, e a colloquio ti fanno capire che considerano parlare con te uno spreco di tempo. Umiliante, sì.

I PG hanno il diritto di non credere al loro diplomatico e di provarci lo stesso: tuttavia, egli aveva ragione, e quindi queste scene sono complete perdite di tempo. Procedi spedito, taglia corto ed eventualmente (se i PG già hanno contattato un altro Popolo) usa il trigger di inizio gare per indurre i Giocatori ad andare oltre.

### 2.3.4.1. - GLAPHYRIA

Questo incontro dipende da se e come i PG hanno gestito la volontà del diplomatico di abbandonare i Giochi.

*“Cos’altro c’è? C’è altra saggezza che volete dispensare? Volete insegnarci ancora un po’ come si sta al mondo? Occupatevi invece dei problemi di Arados: solo per contarli non vi basterà un mese...”*

Oppure:

*“Abbiamo riti importanti da compiere, e già siamo in ritardo. Sono sicuro che il colloquio ufficiale si potrà svolgere in un qualsiasi altro momento degli altri giorni dei Giochi. Se non moriamo tutti prima, a dar credito alle minacce. Non siete d'accordo con me?”*

Se insistono:

*“La tradizione è la tradizione. Ponete i vostri tre quesiti -rapidamente- e poi andatevene”*

Ovviamente in questo caso le risposte sono monosillabiche, vaghe e tranchant e del tutto insoddisfacenti.

### 2.3.4.2 - NAK-URGROSH

*Vi dirigerete al fondo della Piazza della Pace, dove, dietro la colonna del braciere, c'è l'ingresso del grande tempio sotterraneo di Nak-Urgrosh. Un paio di nani stazionano davanti all'apertura, lucidando le loro ascie.*

*“Cosa desiderate, aradoi?” chiede uno, impugnando l'ascia*

*“Vorrei conferire con il vostro Popolo. Posso parlare con la vostra nobile diplomatica?”*

*“No”*

*“Ma, la tradizione...”*

*“No “*

### 2.3.4.3 - SEHALUND

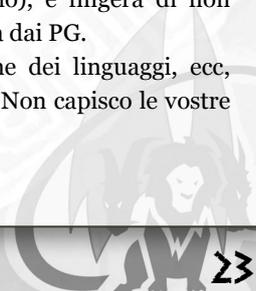
Prima di avviare contatti le amazzoni attendono di vedere la forza degli atleti degli altri Popoli, quindi se un diplomatico (e in particolare un diplomatico maschio) le contatta il primo giorno, fanno finta di non capire la sua lingua.

*Dal tempio sentite uscire un canto dolcissimo in una lingua che non conoscete.*

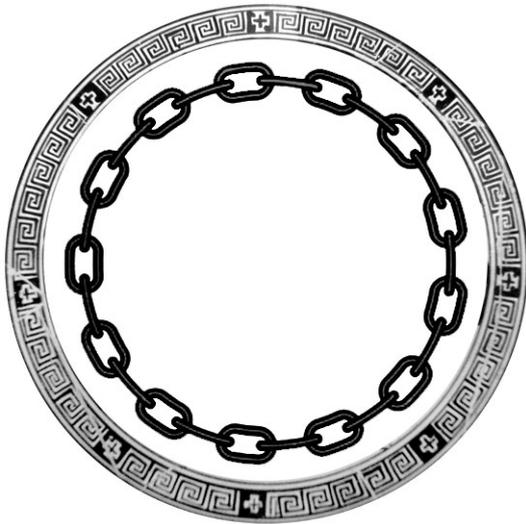
*Eshmun chiede di parlare con la Regina della Pace, ma le amazzoni vi guardano senza dar mostra di aver capito, poi scuotono il capo e pronunciano una frase in una lingua incomprensibile.*

La regina sarà l'unica a parlare, e lo farà in una lingua incomprensibile a tutti (il sehaliano), e fingerà di non comprendere nessuna lingua parlata dai PG.

Qualsiasi tentativo di comprensione dei linguaggi, ecc, porterà solo i PG a capire che dice “Non capisco le vostre parole”.



## 2.3.1 - PARLARE CON I MANOOSHI



## 2.3.1.1 - PRENDERE CONTATTO

*Eshmun si dirige verso il più alto edificio della Piazza delle celebrazioni, un tempio a gradoni con colonnati sovrapposti, tra le cui colonne sventolano drappi viola.*

*“Questo e’ il tempio del Dio-Imperatore Manoosh” spiega “Sicuramente troveremo qui il loro diplomatico, Habròcomes”.*

*Entrate in una grande stanza in cui si trovano uomini e donne seminudi, con indosso collari di ferro.*

*“Sono Eshmun di Orit, diplomatico degli Arados: accompagnami dal tuo signore” dice a uno schiavo che china il capo e vi precede nelle profondità del tempio, fino a una sala al cui centro c’è l’enorme statua di un mezzo-demone con una maestosa corona in fronte.*

*Gli atleti di Manoosh sono inginocchiati davanti alla statua e due uomini in paramenti viola li stanno benedicendo. Vi rendete conto che anche qui tutti indossano collari o catene da schiavi, anche se di metalli nobili.*

*Lo schiavo vi conduce da un grasso diplomatico adagiato sulla sua lettiga, che non sembra interessato alla cerimonia, quanto piuttosto allo spuntino che tre schiave seminude gli stanno porgendo (NxDM: per la cronaca, sono occhi di coniglio caramellati).*

*Tra le pieghe del suo grasso collo scorgete una catena d’oro.*

*L’uomo vi guarda con le sue iridi gialle, poi fa un cenno con una mano e un boccone fluttua dalla mano di una schiava, atterrandogli lievemente in bocca (NxDM: ha usato prestidigitazione per impressionare i PG; per loro non sarà niente di rilevante, ma in un mondo a bassa magia di solito fa effetto).*

*“Accomodatevi! E’ un piacere incontrare qualcuno che sia persino più disprezzato di quanto lo siamo noi Manooshi... Vieni, Eshmun, parliamo. Voi! Occupatevi del suo seguito!” dice a un gruppo di Atleti che ha completato il rituale sacro.*

Mentre Eshmun parla di questioni commerciali (vuole informarsi sulla possibilità di acquistare schiavi esotici, magari provenienti dalle Terre Lontane, da usare come interpreti e consulenti nel corso delle esplorazioni che Arados sta compiendo), i PG potranno intrattenersi con gli atleti, che - avendo ricevuto il permesso di Habròcomes- si avvicinano smargiassi.

## 2.3.1.2 - PARLARE CON GLI ATLETI

*“Arados vi ha comprati per vincere al posto loro?” chiede una donna (733)*

*“Dovete essere stati un affare. Non sembrate ottimizzati per nulla.” aggiunge un elfo dai poderosi bicipiti (185)*

Parlare delle gare:

normalmente c’erano sempre almeno 8 Giudici, mentre quest’anno sono la metà.

*Un dragonide/mezzodrago (512) esclama: “Il Padrone dice che i Giudici sono molti meno degli anni scorsi. Spero non ci siano problemi. Non posso perdere!”*

Parlare delle minacce:

non solo Arados, anche loro hanno ricevuto minacce prima dell’inizio dei Giochi.

*Un dragonide/mezzodrago (512) ringhia:*

*“Minacce? Mai prima di oggi altre minacce erano giunte al Dio-Imperatore. Mi chiedo: chi può essere tanto stolto da minacciare un dio?!?”*

Discutere su chi potrebbe essere a compierle:

*“Minacce, sotterfugi... Chissà chi mai potrebbe abbassarsi a tanto. Chissà quale Popolo potrebbe ricorrere a un’arma così disonorevole...” dice un nano (332), e attorno a lui gli atleti vi guardano con sorrisi di scherno.*

**Intuizione CD 10:** credono possa essere Arados, che sta cercando di far ritirare le altre squadre, per poter vincere senza dover gareggiare (o dovendo gareggiare contro pochi atleti).

**2.3.1.3 - PARLARE CON IL DIPLOMATICO**

Eshmun dopo un po’ conclude il suo colloquio (era solo un primo colloquio esplorativo: l’opera di convincimento e la contrattazione conta di farla durante la Festa delle Delegazioni) e il diplomatico è disponibile a parlare con i PG

*“Manoosh è un grande impero, raccontatemi delle vostre terre. Magari siamo anche confinanti.” (NxDM in realtà no)*

*L’aria attorno a voi diventa un po’ più fredda mentre Habròcomes vi chiede “E la magia? Che tipo di magia praticate nelle vostre terre?”*

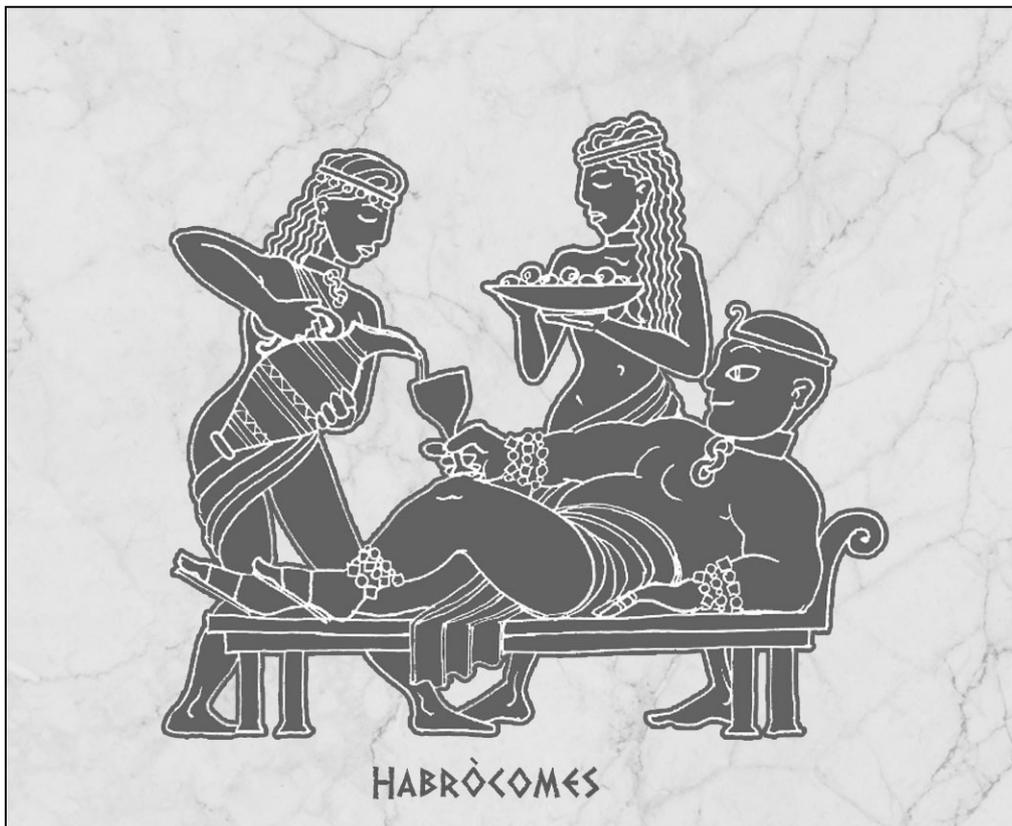
Sta cercando di capire se possono essere stati loro a fare l’illusione alla cerimonia.

Parlare delle gare, dei Sapienti o delle minacce:

Conferma e arricchisce quello che hanno detto gli Atleti: può riferire il testo integrale delle minacce (identico a quello ricevuto da Eshmun) e conferma la perplessità riguardo il ridotto numero di Giudici. Dichiara quindi che ne chiederà il motivo ai Sapienti stessi.

Ha già avanzato richiesta di un colloquio con i Sapienti, e intende chiedere loro come mai ci sono la metà dei Giudici presenti nelle precedenti edizioni. A maggior ragione in questa edizione, su cui pendono gravi minacce. A sera saprà la risposta, e se la risposta non gli piacerà valuterà se ritirare la sua delegazione.

La prossima volta che i PG parlano con questa fazione, sanno che è perché molti Giudici sono morti in un viaggio in mare.



## 2.3.2 - PARLARE CON LOCRATII



## 2.3.2.1 - PRENDERE CONTATTO

*Eshmun si dirige verso il tempio a occidente della Piazza. Le colonne che lo circondano sono sormontate dal simbolo di Adbar / Erathis. Dall'interno si ode una litania a molte voci.*

*“Meglio non disturbarli mentre pregano” spiega il vostro diplomatico “ma non preoccupatevi: sono funzionali e veloci in tutto, anche quando invocano gli dei”.*

*Dopo un momento, infatti, la litania si chiude in un accordo trionfante in maggiore. “Venite, andiamo a chiedere il colloquio.”*

*Attraversate le colonne, vi trovate in una sala di pietra bianca, con solo un altare sul fondo. Atleti di molte razze, vestiti di azzurro, sono in piedi nella stanza. Stavano preparandosi ad uscire ma, vedendovi, molti decidono di fermarsi ancora nel tempio. Nessuno vi rivolge la parola, ma sentite molte risatine e notate varie occhiate sarcastiche al vostro passaggio.*

*Eshmun si dirige con decisione verso l'altare. Un uomo magro e con i capelli grigi sta parlando con il sacerdote di Adbar/Erathis.*

*“Io Eshmun di Orit, diplomatico degli Arados chiedo un colloquio al Popolo di Locratius.”*

*L'uomo si volta.*

*Sembra vecchio, vecchio e stanco.*

*“Io, Regulus Marciniò ti dò il benvenuto. Che le nostre parole possan esser giuste.”*

*Mentre i diplomatici si appartano a parlare, gli atleti vi si stringono attorno.*

*Una ragazza vi si avvicina e vi chiede :*

*“Prodi atleti di Arados. Con quali gesta ci meraviglierete questa volta? Io sono giovane, non ero presente ai precedenti Giochi, ma le storie che raccontano sulle vostre imprese sono famose in tutto il mondo.”*

*“Pensate di riuscire a migliorare il vostro record?” chiede un halfling con malizia*

*“... mi ricordo che un atleta si ritirò prima di una gara, magari quest'anno potreste arrivare sempre ultimi per merito e non per squalifica...”*

Se i PG rispondono a tono, valutare positivamente alla voce “interpretazione”.

Intanto, Eshmun passeggia con il diplomatico discutendo di questioni commerciali (vuole comprare Cedri Giganti -fondamentali per la costruzione di navi d'alto mare-, che i Locratii sono restii a vendere).

## 2.3.2.2 - PARLARE CON GLI ATLETI

*Una mezz'elfa (Marcella Valeriae) vi sorride e chiede: “Ho sentito che arrivate da terre lontane. Raccontateci, come sono i vostri Popoli?”*

*Dopo un po' di chiacchiere arriva anche il suo “gemello” (Cael Valerio), che le mette un possessivo braccio intorno alla vita, senza intervenire nella discussione*

Parlare delle gare:

normalmente c'erano sempre almeno 8 Giudici, mentre quest'anno sono la metà.

*Una donna (Lucilla Torenia) scuote la testa “Speriamo non ci siano errori di arbitraggio. Di solito i Giudici di Gara sono 8, non 4”. Un nano (Pitrus Laviico) aggiunge: “E' vero che hanno aggiunto molti altri Sapienti. Ma non so. Non è tradizione, ecco!”*

Parlare delle minacce:

non solo Arados, anche loro hanno ricevuto minacce prima dell'inizio dei Giochi.

*“Erano giunte minacce anche prima di oggi” ammette un un elfo (Anistius Sicinio), “ma questo ci porta solo a partecipare ai giochi con più decisione. Chi cerca di perturbare l'ordine e la tradizione non può prevalere!”*

Discutere su chi potrebbe essere a compierle:

*Un mezz'elfo dalla lunga treccia (Cael Valerio) esclama "Certo che abbiamo un'idea di chi potrebbe essere. Un'idea facile facile su chi mai potrebbe ordire minacce e inganni. Ma con un'idea mica ci possiamo far niente." Tutti attorno a lui annuiscono, tetri*

**Intuizione CD 10:** credono possa essere Arados, che sta cercando di far ritirare le altre squadre, per poter vincere senza dover gareggiare (o dovendo gareggiare contro pochi atleti).



**2.3.2.3 - PARLARE CON IL DIPLOMATICO**

Eshmun dopo un po' conclude il suo colloquio (era solo un primo colloquio esplorativo: l'opera di convincimento e la contrattazione conta di farla durante la Festa delle Delegazioni) e il diplomatico è disponibile a parlare con i PG

*"Stranieri, immagino avrete storie e usanze che a noi apparirebbero nuove e meravigliose. Qualche anno fa vi avrei sommerso di domande, e registrato tutto su papiri, per futura memoria. Quel tempo è passato, tuttavia non posso non chiedermi: ma voi siete Atleti o Soldati? Dall'aspetto non si capisce..."*

*"E la magia, com'è la magia nelle vostre terre?" dice il diplomatico, sfiorando la schiena del sacerdote di Erathis ancora poco lontano (che diventa attento ai discorsi del PG, e silenziosamente ne valuta le capacità magiche)*

Sta cercando di capire se possono essere stati loro a fare l'illusione alla cerimonia.

Parlare delle gare, dei Sapianti o delle minacce:

Conferma e arricchisce quello che hanno detto gli Atleti: può riferire il testo integrale delle minacce (identico a quello ricevuto da Eshmun) e conferma la perplessità riguardo il ridotto numero di Giudici. Dichiarerà quindi che ne chiederà il motivo ai Sapianti stessi.

Ha già avanzato richiesta di un colloquio con i Sapianti, e intende chiedere loro come mai ci sono la metà dei Giudici presenti nelle precedenti edizioni. A maggior ragione in questa edizione, su cui pendono gravi minacce. A sera saprà la risposta, e se la risposta non gli piacerà valuterà se ritirare la sua delegazione.

La prossima volta che i PG parlano con questa fazione, sanno che è perché molti Sapianti Anziani sono morti in un viaggio in mare.



## 2.3.3 - PARLARE CON DOHARI



## 2.3.3.1 - PRENDERE CONTATTO

*“Ho visto i Dohar andare al loro accampamento. Siamo fortunati. Dentro a un tempio puzzano davvero troppo. Almeno lì avremo l'aria del mare a contrastare il loro fetore.”*

*Ciò detto vi conduce verso il punto dove sono montate le tende.*

*“Quest'anno è Borèn Frecciasicura il loro diplomatico, figlio maggiore del re dell'orda.*

*Sentite tamburi battere selvaggiamente. Le yurte (NxDM: sono tende tribali) dei Dohar sono al centro della spianata, con i loro vessilli neri piantati caoticamente tra le tende.*

NxDM: non è un caso, le hanno montate lì per dar fastidio a tutti, sanno che gli altri popoli non amano la loro vicinanza.

*La maggior parte dei Dohari è raccolta vicino al mare, dove suonano i tamburi, e vi volge le spalle: il vostro arrivo non passa comunque inosservato. Un orco sghignazza:*

*“Ehi, guardate chi è arrivato: gli ultimi tra gli ultimi. Ah Ah Ah!”*

*Tutti ridono, e un uomo muscoloso aggiunge “Guardate che non basta vestirsi da guerrieri per imparare a combattere! Ah Ah Ah!”*

*Un giovane prestante, dai lunghi capelli ramati, si dirige verso di voi. Indossa gli abiti neri degli atleti ed è tutto sudato. Beve una lunga sorsata da un corno, e fa un cenno ad Eshmun, salutandolo così:*

*“Sapevamo che voi Arados siete guerrieri schifosi. Dovevamo immaginare che anche come atleti eravate terribili. Non so proprio di cosa dovremmo parlare con dei nidraag come voi”*  
*Ma poi gli offre comunque il suo corno e gli indica un sedile, accomodandosi vicino a lui.*

Mentre Eshmun discute di affari con il diplomatico Doharo (vuole accordarsi per far transitare sana e salva attraverso il loro territorio una carovana diretta alle Terre oltre il Deserto), gli atleti tornano alla loro cerimonia.

*Sulla spiaggia si sta svolgendo una cerimonia per ingraziarsi il favore di Kord / Gorum. Tutti gli atleti di Dohar, vestiti di nero, stanno in cerchio attorno ai suonatori di tamburi e battono le mani a tempo. Orchi, mezz'orchi e umani, tutti maschi.*

*A turno, ma in maniera assolutamente libera, da due a cinque dohar entrano nel cerchio e combattono tra di loro a mani nude, in un qualcosa a metà tra una danza e una lotta, seguendo il ritmo dei tamburi. Poi via via qualcuno lascia e qualcun altro ne prende il posto.*

*Il combattimento non è simulato, tutti usano la loro forza al meglio, ma non si combatte per far male e il risultato sembra quasi una danza.*

Se i PG provano a unirsi:

4° edizione:

è una lotta rituale, che segue le regole della Lotta normale. L'obiettivo è tenere trattenuto l'avversario per 2 round. L'attacco è Forza vs Riflessi per trattenere, e Atletica vs Tempra oppure Acrobazia vs Riflessi per sfuggire alla presa. L'avversario dei PG ha Forza vs Riflessi +5, Atletica vs Tempra +10, Tempra 14, Riflessi 12

Pathfinder:

è una lotta rituale, che segue le regole della Lotta normale. L'avversario dei PG avrà le seguenti statistiche (Barbaro o Guerriero di 2° livello con For 16, Des 13): Tiro per colpire a contatto +6, CMB +6, CMD 17; si tenta di tener l'avversario immobilizzato per 2 round.

Se attaccano briga, interviene Eshmun a fermare tutto, ma i Dohari sotto sotto apprezzano.

### 2.3.3.2 - PARLARE CON GLI ATLETI

Nota bene: Ricorda di far notare ai pg che tra i Dohar non ci sono donne. Non se ne vedono neanche nell'accampamento.

*“Dove vi han pescato quei mercanti? A una bancarella del pesce?” chiede grugnando un orco. (Tròn Sveltacciaio)*

#### Parlare delle gare:

normalmente c'erano sempre almeno 8 Giudici, mentre quest'anno sono la metà.

*Un ragazzo possente come un mezzo-gigante (Tymeos Fortebraccia) esclama “Ma che ci importa dei Giudici. Dicono che le altre volte erano 8. Beh, secondo me 4 è meglio!”*

#### Parlare delle minacce:

non solo Arados, anche loro hanno ricevuto minacce prima dell'inizio dei Giochi.

*Un atleta (Tymeos Fortebraccia) esclama ridendo “Minacce, sì, ce ne sono state. Ma nessuna minaccia può spaventare un Dohari!” Tutti si dimostrano d'accordo, accompagnando l'affermazione con urla e percuotendosi il petto.*

#### Discutere su chi potrebbe essere a compierle:

*Un mezz'orco (Romer Linguapungente) dall'aria sveglia afferma “Certo che abbiamo dei sospetti. E ancor più certo non ne parliamo con i sospettati.”*

**Intuizione CD 10:** credono possa essere Arados, che sta cercando di far ritirare le altre squadre, per poter vincere senza dover gareggiare (o dovendo gareggiare contro pochi atleti).

### 2.3.3.3 - PARLARE CON IL DIPLOMATICO

Eshmun dopo un po' conclude il suo colloquio (era solo un primo colloquio esplorativo: l'opera di convincimento e la contrattazione conta di farla durante la Festa delle Delegazioni) e il diplomatico è disponibile a parlare con i PG

Borèn Frecciascura odia le donne ed è sprezzante verso la debolezza. Fallo rivolgere quindi a maschi forti, e fai battute sui deboli se se ne presenta l'occasione. Se una donna gli parla, lui comunque risponderà a quello che considera il capo.

*“Stranieri, nel vostro paese qual'è la cosa che gli uomini apprezzano di più?”*

(Risposta dohara: “per noi il vento tra i capelli, una lucertola sotto il sedere e il pianto delle donne del nemico!”)

*“Raccontatemi delle vostre magie, stranieri” dice mentre di fianco a lui si accomoda un guerriero (E' il cantore della tribù, Romer Linguapungente, che sta a sentire e fa battute all'occorrenza)*

Sta cercando di capire se possono essere stati loro a fare l'illusione alla cerimonia.

#### Parlare delle gare, dei Sapiienti o delle minacce:

Conferma e arricchisce quello che hanno detto gli Atleti: può riferire il testo integrale delle minacce (identico a quello ricevuto da Eshmun) e conferma la perplessità riguardo il ridotto numero di Giudici. Dichiaro quindi che ne chiederà il motivo ai Sapiienti stessi.

Ha già avanzato richiesta di un colloquio con i Sapiienti, e intende chiedere loro come mai ci sono la metà dei Giudici presenti nelle precedenti edizioni. A maggior ragione in questa edizione, su cui pendono gravi minacce. A sera saprà la risposta, e se la risposta non gli piacerà valuterà se ritirare la sua delegazione.

La prossima volta che i PG parlano con questa fazione, sanno che è perché molti Sapiienti Anziani sono morti in un viaggio in mare.



## STRUTTURA GENERALE DELLE GARE

Ogni gara ha una scansione ricorrente, analoga per tutte.

Visto che i PG saranno forzatamente divisi, devi alternare la tua attenzione di DM tra i due, dando il giusto spazio a ciascuno. Qui di seguito è indicata una possibile alternanza equilibrata, che tuttavia deve essere adattata ai casi specifici.

Fai attenzione a non farti prendere la mano dal dialogare e descrivere situazioni e interazioni: in tutto deve durare **al massimo 25 minuti!**

### A) INTRODUZIONE (a PG riuniti)

spiegazione generale di dove si svolge la gara e di come è fatto il Campo di Gara. Sono inoltre sempre presenti le Coppe (v. box)

I PG devono dividersi tra Atleti e Pubblico.

### B) PUBBLICO

#### SISTEMARSI E GUARDARSI ATTORNO

Mentre gli Atleti attendono che la gara abbia inizio, i PG tra il pubblico possono guardarsi attorno, cercare eventuali tracce di sabotaggi (v. paragrafo corrispondente) e scegliere dove mettersi.

Devono restare uniti: Eshmun li vuole con sé (sotto sotto, ha paura che un sabotaggio possa coinvolgerlo) e fa notare come sparpagliarsi possa essere visto come una cosa sospetta. Tuttavia, il diplomatico è disponibile a mettersi presso un Popolo a scelta dei PG, con cui potranno interagire dopo (v. interazioni standard).

### C) ATLETI

#### PRESENTAZIONE DELLA GARA

Presentazione della gara. Assicurati che i PG abbiano capito come si articola la gara (cosa possono fare, cosa non possono fare, cosa devono fare per vincere, se è a tempo,...) per evitare che sorgano problemi a gara in corso.

Sorteggio dell'ordine delle squadre.

### D) PUBBLICO

#### INTERAZIONE E SABOTAGGIO

I PG hanno modo di parlare con il Popolo attorno a loro, ed eventualmente indagare di nuovo sul sabotaggio.

Prima, durante o dopo la gara si svolge il sabotaggio.

### E) ATLETI

#### GARA

Svolgimento della gara.

### F) CONCLUSIONE (a PG di nuovo riuniti)

Viene stilata la classifica e i Popoli che si sentono penalizzati protestano, minacciando di abbandonare i Giochi.

In ogni caso, i Sapianti fanno svolgere la premiazione, nella quale stranamente le Coppe vengono consegnate e poi riprese (v. box).

Se i PG si sono piazzati degnamente, ricevono le congratulazioni degli altri Popoli arrivati tra i primi.

## LE COPPE

Le coppe sono opere d'arte in oro massiccio, del valore di 70, 50 e 30 monete d'oro.

Vengono incantate la mattina all'alba (per le gare della mattina) e durante la pausa pranzo (per le gare del pomeriggio) dai Giudici radunati davanti al Tempio della Pace, rendendole recettive nei confronti dell'energia agonistica delle gare, e sono conservate in una caverna sotto il tempio.

Subito prima delle gare, vengono portate giù da Sapianti Senza Nome, che le sorvegliano e custodiscono.

#### **Arcano CD 22 / Individuazione del magico + Sapienza Magica CD 22:**

su di esse aleggia una debole aura magica di trasmutazione.

Nel corso delle gare vengono consegnate agli atleti, che sono poi incoronati di foglie di alloro e presentati al pubblico affinché renda loro onore, quindi vengono riprese e portate al Tempio della Pace.

Se i PG chiedono spiegazioni, viene loro detto che saranno di nuovo consegnate a tutti gli Atleti vincitori nel corso della Cerimonia di Premiazione finale, e la cosa viene motivata dicendo che in questo modo i Sapianti le tengono al sicuro, per evitare che possano suscitare cupidigia ed essere rubate.

Se osservano magicamente le coppe dopo la consegna agli Atleti, vedranno che l'aura è ora molto più forte (moderata). Le coppe "cariche" vengono quindi portate al Tempio della Pace, e riversate nel mare di energia potenziale che i Giudici stanno accumulando da più di cinquant'anni.

## 3- LE GARE

Entro 1 ora dall'inizio  
**TRIGGER!**  
Chiamata degli atleti alle gare!

<i>Destriero</i>	<i>Labirinto</i>	<i>Sdegno</i>	<i>Cornucopia</i>	<i>Carcere</i>
DOHAR	LOCRATUS	MANOOSH	NAK-URGROSH	GLAPHYRIA
Sehalund	Sehalund	Dohar	Dohar	Sehalund
Glaphyria	Glaphyria	Locratus	Locratus	Manoosh
Locratus	Manoosh	Nak-Urgrosh	Manoosh	Nak-Urgrosh

Se i PG sono prefatti, a meno che non abbiano scelto altre gare a inizio avventura, parteciperanno di norma a queste tre:

### 4 giocatori

- A. Il Destriero furioso
- B. Il Labirinto del tiranno
- C. Il Carcere delle 100 porte

### 5 o 6 giocatori

- A. Il Destriero furioso
- B. Il Labirinto del tiranno
- C. Lo Sdegno dell'Eroe

PG fai-da-te svolgono le gare scelte nel fare i PG:

Le gare sono, nell'ordine:

1. Il Destiero furioso
2. Il labirinto del tiranno
3. Lo sdegno dell'eroe
4. La cornucopia della discordia
5. Il carcere dalle cento porte

Le tre gare che fanno i PG seguono quest'ordine (ovviamente saltando le gare che non hanno scelto).

NOTA BENE: dal momento che tutte le gare sono sabotate, ogni gara potrebbe fornire indizi ai giocatori. Sono indizi importanti, che —sempre se i PG se li meritano, indagando e agendo in maniera accorta— sono dati secondo queste modalità:

GARA 1 - per i sabotaggi viene usato un oggetto mono-uso che può essere trovato dai PG → se portato a qualcuno che se ne intende (Manoosh o Nak-Urgrosh), può dare indicazioni sull'identità di chi l'ha creato.

GARA 2 - il sabotatore è mescolato al pubblico, e se viene scoperto, usa un oggetto che lo teletrasporta via, in salvo → il covo dei sabotatori è relativamente vicino (comunque sull'isola). L'oggetto usato è in pietra: se portato ai Pech può dare indicazioni sull'identità di chi lo ha usato.

GARA 3 - prima / durante / dopo il sabotaggio, il sabotatore perde / smarrisce una mappa delle maree → i covo dei sabotatori è accessibile solo con la bassa marea.

**Ogni gara deve durare non più di 25 minuti, tutto compreso.**

ATTENZIONE! Cerca di concentrarti sugli aspetti importanti, non lasciando che i PG si perdano in mille chiacchiere con Eshmun e con il pubblico. Du' chiacchiere, e poi sottolinea come il tifo sia così fragoroso che rende difficile sentirsi anche da vicino, e che comunque tutti sono presi dalla gara e non si lasciano distrarre.



### 3.1-IL DESTRIERO FURIOSO

*Melagra, portando ambasciate di pace, fu assalita da un cinghiale furioso che uccise il cavallo. L'eroina non si disperò e affrontò il mostro e dopo una lunga lotta, lo sottomise. Il cinghiale domato si lasciò cavalcare fino a destinazione, e le ambasciate di Melagra evitarono una crudele guerra.*



#### ABSTRACT

Ogni Atleta deve rimanere in groppa ad una creatura selvaggia (che varia ad ogni edizione dei Giochi) per più tempo possibile. La creatura è magicamente impossibilitata a danneggiare l'Atleta, ma cercherà in ogni modo possibile di disarcionarlo.

#### PARTECIPANTI:

DOHAR (favoriti), Sehalund, Glaphyria, Locratus

**SABOTAGGIO:** una tromba dei locratii manomessa viene sostituita con una tromba che produce l'incantesimo Scassinare, con l'obiettivo di slegare le cinghie cui l'atleta amazzone si aggrappa e farla cadere.

#### 3.1.1 - L'ARENA

L'arena di questa gara è una conca erbosa, circondata da un muro circolare alto tre metri, coperto da un folto strato di edera. Il pubblico, atleti, diplomatici, ma anche semplici inservienti e marinai, sta prendendo posto sulle gradinate al di sopra del muro, dividendosi automaticamente per Popolo sotto lo sguardo impassibile di una decina di Sapiienti Senza Nome, disposti a intervalli regolari lungo il muro. Molti portano con sé trombe, tamburi, corni e bandiere.

A questo punto il PG atleta raggiunge gli altri atleti in una zona loro assegnata, mentre i restanti PG possono andare a sistemarsi tra il pubblico.

Per completezza di informazione, gli altri atleti sono:

- Anistius Siconio di Locratus, un mezz'elfo piuttosto basso, con le braccia molto muscolose e un corpetto di cuoio imbottito
- Borg Cavalcatutto di Dohar, un orco gigantesco, con le gambe storte, che indossa solo un perizoma di lucertola pelosa. E' l'atleta favorito e dall'alto di questa convinzione farà lo spaccone con tutti.
- Eptesilea di Sehalund, un'umana bionda, magra e flessuosa, con abiti di seta resi aderenti da una fasciatura stretta.
- Kalvion di Glaphyria, un elfo grasso e con i piedi prensili, che però tiene sempre nelle scarpe, perché se ne vergogna molto. Se li avesse usati, forse avrebbe vinto, ed egli vivrà il resto della sua vita roso dal rimpianto per quella scelta sbagliata dettata dalla immotivata paura del giudizio altrui. Ma tanto tutto questo i PG non lo sapranno mai, quindi chisseneffrega...

Tuttavia, cerca di non perdere tempo in queste interazioni di scarso significato e procedi rapido nella prova.

### 3.1.2 - [PUB] GUARDARSI ATTORNO

*La rappresentanza più numerosa è quella dei dohari, mentre sono quasi assenti i manooshi e i nani, che non hanno atleti iscritti a queste gare. Le amazzoni, come consuetudine, si tendono discoste dalle altre fazioni. A fare il tifo per voi c'è Eshmun di Orit, che si è portato dietro praticamente tutto l'equipaggio della nave, con trombe e bandiere arancioni.*

*“C'è molto pubblico perché questa è una delle gare più semplici da seguire, e anche una delle più divertenti” vi spiega...*

#### Percezione CD 18:

Tutti coloro che hanno uno strumento stanno facendo esercizi per scaldarlo.

“C'è qualcuno che si comporta in modo strano?”

Dipende in che senso strano... tuttavia:

#### Percezione CD 25:

Un Glaphyriano sta mettendo quelli che sembrano coriandoli all'interno del suo corno, e uno di Locratus invece -piuttosto seccato- sta pulendo la sua buccina con una lunga bacchetta. Se lo si tiene d'occhio, dopo un po' si scusa con i compagni e se ne va.

Il più muscoloso dei due capi dohari guarda fisso la regina delle amazzoni, con un mezzo sorriso sprezzante e i bicipiti ben in vista. Lei invece lo ignora con un capolavoro di studiata indifferenza.

### 3.1.3 - [ATL] PRESENTAZIONE DELLA GARA

*Dopo un momento, risuona un campana, e nell'arena fa il suo ingresso il Giudice Falco. Con voce melodiosa racconta la leggenda di Melagra e poi dichiara aperta la Gara del Destriero Furioso. Alcuni Sapiienti Senza Nome portano nell'arena un grosso rettile dalle scaglie cangianti nei colori dell'arcobaleno, che cammina sulle poderose zampe posteriori. Arriva al centro dell'arena ruggisce, mostrando una chiosa di denti affilatissimi, ma i suoi occhi sono appannati -è sotto il controllo dei Sapiienti.*

#### Conoscenza (Arcana) / Arcano CD 20

Si tratta di un Draco dell'Ira Fatato (Fey Rage Drake)

#### Arcano CD 18 / Sapienza Magica CD 18

Il Draco è sotto l'effetto di un incantesimo di ammalimento.

#### Osservare il rage drake

E' un rettile alto quasi due metri e mezzo, e lungo cinque. Ha una fila di spuntoni appuntiti sulla schiena e attorno alla testa e dei denti terrificanti.

*“Non preoccupatevi... i Sapiienti hanno lanciato un incantesimo che impedisce alla bestia di ferire il cavaliere, e anche ammaccature e lividi saranno curati dai Sapiienti a fine gara...” dice Eshmun, forse interpretando come preoccupazione il fatto che continuiate a scrutare la bestia.*

Poi, prosegui spiegando in cosa consiste la gara:

*Ogni Atleta ha una clessidra di tempo per prepararsi, e deve stare quanto più tempo possibile in groppa al mostro, ovvero restare a contatto con il mostro, senza toccare il terreno. Il Giudice poi sorteggia l'ordine di gara: Locratus, Arados, Sehalund, Dohar, Glaphyria.*

### 3.1.4 - [PUB] INTERAZIONI CON IL PUBBLICO

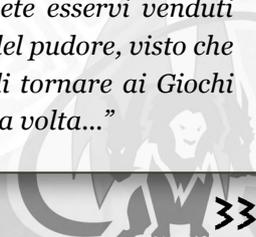
Dove i vari gruppi si lambiscono, il pubblico è impegnato nell'insultarsi a vicenda, lungo il sottile confine tra giocoso scherzo e offesa da lavare nel sangue, tutti contro tutti.

Se i PG provano a fare conversazione, si troveranno anche loro gioiosamente coinvolti:

*“Ah, gli atleti di Arados... scommettete che questa volta migliorano il loro record e cadono da cavallo prima di esserci saliti?”*

*“Certo che ci vuole un bel coraggio per indossare l'arancione... sapete che invece della bandiera bianca come simbolo di resa, hanno proposto di usare bandiere arancioni?”*

*“Ma voi siete così scarsi perché vi siete venduti coraggio, forza, agilità e fermezza? Per questo siete così ricchi... E ora dovete esservi venduti anche amor proprio e senso del pudore, visto che avete avuto la faccia tosta di tornare ai Giochi dopo la bella prova dell'ultima volta...”*



Se invece provano a raggiungere i suonatori che si sono segnalati per il loro comportamento, il primo nega tutto (coriandoli? quali coriandoli?), mentre il secondo spiega che la sua tromba è intasata (durante la traversata deve esserci caduta dentro cera di candela), e questo è un problema perché è fatta per suonare insieme ad altre due (quelle dei suoi compagni). Se non suona manca una nota all'accordo.

L'unica è andare a cercare qualcosa per pulirla: prende e se ne va.

*L'atleta di Locratius, un mezz'elfo di bassa statura con braccia molto muscolose e un corpetto di cuoio imbottito azzurro usa la sua clessidra di tempo per legare lunghe strisce di cuoio attorno al lungo collo del Draco, quindi si mette a cavalcioni su di lui.*

*A un suo cenno, i Sapianti liberano il mostro che, con un ruggito assordante, inizia a scuotersi, sgroppando con furia.*

*“Ecco, la scorsa volta a questo punto il nostro Atleta era già caduto...” dice Eshmun con una certa amarezza.*

*Immediatamente, gli spalti esplodono in un frastuono terrificante, mentre ciascun Popolo urla il suo tifo pro o (nella maggioranza dei casi) contro Locratius, aiutandosi con gli strumenti musicali.*

#### **Percezione CD 15**

Ci sono solo due trombettieri locratii, e in effetti il loro accordo non è completo e pieno. I corni da caccia dohari a più riprese li coprono...

*Il locratio quasi subito perde la presa con le gambe, perché la schiena del mostro è troppo larga, ma si tiene saldamente con le braccia, ammortizzando gli scossoni. A quel punto il draco inizia a correre seguendo il muro, cercando di schiacciare il cavaliere contro di esso, ma l'Atleta si sposta sul lato opposto. Allora, cogliendo al balzo d'occasione, il mostro piega indietro il suo lungo collo, e riesce ad addentarlo ad una gamba!*

*I denti non affondano nella carne e non c'è sangue, ma a quel punto il draco può stratonare il mezz'elfo con tutta la sua forza e buttarlo a terra. La gara è terminata. Il mostro viene di nuovo ammansito, e un Sapiante Senza Nome si avvicina e cura i danni temporanei subito dall'Atleta.*

*“Lode e gloria a Anistius Sicinio, di Locratius. S'avanzi <PG>, di Arados!”*

#### **3.1.5 - [ATL] GARA VERA € PROPRIA**

*Entri nell'arena, dove il mostro è di nuovo ammansito. Un Sapiante Senza Nome ti porge una lunga correggia di cuoio e poi viene capovolta la clessidra del tempo.*

Il giocatore può proporre alcune azioni che il suo PG, in risposta alle quali il DM chiede una prova di qualche abilità correlata con CD specificata.

Ecco alcuni esempi:

- legare la striscia di cuoio in maniera appropriata → Rapidità di mano CD 15 / Manolesta CD 15
- cercare di calmare la creatura e/o entrare in stato empatico con essa → Addestrare Animali CD 20 / Empatia Animale CD 15 (capacità di classe del Ranger PF) / Natura CD 20
- usare delle conoscenze per riconoscere comportamenti tipici della creatura → Conoscenze Arcane CD 20 / Arcano CD 20
- vedere quale sia il modo migliore di posare le gambe fra le scaglie della creatura → Percezione CD 20

Per ogni prova superata si ottiene la possibilità di ritirare un dado per la prova (3 possibilità di ritirare il dado al massimo)

*La clessidra è quasi finita, è tempo di salire in groppa.*

Salire sul Draco è automatico (non richiede prove).

Il draco dell'ira fatato è adulto e selvaggio e non gradisce essere cavalcato: cercherà quindi in ogni modo di disarcionare il suo cavaliere.

La prova si articola in cinque fasi. Per ciascuna

1. descrivi l'azione del draco
2. fai descrivere al giocatore cosa intende fare
3. se ha proposto una prova in un'abilità sensata, fagliela effettuare. E poi, se è diversa da quella prevista fai effettuare ANCHE quella prevista dalla prova. Buone idee e belle descrizioni meritano un modificatore alla prova fino a +4.
4. se fallisce la prova, è in bilico, e può utilizzare un eventuale reroll (v. sopra). Se fallisce di nuovo e ha finito i reroll, cade a terra e la gara finisce.

Le creature di taglia Piccola hanno un malus di -4 ai tiri di tutte le prove.

#### 1 - SGROPPARE

##### **Cavalcare / Atletica CD 15**

Appena liberato dal controllo mentale, il mostro inizia a sgroppare, saltando e scuotendosi.

#### 2 - ANDARE A SBATTERE

##### **Acrobazia CD 17 o Cavalcare / Atletica CD 20**

Il draco punta verso l'esterno e sfrega la schiena contro il muro dell'arena, cercando di schiacciarti.

#### 3 - GIRARE VORTICOSO

##### **Prova Costituzione CD 10 / Tenacia CD 18**

La creatura inizia a girare vorticosamente su se stessa, fino a farti venire le vertigini.

#### 4 - CORRERE E FERMARSI

##### **Lotta CD 22 / Forza CD 20**

Il draco accelera velocissimo, attraversando l'arena da un lato all'altro, e poi si blocca, piantando le zampe per terra e piegandosi in avanti, per cercare di catapultarti in avanti.

#### 5 - CERCARE DI MORDERE

##### **Acrobazia CD 23**

Il mostro gira quanto più possibile il suo lungo collo e cerca di morderti.

Se riesce a mordere, infligge 3 danni, (assolutamente insignificanti, vengono curati al termine della prova) e butta a terra il cavaliere.

Se il PG riesce nella prova 5, ha già vinto.

Ma andiamo per il record: ricomincia dal punto 1, aumentando tutte le CD di 10. Nel momento in cui fallisce, segna il numero totale di prove superate, perché potrebbe servire per premi speciali per la squadra di giocatori alla fine del torneo.

Quando il PG finisce, tocca alle amazzoni.

*"Lode e gloria a <PG>, di Arados! S'avanzi Eptesilea di Sehalund!"*

### 3.1.6 - [PUB] SABOTAGGIO!

*L'atleta di Sehalund non indossa armature, ma soltanto una tunica e un paio di pantaloni con su un bendaggio stretto per tenerli aderenti al corpo. Usa il suo tempo per realizzare, con grande perizia, una complessa bardatura attorno non al collo ma alle spalle del draco e poi sale sul mostro non mettendosi a cavalcioni, ma restando in piedi e tenendosi con lunghe briglie avvolte attorno alla braccia. Sembra un mossa avventata, ma in realtà dimostra un'ottima destrezza, e per quanto salti e rotei in aria in maniera acrobatica, ricade sempre sulla schiena del mostro.*

*Come per le gare precedenti, anche in questo caso il tifo dagli spalti è assordante, anche se ormai molti si sono stancati di urlare, e la parte del padrone la fanno gli strumenti musicali.*

Se i PG stavano seguendo la triste vicenda del trombettista strombettato, o se fanno **Percezione CD 20**, potranno notare che il terzo trombettiere di Locratius è tornato, con una nuova tromba, di foggia leggermente differente.

Osservandola meglio:

se le altre erano fatte in argento, questa sembra di bronzo, ed è molto più ornata ed elaborata.

Si unisce agli altri tre, e questa volta il loro accordo è completo e molto più imperioso.



*Il draco corre in tondo, ruotando su sè stesso, e l'amazzone sposta il peso sulle gambe per reggere alla forza centrifuga, senza grossi problemi*

#### **Percezione CD 20:**

noti che le bandiere in mezzo alle fila dei Locratii stanno tutte cadendo a terra. Sembra che si siano tutte slegate dalla loro asta.

**Sapienza Magica / Arcana CD 17:** sembra l'effetto di un incantesimo Scassinare, ma non vedi nessun mago che gesticoli per lanciarlo.

**Sapienza Magica / Arcana CD 27:** l'effetto sembra provenire dalla tromba di uno dei Locratii.

*Il mostro si gira cercando di arrivare a morderla, ma l'amazzone si accuccia e sposta in modo da essere sempre fuori portata. Il fatto di essere in piedi le dà molta maggiore libertà di movimento.*

#### **Percezione CD 18:**

noti che le bandiere della prima fila dei Locratii stanno cadendo a terra. V. sopra. Questa volta per capire che l'effetto è prodotto dalla tromba basta un **Sapienza Magica CD 17**.

#### **3.1.6.1 - INTERVENIRE**

I PG hanno 1 o 2 round per agire (a seconda di quanto presto hanno capito cosa stava succedendo), tenuto conto che il settore di Locratus dista 25 m, e quindi richiede 1 round per essere raggiunto.

Asseconda le idee dei PG: possono cercare di mettersi in mezzo (ricevendo uno Scassinare in faccia, che apre lacci, cinture e chiusure varie), lanciare un silenzio, mirare alla tromba per romperla,...

Se fanno qualcosa di male interpretabile -attaccano il trombettista, fisicamente o tramite incantesimo-intervengono subito un po' di Sapiienti Senza Nome a bloccarli, ma l'evidenza della tromba sabotata permette di chiarire immediatamente le buone intenzioni dei PG.

Se riescono a fare qualcosa di sensato, la prova prosegue brillantemente, con l'amazzone che resta in groppa al mostro finché non finisce la clessidra.

Altrimenti, l'atleta viene investita dallo Scassinare:

*Improvvisamente, le briglie e la bardatura che fino a un istante prima reggevano senza problemi si sciolgono, così come fanno anche le bendature che fasciavano il corpo dell'amazzone e le trecce dei capelli. Immediatamente l'atleta viene disarcionata e rotola a terra in un groviglio di bende e cinghie!*

*"E' stato lui!" dice un glaphyriano alzandosi in piedi e puntando il dito verso un manooshi in ultima fila.*

Di base, non viene accusato il Locratio, e i Sapiienti non mettono le mani sulla tromba: solo l'intervento dei PG può identificare il vero colpevole e lo strumento usato per il sabotaggio.

#### **ESITO POSITIVO**

L'atteggiamento sia di Sehalund (hanno impedito il sabotaggio che mirava a danneggiarle) che di Locratus (hanno impedito che Locratus si macchiasse di un involontario sabotaggio) migliora di un grado nei confronti di Arados.

#### **ESITO NEGATIVO**

Locratus è accusato di aver cercato di sabotare la gara e la sua difesa appare ai più molto debole. Molti chiedono la squalifica dell'atleta di Locratus —cosa che i diretti interessati trovano assolutamente ingiusta: sono anche loro vittime di raggio!- e le amazzoni dal canto loro chiedono la vittoria a tavolino.

*Eshmun scuote la testa e mormora "Cominciamo bene..."*

Eventuali proposte dei PG che siano sensate, equilibrate e supportate da **Diplomazia CD 20** possono portare a distendere un po' i toni.

Poi interviene il Giudice Falco che comunica la decisione dei Sapiienti: i locratii non sono squalificati, ma non potranno assistere come pubblico alla successiva tornata di gare; le amazzoni vengono dichiarate vincitrici ex-equo con chi otterrà il maggior punteggio.

Una decisione sensata, che però scontenta un po' tutti...

### 3.1.6.2 - INDAGARE

Il povero trombettiere, molto avvilito per essersi fatto fregare, racconta cosa è successo: ha lasciato l'arena per tornare al campo a cercare una nuova tromba, e qui ha trovato un marinaio aradoi che gli ha chiesto dove stesse correndo e -saputo che stava cercando una buccina- gli ha offerto la sua in prestito per solo una moneta d'argento. La tromba era esattamente del tipo che usa lui, e quindi tutto contento è tornato indietro. Il resto è storia.

Farsi dare una descrizione del marinaio è totalmente inutile: non c'è nessun aradoi che corrisponda a quella descrizione, e infatti si trattava di Postiria con un bel Change Self addosso.

La tromba è un oggetto magico che produce un effetto di "Scassinare", con tre cariche, ora esaurite. Qualsiasi PNG può dire ai PG che si tratta di chiara fattura di Erianira: tutti gli oggetti magici di una certa potenza usati nel Mare Interno provengono da lì.

#### Valutare / Percezione CD 22:

è un lavoro molto raffinato ed elegante. Un vero capolavoro. Forse qualcuno che se ne intende di arte erianita potrebbe persino risalire alla bottega che l'ha prodotto.

Chi se ne intende? Manoosh o Nak-Urgrosh

### 2.1.7 - CONCLUSIONE

*L'Atleta di Dohar conduce un'ottima prova, ma alla fine vuole strafare, tenendosi con una mano sola: perde la presa e cade. Invece l'Atleta di Glaphyria fin da subito ha dei problemi, e il mostro lo disarciona correndo rapidissimo e poi bloccandosi di colpo e catapultando l'elfo in avanti.*

La classifica, senza contare la prestazione dei PG, è la seguente:

Sehalund	4 prove (o ex-equo)
Dohar	3 prove
Locratus	2 prove
Glaphyria	2 prove

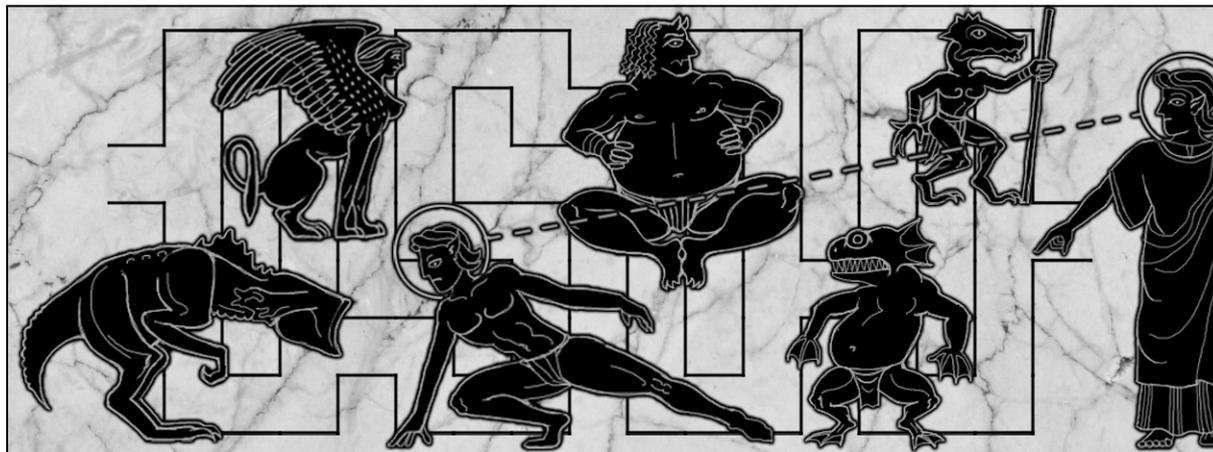
Dopo la cerimonia di premiazione (con coppe date e riprese, come di consueto), se i PG si classificano primi o secondi (anche a pari merito) la regina Deianira fa loro visita per congratularsi dell'ottima prova (e -per inciso- parla un ottimo Comune):

*"Sembra che dopo tutto l'Aedo avesse ragione quando diceva: 'Alta caduta può uccider / o risollevar più alto'. Forse Arados ha trovato chi riscatterà il suo onore. Se così sarà, dovremo parlare d'affari..."*



## 3.2 - IL LABIRINTO DEL TIRANNO

*Sotaris andò dal Tiranno di Atarnan con un'ambasciata di pace. Il tiranno lo fece buttare in un labirinto popolato di mostri feroci e disse che avrebbe accettato la pace solo se egli fosse riuscito ad uscirne vivo. Ma Sotaris, magicamente aiutato da Hersia, figlia del tiranno, riuscì ad eludere i mostri ed evitarli, e così il tiranno fu costretto a conceder pace.*



Lo scopo della gara è percorrere un tragitto disseminato di mostri nel minor tempo possibile, senza che i mostri si accorgano della presenza del concorrente.

Questa gara viene svolta da due atleti che hanno due ruoli completamente differenti.

Il primo, detto Guida, ha una mappa del labirinto in cui è indicata la posizione dei mostri (che sono vincolati ciascuno in una specifica stanza) e una loro immagine, a partire dalla quale cercare di ricordare le loro capacità specifiche.

Il secondo, detto Eroe, deve invece muoversi all'interno del labirinto senza essere notato, superando tutti i mostri che lo abitano. Se un mostro lo vede/sente è stato addestrato per fare rumori e agitarsi. Se questo succede verrà applicata una penalità al tempo finale della prova del concorrente.

I due concorrenti sono in comunicazione con due anelli della telepatia, che permettono la comunicazione tra di essi per tutto il tempo della prova -in particolare, permettendo alla Guida di comunicare all'Eroe il miglior percorso possibile.

**PARTECIPANTI:**

LOCRATUS, Sehanlund, Glaphyria, Manoosh

**SABOTAGGIO:** Postiria (che ha assunto l'aspetto di un normale membro del pubblico) usa la parola di attivazione "Sacripante" per attivare un oggetto che lancia un Immagine Maggiore per mettere in allarme un mostro e dare una penalità ingiusta a un atleta.

### 3.2.1 - IL LABIRINTO

*Il Campo di Gara di questa competizione si trova interamente sottoterra, all'interno delle grotte naturali dell'isola, e il punto di partenza è in prossimità delle scogliere vicino alla spiaggia di approdo. Mentre alcuni Sapiienti Senza Nome prendono in consegna gli Atleti presso l'ingresso, il pubblico sale alle grotte superiori dove di quando in quando ci sono delle aperture che permettono di vedere all'interno del labirinto. Vi rendete conto che fra l'arena e gli spalti c'è un cristallo trasparente, che blocca i suoni, evidentemente per evitare che il pubblico possa disturbare gli atleti.*

**Individuazione del magico + Sapienza**

**Magica CD 17 / Arcano CD 17:**

il cristallo ha un'aura di illusione.

**Individuazione del magico + Sapienza**

**Magica CD 22 / Arcano CD 22:**

è un oggetto magico che produce un effetto simile all'incantesimo silenzio, bloccando qualsiasi suono fra le stanze che separa (in questo caso fra l'arena e gli spalti).

**3.2.2 - [PUB] AGGREGARSI A QUALCHE ALTRO POPOLO**

Come di consueto, viene loro normale per il pubblico dividersi per Popolo.

*Eshmun vi conduce fino a un punto di osservazione lasciato libero dalle altre delegazioni, e poi esclama: "Ottimo, una stanza piena di vapori... che combinazione che sia stata assegnata proprio a noi l'unico punto del percorso in cui non si vede nulla... siamo proprio caduti in disgrazia... Che dite facciamo finta di nulla e proviamo ad aggregarci a qualche altro Popolo? Oddio, non ci tratteranno benissimo, ma non c'è nessuna regola scritta che vieta di andare dove si vuole..."*

I PG possono scegliere liberamente una delle altre fazioni presenti, tra Locratus, Sehalund, Glaphyria e Manoosh.

Se i PG fra il pubblico controllano la grotta in cui vanno a mettersi:

**Percezione CD 15:**

cercare qualcosa in questa grotta è impresa ardua, è piena di anfratti, fenditure, stalattiti e stalagmiti in cui potrebbe nascondersi qualcosa.

**Percezione CD 25:**

in una fenditura, noti qualcosa di strano, un sasso che tuttavia sembra avere riflessi metallici.

**Individuazione del magico (automatica) / Arcano CD 15:** c'è un'aura magica.

**Sapienza Magica CD 18 / Arcano CD 18:**

è un'aura debole di Illusione.

**Sapienza Magica CD 22 / Arcano CD 22:**

il sasso è un contenitore magico che contiene un incantesimo di illusione "Immagine maggiore" (3° livello: immagine + suono), che si attiva pronunciando la parola "Sacripante".

**3.2.3 - [ATL] PRESENTAZIONE DELLA GARA**

*Dopo un momento, risuona una campana e arriva il Giudice Pantera, che con voce calma e armoniosa racconta la leggenda di Sotarìs e poi dichiara aperta la Gara del Labirinto del Tiranno. Un atleta chiamato Eroe dovrà attraversare il Labirinto evitando di farsi scorgere o sentire dai mostri in esso contenuti, guidato da un atleta chiamato Guida che conosce ciò che attende l'Eroe e può guidarlo telepaticamente.*

Spiega con cura il funzionamento della gara, sottolineando come sia in tempo reale.

*Il Giudice sorteggia poi l'ordine di gara: Locratus, Manoosh, Glaphyria, Arados, Sehalund.*

*I due Gemelli di Locratus si fanno quindi avanti, prendono gli anelli che vengono loro dati da due Sapiienti Senza Nome e se li infilano. L'uomo guarda la sorella, e lei dopo un istante arrossisce e scoppia a ridere. "Scemo!" dice. Poi si rende conto che anche lei ha l'anello di telepatia e si concentra, senza più parlare. A quel punto è lui a ridere. Poi la abbraccia e la bacia con trasporto.*

*"La prova deve iniziare" dice il Sapiiente Pantera, e i due sciolgono l'abbraccio rispondendo "Sempre pronti!"*

**Intuizione CD 25:**

la maschera rende difficile leggere l'espressione del Sapiiente, ma vi sembra non ci sia condanna, ma tenerezza nella sua voce. Invece, tutti gli altri Atleti mostrano varie sfumature di repulsione (tranne i manooshi, che hanno un sorriso di 'mal comune mezzo gaudio').

*Cael Valerio è condotto all'ingresso del labirinto, mentre Marcella Valeriae viene portata in un'altra grotta lì vicino.*



### 3.2.4 - [PUB] INTERAZIONI CON IL PUBBLICO ◀ SABOTAGGIO

Visto che non è possibile seguire la gara nel suo complesso, è difficile capire come stanno andando gli altri concorrenti. A giudicare dalle grida di giubilo all'uscita, i Locrati hanno fatto un'ottima performance. Gli altri, non si riesce a capire bene...

Se i PG non stanno con Arados, ma si aggregano ad un altro Popolo, potrebbero scoprire che nel pubblico si è infiltrato un Liberato: infatti, prima della gara, Postiria ha drogato su un membro di secondo piano della fazione, facendolo addormentare, ne ha preso l'aspetto con un incantesimo Camuffarsi ed è andata con la fazione a seguire la gara. Quando è arrivata nella caverna, ha lasciato cadere in una fenditura un piccolo contenitore per incantesimi camuffato a forma di sasso e poi si è unita agli altri, parlando poco e facendo finta di essere interessatissima alla gara.

Se i PG controllano la grotta:

#### **Percezione CD 25:**

in una fenditura, noti qualcosa di strano, un sasso che tuttavia sembra avere riflessi metallici.

**Individuazione del magico (automatica) / Arcano CD 15:** c'è un'aura magica.

#### **Sapienza Magica CD 18 / Arcano CD 18:**

è un'aura debole di Illusione.

#### **Sapienza Magica CD 22 / Arcano CD 22:**

il sasso è un contenitore magico che contiene un incantesimo di illusione "Immagine maggiore" (3° livello: immagine + suono), che si attiva pronunciando la parola "Sacripante".

*Siete in una grotta sopra al ciclope, e mentre parlate con i [NOME POPOLO] riuscite a intravedere qualche parte della gara. Sentite i giudici dare il via all'atleta glaphyriano.*

*"Sacripante! Sta arrivando il campione" urla uno spettatore eccitato/a.*

*Tutti si stringono attorno all'apertura per vedere meglio, quando il mezzelfo entra nella stanza del ciclope in piena vista, facendo una capriola e uno sberleffo al gigante. Gli altri spettatori rimangono a bocca aperta.*

In effetti, Postiria ha appena attivato l'oggetto con la parola chiave "Sacripante": l'oggetto magico ha prodotto un'illusione (immagine maggiore) a distanza, oltrepassando il cristallo fino all'interno dell'arena.

#### **Individuazione del magico + Sapienza Magica / Arcano CD 18:**

è un incantesimo di Illusione.

*Il mostro si gira e grida: "Thovvisto!... Thossentito!... Ahrahrahr!"*

*Notate però che l'immagine dell'atleta elfo tremula e svanisce, mentre un identico atleta elfo, con l'aria sbigottita, passa (non visto) alle spalle del ciclope. Sembra che ci sia stato un nuovo sabotaggio!*

Se nessuno presta attenzione a Postiria, lei resta con gli spettatori, manifestando sconcerto o sgomento (**Percezione CD 25** se ci si concentra su di lei per capire che finge) e poi -appena possibile- se ne va senza farsi notare. Se e quando i PG chiedono di lei, non è più lì.

Se invece si accorgono di lei, scappa fuori vista dietro una colonna di pietra e poi effettua una porta dimensionale tramite oggetto mono-uso di pietra che si attiva rompendolo.

Se è la Gara 1, i PG non trovano nulla se non l'aura della magia usata in dissolvimento rapido; se invece è Gara 2 trovano l'oggetto di pietra, caduto di tasca dopo aver liberato l'effetto.

### 3.2.4.1 - INTERVENIRE

#### ESITO POSITIVO

Se evitano il sabotaggio perché hanno trovato l'oggetto magico (e quindi Postiria non si azzarda a provarci), l'importanza del loro intervento sarà chiara solo al Popolo presso cui sono (che li ha visti in azione), il cui atteggiamento migliora di un grado.

#### ESITO NEGATIVO

Se il sabotaggio va a buon fine, ai Popoli non è ben chiaro cosa sia successo.

1. Il Popolo presso cui era il sabotatore viene accusato di aver sabotato la gara, perché viene ritrovato l'oggetto magico e viene proposta la squalifica. I PG possono intervenire per testimoniare e scagionare il Popolo in questione.
2. Gli Elfi hanno ovviamente un baatezu per capello e chiedono che non si tenga conto della penalità e allora Manoosh (il cui atleta è stato visto dal Ciclope) chiede che non si tenga conto del mostro per nessuno, visto che non era possibile sapere se l'atleta elfico sarebbe riuscito a passare senza far rumore. Allora i Locratii protestano: loro non sono passati dal Ciclope, ma hanno comunque perso tempo con un altro mostro. E allora?
3. Sehalund propone di rifare la gara, ma su questo i Giudici sono irremovibili: non è possibile, non c'è tempo (anche se in realtà il tempo ci sarebbe...), bisogna procedere con la premiazione.

Eventuali proposte dei PG che siano sensate, equilibrate e supportate da **Diplomazia CD 20** possono portare a distendere un po' i toni.

Poi interviene il Giudice Pantera: visto che senza penalità gli elfi sarebbero stati più veloci delle amazzoni, e con la penalità le amazzoni sarebbero state più rapide degli elfi, Glaphyria è dichiarata terza a pari merito con Sehalund...

Molti trovano la decisione piuttosto arbitraria.

#### 3.2.4.2 - INDAGARE

##### OGGETTO CHE PROIETTA ILLUSIONI

Trovarlo prima che abbia fatto effetto è arduo (v. sopra), ma dopo che è stato attivato è più facile (**Percezione CD 20**) perché si sa dove cercare: la parte dell'arena col Ciclope era visibile soltanto dalla zona in cui si trovano i PG. Se poi si usa individuazione del magico, è possibile risalire alla sua posizione in base all'aura di illusione che ancora emana da esso.

#### L'IDENTITÀ DEL SABOTATORE

Se i PG dalla parola di attivazione "Sacripante" risalgono a chi l'ha detta, possono venire a conoscenza del fatto che si tratta di:

- Locratus - Cornelia Diogenia (umana);
- Manoosh - schiavo 332 (nano)
- Glaphyria - Euryleon (halfling);
- Sehalund - Talestria (umana)

Se provano a interrogarlo, costui nega di essere venuto ad assistere alla prova: è rimasto addormentato nella sua tenda, e uno dei marinai del suo Popolo può testimoniare a suo favore.

#### 3.2.5 - [ATL] GARA VERA E PROPRIA

La Guida e l'Eroe si mettono in modo da non potersi vedere (schiena a schiena, oppure la Guida dietro uno schermo improvvisato).

##### 3.2.5.1 - PREPARAZIONE DELLA GUIDA

1. Spiegare alla Guida cosa deve fare (guidare l'Eroe attraverso il labirinto, aiutandolo con indicazioni su dove andare e quali mostri si troverà ad affrontare). Questo è il momento in cui c'è spazio per eventuali domande.
2. Dai alla Guida l'handout "Mappa del Labirinto"
3. Per ogni mostro, fai effettuare alla Guida la corrispondente prova di conoscenze (abilità e CD della prova sono indicate a sinistra, scritte per traverso): se la supera, dai la scheda del mostro corrispondente (Handout "Mostri del labirinto" da 1 a 11), altrimenti mettila via: il PG non sa nulla di quel mostro. Le prove vanno fatte per abilità (prima tutte quelle di natura, poi quelle di religioni, poi ecc.) tutte e undici, una dietro l'altra, molto velocemente.
4. A questo punto dai alla Guida 5 minuti per studiare la mappa, in base ai mostri. La Guida non può guardare la scheda dell'eroe, ma può chiedergli a parole informazioni sulle sue abilità

→ [PUB] Usa questo tempo per far interagire gli altri PG con le delegazioni presenti.



**3.2.5.2 - SVOLGIMENTO DELLA GARA**

5. Pronti: VIA! Si svolge la gara con la Guida che dice all'Eroe dove passare. Ogni volta che l'eroe entra in una stanza, deve fare la prova corrispondente al mostro (o alla situazione). Se fallisce, segna una penalità.

Di norma, i mostri possono essere superati con prove di furtività, ma alcuni mostri possono essere oltrepassati in modi diversi

**CALCOLARE IL PUNTEGGIO FINALE**

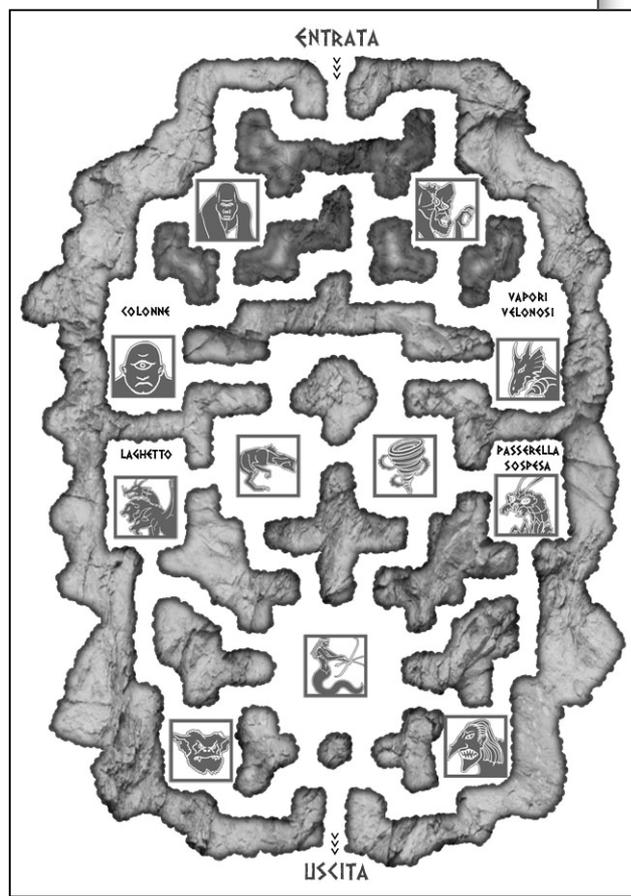
Quando l'Eroe giunge alla fine del Dungeon, la prova termina.

Il punteggio base è dato dalla velocità base e dal numero di stanze attraversate prima di arrivare all'uscita, in base alla tabella qui a fianco.

**ATTENZIONE!**

Questi valori sono calcolati tenendo conto del muoversi furtivamente che necessita di muoversi a velocità dimezzata. Se il PG può muoversi a velocità piena, considera la velocità base come se fosse doppia (es. un ladro, tipo quello dei PG prefatti PF, che si muove normalmente di 6 m, viene considerato come se si muovesse di 12 m)

Natura 20	GORILLA	Furtività 14
Religione 25	DEMONE BARBUTO	Furtività 24
Arcano 25	CICLOPE	Furtività 28 o Acrobazia 23 per passare senza farsi vedere, rotolando e tuffandosi da una colonna di roccia all'altra
Natura 20	VIVERNA	Furtività 22 o Tenacia 22 per trattenere il respiro mentre si passa attraverso la zona più densa di vapori velenosi (effetto: fanno tossire e fallire la prova)
Arcano 25	CHIMERA	Furtività 24 o Nuotare 23 per attraversare tutta la stanza sotto il pelo dell'acqua di un laghetto lì presente
Arcano 20	ELEM. DELL'ARIA	Furtività 17
Dungeon 20	DESTRACHAN	Furtività IMPOSSIBILE, ha sensi tellurici
Natura 20	ANKHEG	Ha sensi tellurici, quindi Furtività IMPOSSIBILE, ma è possibile utilizzare una passerella sospesa con Atletica 23 (se si fallisce, si cade e l'ankheg lo sente)
Natura 20	BUGBEAR	Furtività 15
Natura 20	TROLL	Furtività 21
Religioni 20	NAGA	Furtività 32



	3 m 4 q	6 m 5 q	9 m 6 q	12 m 7 q	15 m 8 q	18 m 9 q	21 m 10 q	24 m 11 q	27 m 12 q	30 m 13 q
4 stanze	-8	-4	0	4	8	12	16	20	24	28
5 stanze	-13	-6	-1	4	9	14	19	24	29	34
6 stanze	-18	-8	-2	4	10	16	22	28	34	40
7 stanze	-23	-10	-3	4	11	18	25	32	39	46
8 stanze	-28	-12	-4	4	12	20	28	36	44	52

Questi valori sono ottenuti con la seguente formula:

Pathfinder:  $((\text{velocità in metri} - 9) / 3) * (\text{numero di stanze visitate}) = \text{punti base}$

4°edizione:  $(\text{velocità in quadretti} - 6) * (\text{numero di stanze visitate}) = \text{punti base}$

Se attraversano più di 4 stanze, malus di  $(4 - \text{n° stanze})$

A questo punteggio bisogna togliere:

- -5 punti per ogni penalità (mostro che ha percepito l'Eroe)
- Se l'eroe ha degli incantesimi che modificano la sua velocità, applica i seguenti modificatori al punteggio finale:

**PATHFINDER**

Inc. Velocità per 3 round +2

Inc. Velocità per 6 round +4

Inc. Ritirata rapida per 1 minuto (10 round) +6

Inc. Ritirata rapida per 6 minuti (60 round) +15

4°ED.

Effetti che aumentano la velocità per 1 round +1

Secondo la formula

PF:  $((\text{velocità in metri} - 9) / 3) * (\text{numero di round per cui dura l'effetto} [\text{max} = \text{n° stanze} * 5] / 5)$

4.0:  $(\text{velocità in quadretti} - 6) * (\text{numero di round per cui dura l'effetto} [\text{max} = \text{n° stanze} * 5] / 5)$

- Se l'Eroe dichiara di correre tra una stanza e l'altra, oppure per altre idee che possono portare ad una significativa velocizzazione della prova, assegnare +2 punti per ogni idea.

Alcuni esempi, che dovrebbero coprire i casi più comuni:

**PATHFINDER**

- un giocatore ha velocità 6 m, per tutto il labirinto, visita 5 stanze  $(6-9)/3 * 25/5 = -5$  (-1 perché è la 5° stanza = -6)
- un giocatore ha velocità 12 m, per tutto il labirinto, visita 5 stanze:  $(12-9)/3 * 25/5 = +5$  (-1 perché è la 5° stanza = +4)
- un giocatore ha velocità 15 m, per tutto il labirinto, visita 6 stanze:  $(15-9)/3 * 30/5 = +12$  (-2 perché è la 6° stanza = +10)
- un giocatore usa velocità per 3 round:  $(18-9)/3 * 3/5 = +1,8 = +2$
- un giocatore usa velocità per 6 round:  $(18-9)/3 * 6/5 = +3,6 = +4$
- un giocatore usa ritirata rapida per 1 minuto (1 min = 10 round) e visita 5 stanze:  $(18-9)/3 * 10/5 = +6$
- un giocatore usa ritirata rapida per 6 minuti (6 min = 60 round) e visita 5 stanze:  $(18-9)/3 * 25/5 = +15$  (il numero massimo di round è comunque dato da numero di stanze \* 5)

**4° EDIZIONE**

- un giocatore ha velocità 8 caselle, per tutto il labirinto, visita 5 stanze:  $(8-6) * 25/5 = +10$  (-1 perché è la 5° stanza = +9)
- un giocatore guadagna velocità 10 caselle per 1 round:  $(10-6) * 1/5 = +1$

**3.2.6 - CONCLUSIONE**

All'uscita, una scala a chiocciola intagliata nella roccia (ovviamente artificiale, fatta dai Pech), riporta in superficie l'Eroe, in prossimità della Foresta di Statue.

La classifica, senza contare la prestazione dei PG, è la seguente:

Locratus 2 punti

Sehalund -2 punti

Glaphyria -9 punti

(Sehalund e Glaphyria sono però dichiarati pari-merito se il sabotaggio è andato a buon fine, v. sopra).

Manoosh -20 punti

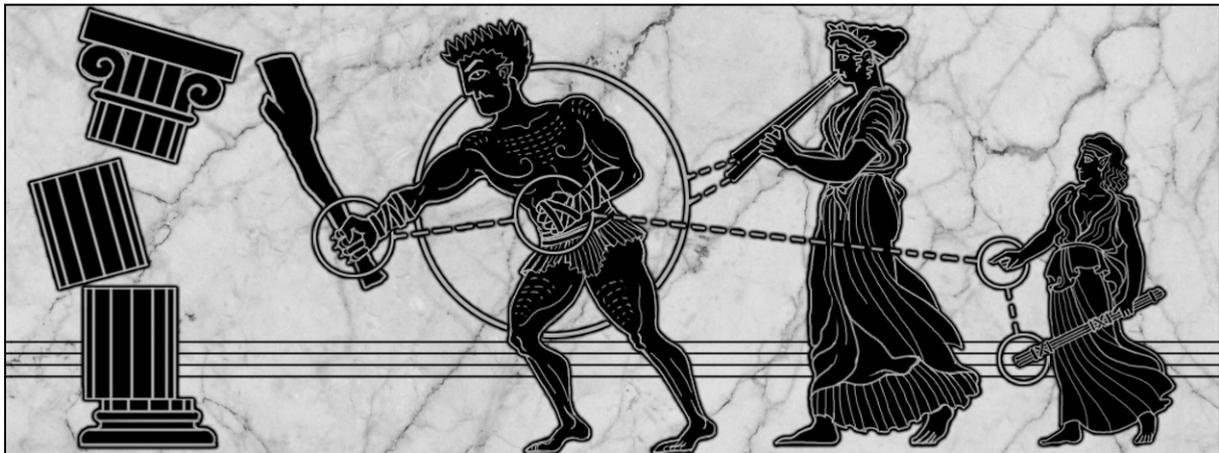
Al termine della gara, se i PG hanno concluso primi o secondi, i Locrati vengono a congratularsi per la brillante prova.

*“Una prova davvero impressionante. Pochi riescono ad arrivare ai nostri livelli... E non lo dico per sbruffoneria: noi siamo opliti della Falange Gemella, è una vita che agiamo insieme, e quindi ci intendiamo perfettamente. Raggiungere un analogo grado di affiatamento senza vivere tutta una vita insieme è una cosa che pochi riescono a fare”.*



### 3.3 - LO SDEGNO DELL'EROE

*Kan-Han il Massacratore fece costruire una colossale statua a sua immagine, perché voleva che tutti ricordassero per sempre le sue sanguinose gesta. Quando l'eroe Iperion la vide, fu colto da grande sdegno, perché era sua convinzione che solo gli eroi della pace dovessero essere ricordati. Così, con l'aiuto di due Sapienti che ne aumentarono la forza a dismisura, distrusse la statua con un solo colpo di clava.*



Questa gara viene svolta da tre atleti, con ruoli differenti.

I primi due, detti Saggi, dovranno “incitare” il secondo, detto Eroe, per aumentare le sue prestazioni di combattimento, al massimo per 5 round. L'Eroe, privo di ogni equipaggiamento magico, dovrà quindi sferrare un singolo colpo a un bersaglio con una normale clava, e infliggere quanto più danno possibile.

Abilità coinvolte: Abilità/poteri/incantesimi che diano un bonus ai danni.

Nota 4e: ai fini di questa prova, se un potere utilizzato dal Mentore richiede un bersaglio, questo potrà comunque fornire il potenziamento all'Eroe, ignorando l'attacco.

PARTECIPANTI:

MANOOSH, Dohar, Locratus, Nak-Urgrosh

SABOTAGGIO: la clava di un degli atleti è spalmata di veleno paralizzante. Quando questi la impugna resta bloccato, e prima che sia sbloccato alcuni dei suoi incantesimi di potenziamento sono esauriti.

#### 3.3.1 - LO SPIAZZO DEL DESPOTA

*La gara si svolge nei pressi della Foresta di Statue: cinque statue alte tre metri di un uomo accigliato che si erge minaccioso da un cumulo di cadaveri sono state disposte in fila al centro di uno spiazzo, contrassegnate con le bandiere di Dohar, Arados, Locratus, Nak-Urgrosh e Manoosh. Sono guardate a vista ciascuna da tre Sapienti Senza Nome. Accanto ad ogni statua c'è una grossa clava di quercia.*

*Tre Atleti per ciascun Popolo, l'Eroe e due Mentori, raggiungono il loro macigno, mentre il pubblico si raduna su alcune gradinate di pietra lì attorno vociando e agitando bandiere.*

#### 3.3.2 - [PUB] GUARDARSI ATTORNO

*Il pubblico è molto numeroso: sembra che le delegazioni manooshi, dohari e naniche siano venute praticamente al completo, ma ci sono spettatori un po' di ogni Popolo.*

*Un gran numero di Sapienti Senza Nome sorveglia il campo di gara e ancor più le gradinate, tenendo d'occhio il pubblico.*

Per riuscire a sventare il sabotaggio, l'elemento chiave è esaminare la cosa giusta.

#### ESAMINARE LE GRADINATE

Nulla da segnalare, sono scolpite direttamente nella pietra. Un gruppo di Sapienti Senza Nome controlla con attenzione il pubblico.

#### ESAMINARE IL PUBBLICO

Nulla da segnalare. Alcuni Sapienti Senza Nome stanno passando tra il pubblico controllando bandiere, strumenti e ogni altro oggetto di una certa rilevanza. Altri ancora stanno scandagliando le gradinate con Individuazione del Magico, e tra questi uno sta guardando i PG con gli occhi sgranati, stupito dalla quantità di aure magiche presenti su di loro.

#### ESAMINARE GLI ATTREZZI DI GARA (STATUE E CLAVE)

Per quanto riguarda i propri attrezzi, nulla da segnalare. Purissimo marmo bianco e una clava di quercia assolutamente normale.

Invece, la clava dei dohari è spalmata con un unguento velenoso.

Trattandosi di un veleno naturale, per quanto raro e pericoloso, non viene individuato con incantesimi di Individuazione del Magico (altrimenti l'avrebbero notato i Sapienti Senza Nome...)

Notare che è di colore leggermente più scuro:  
**Percezione CD 25** (con un bonus di +5 se ci si avvicina ad essa):

sembra spalmata con una qualche sostanza grassa ora quasi completamente assorbita dal legno. Conoscenza (natura) / Natura CD 20: è un unguento velenoso che provoca paralisi.

**Speciale:** se qualche famiglia/personaggio possiede olfatto acuto e passa entro 9 m dalla clava, si accorge immediatamente che la clava emana cattivo odore.

#### ESAMINARE I SAPIENTI ATTORNO ALLE STATUE

*Sono in tutto 15, tre per ogni Popolo, uno vicino alla statua, uno a fianco della clava e uno con gli atleti. Sono di corporatura e razza diversa, ma tutti vestiti uguale, con una tunica bianca della stessa foggia, anche se poi magari variano per qualche dettaglio: il tipo di calzari, un paio di guanti, il modo in cui indossano il cappuccio, un vistoso anello a un dito, una barba che spunta da sotto la maschera, insomma, cose così.*

La chiave è il tipo con i guanti, come si vedrà dopo, durante il sabotaggio.

### 3.3.3 - [ATL] PRESENTAZIONE DELLA GARA

*Dopo un momento, risuona un campana, e nello spiazzo fa il suo ingresso il Giudice Gufo. Con voce bassa e profonda racconta la leggenda di Iperion e poi dichiara aperta la Gara dello Sdegno dell'Eroe.*

*Ogni atleta Eroe, privo di ogni equipaggiamento magico, dopo essere stato potenziato e assistito dagli atleti Mentori, dovrà colpire con una clava la statua: chi riuscirà a spaccarla di più vincerà la gara.*

*Gli atleti Eroi si spogliano, restando in perizoma e poi il Giudice Gufo sorteggia l'ordine della Gara: Manoosh, Locrat, Nak-Urgrosh, Arados, Dohar.*

Dai tempo agli atleti di discutere su come gestire la gara, e dedicati ai PG tra il pubblico.

### 3.3.4 - [PUB] INTERAZIONI CON IL PUBBLICO.

*Le urla di incoraggiamento si fanno assordanti, mentre ciascuno incita il proprio beniamino. Solo il gruppo degli elfi e quello delle amazzoni non tifa, ma guarda la gara facendo commenti. Nelle ultime file sembra si scommette sugli atleti in gara: l'enorme mezzo-drago/dragonide manooshi è dato per favorito, ma anche l'atleta dohari ha delle buone valutazioni. Molti marinai aradoi stanno però puntando su di voi.*

Non ci sono movimenti strani, nessuno che si comporta in modo particolare, nessun'aura magica significativa: la sorveglianza del pubblico da parte dei Sapienti Senza Nome è attenta e stringete. Come sopra, solo esaminare le clave può dare qualche indizio su come avverrà il sabotaggio.

*Lo schiavo 512, un enorme mezzo-drago alto più di 2 metri, si fa avanti, assistito dagli incantesimi intessuti dal Diplomatico Habrocòmes e dalle preghiere al Dio-Imperatore di un sacerdote manooshi. Dopo aver gridato "La mia vita per Manoosh!" sferra un poderoso colpo di clava che distrugge la testa e un braccio della statua, crepandola in profondità.*

*Poi è la volta di Ursus Demetricus, un umano calvo e dalla pelle brunita, assistito da due donne che cantano all'unisono incantesimi di potenziamento. Il suo colpo va a scheggiare la pietra, aprendo una ampia crepa sulla parte frontale della statua e spazzando via una spalla e un braccio.*

*Si fanno quindi avanti tre nani molto simili tra loro, forse parenti. Il più muscoloso prende la clava e scalda i muscoli, mentre gli altri due mormorano preghiere a Moradin e Angradd. La sua clava colpisce una gamba e la sgretola, anche se la statua resta comunque dritta.*

*Poi tocca a voi...*

### 3.3.5 - [ATL] GARA VERA € PROPRIA

I tre atleti, i 2 Mentori e l'Eroe, hanno 5 round per prepararsi all'attacco.

In questo tempo l'Eroe (spogliato di ogni oggetto magico) può usare le proprie capacità per rafforzarsi, mentre i Mentori possono iniziare a lanciare incantesimi o usare oggetti magici per aumentare la forza dell'Eroe.

Al termine del 5° round, l'Eroe deve colpire la statua del tiranno con una clava fornita dai Giudici, cercando di infliggere il maggior numero di danni possibile con un solo colpo. Non è necessario tiro per colpire: la clava va sempre a segno.

#### PATHFINDER—GRUPPO PREFATTI 5 PG

	Mago	Chierico	Barbaro/Chierico
1			Si spoglia
2			
3	<u>Ingrandire persona</u> forza 18 arma 1d8 danni		
4	<u>Arma Magica</u> +1 danno	<u>Forza del Toro</u> forza 22	<u>Favore Divino</u> +2 danno <u>Ira</u> forza 26
5	<u>Ira</u> (incantesimo) forza 28	<u>Dominio guerra</u> +4 danno	<u>Potere Distruzione</u> +6 danno <u>Attacco poderoso</u> +12 danno COLPISCE!

tot: 1d8 + 25 (min 26, med 29, max 33)

#### PATHFINDER—GRUPPO PREFATTI 6 PG

	Bardo	Chierico	Barbaro/Chierico
1	<u>Ingrandire persona</u> forza 18 arma 1d8 danni		Si spoglia
2	<u>Shillelagh</u> arma 3d6+1 danni		
3	Canto bardico +3 danno		
4	<u>round libero se cicca una pergamena nel 1° o 2° turno</u>	<u>Forza del Toro</u> forza 22	<u>Favore Divino</u> +5 danno <u>Ira</u> forza 26
5	<u>Ira</u> (incantesimo) forza 28	<u>Dominio guerra</u> +7 danno	<u>Potere Distruzione</u> +9 danno <u>Attacco poderoso</u> +15 danno COLPISCE!

tot: 3d6+28 (min 31, med 38, max 46)

#### 4°EDIZIONE—GRUPPO PREFATTI

	Bardo	Condottiero	Paladino
1			Si spoglia
2			
3			
4			
5	+4 danni	+4 danni	<u>Potere</u> 8d4+6

tot: 8d4+14 (min 22, med 34, max 46)

RIASSUNTO DI ALCUNE REGOLE

PATHFINDER

- Tenete in considerazione il bersaglio di ogni incantesimo o potere. Incantesimi con raggio d'azione "personale" non sono lanciabili sull'eroe a meno che non sia l'eroe stesso a lanciarseli addosso.
- Per ogni incantesimo, fatevi dire dal giocatore la tipologia di bonus che l'incantesimo attribuisce e segnate: bonus con la stessa tipologia non si sommano. Tra i casi più comuni: la maggior parte di incantesimi e poteri che aumentano la forza, come gli oggetti magici, attribuiscono un bonus di potenziamento alla forza. Quindi Forza del Toro non si somma con il potere del dominio della Forza (entrambi bonus di potenziamento alla forza), ma si somma con l'ira barbarica (senza nome) e con l'incantesimo Ira (bonus di morale alla forza).
- Attacco Poderoso NON funziona come in 3.5, dà solo un massimo di +6 ai danni

4° EDIZIONE

- La statua può essere bersaglio di maledizione / preda / marchio / etc.

3.3.6 - SABOTAGGIO!

*Infine, tocca ai Dohari: Tròn Sveltacciaio si fa avanti e -mentre il Cantore dell'Orda e il Maestro di Medicina invocano su di lui aiuti divini e arcani- prende la clava che gli porge uno dei Sapiienti Senza Nome e sferza l'aria con un paio di colpi di prova, facendola roteare attorno al corpo.*

*Poi, all'improvviso assume un'espressione perplessa e si immobilizza. I suoi due compagni provano a scuoterlo, il Maestro di Medicina gli lancia una cura, il Cantore prova a schiaffeggiarlo, ma Tròn resta immobile. "Cattiva medicina!" sentenziano i due.*

**Percezione CD 25:**

la clava è completamente spalmata di una sostanza grassa, per molta parte assorbita dal legno.

**Conoscenza (Natura) / Natura CD 20:** è un veleno piuttosto raro, che provoca paralisi.

3.3.6.1 - INTERVENIRE

Effetti di rimozione della paralisi o di neutralizzazione del veleno, così come poteri che permettono di effettuare un nuovo Tiro Salvezza permettono di liberare il povero Tròn.

ESITO POSITIVO

Se hanno impedito il sabotaggio (rendendosi conto che la clava era avvelenata prima che fosse usata) oppure sono riusciti a liberare Tròn in un round, i Dohari riescono a sferrare il colpo (che manda in frantumi la parte superiore della statua) e si aggiudicano il secondo posto.

Il loro atteggiamento nei confronti di Arados migliora di un grado, e Tròn fa il bel gesto di scambiare la sua coppa di 2° classificato con quella dell'Eroe PG (se il PG è in una posizione peggiore).

ESITO NEGATIVO

Se non intevengo o intervengono in ritardo:

*Un Sapiente Senza Nome chiama il Giudice Gufo, che dopo aver studiato la cosa per un momento, usa una verga magica per lanciare "Neutralizza veleno", liberando Tròn dalla paralisi. A quel punto però i potenziamenti che erano stati usati su di lui si sono esauriti.*

Romer Linguapungente protesta, perché hanno usato incantesimi e poteri giornalieri, e chiede di rimandare la gara al giorno dopo.

Molti (Eshmun in testa) si aspettano che questa richiesta sia accettata, ma il Giudice Gufo ci pensa su un attimo e poi afferma che non è possibile, perché va contro le tradizioni e i regolamenti sacri. Nessuna gara può essere spostata di data, punto.

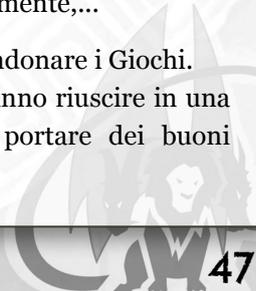
**Intuizione CD 22:**

il Giudice è seriamente preoccupato, si rende perfettamente conto che la sua decisione è impopolare e poco razionale, e tuttavia è determinato a farla valere.

Provare a discuterne è inutile: non sente ragioni, e si arrampica sugli specchi. Sono gare sacre, le regole degli dei non possono essere cambiate, sarebbe blasfemo fare diversamente,...

I Dohar decidono allora di abbandonare i Giochi.

Se i PG vogliono fermarli, dovranno riuscire in una prova di **Diplomazia 15**, e portare dei buoni argomenti.



## 3.3.6.2 - INDAGARE

### IL VELENO

#### Conoscenza (Natura) / Natura CD 20:

si tratta di un composto molto difficile da preparare, che di norma è disponibile solo a Erianira, e che agisce per semplice contatto.

### IL GIUDICE CHE HA DATO LA CLAVA

In effetti il Sapiente Senza Nome che dà la clava a Tròn non si paralizza anche lei perché porta dei guanti -non per caso, visto che è Postiria sotto mentite spoglie,

Nel momento in cui i PG dedicano la loro attenzione a questo aspetto, la Liberata sta ormai svicolando tra la folla (**Percezione 25** per scorgersela in mezzo alla calca). Se la inseguono, fruga in una borsa a tracolla, prende una statuina e la rompe scagliandola a terra. Un istante dopo è sparita.

### GARA 2

Nel punto in cui è sparita, rimane la statua rotta (rappresenta una fanciulla in corsa).

#### Individuazione del magico + Sapienza magica 19 / Arcano CD 19:

la statua ha un'aura di Congiurazione / è servito per teletrasportarsi.

**Sapienza magica 22 / Arcano CD 22:** un effetto di porta dimensionale che l'ha teletrasportata ad alcune centinaia di metri.

**Percezione CD 15:** non è ricomparsa in vista.

Portare tale oggetto ai Pech permette di identificarlo come appartenente al Giudice Unicornio.

### GARA 3

Nel punto in cui è sparita, oltre alla statuina, restano un po' di cose uscite dalla borsa mentre lei frugava affannosamente per trovare l'oggetto magico. Un foulard, alcune gallette secche e - soprattutto- un cilindro per pergamene in cuoio trattato, a tenuta stagna.

Al suo interno si trova l'allegato "Mappa delle maree".

Se i PG non lo tengono nascosto, Eshmun vedendolo esclama "Ah, una mappa delle maree... quindi i sabotatori sono dei marinai!?"

## 3.3.7 - CONCLUSIONE

La classifica, senza contare la prestazione dei PG, è la seguente:

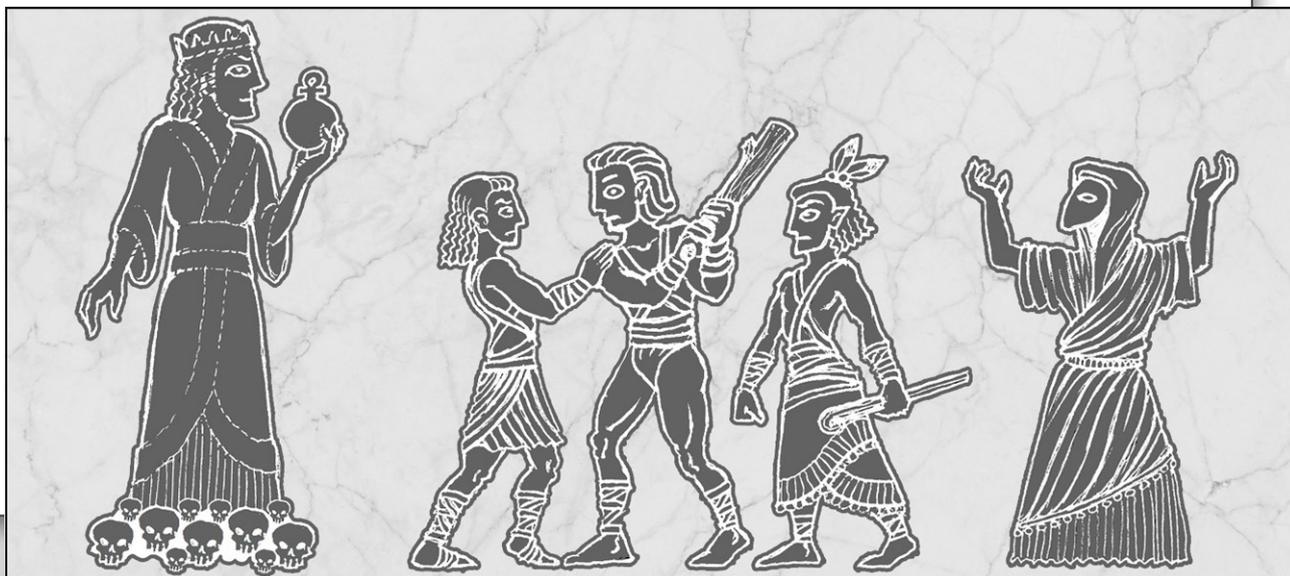
### PATHFINDER

Manoosh	27 danni
Dohar	(22 danni)
Nak-Urgrosh	19 danni
Locratus	14 danni

### 4° EDIZIONE

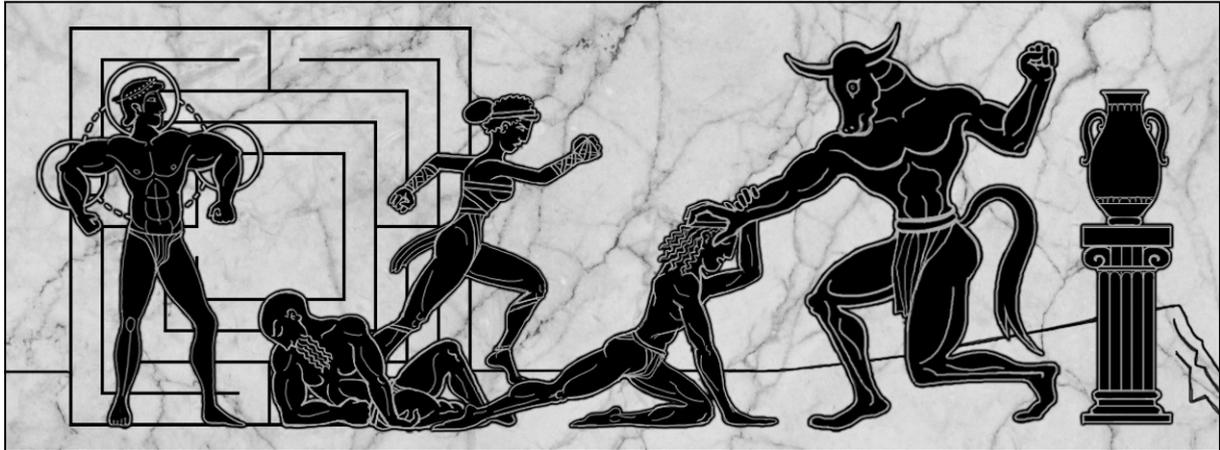
Manoosh	32 danni
Dohar	(27 danni)
Nak-Urgrosh	23 danni
Locratus	19 danni

Se Arados si classifica prima o seconda, l'atleta e il diplomatico di Manoosh si avvicineranno per i rituali complimenti. In questa occasione i PG potranno interagire per ottenere maggiori informazioni dalla delegazione.



### 3.4 – LA CORNUCOPIA DELLA DISCORDIA

*Per seminare discordia, un malvagio mostro rubò la Cornucopia della regina Eurosia, facendo cadere la colpa su di un regno vicino. Mentre già gli eserciti si preparavano alla guerra, Nesileo entrò nella labirintica tana del mostro, rintracciò la cornucopia, la sottrasse alla sua custodia e la riportò alla regina, scongiurando la guerra.*



L'Atleta dovrà recuperare un oggetto rubato da una creatura fuggita in un labirinto. Per evitare che un Atleta possa seguire le tracce di un altro atleta, viene lanciato su ciascuno dei partecipanti un incantesimo *Passare senza Tracce* da uno dei Sapiienti Senza Nome.

La prova si svolge in due fasi:

- Seguire le tracce di una creatura all'interno di un labirinto;
- Recuperare il più velocemente possibile l'oggetto custodito della creatura.

**PARTECIPANTI:**

NAK-URGOSH, Dohar, Locratius e Manoosh

**SABOTAGGIO:** Postiria è nascosta in una siepe, e usa l'incantesimo *Mano del Mago* per sollevare la coppa e portarla fuori dalla portata dell'atleta nanico, impedendogli di prenderla e quindi di terminare positivamente la prova.

#### 3.4.1 - IL GIARDINO DEL MOSTRO

*Il Campo di Gara si trova fuori dell'Arena principale, nella parte occidentale dell'isola, ed è costituito da un giardino, modellato come un labirinto.*

*Gli Atleti vengono presi in consegna da alcuni Sapiienti Senza Nome all'ingresso del giardino, mentre il pubblico si schiera all'uscita del labirinto.*

*Qui c'è un vasto spiazzo di pietra lucida circondato da un fossato, con una bassa colonna più o meno al centro. Su di un lato ci sono le siepi del labirinto, sugli altri tre -al di là del fossato- ampie gradinate scolpite nella pietra, divise ciascuna in due settori.*

#### 3.4.2 - [PUB] GUARDARSI ATTORNO

*Il pubblico prende posto nei sei settori, cinque per i cinque popoli in gara, e uno misto per i due non direttamente coinvolti. Anche voi naturalmente avete un vostro settore, arancione arados.*

*Sapiienti Senza Nome sorvegliano con attenzione gli spalti e lo spiazzo.*

**3.4.3 - [ATL] PRESENTAZIONE DELLA GARA**

*Dopo un momento, risuona una campana e arriva il Giudice Drago, che racconta la leggenda di Nesileo e della regina Eurosia, e poi dichiara aperta la Gara della Cornucopia della Discordia. L'Atleta deve, per prima cosa, inseguire il Mostro attraverso il labirinto fino alla sua tana e poi sottrargli la Cornucopia con forza o agilità, nel minor tempo possibile.*

Spiega con cura il funzionamento della gara, **sottolineando che si svolge in tempo reale.**

*Il Giudice sorteggia poi l'ordine di gara: Dohar, Manoosh, Arados, Nak-Urgrosh, Locratus. A quel punto l'atleta doharo si fa avanti.*

**3.4.4 - [PUB] INTERAZIONI CON IL PUBBLICO**

*Dopo un po', dal labirinto esce il Mostro da inseguire: è ovviamente un minotauro, con in mano la cornucopia, che va a mettere sulla colonna, per poi prepararsi all'arrivo del suo avversario.*

*Aspetta a lungo, e quando l'atleta di Dohar esce finalmente, incassa i fischi di buona parte della platea, e gli insulti degli altri Dohari, che raddoppiano in intensità quando viene buttato fuori dal Campo di Gioco al primo round da una carica furiosa*

*Eshmun sorride compiaciuto: "La scorsa edizione, c'eravamo noi lì ad essere fischiati... allora, cosa si prova, bestione? Meno divertente che prendere in giro gli altri, vero?"*

**Percezione CD 25:**

nella siepe del labirinto è nascosta una persona.

**3.4.5 - [PUB] SABOTAGGIO!**

*Il successivo atleta è un nano con i capelli lunghi e la barba incolta. Supera il labirinto molto più velocemente dei Dohari (non ci vuole molto) e affronta il minotauro con coraggio, ma quando è quasi riuscito a superare il minotauro, la coppa inizia a levitare in alto, fuori portata.*

Nella siepe del labirinto è nascosta Postiria, che sta usando Mano Magica per sollevare la Cornucopia.

**Sapienza Magica 16 / Arcano 16:**

sembra l'effetto di un semplice incantesimo di mano magica / Mano del Mago, ma i PG sono troppo lontani (fossati e mezzo spiazzo) per individuare la fonte della magia.

Se si avvicinano:

**Individuazione del magico + Sapienza Magica CD 16 / Arcano CD 16:**

permette di vedere l'aura di trasmutazione e risalire fino alla siepe da cui si origina.

Altrimenti, **Percezione CD 18** permette di escludere che sia qualcuno tra il pubblico a lanciare l'incantesimo, e **Percezione CD 20** permette direttamente di vedere il Liberato nascosto nei cespugli.

**3.4.5.1 - INTERVENIRE****ESITO POSITIVO**

Se i PG evitano il sabotaggio individuando e denunciando la presenza di Postiria nella siepe, oppure intervenendo immediatamente per cancellare l'effetto della Mano del Mago con un buon Dissolvi Magie, la gara procede senza intoppi, e l'atteggiamento degli Urgroshi nei confronti di Arados migliora di un grado.

Postiria fugge addentrandosi tra le siepi del labirinto e -braccata- usando l'oggetto che effettua una porta dimensionale.

**ESITO NEGATIVO**

Nak-Urgrosh protesta e chiede che il tempo di gara sia contato solo fino al momento in cui la coppa è volata via, argomentando che l'Atleta stava per aggirare il minotauro e per prenderla. Gli altri Popoli protestano, e alla fine i Giudici decidono di assegnare un tempo forfettario, deciso in base a complessi calcoli (i.e deciso a naso), che rende i nani primi parimerito con i Dohari (secondi parimerito se i PG fanno meglio).

### 3.4.5.2 - INDAGARE

#### GARA 2

##### Percezione CD 15

permette di trovare la statuina rotta (rappresenta una fanciulla in corsa).

**Individuazione del magico + Sapienza magica 19 / Arcano CD 19:** la statuina ha un'aura di Congiurazione / è servito per teletrasportarsi.

**Individuazione del magico + Sapienza magica 22 / Arcano CD 22:** un effetto di porta dimensionale che l'ha teletrasportata ad alcune centinaia di metri.

**Percezione CD 15:** non è ricomparsa in vista.

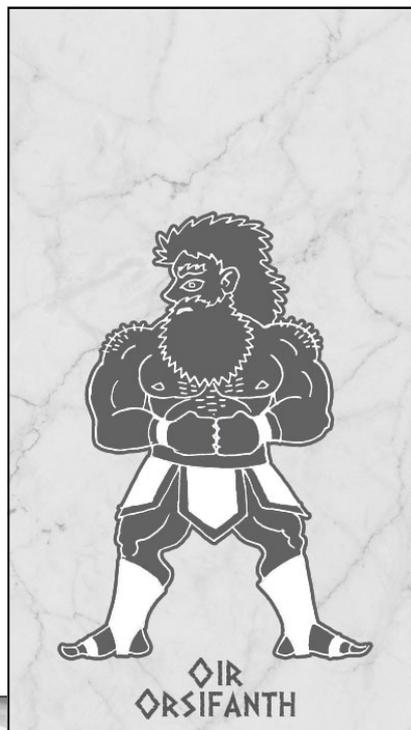
Portare tale oggetto ai Pech permette di identificarlo come appartenente al Giudice Unicornio.

#### GARA 3

Nel punto in cui era nascosta resta una borsa, strappata dalla siepe quando Postiria è corsa via: al suo interno è possibile trovare un foulard, alcune gallette secche e -soprattutto- un cilindro per pergamene in cuoio trattato, a tenuta stagna.

Al suo interno si trova l'allegato "Mappa delle maree".

Se i PG non lo tengono nascosto, Eshmun vedendolo esclama "Ah, una mappa delle maree... quindi i sabotatori sono dei marinai!?"



### 3.4.6 - [ATL] LA GARA VERA E PROPRIA

*Uno dei Sapianti Senza Nome ti si avvicina e dice: "Per evitare di avvantaggiare l'atleta successivo, lanceremo su di te un incantesimo che ti permetterà di non lasciare tracce all'interno del labirinto. Dopo che avrò terminato di lanciare l'incantesimo, potrai partire in qualsiasi momento. Possano gli Dèi arriderti."*

Dopodichè lancia un incantesimo (**Sapienza Magica CD 16 / Arcano CD 16:** passare senza tracce, per la 4.0 è un rituale dall'effetto simile).

Anche questa prova avviene in tempo reale: fai partire il tempo quando il PG entra nel Labirinto.

#### 3.4.6.1 - ATTRAVERSARE IL LABIRINTO

##### PRIMO INTOPPO

*Nella prima parte del labirinto seguire le tracce del mostro -grosse impronte a forma di zoccolo- è piuttosto semplice. Almeno finché non si arriva a un bivio in cui le impronte procedono in entrambe le direzioni!*

Il Minotauro, arrivato a questo punto, ha imboccato una direzione, ha camminato per qualche decina di metri e poi è tornato indietro camminando a ritroso nelle sue stesse orme, per poi avviarsi nell'altra direzione -quella giusta.

**Percezione CD 20 / Sopravvivenza CD 20** permette di rendersi conto del diverso grado di profondità delle orme (a destra più profonde, a sinistra meno profonde). Se non le si nota, oppure se si va a destra seguendo le orme più profonde, comporta una penalità di 30 secondi, dal momento che bisogna poi tornare indietro e mettersi sulla strada giusta.

##### SECONDO INTOPPO

Le orme sono di nuovo abbastanza semplici da seguire ma portano ad un vicolo cieco chiuso da un alta siepe composta da arbusti molto molto fitti!

**Percezione CD 12 / Sopravvivenza CD 12:** il Minotauro ha scalato il muro ed ha proceduto dall'altra parte.

Per superarlo è necessaria una prova di **Atletica / Scalare CD 15** (o altra soluzione sensata).

## TERZO INTOPPO

*Oltre il muro si arriva ad un secondo incrocio, questo però è pieno di impronte di ogni tipo, tra le quali bisogna riconoscere quelle del mostro!!*

### Prova di Conoscenze (Natura) / Natura CD

**20** (ogni errore 30 secondi di penalità al termine della prova e un bonus di +2 alla prova successiva; se vengono sbagliate 2 prove, la terza è un successo automatico).

*Infine, raggiungi l'uscita, sbucando in uno spiazzo di pietra lucida, al cui centro, vicino alla Cornucopia, vi attende un minotauro...*

### 3.4.6.2 - AFFRONTARE IL MOSTRO

Metti sul tavolo l'hand-out "Mappa della Cornucopia della Discordia"

I tre lati in cui non c'è la siepe terminano con un fossato profondo 2 metri: se il minotauro costringe il PG oltre il bordo, quest'ultimo può effettuare un **Tiro Salvezza sui Riflessi CD 15** per evitare di cadere (4e - tiro salvezza).

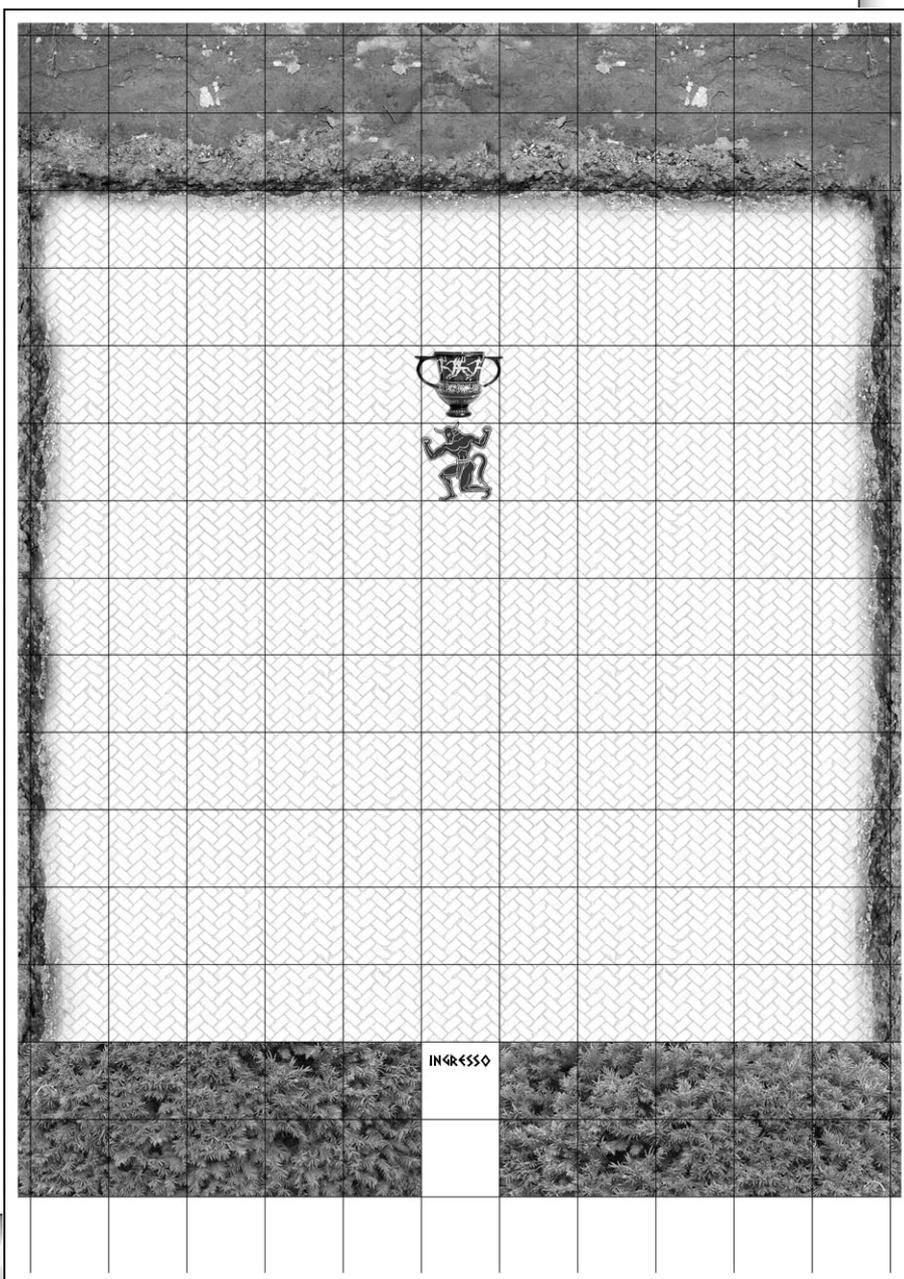
Se la prova riesce, il PG non cade ma viene posizionato prono sul bordo. Se cade, viene squalificato.

Tutta lo spiazzo è cosparso di grasso (con un effetto simile all'incantesimo unto). Per muoversi bisogna superare ogni round una prova di **Acrobazia CD 13**. Se si fallisce non ci si può muovere.

Se il fallimento è di 5+ bisogna allora effettuare un **Tiro Salvezza CD 15 - Attacco +5 vs Riflessi**, o cadere proni.

Il minotauro si muove senza problemi sulla superficie scivolosa, grazie ad un anello di libertà di movimento, e cerca di far perdere tempo al PG spingendoli con le sue cariche/poteri verso il dirupo.

All'arrivo dell'Atleta, iniziare un combattimento normale. Il Minotauro cercherà solo e soltanto di spingere l'Atleta giù dal dirupo (in Pathfinder con carica e spinta, in 4°ed. con il suo potere Spinta).



In Pathfinder

Minotauro: Iniziativa +0, CMB +11 (+13 per spingere); CMD 21 (23 contro spingere)

Il Minotauro cercherà di attaccare il PG per spingerlo. Al posto di un attacco in mischia, il Minotauro può effettuare un attacco +13 contro la CMD del PG. Se supera la CMD, spinge il PG indietro di 1 quadretto (1.5 m) + 1 quadretto per ogni 5 punti di cui supera la CMD del PG.

In 4°edizione

Minotauro: Iniziativa +7, Spinta (standard; a volontà) ♦ Mischia 2; +13 vs Tempra; il bersaglio è spinto indietro di 1 quadretto + 1 quadretto per ogni 5 punti di cui l'attacco supera il punteggio di Tempra del bersaglio.

Il Minotauro effettuerà attacchi di Spinta .

La prova termina nel momento stesso in cui il concorrente riesce a toccare la Cornucopia o cade nel fossato.

**3.4.7 - CONCLUSIONE**

Il tempo dell'Atleta è dato dal tempo impiegato (considerando anche i malus nel labirinto) arrotondati al minuto più prossimo.

4°edizione

velocità inferiore a 6 quadretti: +1 minuto

velocità superiore a 6 quadretti: -1 minuto

Pathfinder

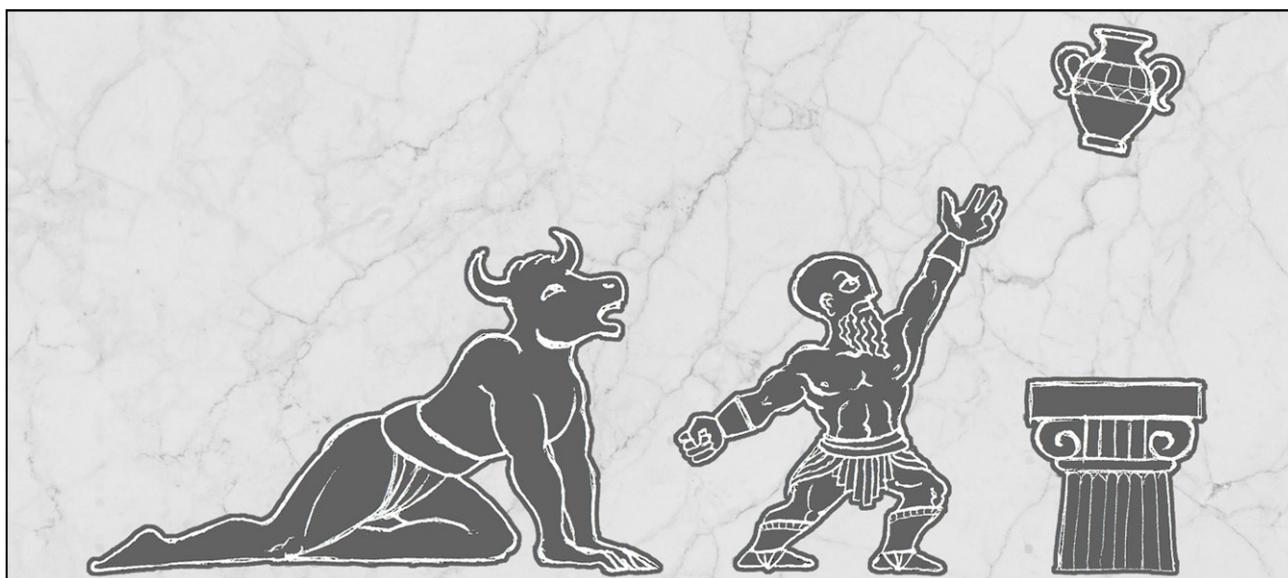
velocità inferiore a 9 metri: +1 minuto

velocità superiore a 9 metri: -1 minuto

La classifica, senza contare la prestazione dei PG, è la seguente:

Nak-Urgrosh	7 minuti
Manoosh	10 minuti
Locratus	11 minuti
Dohar	Non Completata

Se i PG si classificano primi o secondi, l'atleta Urgroshi verrà di persona a complimentarsi con loro. In questo momento, i PG possono approfittare del atteggiamento positivo del nano per porgli qualche domanda.



### 3.5 - IL CARCERE DELLE CENTO PORTE

*Per evitare che la principessa Tionea potesse porre fine a una guerra, sposando il principe dello stato avversario, ella era stata rinchiusa in un carcere con cento porte, protette da cento trappole. Grazie alla sua abilità e destrezza, la principessa riuscì però a eludere ogni trappola e ad uscire, ponendo fine alla guerra.*



Il percorso di gara è un corridoio lineare disseminato di trappole e diviso in 5 tratti da porte chiuse a chiave. L'Atleta deve attraversare il percorso nel minor tempo possibile, evitando quante più trappole possibile (ogni trappola scattata comporta penalità).

Le porte devono essere aperte e non aggirate in altro modo.

#### PARTECIPANTI:

GLAPHYRIA, Sehalund, Manoosh, Nak-Urgrosh

**SABOTAGGIO:** Postiria utilizza un incantesimo mano magica / Mano del Mago per fermare la clessidra che segna il tempo della gara, falsando il risultato.

#### 3.5.1 - IL CORRIDOIO DELLE CARCERI

*Il Campo di Gara si trova nella zona occidentale dell'isola: è un lungo corridoio a cielo aperto, una fenditura nella roccia profonda 5 metri e larga 3, divisa in sezioni di una decina di metri da massicce porte di diversa fattura e materiale. Gli atleti si fermano all'ingresso del corridoio, insieme ad alcuni Sapiienti Senza Nome, mentre il pubblico prende posto su panche che sorgono in alto, ai due lati della fenditura, da dove è possibile osservare gli atleti dall'alto mentre*

*svolgono la prova.*

#### 3.5.2 - [PUB] GUARDARSI ATTORNO

*Il pubblico è formato soprattutto da amazzoni ed elfi, mentre mancano quasi del tutto i dohari e i locratii. Tutti si dispongono lungo i parapetti, affacciandosi di sotto, mentre i Sapiienti Senza Nome si dispongono alle loro spalle, controllandoli.*

I Sapiienti Senza Nome sono molto numerosi, e un terzo di loro sta attivamente lanciando individuazione del magico (**Sapienza magica CD 16/ Arcano CD 16**) per tenere sotto controllo il pubblico.

Non è possibile trovare tracce di sabotaggio perché ancora non è stato fatto e sarà fatto in prima persona da Postiria, che ora è mescolata ai Sapiienti Senza Nome.

#### 3.5.3 - [ATL] PRESENTAZIONE DELLA GARA ← PRIMA PARTE DELLA GARA

*Dopo un momento, risuona una campana e arriva il Giudice Pantera, che con voce calma e armoniosa racconta la leggenda di Tionea e poi dichiara aperta la Gara del Carcere delle Cento Porte. L'atleta deve arrivare all'altro capo del percorso nel minor tempo possibile evitando le insidie che sono state disseminate nelle stanze e*

*aprendo tutte le porte.*

Eventualmente spiega meglio il funzionamento della gara, **sottolineando che è in tempo reale.**

*Il Giudice sorteggia poi l'ordine di gara: Arados, Sehalund, Glaphyria, Manoosh, Nak-Urgrosh.*

*Un Sapiente Senza Nome si fa avanti per scortarvi alla prima porta.*

### 3.5.3.1 - LA GARA VERA E PROPRIA

Anche questa gara viene fatta in tempo reale.

Il corridoio è diviso in 5 sezioni da porte chiuse a chiave. In ogni sezione l'atleta dovrà riuscire a superare una trappola e arrivare alla porta alla fine della sezione per aprirla e passare alla sezione dopo.

Ogni porta deve essere aperta (non è possibile aggirarla, saltarla o passarci attraverso), ma può essere sia sfondata che scassinata. Se la prova non riesce ad un primo tentativo, può essere ripetuta nel round successivo con un bonus di +2 alla prova.

### 3.5.3.1 - LA GARA VERA E PROPRIA

Anche questa gara viene fatta in **tempo reale.**

Il corridoio è diviso in 5 sezioni da porte chiuse a chiave. In ogni sezione l'atleta dovrà riuscire a superare una trappola e arrivare alla porta alla fine della sezione per aprirla e passare alla sezione dopo.

Ogni porta deve essere aperta (non è possibile aggirarla, saltarla o passarci attraverso), ma può essere sia sfondata che aperta. Se la prova non riesce ad un primo tentativo, può essere ripetuta nel round successivo con un bonus di +2 alla prova.

#### 1 - STANZA VUOTA

*L'ingresso del Carcere è costituito da una semplice porta di giunchi intrecciati. Il Sapiente Senza Nome ti fa entrare e poi chiude a chiave la porta dietro di te. La sezione di corridoio sembra vuota, dalla parte opposta c'è una porta di legno.*

La stanza è in realtà piena di fili sottilissimi.

**Percezione CD 20** per individuarli

**Acrobazia CD 20** per superarli senza toccarli.

Se non vengono visti o superati con un salto, fanno scattare la trappola magica (+10 contro **Riflessi / Riflessi CD 20**) che infligge il marchio arcano (1

minuto di penalità).

La porta è chiusa a chiave e può essere sfondata (**Forza CD 14, PF Forza CD 12**), scassinata (**Manolesta CD 20 / Disattivare Congegni CD 20**) o aperta magicamente.

#### 2 - STANZA UMIDA.

*Anche questa sezione è vuota, dalla parte opposta c'è una porta rinforzata in metallo con a fianco una grossa leva di ferro. Non appena la porta si chiude alle tue spalle, la leva scatta improvvisamente da sola verso il basso, e la stanza inizia a riempirsi di acqua!*

La leva è scattata come parte della prova da superare, non c'è stato sabotaggio.

**Atletica/Nuotare CD 15** per nuotare fino alla porta e rialzare la leva che fa defluire l'acqua (**prova di Forza CD 15/PF Forza CD 12**). Le due prove possono essere ripetute fino a che non si ha successo, ma dopo 4 tentativi totali, l'acqua viene fatta defluire dall'esterno (per evitare che qualcuno anneghi davvero). In questo caso viene applicato una penalità di 1 minuto al termine della prova.

La porta è robusta, rinforzata con metallo, e può essere sfondata (**Forza CD 18**) o scassinata (**Manolesta CD 18/Disattivare congegni CD 18**) o aperta magicamente.

#### 3 - STANZA DISSESTATA

*Il pavimento di questa sezione è crollato in molti punti, rivelando al di sotto pozze di pece, due metri più in basso. Sembra però possibile saltare da una zona intatta a un'altra fino ad arrivare alla porta di pietra nera, dall'altra parte della sezione.*

**Acrobazia CD 15** per saltare da un appoggio all'altro fino dall'altra parte. Se la prova fallisce si cade in una pozza di pece appiccicosa e viene applicata una penalità di 1 minuto (comprensiva anche del tempo per tornare su).

La porta alla fine di questa stanza è di pietra, molto difficile da abbattere (**Forza CD 25**), ma di fianco alla porta c'è una serratura piuttosto semplice da scassinare (**Manolesta CD 15/Disattivare congegni CD 15**) o da aprire magicamente.



**Arrivato a questo punto,  
ferma il cronometro!**

### 3.5.4 - [PUB] SABOTAGGIO NEL CORSO DELLA GARA DEL PG

Quando l'atleta è all'interno del percorso, la clessidra che calcola il suo tempo si ferma.

**Percezione (passiva) CD 18** per accorgersene. Se i PG non se ne accorgono, sarà un Glaphyrano a indicare la clessidra e a gridare "Il tempo si fermato!"

#### **Sapienza Magica 16 / Arcano 16:**

sembra l'effetto di un semplice incantesimo di mano magica / Mano del Mago.

Se si avvicinano: **Individuazione del magico + Sapienza Magica CD 16 / Arcano CD 16**

permette di vedere l'aura di trasmutazione e risalire fino a un Sapiete Senza Nome nelle ultime file, che sta lanciando l'incantesimo da sotto la sua ampia tunica.

Quando Postiria (travestita da Sapiete Senza Nome) si accorge di essere stata individuata, fruga freneticamente nella sua borsa, recupera la statuina di Porta Dimensionale e sparisce. Nella fretta, alcune cose cadono però dalla sua borsa.

I Sapieti Senza Nome dal canto loro ci mettono un po' a capire cosa sta succedendo (semplicemente, Porfiria sta usando Mano del Mago / Mano Magica per fermare la sabbia nel punto stretto della clessidra) e quando lo capiscono e il Giudice Pantera lancia dissolvi magie (oppure un Sapiete Senza Nome contrasta la mano magica con un'altra di pari forza), la prova è già andata avanti (a meno che il PG non si sia fermato subito).

#### 3.5.4.1 - INTERVENIRE!

**ESITO POSITIVO**

Se si accorgono subito del fatto che la clessidra è ferma e bloccano il PG o intervengono prontamente a farla ripartire, nessun problema. La loro capacità di intervenire convince gli altri Popoli della loro buona fede e migliora di un grado il loro atteggiamento

**ESITO NEGATIVO**

Se non se ne accorgono subito, anche se fermano l'Atleta, comunque lui è andato avanti nelle prove senza essere cronometrato, e quindi è difficile capire quanto tempo ci abbia effettivamente messo.

I Giudici a quel punto valutano che la clessidra sia stata ferma per approssimativamente un minuto e comunicano che il tempo finale sarà modificato di quella quantità di tempo.

Malumore e sospetto serpeggiano tra gli altri Popoli -a meno che i PG non propongano una penalizzazione maggiore o riconoscano cavallerescamente di essere parimerito con il loro diretto inseguitore

#### 3.5.4.2 - INDAGARE

Nel punto in cui è Postiria è sparita, rimane la statuina rotta (rappresenta una fanciulla in corsa).

**Individuazione del magico + Sapienza magica 19 / Arcano CD 19:**

la statuina ha un'aura di Congiurazione / è servita per teletrasportarsi.

**individuazione del magico + Sapienza magica 22 / Arcano CD 22:** un effetto di porta dimensionale che l'ha teletrasportata ad alcune centinaia di metri.

**Percezione CD 15:** non è ricomparsa in vista.

Portare tale oggetto ai Pech permette di identificarlo come appartenente al Giudice Unicornio.

Inoltre, restano un po' di cose uscite dalla borsa mentre lei frugava affannosamente: un foulard, alcune gallette secche e -soprattutto- un cilindro per pergamene in cuoio trattato, a tenuta stagna.

Al suo interno si trova l'allegato "Mappa delle maree".

Se i PG non lo tengono nascosto, Eshmun vedendolo esclama "Ah, una mappa delle maree... quindi i sabotatori sono dei marinai!?"

### 3.5.5 - [ATL] SECONDA PARTE DELLA GARA

#### Fai ripartire il cronometro!

#### 4. STANZA INSALUBRE

*Anche questo tratto di corridoio è vuoto e dalla parte opposta della stanza vedete una porta di legno finemente intarsiato. Dopo un istante, da alcuni fori nascosti inizia a uscire del vapore denso e giallastro, che rapidamente satura il corridoio.*

#### Conoscenze Natura CD 15 / Natura CD 15:

si tratta di un qualche tipo di gas blandamente tossico che non ha effetto a contatto, ma solo una volta inalato.

**Tenacia CD 20 / Costituzione CD 13** per evitare di respirare. Se la prova fallisce l'atleta inizia a tossire: a quel punto il gas viene fatto defluire e la prova continua, ma viene applicata una penalità di 1 minuto.

La porta alla fine della stanza è facile da abbattere (**Forza CD 12**), ma è tenuta chiusa con la magia (non ci sono serrature da scassinare), è protetta magicamente da attacchi magici e non può essere scassinata magicamente.

#### 5. STANZA TERMOREGOLATA

*Il corridoio è annerito da vampe di fuoco che bruciano alternativamente nel corridoio a diverse altezze e con tempi e ritmi diversi. Dalla parte opposta vedete una mostruosa porta di acciaio con punte, lame e spuntoni.*

La prova può essere superata o disabilitando la trappola, o cercando di passare evitando le fiamme. Nel primo caso: **Percezione CD 18** per trovare il meccanismo di controllo e **Disabilitare congegni CD 18/Manolesta CD 18** per disabilitarlo.

Nel secondo caso: **TS Riflessi CD 20/+10 contro Riflessi** per evitare le fiamme. Se le fiamme non vengono evitate si spengono e lasciano sul corpo dell'atleta un Marchio Arcano che porta a una penalità di 1 minuto al termine della prova.

L'ultima porta è una illusione.

**TS Volontà CD 15/+5 contro volontà** per scoprirlo.

Se si fallisce e si tenta di aprirla o sfondarla, viene inflitto un marchio arcano, che porta ad una penalità di 1 minuto al termine della prova.

### 3.5.6 - CONCLUSIONE

Calcolo finale del tempo impiegato:

#### 4°EDIZIONE

meno di 5 quadretti	+1 minuto
5 quadretti	+30 sec
7 quadretti	-30 sec
più di 7 quadretti	-1 min

#### PATHFINDER

meno di 6 metri	+1 minuto
6 metri	+30 sec
12 metri	-30 sec
più di 12 metri	-1 min

+1 minuto per ogni penalità (vedi singole prove)

La classifica, senza contare la prestazione dei PG, è la seguente:

Glaphyria	11 minuti
Manoosh	13 minuti
Sehalund	14 minuti
Nak-Urgrosh	17 minuti

Se Arados si classifica prima o seconda, l'atleta e il diplomatico di Glaphyria si avvicineranno per complimentarsi dell'ottima prestazione. In questa occasione i PG potranno interagire per ottenere maggiori informazioni dalla delegazione.



## 4.1 – VISITARE LOCATIONS DELL'ISOLA

### 4.1.1 - LA FORESTA DI STATUE OVVERO PARLARE CON I PECH

Le statue dei campioni passati iniziano poco dopo il complesso dei templi, ma la vera Foresta di Statue è a circa dieci minuti di cammino.

*Vi incamminate lungo la via delle statue. Le opere che vi affiancano rappresentano creature di molteplici razze. Ognuno tiene in mano un simbolo della gara che ha vinto, e indossa l'abito tipico delle sue terre.*

La Foresta di Statue copre quasi metà dell'isola ed è divisa in tre parti:

- il Campo della Vittoria, la parte principale, occupata dalle statue dei vincitori di tutte le passate edizioni dei Giochi;
- il Cimitero dei Sapianti, in cui vi sono le statue dei Giudici morti; → 4.1.1.5
- Bellaroccia, la dimora dei Pech.

In linea di massima, i PG che girano casualmente per la Foresta di Statue restano all'interno del Campo della Vittoria.

Saranno eventualmente invitati da Tinky Pinky a visitare Bellaroccia se si intrattengono a lungo con lui.

Scopriranno il Cimitero soltanto

1. se restano nella Foresta di Statue a lungo;
2. se salgono fino a un punto sopraelevato e chiedono se vi sono zone particolari all'interno della foresta;
3. se si informano prima presso Eshmun o presso la fazioni di storici (Glaphyria o Locratus);
4. se parlano di Sapianti con i pech.

Osservare atleti, Popoli, gare: **Percezione CD 15:**

per ciascuna gara ci sono 36 statue (primo, secondo e terzo classificato, per ciascuna delle 12 edizioni dei Giochi), un po' di tutti i Popoli, anche se in effetti i vincitori appartenenti ad Arados sono davvero pochi.

Alcune gare sono state evidentemente dominate da alcuni Popoli, e tra queste si segnala in particolare la Poggia di Pietre che, per quel che vedete, è sempre stata vinta dalle amazzoni di Sehalund.

Osservare le statue: **Percezione CD 15:**

ogni statua è un blocco unico con il suo piedistallo e non si vedono segni di scalpello. Inoltre le statue sono tutte bianche e pulite, prive di incrostazioni o

Chi ha vinto di più

Chi ha vinto di meno  
(a parte Arados...)

Ultimo vincitore

	Chi ha vinto di più	Chi ha vinto di meno (a parte Arados...)	Ultimo vincitore
Destiero Furioso	Dohar	Manoosh	Dohar
Labirinto del Tiranno	Locratus	Dohar	Locratus
Sdegno dell'Eroe	Manoosh	Sehalund	Nak-Urgrosh
Cornucopia della discordia	Nak-Urgrosh	Glaphyria	Manoosh
Carcere delle 100 porte	Glaphyria	Locratus	Glaphyria
Poggia di pietre	Sehalund	Dohar	Sehalund
Armatura dello sposalizio	Glaphyria	Nak-Urgrosh	Glaphyria
Guerra scintillante	Locratus	Sehalund	Manoosh
Volo Marino	Dohar	Manoosh	Glaphyria
Lancio della Roccia	Nak-Urgrosh	Glaphyria	Nak-Urgrosh

#### 4.1.1.1 - UN PECH A SPASSO

Se i PG si addentrano nella foresta per almeno 10 minuti, scorgono tra il bianco delle statue una figura in abiti sgargianti.

*E' una creatura grande più o meno come uno gnomo, con la pelle del colore della sabbia e radi capelli marroni. Ha un vistoso abito di seta rossa e gialla, un parasole bianco e un paio di grossi occhiali dalle lenti affumicate, dietro cui si intravedono grandi occhi senza pupilla.*

*Vi sta sorridendo.*

#### Conoscenza (piani), Arcano CD 15

è un Pech, una creatura del piano elementale della Terra

#### Conoscenza (piani), Arcano CD 20

i Pech sono creature che di solito dimorano nelle profondità del Sottosuolo (Underdark), lavorando la pietra, accudendo rocce e stallattiti e cercando di preservarle da interventi artificiali. Sono creature buone, pacifiche e schive, che preferiscono essere lasciate in pace e che hanno ben pochi nemici

Indicazioni generali per l'interpretazione:

i Pech Atipici sono edonisti e dandy, vanesi, innamorati della vita e delle cose belle. Ottimisti, gioviali, buontemponi, sempre pronti a scherzare e apparentemente incapaci di prendere qualcosa su serio.

#### PRESENTAZIONI

*“Un incontro inaspettato! I-n-a-s-p-e-t-t-a-t-o! Fatemi indovinare... mmmmh... siete degli atleti! Giusto? Non era difficile. Ma ora tocca a voi... indovinate un po' chi sono io?”*

Risposta PG.

*“Io sono l'artefice di tutto questo. Tinky Pinky al vostro servizio! Piacere di incontrarvi... Dico, piacere davvero...”*

Cerca di stringere la mano a tutti i PG.

La sua mano è grande, massiccia e dura come pietra, ma la sua stretta delicata.

Se però qualche PG vuole provare a stringere con forza, il pech risponderà a tono con il suo 19 di Forza (“Lo sai che un tipico gioco di noi pech è stritolare le pietre con le mani per farne sabbia?”).

*“Alcuni mi chiamano scultore o architetto, ma francamente lo trovo offensivo. O-f-f-e-n-s-i-v-o! Io sono un poeta della pietra, un cantore della bellezza, un maestro di forme e colori!”*

#### SCHERZO DELLA MEDUSA

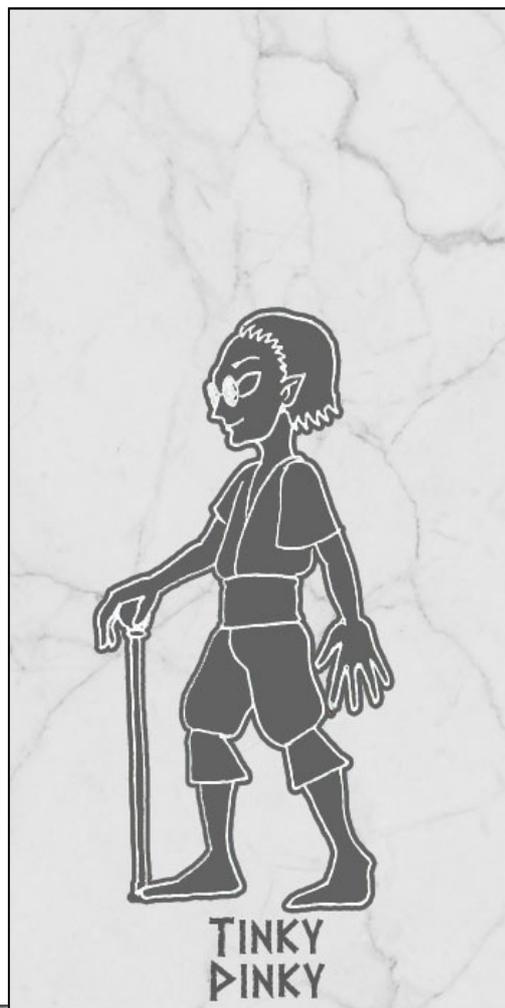
*“Allora, che ve ne pare? Le statue vi sono piaciute?”*

Commenti

*“Forse non dovrei dirvelo, ma...” si avvicina con aria da cospiratore “...sapete perché sono così fedeli? Perché in realtà sono proprio gli stessi atleti vincitori, pietrificati da Maddy, la mia amica medusa. Li si fa mettere in posa durante la Cerimonia di Premiazione, un bello sguardo attento e via! Fama eterna.... però non ditelo in giro, i Sapianti non vogliono che si sappia...”*

Commenti

*Scoppia a ridere fragorosamente, battendo una mano sulla coscia “Dai, non ditemi che ci siete cascati! Ma ti pare che possiamo fare una cosa simile? Ma per chi ci hai preso, per Illithid?”*



## PECH, ELEMENTALI SCULTORI

I Pech sono creature del piano elementale della terra, che di solito dimorano nelle profondità dell'Underdark, lavorando la pietra e accudendo rocce e stallattiti come un druido farebbe con gli animali di un bosco, cercando di preservarle da interventi artificiali e invasivi, come scavi minerari e tunnel.

Sono creature buone, pacifiche e schive, che preferiscono essere lasciate in pace e che hanno ben pochi nemici.

Questi però sono Pech Atipici, dal momento che secondo loro, la roccia non deve essere preservata nelle forme naturali, ma scolpita e lavorata per darle senso e bellezza. Questo li ha messi in contrasto con la cultura e tradizione pech e li ha portati ad essere espulsi dalla loro comunità. Sfuggiti all'underdark, sono stati accolti dai Sapiienti e hanno accettato di occuparsi delle strutture in pietra dei Giochi (creando la Foresta di Statue, gli elementi in pietra delle Gare e i complessi monumentali dell'isola) in cambio di ricchezze e possibilità di scolpire la roccia a loro piacimento.

Originariamente i Pech Atipici si chiamavano Umgak, Umgi, Umgor, Ungdrin, Ungaur, Undor, Unkan e Ummah. Giunti in superficie, hanno però scelto nuovi nomi più allegri e rispondenti al loro spirito: Tinky Pinky, Onky Donky, Funny Bunny, Lolli Polli, Mini Minor, Bingo Bango, Pezza Pazza e Caramello.

## PECH, GS 3

pf 18 (4 DV)

Iniziativa +1;

Sensi: scurovisione 60 ft.; Percezione +8

Linguaggi: Pech, Undercommon, Comune

CA 17, tocco 12, flat-footed 15; Schivare

Immune a pietrificazione

Resistenza agli incantesimi: 15

Tempra +2, Riflessi +5, Volontà +5

Velocità: 6 metri (4 quadretti)

Mischia: piccone pesante +7 mischia (1d4+6)

Spazio, 1,5 m; Portata 1,5 m.

Attacco base: +2;

Lotta: +2

Abilità magiche (chierico 11°):

3/giorno— stone shape, stone tell

1/giorno— Carne in pietra (CD 17) o pietra in carne (richiedono 8 pechs); muro di pietra (richiede 4 pechs)

Caratteristiche:

For 19, Des 13, Cos 13, Int 12, Sag 13, Car 12

Qualità speciali: padronanza della terra, cecità alla luce.

Talenti: Schivare, Attacco poderoso

Abilità: scalare +11, artigianato (scultura) +12,

Furtività +8, Percezione+8, professione (minatore) +12

Padronanza della terra: un pech guadagna +1 a tiro per colpire e danni se lui e l'avversario sono a contatto con il terreno. In caso contrario, ha un -4 a tiro per colpire e danni.

Cecità alla luce: improvvisa esposizione a luce forte acceca un pech per 1 round. Inoltre, egli subisce un malus di circostanza di -1 a tiri per colpire, tiri salvezza e prove fintanto che è esposto alla luce.

Abilità: un Pech riceve un bonus razziale di +4 a tutte le prove di artigianato (scultura) e professione (minatore).

#### 4.1.1.2 - PARLARE DEL PIÙ E DEL MENO

Per rendersi conto se il Pech mente, è necessaria una prova di **Intuizione CD 16**

*“Se volete posso farvi da guida. Non faccio per vantarmi, ma nessuno potrebbe essere una guida migliore di me. N-e-s-s-u-n-o! Voglio dire... tutto questo l’abbiamo creato io e il mio Circolo... se non sappiamo noi cosa c’è da vedere di bello qui... cosa vi interessa? Qualche atleta in particolare? Kard il Grosso, che si diceva che fosse in grado di sollevare una montagna... e a vederlo non si stenta a crederlo...? O la regina-atleta Sehalan, la più bella donna del mondo, almeno, ai suoi tempi...? Altrimenti, se volete vedere qualcosa di davvero particolare, dovete venire a Bellaroccia, la nostra dimora, qui dietro... è indescrivibile. I-n-d-e-s-c-r-i-v-i-b-i-l-e!”*

C’è qualcosa sui Giudici? Ci hanno detto che c’è un Cimitero dei Sapienti, dov’è?

*“Beh, sì, c’è un cimitero dei Sapienti: un posto molto sacro. In esso ci sono le statue di tutti i Giudici morti dall’inizio dei Giochi. Grandi statue monumentali. M-o-n-u-m-e-n-t-a-l-i! Ma sapete, i Sapienti sono i nostri... come si dice?... merce-nati... Sono loro che ci danno la possibilità di stare qui e ci pagano per fare quello che per noi è un divertimento...”*

Sei da solo? Ci sono altri con te? Con chi vivi?

*“Oltre a me? Ci sono gli altri del Circolo... pech davvero fantastici! F-a-n-t-a-s-t-i-c-i! Grandi amici, grandi compagni, grandi artisti...”*

Pausa

*“Beh? Non fate la battuta sul fatto che per essere così grandi siamo piuttosto bassini? Ve l’ho servita su di un piatto di ossidiana! Ah ah ah ah!”*

Cosa fate qui?

*“Mangiamo, beviamo, ci divertiamo, facciamo festa... un sacco di feste... Ah, intendevate come lavoro? Niente. Per noi non è un lavoro, è divertimento.”*

*Ah, intendevate che ruolo abbiamo? Non abbiamo un ruolo ufficiale... ok ok, ve lo dico: facciamo più o meno tutto... costruiamo e teniamo in ordine i Campi di Gara e i Templi, scolpiamo le statue, teniamo pulita la pietra... certo, quest’ultima cosa è ben poco creativa, ma in fondo si tratta solo di concentrarsi e far fare tutto alla roccia... Senza di noi, non ci sarebbero i Giochi”*

Non sembri un pech normale. Come mai hai lasciato l’Underdark/Sottosuolo? Da dove vieni?

*“Siete mai stati nel Sottosuolo? Beh, posso dire che è uno schifo di posto? Lo dico... anzi, lo urlo...” sale su di una roccia e grida a pieni polmoni “IL SOTTOSUOLO E’ UNO SCHIFO DI POSTO! Ecco, se l’avessi fatto davvero nel Sottosuolo, adesso ci sarebbero almeno dieci cose brutte o cattive sulle mie tracce, pronte a farsi uno spuntino o a prendermi schiavo... Tutti zitti, tutti vestiti di grigio, tutti sempre in allerta. Non è vita! N-o-n è v-i-t-a!”*

*“Ma sai qual era il passatempo più divertente laggiù tra i nostri fratelli pech? Guardar crescere le stalattiti. Le s-t-a-l-l-a-t-t-i-t-i! Ma per tutti i drow onesti: quella roba cresce di 2 centimetri l’anno! Non è esattamente una cosa emozionante, giusto? No, molto meglio qui! Qui c’è vita!”*

*“E poi, tutti quei precetti... <voce impostata> ogni roccia è come deve essere; solo il tempo e gli dei hanno il diritto di mutare le rocce; se una statua potesse parlare, direbbe che vuole tornare sasso tra i sassi... Suvvia! E’ come se uno non volesse tagliarsi i capelli perché non vuole offenderli! Ma si può? I sassi sono brutti - b-r-u-t-t-i!- finché non li rendi belli tu con il tuo lavoro!”*

Come fate a fare le statue?

*“E tu, come fai a muovere una mano?... Le pietre ci obbediscono. Così, basta prenderne una, e togliere tutto quello che non somiglia all’atleta, e il gioco è fatto!”*



**4.1.1.3 - PARLARE DI COSE IMPORTANTI****PARLARE DI SABOTAGGI E SABOTATORI**

*“Ah, sì... minacce e sabotaggi... una brutta storia, ma presto finirà. Tutti sanno chi sono i sabotatori, al primo passo falso li prendono e ne fanno macerie...”*

*“Come ‘chi’? Lo sanno tutti! Gli aradoi! Stanno sabotando i Giochi perché così smetteranno di arrivare ultimi, e per questo hanno arruolato quei mercenari stranieri. Non penserete mica che con delle facce così siano dei semplici atleti, vero? Ah ah ah ah...”*

Ovviamente (**Intuizione CD 5**), sta solo punzecchiando i PG, per vedere che faccia fanno...

*“Mah, se ne sentono di tutti i colori. Per gli elfi sono i nani e per i nani sono gli elfi, che originalità. Secondo me, non è qualcuno degli Otto Popoli... voglio dire: tra gli Otto Popoli solo i Sapianti di Erianira hanno il potere magico sufficiente per fare tutta quella mess'in scena, ma che senso avrebbe sabotarsi da soli?!?”*

Non avete paura?

*“Paura?!? Ehi, magari ti sembro piccolino e magrolino, ma sono fatto di pietra. E non è un modo di dire... E sai qual è lo sport preferito dei Circoli di Pech? Pietrificare i draghi. Quindi spero davvero che i sabotatori vengano a farci visita, così potrò dirgli cosa ne penso di chi rovina il nostro lavoro...”*

**PARLARE DEI SAPIENTI:****PERCHE' SONO POCHI, CHI E' MORTO, ETC.**

*“Quattro Giudici sono morti in mare, 6 anni fa... Attaccati da un mostro marino, si sono sacrificati per salvare la nave! Una tragedia, una vera t-r-a-g-e-d-i-a! Alcuni erano davvero degli ottimi amici... I Sapianti hanno avuto un bel daffare ad organizzare lo stesso i Giochi senza di loro...”*

Chi è morto?

*“Il Giudice Unicorno, uno dei più grandi artefici che il mondo abbia conosciuto... abbiamo lavorato molto e bene insieme. Il Giudice Usignolo, la sua resistenza di mezz'orca non è bastata a salvarla; il Giudice Delfino e il Giudice Kraken, entrambi annegati, che macabra ironia...”*

A questo punto, sarebbe opportuno parlare del Cimitero dei Sapianti, ma è un indizio di grande rilevanza (dal momento che Postiria si mescola con le delegazioni e quindi i PG potranno riconoscerla quando la vedranno), quindi bisogna cercare di non darlo subito a inizio avventura, ma solo a partire dal Giorno 2.

Così, nel Giorno 1, se i PG non fanno domande in materia, i Pech non ne parlano spontaneamente (inviteresti una persona conosciuta da poco a visitare un cimitero?), e se i PG fanno domande Tinky Pinky rimanda a sera o al mattino del giorno dopo -è piuttosto lontano, non farebbero in tempo a tornare in tempo per le Gare (o il successivo impegno ufficiale dei PG).

**4.1.1.4 - CHIEDERE COLLABORAZIONE**

**OTTENERE IL LORO AIUTO:** fintanto che i PG chiedono informazioni, non è un problema. Ma se i PG chiedono il suo aiuto, Tinky Pinky vorrà che in cambio il più carismatico/a di loro posi per una statua della loro collezione privata.

Li porta quindi a Bellaroccia (→ paragrafo seguente) e mostra loro le statue di altri che hanno accettato. Sono tutte statue di nudo...

**MOSTRARE OGGETTI MAGICI USATI DAI SABOTATORI**

*“Ah, sì, so dirvi un sacco di cose riguardo a questo oggetto... è solido, liscio, di colore brunito, con questa buffa forma allungata... largo mezza spanna pech e pesante... uhm... una pietra e mezza, così ad occhio e croce... cos'altro? Ah, sì, è di metallo... m-e-t-a-l-l-o... E' un po' come portare un armadio da un druido e chiedere il suo parere visto che lui ha grande dimestichezza con il legno... Ogni oggetto magico ha l'impronta del suo creatore, ma io non saprei dove guardare. Dovete andare dai nani di Nak-Urgrosh o dagli stregoni di Manoosh, che ne sanno di più”*

Ovviamente per questo non-aiuto non vorranno essere pagati. → 4.3.3

**MOSTRARE L'OGGETTO MAGICO DI PIETRA**

A partire dalla Gara 2, i PG potrebbero riuscire a mettere le mani su di un oggetto di pietra, con funzionamento analogo agli altri, ma fatto di pietra. Su questo Tinky Pinky ha molto da dire.

*“Certo che lo riconosco! L’ho fatto io per il Giudice Unicorno. Lo aveva incantato e lo portava sempre con sé... ma il Giudice è morto sei anni fa in un naufragio, con altri tre Sapianti... pensavo fosse in fondo al mare con lui...”*

#### CHIEDERE COLLABORAZIONE PER CERCARE LA GROTTA SOTTOMARINA

I PG devono spiegare bene cosa stanno cercando.

*“Non per demoralizzarvi, ma non so se l’avete notato, l’isola è grossa... possiamo provare a cercare ma ci vorrà tempo... tornate più tardi...”*

Quanto più tardi? La sera dopo...

#### 4.1.1.5 - ANDARE A BELLAROCIA

*“Sapete onestamente dopo 100 anni il bianco comincia a stufarci...”*

*Aggirate un costone e il paesaggio cambia improvvisamente. Davanti a voi ogni cosa, compresa la stradina che state percorrendo, è modellata in forme armoniose in infinite sfumature di colore: onde blu, filigrane in toniastello, ardite geometrie in ossidiana nera, e poi ancora verde, blu, giallo, ocra, ...*

#### Conoscenze (Natura) / Natura o Dungeon CD 20:

le sculture sono in marmo (di svariati colori) o pietre dure: sodalite blu, ossidiana nera, serpentinite verde, cornioli, calcari marnosi, ecc.

*“Sapete, ci stiamo intortando i sapienti“ dice ammiccando “Speriamo che per i prossimi Giochi ci lascino trasmutare tutto in pietre colorate”*

*“Ah, questa è la nostra galleria privata” annuncia indicando un altro bosco di statue. Avvicinandovi vedete umanoidi di ogni razza, sia uomini che donne, nudi o coperti da impalpabili pepli. “Laggiù invece...” continua indicando una parete poco distante “Stiamo rappresentando tutta la storia dei giochi, ma è un lavoro enorme, non abbiamo ancora finito!”*

*In una zona più in basso della galleria di statue,*

*vedete un gruppo di quattro pech, sia femmine che maschi, che danzano lentamente tenendosi per mano attorno a una roccia che sta pian piano modellandosi, come se fosse fatta d’argilla.*

Qui c’è poco da fare, a parte eventualmente farsi ritrarre per avere la collaborazione dei Pech.

Più interessante il lungo bassorilievo che rappresenta la storia dei giochi.

*La parete è coperta di bassorilievi che rappresentano l’andamento delle varie gare e cerimonie all’interno delle varie edizioni dei Giochi. Sono una processione di volti ignoti di atleti impegnati nello sforzo atletico e di Giudici con maschere da animale, che assistono impassibili.*

#### Percezione CD 15:

nell’edizione precedente c’erano in effetti Sapianti con maschere di Unicorno, Usignolo, Kraken e Delfino, oltre a quelli presenti anche in questa edizione. Il Giudice Drago è presente in praticamente tutte le edizioni, ma cambia corporatura, quindi deve trattarsi di una maschera tramandata di Sapiente in Sapiente.

#### Percezione CD 25:

nella quarta edizione dei Giochi, otto edizioni fa, sembra che siano cambiate parecchio le cerimonie: sono state rese più articolate, più ricche di simboli e al posto di una premiazione sola, alla fine, sono state aggiunte altre premiazioni intermedie, alla fine di ogni gara.

#### 4.1.1.6 - IL CIMITERO DEI SAPIENTI

##### MASCHERE DEI SAPIENTI

Esistono parecchi Sapianti con le stesse maschere dei Giudici (o con maschere simili).

Forse si tratta di allievi e maestri, o forse di persone con le stesse specializzazioni. C’è però un’eccezione: esiste uno ed un solo un Sapiente con la maschera da Drago. Si chiama Nausifane, è un Elfo, e sul piedistallo della statua c’è scritto che è stato uno dei più grandi esperti di Ritualistica e Magia Arcana dei Sapianti.

##### SAPIENTI MORTI NEL NAUFRAGIO



Le ultime statue realizzate sono quelle dei Liberati.

*Il gruppo è ritratto mentre fronteggia un mostro marino. Il piedistallo spiega che i Sapianti qui rappresentati sono stati uccisi nel tentativo di salvare la nave su cui viaggiavano da un mostro marino. Grazie al loro eroico sacrificio, tutto l'equipaggio si è salvato.*

*Postiria è un'elfa di altezza media, con lo sguardo deciso, la maschera da Kraken, esperta di Ritualistica e Ammalimento; Diaphis è un umano piuttosto anziano, con un monocolo e due folte basette, specialista di Creazione Oggetti Meravigliosi e Trasmutazione, con la maschera da Unicorno; Anniceride è un nano, specialista di Guarigione e Trasmutazione, con la maschera da Delfino; Etara è un'alta mezz'orca, specialista di Storia e Trasmutazione, con la maschera da Usignolo.*

Quello che è in realtà successo, ovviamente, è che i Liberati hanno finto la loro morte, utilizzando un'illusione per far credere all'equipaggio della nave che un mostro marino li avesse ghermiti.

Se vengono a vedere il cimitero nel primo giorno, quando Postiria verrà a parlare con loro, avranno l'impressione di averla già vista in giro tra il pubblico e -quando però ormai se n'è andata- potranno fare una prova di **(PF) Intelligenza CD 10 / (4.0) Intelligenza CD 12**, e rendersi improvvisamente conto che aveva proprio la faccia del Giudice Kraken.

Se vengono a vedere il cimitero nel secondo giorno, hanno l'impressione che Postiria abbia una faccia familiare: effettuando una prova di **(PF) Intelligenza CD 10 / (4.0) Intelligenza CD 12** saranno abbastanza sicuri di averla vista tra il pubblico nelle gare del giorno precedente.

#### 4.1.2 - VISITARE DI SOPPIATTO IL TEMPIO SOMMITALE

Il Tempio della Pace, sulla cima dell'Isola, è ufficialmente il tempio degli Dei di Erianira (Ioun, Irori, Nethys) e la residenza dei Sapianti. In realtà però è soprattutto il luogo dove si conserva l'energia magica raccolta nel corso dei Giochi in vista del Panthymos.

E' interdetto agli Atleti e alle delegazioni con la scusa che essi non devono entrare a contatto con i Giudici.

##### 4.1.2.1 - RAGGIUNGERE IL TEMPIO

Se un PG prova a raggiungerlo alla luce del sole, sulla mulattiera a spirale che porta al tempio, viene immediatamente fermato da chiunque lo veda e ricondotto alla Piazza delle Celebrazioni.

##### AVVICINARSI DI SOPPIATTO

A meno che non utilizzino artifici magici (uno su tutti: invisibilità) salire su per la montagna senza farsi notare richiede **Furtività CD 25** (**CD 22** se si sfrutta il favore delle tenebre).

##### 4.1.2.2 - GLI ALLOGGI DEI SAPIANTI

I Sapianti vivono e dormono dentro celle scavate nella roccia, più un basso rispetto al Tempio.

Di giorno ci dormono una ventina di Sapianti Senza Nome, che durante la notte staranno di guardia e veglieranno sulla pace dell'isola. Di notte dormono tutti gli altri, compresi i Giudici.

Passare oltre agli alloggi senza farsi notare richiede **Furtività CD 25**.

##### PRIMA DI OGNI GARA

Sapianti Senza Nome vengono a prendere le coppe per la premiazione in una caverna pesantemente incantata. **Individuazione del magico + Sapienza Magica CD 22 / Arcano CD 20**: le coppe hanno una leggera aura di trasmutazione.

DOPO OGNI GARA

Sapienti Senza Nome riportano indietro le coppe.

**Individuazione del magico + Sapienza Magica CD 22 / Arcano CD 25** (se è la prima prova che fanno sulla coppa) o **CD 22** (se hanno già avuto un successo in precedenza):

le coppe hanno un'aura di trasmutazione debole. Se i PG le hanno viste prima, l'aura è circa dieci volte più forte.

Prima passano dal Tempio della Pace: lasciano le coppe in mezzo al colonnato ed eseguono un semplice rituale (per cogliere i dettagli devono avvicinarsi: **Furtività CD 25**).

**Sapienza Magica CD 22 / Arcano 28:**

si tratta di un rituale di annullamento di un altro specifico rituale (se hanno visto incantare le coppe, annulla il rituale effettuato dai Giudici)

**Sapienza Magica CD 30 / Arcano CD 32:**

l'energia magica presente nelle coppe si riversa in quella imprigionata nel Tempio

Quindi, recuperano le coppe e le riportano nella caverna (**Individuazione del magico + Sapienza magica CD 22 / Arcano CD 25:**

le coppe non hanno più aura magica, sono ora oggetti normali (per quanto preziosi).

PRIMA DELL'ALBA E DURANTE LA PAUSA PRANZO

I Giudici si radunano, tirano fuori da una caverna pesantemente protetta con mezzi magici le coppe per le gare del pomeriggio ed eseguono un complesso rituale su di esse.

Per cogliere i dettagli bisogna avvicinarsi (prova di **Furtività CD 25**): **Sapienza Magica CD 25, Arcano CD 28:**

è un rituale mai visto prima, che rende le coppe pervase da un alone magico di trasmutazione.

**Sapienza Magica CD 30 / Arcano CD 32:**

il rituale non ha un effetto vero e proprio, serve solo a rendere le coppe recettive nei confronti dell'energia magica ambientale (i.e se nell'aria c'è forte energia magica, la coppa si 'carica' di energia magica)

#### 4.1.2.3 - CAVERNA DELLE COPPE

La caverna è protetta da pesanti incantesimi anti-intrusione e un paio di porte magiche (la versione deluxe di quelle della prova Il Carcere dalle Cento Porte). Se i PG si avvicinano, falliscono automaticamente qualsiasi prova di abilità vogliono fare, e scatta un allarme che fa accorrere 22d12+22 Sapienti Senza Nome...

#### 4.1.2.4 - L'INTERNO DEL TEMPIO.

Il tempio è formato da un gigantesco colonnato circolare che delimita uno spazio vuoto in cui scorrono e si agitano correnti di energia pura. Solo a stare qui, a debita distanza, scariche di energia crepitano tra i vostri capelli e sentite echi arcani al limite della vostra soglia uditiva.

Se si avvicinano troppo, iniziano a subire 2d10+5 danni, che aumentano di 1d10 ogni 2 quadretti all'interno.

**Sapienza Magica CD 25/ Arcano CD 28:**

in questo luogo è imprigionata una inconcepibile quantità di energia magica, quale mai avete visto, trattenuta da potenti incantesimi intessuti nelle stesse pietre del tempio e nella roccia della montagna. E' energia pura, energia magica prima di essere incanalata in una scuola di magia piuttosto che un'altra.

**Sapienza Magica CD 30 / Arcano CD 32 :**

l'energia magica è neutra, può essere incanalata in un qualsiasi incantesimo, ma solo chi conosce le giuste formule di attuazione può farlo. Chiunque altro rischia di bruciarsi come una falena che gioca col fuoco di un falò.

Se i PG sono lì nel momento giusto (ovvero subito dopo che le gare sono finite), potranno vedere un Sapiente Senza Nome che porta la coppa di una gara per svuotarla. V. sopra.



### 4.1.3 - SPIARE I SAPIENTI

PG che temono che i Sapianti siano stati sostituiti da strane creature, o che le maschere e i tabarri servano a nascondere deformità o stranezze potrebbero voler cercare di avvicinarne uno per esaminarlo con cura.

#### 4.1.3.1 - SAPIENTI SENZA NOME

Sono individui di ogni razza (con una leggera maggioranza di umani, elfi e mezz'elfi) con una maschera d'argento liscia e priva di lineamenti.

**Percezione CD 22:** non noti nulla di strano.

Seguendoli e tenendoli d'occhio, li si può osservare svolgere le loro mansioni: preparare i Campi di Gara per le prove, pulire e sistemare gli spazi per gli ospiti, portare materiali (stoffe, pergamene, abiti) da una zona all'altra, rifocillare animali usati nelle prove,...

#### Intuizione CD 20

Viste le minacce ricevute, controllano con grande cura i Campi di Gara, guardando sotto i sedili e le gradinate, e accertandosi che non vi sia nulla di anomalo.

Se i PG pedinano un Sapiente per un po', e riescono in una prova di **Furtività CD 25**, potranno coglierlo in un momento di intimità.

Se sono interessati all'identità dei Sapianti e temono ci sia qualcosa sotto, lo vedono togliersi la maschera per asciugare il sudore, in un angolo in cui pensa che nessuno lo osservi: il suo volto è assolutamente normale.

Se sono interessati a ciò che i Sapianti fanno: potranno vedere due Sapianti che si fermano un attimo per riposarsi, dopo aver messo in posizione una pesante pedana.

*"Sono proprio stanco... spostare tutto a mano... si sente davvero la loro mancanza"*

*"Su, dobbiamo tener duro ancora per poco. Presto sarà tutto finito..."*

*"Però non potevamo usare schiavi?"*

*"Kouros non si fida... e in effetti, dopo queste minacce... speriamo vada tutto bene"*

*"Mah, speriamo... Su, torniamo a lavorare"*

Inoltre: subito prima delle gare portano giù dal Tempio della Pace grandi coppe d'oro finemente lavorate, che servono per la premiazione, e cinque Sapianti Senza Nome restano a sorvegliarle. Dopo le gare, le coppe vengono date ai primi tre classificati, e poi vengono riprese indietro e riportate al Tempio della Pace: saranno poi assegnate definitivamente nella Cerimonia della Premiazione.

Chiedendo in giro, si scopre che non c'è nulla di strano: si è sempre fatto così, e tutti vedono la razionalità della cosa: le coppe sono preziose, custodirle al Tempio della Pace è garanzia che nessuno sia tentato di rubarle ai vincitori.

#### 4.1.3.2 - GIUDICI

I Giudici corrono (meglio: fluttuano al massimo della loro velocità) da un Campo di Gara all'altro senza pause, e ogni momento libero (pasti, pause tra un evento e l'altro) lo passano a preparare magicamente il Campo di Gara successivo o al Tempio della Pace (vedi), a eseguire rituali sulle coppe della premiazione.

Saltano i pasti, e solo ogni tanto si fermano per bere un bicchiere d'acqua (togliendosi per un istante la maschera: **Furtività CD 20** per riuscire ad vederli in viso -un viso normale). A fine giornata sono esausti, ma stringono i denti e vanno avanti...

### 4.1.4 - INDAGARE ALTRI SITI DI GARE

Quando diventa chiaro che le Gare sono i momenti in cui si concentrano i sabotaggi, esaminarli in precedenza, alla ricerca di qualche traccia che indichi come avverrà il successivo sabotaggio è un'idea piuttosto sensata.

I Campi di Gara sono però sorvegliati dai Sapianti Senza Nome, e ci si potrà rendere conto che stanno facendo un lavoro molto accurato e stanno controllando minuziosamente tutti gli edifici.

## 4.2 - SOTTOPORRE UN EVENTUALE QUESITO AI GIUDICI

### 4.2.1 - FISSARE L'INCONTRO

Se i PG vogliono parlare con i giudici, devono far pervenire la richiesta tramite Eshmun, che sarà presente anche all'incontro, a meno che i PG non chiedano diversamente. Eshmun non fa problemi al riguardo: in linea di massima, si fida ciecamente di loro.

### 4.2.2 - PARLARE CON I SAPIENTI

E' Metrargenta, dalla Maschera di Falco, il Giudice incaricato di rispondere alle domande degli atleti, perché è la più diplomatica tra i saggi.

*Il Colloquio con i Sapienti si svolge in un'agorà circolare cinta da colonne bianche, una cinquantina di metri più in basso del Tempio della Pace, che torreggia su di voi, possente e maestoso.*

*Sapienti Senza Nome vi conducono a delle panche di pietra disposte a semicerchio, davanti a cui attende, immobile e in silenzio, il Giudice Falco.*

*Completamente coperta dalla tunica bianca, con in mano un ramo d'ulivo, simbolo di saggezza, torreggia su di voi dai suoi 2 metri e mezzo d'altezza.*

I PG sanno che è una donna, perché l'hanno già sentita parlare.

**Percezione CD 20:** a giudicare dalla mano e dal polso, sembra una donna umana od elfa.

**Intuizione CD 15:** sarà difficile intuire bene cosa pensa, a causa della maschera che le copre completamente il viso, lasciando uscire solo qualche ricciolo biondo.

Se le domande diventano troppo "scottanti" (in particolare in merito al rituale) il Giudice Falco chiamerà telepaticamente (tramite anello, lo stesso della gara "Il Labirinto del Tiranno") il Giudice Drago, e sarà lui a rispondere alle domande, non perché più abile a raggirare (in effetti, le CD delle prove non cambiano, ma solo perché Metrargenta lo assiste, dandogli un +2), ma perché in grado di decidere prontamente -dall'alto della sua grande saggezza- come è meglio rispondere ai PG e quanto è opportuno condividere con loro.

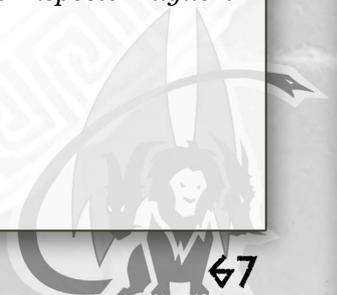
*"Attendete qui, il vostro colloquio sarà da qui in poi officiato da chi conosce risposte migliori delle mie".*

NOTA BENE: l'incontro è un possibile punto di svolta della trama. A meno che i PG non vadano a parlare del più e del meno (e allora in questo caso l'incontro può avvenire anche alla prima occasione utile), portare indizi (anche solo un oggetto usato in un sabotaggio) fa sì che i Giudici si rendano conto di chi sono i sabotatori e cerchino quindi di arruolare i PG per combattere i Liberati.

Questo deve avvenire **DOPO LA TERZA GARA**, per dare modo a tutte le squadre di gareggiare in tutte le prove previste (e per non far finire l'avventura in mezz'ora). Quindi, se i PG si fanno avanti troppo presto, i Giudici fissano l'incontro ad oltre 12 ore di distanza

(prima si sono prenotate altre squadre, per chiedere come mai ci sono pochi Giudici, cosa contano di fare contro i Sabotatori, e qual è la ricetta della Magic Cake servita durante il banchetto).

Inoltre, se i PG portano oggetti o altri indizi da valutare, i Sapienti si prenderanno del tempo per esaminare, controllare e discutere quanto portato e fissano un successivo incontro all'ora di pranzo del secondo giorno...



## 3.6 - ALTRE GARE

### 2.6.1 - LA PIOGGIA DI PIETRE

*Un'orda di mostri attaccò la città di Spataciak ed Eroi di tutti gli Otto Popoli vennero in suo aiuto, ne difesero le mura, e quando i Giganti iniziarono a lanciare pietre contro la città, abbattono al volo tutti i macigni prima che toccassero terra. Un grande esempio di collaborazione pacifica!*

Per ricreare la sfida, alcuni frombolieri lanciano palle di argilla con tiro a parabola: l'Atleta deve cavalcare avanti e indietro lungo una linea di 300 metri, e colpire al volo le palle di argilla prima che tocchino terra.

Favoriti: Sehaliane (grazie all'arco magico)

Sabotaggio: i Liberati hanno indotto i Dohari a rompere l'arco. Fallito questo tentativo (la sera della Festa delle Delegazioni, v. dopo), la gara non viene più sabotata.

### 2.6.2 - L'ARMATURA DELLO SPOSALIZIO

*Per celebrare il matrimonio tra Callicle e Pollomea, che doveva portar pace tra due regni, era necessaria un'armatura cerimoniale. Per questo, malvagi intriganti introdussero rugginofaghi nella sala della vestizione, ma Callicle -per quanto disarmato- evitò per quasi un'ora il tocco dei mostri, arrivando con l'armatura intonsa alla cerimonia.*

Un atleta viene vestito di una armatura completa e inseguito da 3 rugginofaghi in un'arena. Vince il concorrente che resiste per più tempo con l'armatura addosso (o con il maggior peso di metallo addosso al termine di 5 minuti)

Favoriti: Glaphyriani

Sabotaggio: ai rugginofaghi viene fatta bere una pozione di velocità, grazie alla quale assalgono a velocità innaturale l'atleta elfica.

### 2.6.3 - LA GUERRA SCINTILLANTE

*Due regni in guerra, dopo decenni di lotte, decisero di porre fine alla contesa con una battaglia simulata: la guerra scintillante.*

Altro gioco piuttosto cruento, giocato tra due squadre di 8 giocatori. Scopo del gioco è portare un Fuoco Fatuo fino alla meta avversaria. I giocatori sono equipaggiati con un guanto che può produrre scosse elettriche per stordire gli avversari.

Inoltre è valido qualsiasi contatto fisico o magico, mentre sono bandite armi di qualsiasi sorta (almeno legalmente...). E' uno degli sport più seguiti ed amati da alcune delle delegazioni.

Favoriti: Locratii

Sabotaggio: uno dei guanti è stato incantato con stretta folgorante (5d6), e fulmina sul posto gli avversari che tocca.

### 2.6.4 - IL VOLO MARINO

*Quando si accorsero che la guerra era causata dal piano di un malvagio demone, i condottieri fermarono i loro eserciti e si allearono. Staffette volanti vennero mandate a comunicare la notizia alle proprie capitali, e il lungo volo sul mare dei messaggeri è ricordato ancora oggi come esempio di prodezza e capacità.*

La gara si basa sull'uso di cavalcature volanti: Ippogrifo (Locratus), Pegaso (Sehalund), Viverna (Locratus), Pteranodonte (Dohar), sulle quali bisogna fare un giro completo dell'isola, passando sempre sull'acqua.

Favoriti: Dohar

Sabotaggio: la gente inizia a cadere in acqua perché le selle sono avvelenate e fanno addormentare in volo gli animali.

### 2.6.5 - IL LANCIO DELLA ROCCIA

*Due regni litigavano su chi avesse il controllo di una rocca in posizione strategica. Il grande eroe Iperion risolse la questione sollevando la rocca e scagliandola via.*

A ricordo di questo gesto prodigioso, gli Atleti scagliano grandi macigni quando più lontano possibile.

Favoriti: Nak-Urgrosh

Sabotaggio: un masso è sotto l'effetto di rimpicciolire oggetto (*shrink item*, D&D 3.5) ma in realtà è ENORME. Nel momento in cui un concorrente cerca di lanciarlo, l'incantesimo viene sciolto e il poveraccio rischia di rimanere schiacciato.

Pietre	Armatura	Guerra	Volo	Lancio	Staffetta
SEHALUND	GLAPHYRIA	LOCRATUS	DOHAR	NAK-URGR.	Dohar
Dohar	Manoosh	Glaphyria	Locratus	Dohar	Glaphyria
Manoosh	Nak-Urgrosh	Nak-Urgrosh	Glaphyria	Locratus	Locratus
Nak-Urgrosh	Sehalund	Dohar	Sehalund	Manoosh	Nak-Urgrosh

## 4 – CONDURRE LE INDAGINI

In varie occasioni i PG hanno tempo libero per svolgere ulteriori indagini.

I momenti in cui ciò avviene sono:

giorno 1: meriggio	Durante la pausa pranzo, prima della Gara 2	Le Delegazioni sono contattabili solo per intercessione di Eshmun (1 sola fazione)
giorno 1: sera	Prima e durante la Festa delle Delegazioni	Interazione libera. Qui avviene anche il sabotaggio Dohar
giorno 2: mattino	Prima della Gara 3	Eshmun è impegnato a smaltire una sbornia, non possono parlare alle Delegazioni
giorno 2: meriggio	Durante la pausa pranzo, prima della Staffetta	Le Delegazioni sono contattabili solo per intercessione di Eshmun (1 fazione)
giorno 2: pom.	Durante la Staffetta	Interazione libera.
giorno 2: sera	Prima della Festa di Chiusura	Non dovrebbe più essere necessario

### SANZIONI:

se i PG violano qualche regola dei Giochi (cercando di entrare in luoghi interdetti, parlare con i Giudici, attaccar briga in modo grave, usare magia in modo massiccio in luogo pubblico e più in generale andare contro le tradizioni) verranno:

1. la prima volta, fermati / dissuasi. Chi li ha fermati suppone che -in quanto stranieri- non conoscano le regole, e pertanto li informa su cosa possono/non possono fare.
2. la seconda volta, ammoniti. Sappiano che se insisteranno, saranno squalificati
3. la terza volta, squalificati -solo loro, come singoli atleti, o tutta la squadra. Eshmun di Orit sarà amareggiato e grandemente deluso.

Le possibilità aperte ai PG sono:

1. VISITARE LA FORESTA DI STATUE
  - Il Campo della Vittoria (Parlare con i Pech)
  - Bellaroccia e la storia dei Giochi
  - Il Cimitero dei Sapienti
2. IL TEMPIO SOMMITALE
  - Il tempio vero e proprio
  - Gli alloggi dei Sapienti
3. PARLARE CON I GIUDICI
4. CHIDERE COLLOQUI CON ALTRI POPOLI



**4.2.2.1 - INFORMAZIONI GENERALI**

Dubbi, perplessità, richieste di spiegazioni

*“Non c'è alcun pericolo. Da sempre i Giochi degli Otto Popoli sono sotto la responsabilità dei Sapianti di Erianira, e io posso assicurarvi che i Sapianti impiegheranno tutto il loro grande potere per evitare incidenti e problemi.”*

*“Come la vita è sempre più forte della morte, e la luce più forte delle tenebre, così la pace è sempre più forte della guerra e di chi vorrebbe soffocare la pace con la paura e le minacce.”*

*“Ragionate: se i nemici della pace avessero davvero il potere di infliggere un fato peggiore della morte, perché minacciare? Perché metterci in guardia? Minacciano perché sperano di ottenere con il terrore e l'inganno quello che non possono ottenere con la forza”.*

**Intuizione CD 20:**

BUGIE gentili per rassicurare tutti.

**Intuizione CD 25:**

anche i Sapianti sono preoccupati .

Offrirsi di aiutare

*“La vostra offerta è testimonianza del vostro coraggio e della vostra rettitudine. Tuttavia, voi siete qui come atleti: a noi spetta la responsabilità di indagare, sorvegliare e proteggere, e saremo noi a farcene carico”*

Sapete chi sono i Sabotatori?

Cosa pensate di fare contro i Sabotatori?

*“I Sabotatori hanno dimostrato di essere creature malvagie, nemiche della pace. Dubitiamo che siano persone degli Otto Popoli... probabilmente sono demoni, diavoli, mostri crudeli: sappiamo come affrontarli...”*

Come mai siete così pochi?

*“Quattro nostri confratelli sono morti in mare, vittime di un mostro marino. E' stato un duro colpo per Erianira, ma ci siamo riorganizzati e ora siamo perfettamente in grado di gestire questi Giochi al meglio.”*

**Intuizione CD 20:** tutto vero.

Storia dei giochi, dell'isola, delle gare ?

vedi sezioni corrispondenti

**4.2.2.2 - I SABOTATORI SONO SAPIENTI! (VERA SORPRESA E PERPLESSITÀ)**

I Sapianti non sanno dell'esistenza dei Liberati e pensano che i loro compagni siano morti in mare -anzi, temono siano stati le prime vittime dei Sabotatori, e per questo sono particolarmente preoccupati. Se i PG danno loro motivo di pensare il contrario, saranno interessati ad indagare.

La magia utilizzata è tipica di Erianira!

Solo Erianira tra gli Otto Popoli ha le conoscenze per operare quei prodigi!

*“Sono accuse gravi, sollevate con leggerezza. Potrebbero essere nemici degli Otto Popoli giunti da lontano. O mostri dotati di magia intrinseca. O demoni stregoni... Quali indizi avete per sostenere ciò che andate dicendo?”*

**Intuizione CD 20:** è davvero perplessa

Gli oggetti magici dei sabotatori sono di Erianira!

*“Siete in possesso di oggetti usati per i sabotaggi?!? Mostrateceli!”*

Dopo averli esaminati sommariamente, i Sapianti si rendono conto che quella può essere la chiave per arrivare a identificare i Sabotatori. Chiedono quindi che siano lasciati a loro: li esamineranno e se ne occuperanno loro.

NOTA SUI TEMPI: come detto sopra, se i PG mostrano ai Sapianti gli oggetti prima di aver volto la Terza Gara, i Sapianti prendono tempo per esaminarli, e mandano a chiamare i PG nella pausa pranzo del Secondo Giorno. Se invece i PG li mostrano tardi, allora i Sapianti riconoscono subito gli oggetti come opera recente del Giudice Unicorno e fanno 2+2 lì su due piedi.

I Sabotatori sono i Sapianti che tutti credono morti!

Interviene il Giudice Drago

*“Cosa?!? E' impossibile! Quali prove avete per sostenere una cosa così inaudita?”*

Oggetti prodotti dal Sapiante Unicorno; aver visto Postiria viva in mezzo al pubblico;...

*“Questo è... inconcepibile! Se così fosse... per la Pace, erano tra i più fidati e migliori tra noi...”*

*Quale atroce tradimento!*

*Quale tragico inganno!”*

*“Questo spiega tutto, e cambia i dadi sul tavolo...”*

**Intuizione CD 20:**

improvvisa consapevolezza, sollievo e rabbia (tutto diviene logico, ma anche il peggio del peggio. Eravamo amici, compagni. Un vero tradimento) → Indagare per conto dei Giudici

**4.2.2.3 - COSA STATE FACENDO!?!**

Interviene il Giudice Drago.

Cosa nascondete nel Tempio della Pace?

*“Nascondere? E cosa mai dovremmo nascondere?!? Non nascondiamo proprio niente, è un luogo sacro, e come tale lo preserviamo da visite indesiderate. Senza offesa, tra gli atleti vi sono persone di ogni genere”*

E l'energia allora?

L'energia accumulata nel Tempio della Pace!

*“Quest'isola è stata scelta come sede dei Giochi perché è un luogo potentemente magico e l'energia è necessaria per le prove, i palazzi e le cerimonie”*

E le coppe? Perché sono magiche?

*“Il vostro spirito di osservazione e la vostra competenza nella magia vi fanno onore, ma non lasciate che ciò che non capite vi porti fuori strada... Le coppe sono imbevute di una semplice magia che serve per controllare la correttezza delle gare.”*

Rubano energia agli atleti!

Dopo le cerimonie le coppe sono più magiche!

*“Cosa?!? Queste sono fantasie! Se facessero una cosa simile, non credete che qualcuno se ne accorgerebbe? No, esse attingono all'aura degli atleti, che poi viene messa a confronto con l'energia della pace e della giustizia, per controllare che non abbiano barato e siano degni della vittoria. Per questo le coppe non vengono consegnate subito, ma solo nella premiazione finale.”*

**Intuizione CD 20:**

tutto falso, nasconde qualcosa

**Intuizione CD 25:**

forte preoccupazione per l'interesse dei PG

Volete lanciare un rituale di desiderio per imporre la pace a tutti calpestando il libero arbitrio di ciascuno! (ovviamente possono saperlo solo dopo aver parlato ai Liberati)

*“Chi vi ha detto una cosa simile?!?”*

**Intuizione CD 20:**

vera sorpresa e sbigottimento

**Intuizione CD 25:**

paura e disperazione (ci hanno scoperto proprio ora che siamo a un passo dalla fine...!)

Se i personaggi insistono

*“Il vostro acume è maggiore di chiunque altro abbia solcato il Mare Interno. Sì, è vero. Sono oltre 50 anni che noi Sapiienti stiamo lavorando a questo rituale, da quando un Oracolo ha rivelato che le civiltà del Mare Interno, a furia di combattere, si distruggeranno a vicenda. Entro vent'anni tutto sarà in rovina e poi pian piano di loro sparirà anche il ricordo. Ma grazie al rituale potremo impedire queste futili guerre e scongiurare la catastrofe”.*

Cosa volete fare, di preciso?!?

*“Il rituale che compiremo alla fine di questi Giochi porterà finalmente una pace vera, duratura, incrollabile tra gli Otto Popoli!”*

Come?

*“Il rituale realizza una Panthymia, un desiderio esteso a tutte le terre bagnate dal Mare Interno e a tutti gli Otto Popoli. Ma noi lo useremo soltanto per togliere alle popolazioni la voglia di combattere e uccidere in maniera insensata i loro vicini”*

**Intuizione CD 20:**

tutto vero, è convinto di quello che dice.

**Intuizione CD 25:**

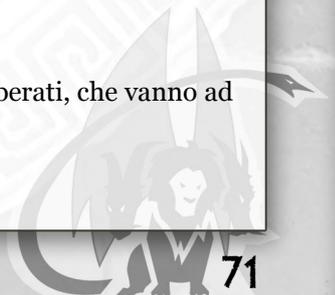
è molto teso, in ansia per la vostra reazione.

Se i PG accettano il punto di vista dei Giudici, allora vedi dopo.

Altrimenti, i Giudici attaccano, prima che i PG possano rovinare il loro piano

→ SCONTRO FINALE

Dopo un momento arrivano i Liberati, che vanno ad agire sul rituale. V. finale



#### 4.2.2.4 - INDAGARE PER CONTO DEI GIUDICI

*“Temo che saremo costretti a chiedere la vostra collaborazione. I Sapianti non sono soliti affidare ad altri i compiti che spettano loro, men che meno nel caso di stranieri che non hanno ragione di essere coinvolti. Ma è qualità dei saggi saper riconoscere quando un compito eccede le proprie forze”.*

*“Se i Sabotatori sono Sapianti come noi, non possiamo combatterli. Siamo vincolati a un giuramento: se un Sapiente aggredisce in qualsiasi modo un altro Sapiente, perde tutti i suoi poteri magici. Probabilmente è anche per questo che i Sabotatori non hanno attaccato direttamente, ma sono ricorsi a sabotaggi per cercare di far fallire i Giochi.*

*Tuttavia, voi non avete questo limite: trovateli e neutralizzateli. Ma fate molta attenzione: hanno grandi poteri di ammaliamento, non ascoltate le loro parole e non fatevi ingannare!”*

NOTA BENE: se il tempo volge al termine, è possibile velocizzare il finale facendo sì che i Sapianti abbiano un'idea di dove possa essere il covo dei Liberati, e li indirizzino lì senza necessità di ulteriori indagini.

Avete oggetti magici da darci?

*“Purtroppo, tutta la nostra magia è incanalata nel far procedere i Giochi. Tuttavia, il nostro pensiero e le nostre preghiere saranno con voi”*



## 4.3 – CHIEDERE COLLOQUI UFFICIALI CON I POPOLI

In ogni momento in cui è possibile condurre indagini, i PG possono chiedere, tramite il loro diplomatico, un colloquio ufficiale con un altro Popolo.

Nota bene: in ciascun momento, si riesce ad avere uno ed un solo colloquio, perché è una cosa che va per le lunghe: ci sono lunghi tempi di attesa e molti tempi morti.

Il colloquio ufficiale va a buon fine solo se il Popolo ha un atteggiamento verso Arados “indifferente” o migliore. In caso contrario, la fazione accetta il colloquio (come da tradizione, non può rifiutarsi) ma si adopera per renderlo inutile: risponde in maniera volutamente vaga, taglia corto, non collabora.

### NOTA BENE:

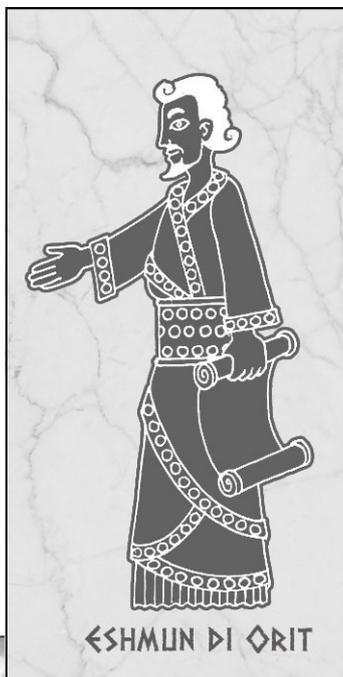
I PG SONO SEMPRE CONSIGLIATI DA ESHMUN

Se i PG manifestano interessi particolari (riguardo la storia dei giochi o in merito agli oggetti con cui sono stati effettuati i sabotaggi), il diplomatico saprà indicare loro quali sono i diplomatici e gli atleti che hanno informazioni utili:

Storia - Glaphyria e Locratus

Arcano - Nak-Urgrosh e Manoosh

Inoltre Eshmun ha il polso della situazione: cfr gli atteggiamenti delle fazioni (v. Tabella a pagina 20) e fagli consigliare o sconsigliare ai PG un determinato colloquio.



### 4.3.1 - ANDAMENTO DEI COLLOQUI

#### 4.3.1.1 - DOHAR

SPECIAL: nessuno. Non hanno un contributo importante perché già sono protagonisti nel sabotaggio per procura alle Amazzoni.

Il diplomatico dei dohar è Borèn Frecciasicura, è il primogenito del re Hysteon, 30 anni, capelli lunghi ramati, occhi verdi, corporatura snella e asciutta. Odia le donne ed è sprezzante verso la debolezza. Fallo rivolgere quindi a maschi forti, e fai battute sui deboli se se ne presenta l'occasione. Se una donna gli parla, lui comunque risponderà a quello che considera il capo.

#### SABOTATORI

*“I sabotatori? Secondo me sono degli incapaci.” esclama Borèn “Solo uno stupido [come mio fratello] può pensare che sabotare le gare sia efficace. E’ una perdita di tempo. Concentrarsi solo sugli eventi principali, questa è la giusta tattica”*

*“Sarebbe bello capire dove si nascondono, per andar a mostrare loro cosa significa far arrabbiare i Dohari”*

#### STORICO

*“Io sono il cantore delle gesta dell’Orda” dice un mezz’orco (Romer Linguapungente) “ma i nostri canti raccontano di sangue e di valore... non cose del genere”.*

*“Certo” - aggiunge - “gli elfi la storia la stanno ancora vivendo, e i Locрати, beh pensano che dalla storia si possa imparare a combattere” Tutti attorno ridono di gusto*

#### OGGETTI MAGICI

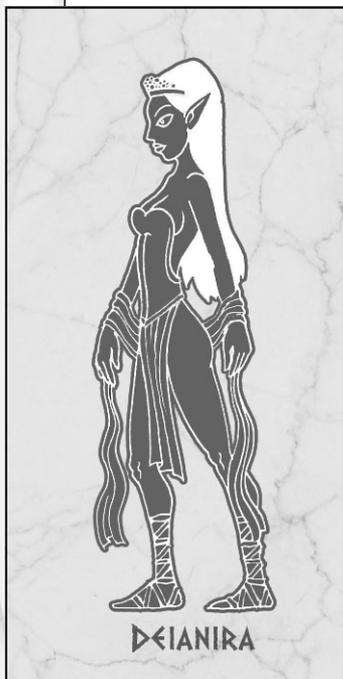
*“Cose del genere noi non ne facciamo” ammette scontroso il fabbro “C’è magia in ognuno di loro. Forse i nani possono saperne qualcosa, o quei figli-di-demone debosciati che non san far niente da soli”*

## 4.3.1.2 - SEHALUND

**SPECIAL:** oggetto magico esaurito per respirare sott'acqua, trovato sulla spiaggia.

**PROVA:** consegnare un oggetto magico potente dei PG (non sanno che verrà loro restituito)

Deianira è un'elfa di altezza media, di circa 40 anni umani equivalenti, di grande bellezza. capelli ramati, occhi verdi. E' la Regina della Pace, scelta dalla Regina precedente per la sua autorevolezza e per le sue capacità nella diplomazia.



*Quando venite introdotti nella sua tenda, la regina poggia una piccola anfora ammaccata su di un tavolino e vi viene incontro. "Possiate camminare sempre nella luce di Sehanine. Cosa vi porta alla mia presenza?"*

**SABOTATORI**

*Deianira si accalora, e comincia a passeggiare avanti e indietro: "Il vero problema non è chi sono, ma dove possano nascondersi. Non possono essere mescolati tra di noi. Qui ci sono solo le*

*delegazioni, e ognuno conosce perfettamente i propri membri."*

**STORICO**

*"Se volete informazioni di storia, chiedete ai Locrati o agli ipocriti Glaphyriani. Per me questa è la prima olimpiade".*

**OGGETTI MAGICI**

*"Han usato questi oggetti per il sabotaggio? Ho già visto qualcosa di simile, ma non saprei aiutarvi, quando si tratta di artefatti è sempre meglio chiedere ai nani, o ai Manoosh. Loro si interessano di queste cose".*

Osservare l'anfora: **Percezione CD 15**

si tratta di un'anfora di bronzo, lunga meno di una spanna, piuttosto ammaccata.

**Individuazione del magico + Sapienza Magica / Arcano CD 15:** ha una blanda aura di Trasmutazione.

**SE I PG CHIEDONO LUMI SULL'ANFORA**

*"Una delle nostre atlete l'ha trovata mentre si stava allenando sulla spiaggia... è vostra?"*

**Intuizione CD 15:**

non è ben chiaro in che modo, ma li sta mettendo alla prova.

La regina cercherà di capire se sono legati a tale oggetto, perché questo -ai suoi occhi- farebbe di loro i sabotatori.

Infatti, malgrado non abbia alcuna competenza arcana, ha fatto una piccola divinazione non-magica (ha guardato con attenzione come si disponevano i fondi limacciosi della sua tisana delle sette radici, e da quella causalità insensata ha tratto indicazioni campate per aria), e per puro caso il responso l'ha convinta che quell'oggetto sia qualcosa di importante e legato ai sabotaggi.

Possiamo vederlo?

Anche noi abbiamo trovato oggetti in giro, tipo questo. Possiamo scambiarcelo un momento?

*"No. Sehanine l'ha fatta avere a noi e non ad altri: non vorrei offendere la dea andando contro il suo manifesto volere"*

**Diplomazia CD 20**, con bonus fino a +4 in base ai buoni argomenti.

*"D'accordo... posso farvela esaminare. Anzi, posso direttamente darvela. Ma in cambio voglio che voi prima mi diate quello [oggetto magico di grande potere dei PG, tipo un'arma +2]"*

Se i PG ne chiedono le ragioni, lei si tiene sul vago, presentandolo come un capriccio: quell'oggetto mi piace, e basta. Se i PG provano a proporre qualcosa di diverso in cambio, lei si convince che, se stanno cercando di nasconderle quell'oggetto, è perché deve essere importante, e quindi si intestardisce.

La regina non vuole catafotterse, ma semplicemente confrontare la fattura di un oggetto dei PG con la fattura dell'anfora. Una volta preso l'oggetto, lo esamina attentamente, mettendoli vicini, e poi picchia i due oggetti uno contro l'altro ascoltando attenta il clangore. Quindi, restituisce entrambe gli oggetti ai PG.

*“Sehanine mi ha rivelato che questo oggetto apparteneva ai sabotatori. Volevo controllare che i vostri oggetti non fossero della stessa fattura, e ciò che ho visto mi ha assicurata. Forse non siete voi i sabotatori. Riprendete ciò che è vostro: le amazzoni non sono solite far mercato dei doni divini...”*

Dà ai PG l'anfora, da esaminare, e se essi hanno buoni motivi per chiedere di tenerla, può essere convinta a lasciarla loro.

L'anfora è un contenitore di incantesimi monouso (di forma diversa, ma dello stesso tipo degli altri oggetti dei sabotatori che i PG potrebbero aver già trovato), esaurito (l'anfora è stappata e ammaccata). E' di fattura di Erianira, e -come per tutti gli altri- anche questo può essere identificato da Manoosh e Nak-Urgrosh come un prodotto recente di Diaphis.

**Sapienza Magica CD 18 o Arcano CD 20:** conteneva un incantesimo “Respirare sott'acqua”.

Se invece i PG non accettano lo scambio di oggetti, lei lascia cadere la cosa e fa terminare il colloquio - ai suoi occhi, si sono comportati in maniera molto sospetta.



#### 4.3.13 - LOCRATUS

**SPECIAL:** conoscenze storiche sui Giochi

**PROVA:** dimostrare di capire il senso della Falange Gemella e di non avere pregiudizi

Regulus Marcinio è magro, capelli grigi, occhi azzurri. Persona seria, sorride raramente. Vorrebbe essere altrove, ma fa il suo dovere per la sua patria.

#### SABOTATORI

“Sicuramente i Manoosh conoscono bene viltà ed abiezione... però in realtà è un falso problema: non ci sono elementi certi per sospettare di alcuno. Piuttosto, bisognerebbe cercare il covo dei sabotatori: una volta trovato quello, capire chi è stato è automatico...”

#### OGGETTI MAGICI

*“Provate a chiedere ai nani, o a quei vili sangue-di-demone dei manooshi”*

#### STORICO

(Argomento su cui è particolarmente ferrato)

Ha informazioni storiche ma le concede solo se ha piena stima nei confronti di Arados, oppure se i PG riescono a spiegargli il significato della Legione Gemella, dimostrando di non essersi adeguati al pregiudizio diffuso e di averne capito l'importanza.

*“Parlare di storia? La storia è delicata e complessa. Pericolosa. Solo le menti più acute e sottili possono maneggiarla senza fare danni... Facciamo una prova: avete sentito parlare della nostra Falange Gemella? Non è solo la nostra migliore unità militare, è anche un simbolo. Riuscite a capire qual è il suo valore? La sua importanza?”*

Se non ne hanno sentito parlare, li congeda.

*“Non sapete cosa sia? Andate a informarvi, e tornate quando avete una risposta alla mia domanda”*

Se invece provano a rispondere, Regulus vuole capire se sono permeati di pregiudizi (“sono tutti incestuosi, bleah!”) e se capiscono l'importanza del condividere tutto e agire in perfetta armonia. Se rispondono correttamente → 4.3.2

## 4.3.1.3 - GLAPHYRIA

SPECIAL: conoscenze storiche sui Giochi

PROVA: convincerlo con buoni argomenti retorici / filosofici

Hylarion è un elfo di mezza età, con i capelli argentei che gli arrivano alle spalle e gli occhi verdi. E' cordiale con tutti tranne quelli che detesta (nani, manooshi, PG che gli han pestato i piedi, chiunque sia più alto di un metro o più basso di due, ogni persona che passa a meno di 3 metri da lui, ecc.)



## SABOTATORI

*“Ci sono motivi per sospettare di quasi ogni Popolo: per esempio, voi avete il motivo per farlo, e i mezzi magici, a quanto sembra... per Corellon! Persino noi potremmo essere a buona ragione sospettati! Ma c'è una eccezione: i Nani. Non hanno un motivo per farlo e teoricamente non ne avrebbero le capacità magiche... Tuttavia, proprio questo è sospetto! Gli unici che si sono procurati un alibi e che sono certi di non essere sospettati sono i Nani...*

*potrebbero proprio esser loro... Chi stesse cercando la tana dei sabotatori probabilmente dovrebbe tener d'occhio i Nani!”*

## OGGETTI MAGICI

*“Nani!” esclama convinto “gli urgrushi sicuramente ne son capaci. E' più o meno l'unica di cui sono davvero esperti. O i Manoosh... han la magia nel sangue...”*

## STORICO

(Argomento su cui è particolarmente ferrato)

Ha informazioni storiche ma le concede solo se ha piena stima nei confronti di Arados, oppure se i PG riescono a convincerli a parole in un dibattito filosofico.

*“Come potrei dimenticare eventi a cui ho partecipato? Sì, conosco ciò che voi desiderate sapere, ma la memoria è un tesoro prezioso... non so se mi aggrada dirvelo... Voi come pensate di convincermi, sentiamo?”*

## Intuizione CD 20:

pregusta una bella discussione filosofica

Caso 1: PG onorati con la fazione:

**Diplomazia CD 15:** basta argomentare un minimo e li si convince.

Caso 2: PG non onorati:

li interrompe quasi subito, qualsiasi cosa stian dicendo

*“Ma davvero le vostre lingue sono così inette?”*

*Proviamo qualcosa di più facile: fingiamo per puro e semplice amore di discussione che io sostenga che la storia sia inutile. Ed ora, sta a voi convincermi del contrario”*

Argomenti che può usare per confutare i PG:

- *“Se la storia è tanto utile, perché Popoli che ne sono privi prosperano e Popoli che venerano la storia decadono?”*
- *“La storia insegna che i condottieri conquistano grandi imperi. Oppure li perdono. Che la virtù porta alla prosperità. O alla morte. Che sono gli Individui che fanno la storia e non i Popoli, e che sono i Popoli che fanno la storia e non gli Individui. Ben utile una materia che insegna tutto e il contrario di tutto...”*

**Prova di Diplomazia CD 15** con modificatori fino a +/- 5 a seconda di quanto fluente è stata l'argomentazione: si convince → 4.3.2.

Altrimenti sbadiglia annoiato e dice “Ripassate domani, oggi siete davvero poco in forma...”

#### 4.3.1.5 - NAK-URGROSH

**SPECIAL:** identificare l'autore di oggetti magici erianiriani (Diaphis, il Giudice Unicorno)

**PROVA:** mostrare valore combattendosi tra PG.

Harista Damson è una nana con i capelli rossi, di mezza età, dai modi un po' rudi, ma molto decisa. Diplomatica della fazione, è anche la Regina di Nak-Urgrosh, moglie del Re Dolean Kinson.



#### SABOTATORI

*“Questa cosa delle minacce, dei sabotaggi, del nascondersi chissà dove senza affrontare a viso aperto i propri avversari mi sembra assurda e insensata. E quindi una cosa tipica di Glaphyria”.*

#### STORICO

*“Non ricordo, ero così giovane allora. Ma so che i Locratii rispettano la storia. E naturalmente gli elfi, visto che loro vivono molto più di noi -come sottolineano sempre”*

#### OGGETTI MAGICI

(Argomento su cui è particolarmente ferrata)

Ha informazioni arcane ma le concede solo se ha piena stima nei confronti di Arados, oppure se i PG accettano di sottoporsi a una prova di valore: due tra i PG devono combattersi tra loro. Il vincitore potrà parlare all'artigiano.

*“Siete molto fortunati, tra i nostri atleti c'è anche un abile metallurgo. Probabilmente potrà darvi tutte le informazioni che vi servono...”*

*(se non sono Onorati tra i nani)*

*...ma prima dovrete dimostrare quanto valete.*

*Due valorosi tra voi dovranno lottare ora qui tra loro. Il vincitore potrà parlare con il nostro valente artigiano”.*

Se accettano, i nani si dispongono a cerchio attorno e assistono alla lotta (scommesse tifo, ecc.).

I PG possono scegliere come combattere, ma lo scontro deve essere reale, non concordato. Alcune linee guida:

- deve essere un combattimento, non una qualche forma di gioco: i due devono scambiarsi mazzate con lo scopo di ferire l'avversario. Deve capirsi cosa sta succedendo.
- deve essere equilibrato, non a senso unico: vogliono vedere un combattimento, non un tipo che picchia un punchin'ball umano;
- deve durare 3 round - se dura meno, evidentemente si ricade nella versione precedente. Se in 3 round non sono riusciti a farsi male in modo serio, è evidente che sono delle chiaviche o non si stanno impegnando davvero;
- se usano armi/incantesimi/poteri deve scorrere il sangue, mentre se fanno danno non letale, devono procedere finché uno dei due non è k.o.;
- usare incantesimi (o, per la 4°ed., poteri a incontro) è molto apprezzato, perché viene visto come un impegnarsi realmente;
- PG che vogliono inscenare un finto combattimento (tu mi dai un pugno e io vado lungo e disteso, così ce la caviamo in fretta...) devono superare una prova di Raggiare CD 20.

Dopo 3 round di sfracassamento reciproco, gli Urgroshi si pronunceranno: se i PG si sono battuti bene, un chierico nano curerà quello messo peggio (un paio di cura ferite leggere) e poi potranno parlare con l'artigiano → 4.3.3;

Se invece i PG non sono stati convincenti, i nani li dirideranno e diranno loro di tornare quando saranno svezzati. Ah ah ah ah.



## 4.3.1.6 - MANOOSH

**SPECIAL:** identificare l'autore di oggetti magici erianiriani (Diaphis, il Giudice Unicorno)

**PROVA:** sottoporsi volontariamente a uno charme.

Habròcomes è uno schiavista grasso, glabro, depravato e mellifluido, con la pelle olivastria e le iridi degli occhi gialle. Viaggia sempre sulla sua lettiga trasportato e servito da numerosi schiavi. E' fiero del suo sangue di demone e gli piace usare i suoi incantesimi di basso livello per stupire gli altri.

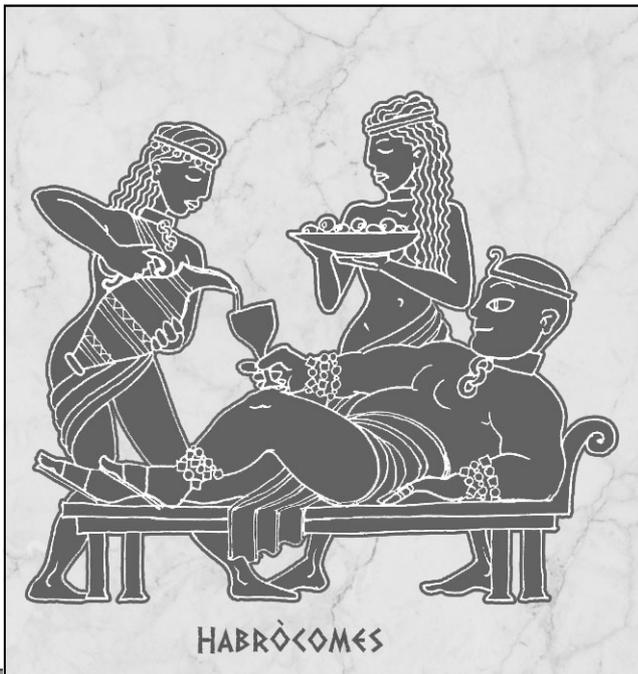
### SABOTATORI

*"Potrebbero essere i Locratii. Stan vincendo molte battaglie in questo periodo, e le pause sicuramente disturbano le loro meticolose strategie."*

*"Piuttosto, mi chiedo come mai i Sapienti con le loro potenti magie non abbiano ancora localizzato il covo dei sabotatori e non li abbiano già eliminati una volta per tutte..."*

### STORICO

*"L'Impero Manoosh ha una storia millenaria: ciò che chiedete è avvenuto troppo di recente e con troppa poca gloria per aver lasciato una traccia nella nostra storia. So però che i Locrati amano, anzi quasi venerano la storia di ciò che è vicino e insignificante. Oppure potete chiedere agli elfi, che attraversano le ere osservandole di persona."*



HABRÒCOMES

### OGGETTI MAGICI

(Argomento su cui è particolarmente ferrato)

Ha informazioni arcane ma le concede solo se ha piena stima nei confronti di Arados, oppure se i PG accettano di sottoporsi a un Charme (in realtà vuole usare la cosa per capire se i PG erano sabotatori o no).

*"Sì, conosco molti arcani segreti. Credo che potremmo accordarci... vediamo... cosa pensate della schiavitù? Intendo dire... immagino che voi siate tra quelli che disprezzano la schiavitù, giusto?"*

Qualsiasi cosa dicano.

*"Guardate la cosa dal punto di vista sbagliato. Pensateci: uno schiavo sa sempre qual è il suo posto, cosa deve fare, cosa può aspettarsi dalla vita; in ogni momento, ha un padrone che lo cura, lo sfama, lo veste; non ha più dubbi e incertezze, dato che un altro pensa per lui. Una condizione cento volte migliore della libertà"*

Qualsiasi cosa dicano.

*"E voi come lo sapete? Avete mai provato ciò di cui parlate con tanta sicurezza? Ho deciso, ecco l'accordo. Vi dirò ciò che volete sapere se uno di voi accetterà di diventare mio schiavo per qualche momento. Meno di mezz'ora. D'accordo?"*

Come?

*"Io getterò su di lui una malia di charme e lui non dovrà opporsi all'incantesimo. Tutto qui. La sua volontà mi apparterrà per qualche momento e poi lo lascerò libero... D'accordo?"*

Se non accettano, ciao.

Altrimenti:

*Il diplomatico Manoosh lancia un incantesimo di Charme. Improvvisamente ti rendi conto che è una persona amica e degna di fiducia.*

*"Bene, mio nuovo amico... ti chiamerò 128! Festeggiamo questo evento. Prendi pure uno dei miei stuzzichini..." dice, facendo segno a una schiava di porgerti una ciotola con occhi di pecora caramellati.*

*"Sono assolutamente ottimi, fidati"*

Perché questa brutalità? Perché vuole controllare che il PG abbia effettivamente fallito volontariamente (o meno) il TS. Infatti, se il PG sta bleuffando, dovrà effettuare una prova di **Raggiare CD 20** per riuscire a simulare il giusto grado di fiducia prima di assaggiare e perplessità dopo aver assaggiato.

*“Bene, ottimo! Un sorso di vino per lavar via questi gusti così esotici?” Beve una stilla da una coppa e poi te la porge. E’ davvero ottimo vino. “E ora, amico mio, in nome della nostra amicizia, dimmi -e sii sincero- sai chi è il sabotatore? Sei forse tu, birichino? O uno dei tuoi amici?”*

Si spera che il PG risponda di no.

*Habròcomes sorride sornione e poi fa un gesto, liberandoti dallo charme “Bene, ora alcune cose sono più chiare. A me e anche a voi, suppongo. Dunque, cosa volevate sapere?” → 4.3.3*

#### 4.3.2 - INFORMAZIONI STORICHE

Sono possedute, con sfumature diverse, dal diplomatico glaphyriano e locrato.

- Se ancora non lo sanno, 4 grandi Sapianti sono morti 6 anni fa, e per questo ora i Giudici sono a ranghi ridotti. I morti erano il Giudice Kraken (Postiria), il Giudice Unicorno (Diaphis), il Giudice Usignolo (Etara) e il Giudice Delfino (Anniceride).
- Non ci sono particolari stranezze in questi giochi, a parte il fatto che i Sapianti sono pochi. I Sapianti si sono sempre comportati più o meno in quel modo.
- La doppia consegna delle coppe è un elemento tipico dei Giochi. Anche se, in realtà, è una cosa che è stata introdotta al tempo della quarta edizione, esattamente otto edizioni fa.
- Nelle ultime edizioni, gli oggetti magici erano fatti da un grande artefice di nome Diaphis, il Giudice Unicorno. E’ stata la perdita peggiore per quei Giochi

#### 4.3.3 - INFORMAZIONI SUGLI OGGETTI MAGICI

Sono possedute, con sfumature diverse, da un atleta urgroshano (metallurgo) e dal diplomatico manooshi.

Mostrando un qualsiasi oggetto usato per sabotaggi, l’esperto è in grado di dire che si tratta di un oggetto creato da un potente Sapiante da non più di due settimane (la forza magica dopo lo fa esplodere). Anzi, la fattura sembra essere quella tipica di Diaphis, il Giudice Unicorno, che però non è presente ai Giochi.

##### NAK-URGRUSH

*Il nano (Dien Ekes) guarda l’oggetto e subito si tocca i gioielli di famiglia, poi si gira verso Harista e dice “La fattura così fine, la precisione, gli ornamenti, maestà, tutto fa pensare ai meravigliosi artefatti del Giudice Unicorno, morto in mare 6 anni fa. Eppure son altrettanto certo che l’artefatto non è stato creato da più di due settimane”*

##### MANOOSH

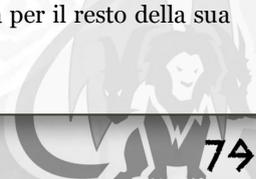
*Habròcomes prende svogliatamente in mano l’oggetto, ma dopo una breve occhiata, lo afferra saldamente e comincia a rigirarlo tra le mani, e ogni tanto lancia un incantesimo. Fa un sorriso strano e vi dice: “Quest’oggetto, signori, è opera di un morto. Sicuramente è stato fatto da quel mirabile artigiano che era il Giudice Unicorno. E altrettanto sicuramente è stato creato non più di quindici giorni fa”*

#### 4.3.4 - FALSE PISTE

Nel corso dell’avventura, vengono citati eventi passati degli Otto Popoli che non hanno realmente alcun rapporto con quello che sta succedendo adesso. Minimizza o taglia corto, cercando di far intuire ai PG che le informazioni non sono importanti.

*Si tratta di leggende, parte della storia condivisa degli Otto Popoli.*

Due esempi possono essere il “continente perduto di Tualia” (fanfaluche di marinai ubriachi) o il tentativo del cugino dell’Imperatore Manoosh di prendere il potere (è attualmente imprigionato nel più profondo dei Pozzi Senza Sole di Manoosh, e lì rimarrà per il resto della sua vita).



## 5-FESTA DELLE DELEGAZIONI

*“Dopo esservi preparati per la cena vi incontrate con Eshmun di Orit e insieme a lui vi dirigete verso la scalinata che conduce alla Piazza delle Celebrazioni. Attraversando la spiaggia notate che anche i membri delle altre delegazioni si stanno con calma muovendo nella medesima direzione. Quando giungete in cima alla scalinata potete già sentire nell’aria il profumo del banchetto che vi apprestate a gustare”.*

### 5.1 - IL BANCHETTO

*“Scendete infine presso la grande spiaggia che precedete i Campi di Gara e vi guardate attorno per capire quali saranno i posti a voi assegnati. In lontananza alla vostra destra notate due maestosi pini marittimi, sotto i quali sono disposte le sedute della delegazione di Glaphyria, mentre poco distante a una tavola che ricorda una mezza luna vedete avvicinarsi le Amazzoni del Sehalund. Vi rendete quindi conto, con stupore, che per ognuna delle delegazioni è stata creata appositamente un’area specifica. A un tratto notate che uno dei Sapiienti si avvicina a Eshmun e gli indica una tavola alla vostra sinistra, già apparecchiata con tutto il necessario.*

Senza fare prove particolari i PG possono notare che ogni accessorio presente sulla tavola, dalla tovaglia alle stoviglie, presenta colorazioni arancioni e relative sfumature e sulla tovaglia sono state appositamente ricamate una serie di stelle. [Natura CD 18] : sono le principali costellazioni usate dai marinai per orientarsi nella navigazione.

Eshmun spiega ai PG che si tratta di una cena a buffet: tutti si alzano per prendere da mangiare da un enorme tavolo circolare posto al centro dell’area. I sapienti hanno deciso di gestire la cena in questo modo per creare un momento di dialogo fra le varie delegazioni: il buon cibo mette tutti di buon umore e a pancia piena si ragiona e discute meglio.

*“Vi alzate anche voi per servirvi, avvicinandovi al tavolo centrale rimanete estasiati dai profumi e dalla varietà di pietanze che sono state preparate per voi”.*

Se i PG si guardano intorno (**Percezione CD 15**) :

i dignitari di Manoosh sono naturalmente serviti dai loro schiavi, i nani si sono diretti verso il tavolo all’inizio praticamente correndo, poi con camminata un po’ meno veloce per darsi un po’ di contegno, le Amazzoni di Sehalund sembrano aspettare che la maggior parte della folla si sia servita per poi servirsi a loro volta più tranquillamente (NxDM la Regina Deianira è molto riservata, non ama conversare mentre mangia), i membri della delegazione di Locratus si sono accodati in fila in maniera ordinata per servirsi ma senza fare troppi complimenti un paio di orchi della delegazione di Dohar li spintonano passando loro davanti e vedete che poco dopo tornano indietro portandosi via un enorme vassoio sul quale era stato servito un cinghiale intero. Tutto questo sotto l’occhio un po’ schifato dei Glaphyriani che invece stanno riempiendo i loro piatti con frutta e verdura (sono naturalmente vegetariani).

### 5.2 - PARTECIPARE ALLA FESTA

I PG non possono tagliare la corda in massa (al limite un PG può sganciarsi per andare in giro per l’isola. In questo caso, vedi sezione 3.1) perché la cosa verrebbe notata e farebbe sorgere sospetti: se non ci arrivano da soli è lo stesso Eshmun che glielo spiega.

Devono quindi, almeno in qualche misura, partecipare alla festa.

## 5.2.1 - CHIACCHIERARE

### 5.2.1.1 - PARLARE CON UNA DELEGAZIONE IN PARTICOLARE

La Festa delle Delegazioni è un momento ufficiale, quindi i PG possono parlare liberamente a chi gli pare. Tuttavia, per nostra semplicità, se i PG vogliono parlare in maniera approfondita con qualcuno, potranno farlo con un solo Popolo: in questo caso, vedi 3.3, con la variante che l'interlocutore è un po' più diffidente nei confronti dei PG, perché è appena stato visitato da un seminatore di zizzania.

Dopo un inizio un po' più "freddo" del consueto, dirà, con finta casualità:

*"Trovo davvero interessante quel vostro <oggetto magico>... è un prodotto della vostra civiltà? Posso vederlo?"*

Quindi procede ad analizzarlo con estrema cura, grande attenzione e molto a lungo.

#### **Intuizione CD 15:**

non è mosso da interesse artistico. E' come se stesse cercando qualcosa.

*Infine, lo restituisce con un sorriso tirato.*

*"Grazie, è davvero un magnifico oggetto"*

#### **Intuizione CD 20:**

non è soddisfatto, e sembra un po' deluso.

Messo alle strette, ammetterà che stava cercando tracce che potessero denunciarli come sabotatori.

*"Ho parlato prima con Aemilius di Locratius, e mi diceva che secondo lui i vostri oggetti magici avevano molte somiglianze con quelli che sono stati usati per i sabotaggi... ma direi che non è vero..."*

Il resto del colloquio procede come da copione.

Naturalmente, se vanno a cercare Aemilius di Locratius, questi cadrà dalle nuvole, e dirà di non essere mai andato a parlare con l'interlocutore dei PG. **Intuizione CD 10:** vero.

Era infatti Postiria che si faceva passare per lui.

### 5.2.1.2 - SCAMBIARE QUATTRO CHIACCHIERE

Se invece i PG fanno chiacchiere casuali o vanno in giro ad ascoltare i discorsi altrui, noteranno un progressivo aumento dell'acredine.

*"Sapete che i Dohari hanno portato con sé uno Sciamano del Deserto? Pochi lo sanno, perché sta sempre chiuso nella sua Yurta e non esce mai. Una cosa piuttosto sospetta, ancor più sospetta se uno riflette sul fatto che lo sciamano ha i poteri magici per creare quella messinscena che abbiamo visto stamattina..."*

*"Sono preoccupato... stamattina avete sentito anche voi le amazzone che pregavano nella loro lingua strana... beh, ho parlato con un tipo di Glaphyria che ha un anello di comprensione dei linguaggi, e mi ha detto che stavano pregando per il fallimento dei Giochi e lo sterminio di tutti gli uomini!"*

*"Se uno ci pensa bene, chi è in grado di fare sabotaggi magici? A parte Erianira, che di certo non si mette a sabotare sé stessa.... Chi? Glaphyria! I suoi incantatori elfi sono comunque potenti. E infatti mi hanno detto che uno degli oggetti usati nei sabotaggi era di fattura elfica"*

*"Avete notato che i Nani non lasciano che nessuno si avvicini alla loro nave, e infatti l'hanno ormeggiata ben lontana da tutte le altre? Beh, un marinaio mi ha detto che su di essa ha visto uno strano macchinario magico, che emetteva luci e ronzii ogni volta che una gara veniva sabotata..."*

*"Ho sentito dire che Locratius ha mobilitato esercito e flotta al completo, ogni uomo o donna in grado di impugnare un'arma. Vogliono far fallire i Giochi per poi sfruttare la cosa come pretesto per muovere guerra a tutti i Popoli!"*

*"Sapete chi è il sabotatore, secondo me? Habrocòmes, il dignitario Manoosh. O meglio, qualcosa che ha le sue sembianze. Sapete che non si riflette negli specchi? E che la sua ombra cambia forma, se resta troppo alla luce? In realtà è un demone, che ne ha preso il posto!"*



**Intuizione CD 10:**

l'interlocutore crede fortemente in ciò che dice.

Peccato che siano tutte dicerie assolutamente false, messe in giro da Postiria dei Liberati, per seminare zizzania tra i vari Popoli. Una rapida indagine (**Bassifondi/Diplomazia CD 20**) permette di scoprire che all'origine delle dicerie c'è un umano di corporatura robusta, con capelli rossi e un viso comune, che di volta in volta ha dato identità differenti (sia come Popolo d'appartenenza, sia come incarico/mansione): si tratta appunto di Postiria, sotto effetto di un incantesimo Change Self.

**5.2.2 - UNA SIMPATICA RAGAZZA**

In un momento di pausa tra una chiacchiera e l'altra, a maggior ragione sei PG stanno sulle loro e non interagiscono con nessuno, si fa avanti una tipa di Locratus. E' Postiria, che ha deciso di tentare il colpo grosso, andando a parlare con la variabile impreveduta dei Giochi, i PG. Per farlo ha posto termine al suo incantesimo di Change Self (in modo da lasciare la sua precedente identità e non avere più aure magiche addosso che possano tradirla -a parte quella dell'incantesimo di fuga), però ha i capelli tinti e raccolti in una treccia molto stretta.

*Una giovane elfa con i capelli dai riflessi blu raccolti in una stretta treccia e le vesti azzurre di Locratus guarda verso di voi, sorride e si avvicina. Ha l'aria un po' ubriaca.*

*"Ordine e misura a voi, aradoi... ma forse dovrei dire stranieri... o... o cosa?"*

**Individuazione del magico + Sapienza magica CD 18/ Arcano CD 20:**

un'aura magica di congiurazione media brilla nella bisaccia leggera che ha a tracolla.

Ci giocherella in continuazione, quindi è praticamente impossibile riuscire a rubargliela (**Manolesta CD 40**).

Se si chiedono lumi, spiega che è un portafortuna che le ha dato la nonna prima di partire per i Giochi. Nel caso, lascia che diano un'occhiata (ma non lo consegna loro, adducendo motivi superstiziosi): è un oggetto di fattura molto diversa dagli altri oggetti dei sabotatori (è infatti stato fatto dai Pech e non da Diaphis, che si è solo limitato a

incantarlo).

*"Io sono Laria... Laria Simpleus di Rogai, in Locratus... atleta di staffetta..." dice, con un certo orgoglio.*

**Intuizione** qui e altrove **CD 25**: è meno ubriaca di quanto voglia far credere. Sta un po' recitando.

Se chiedono se l'hanno già incontrata, (PF) **Intelligenza CD 10 / (4°ed.) Intelligenza CD 12**:

no, ma la delegazione di Locratus è molto numerosa, non è strano (ovviamente, se invece i PG hanno già visto il Cimitero dei Sapianti, il suo viso avrà qualcosa di familiare ma non riescono a mettere a fuoco dove l'hanno già vista).

*"Anche dove... da dove avete detto che venite voi... ci sono dei Giochi Sacri?"*

*"Immagino vi sarete fatti un'idea un po' negativa dei nostri Giochi... tutti questi sabotaggi... voi chi pensate possa essere?... a fare i sabotaggi, intendo..."*

*"Boh, si sentono tante di quelle voci... chi dice Manoosh, chi dice Glaphyria... non so... però c'è qualcosa che non quadra... tutta quella magia... e se fossero i Sapianti i sabotatori?... Lo so, non ha senso... però magari ci nascondono qualcosa... non so... le maschere mi hanno sempre fatto paura..."*

Dopo di che si congela e si mescola alla folla. Se i PG la seguono con lo sguardo o la pedinano, la vedranno andare verso il mare, girare dietro una roccia e poi non c'è più.

Se i PG vedono / hanno visto il Cimitero dei Sapianti

devono fare una prova di Intelligenza CD 15 per riconoscere la donna che hanno visto come Postiria (con una pettinatura diversa). Nel caso abbiano già visto le statue, sembrerà loro familiare, ma faranno l'associazione solo quando si sarà già allontanata.

Se invece la affrontano lei estrae una statuina di pietra e la scaglia per terra, rompendola, e immediatamente sparisce.

**Sapienza Magica CD 22 (PF):**

è un oggetto magico che produce una Porta Dimensionale. La ragazza si trova ora ad almeno 200 m (400 ft. + 40\*7 ft = 680 ft) di distanza, non in vista.

**Arcano CD 25 (4°ed.):**

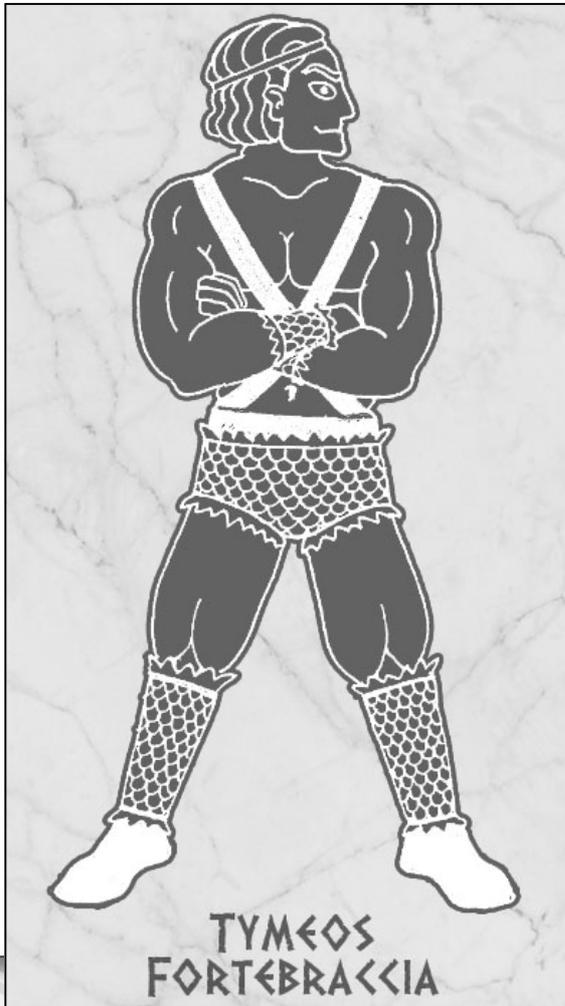
è un oggetto che permette di teletrasportarsi a breve raggio, ma è difficile capire esattamente a quanto.

La statuina è una scultura di squisita fattura, lavorata quasi a filigrana. I Pech potranno riconoscerla come una scultura che fecero per Diaphis.

Entro 1 ora dall'inizio

**TRIGGER!**

Notare il comportamento dei Dohari!



**5.2.3 - NOTARE IL COMPORTAMENTO DEI DOHARI**

Durante la cena/festa i PG assistono a una litigata plateale tra il secondogenito (Tymeos) e il primogenito (Borèn) del Re dei Dohari (Hyston). Borèn e suo padre non ritengono Tymeos adatto per partecipare alla gara della Pioggia di Pietre (e di fatti è vero).

Inserisci questa scena in un momento opportuno, mentre i PG si spostano per il campo o stanno guardandosi attorno:

*“Basta, sono stufo di questo trattamento, me ne frego di quello che pensi tu!” esclama ad alta voce un umano della delegazione Dohar (NxDM: è Tymeos Fortebraccia).*

*“No, sei tu che devi piantarla, sei ridicolo come un Ni-Draak!” risponde il mezz’orco che sta di fronte all’altro (NxDM: è Borèn Frecciasicura).*

*“Se non fossi mio fratello, ora saresti morto!”*

*“Proprio perché sei mio fratello, ti sto dicendo la verità!”*

*“Ah, è così? Ti sbagli, e dovrai ammetterlo!” sbotta infine l’umano che furente, butta a terra il piatto con tutto il suo contenuto e se ne va.*

*Mentre si fa largo fra la folla va però a sbattere contro uno degli schiavi di Manoosh e cade a terra. Lo schiavo gli tende la mano per aiutarlo a rialzarsi, ma per tutta risposta Tymeos lo colpisce con un pugno, stendendolo. Poi controlla le tasche, allarmato, si china per raccogliere qualcosa con una certa foga, la nasconde sotto il vestito e se ne va.*

**Percezione CD 18:**

Tymeos raccoglie quello che sembra essere un sacchetto, cadutogli durante lo scontro.

**Intuizione CD 15 :**

era visibilmente preoccupato dall’idea di perdere il sacchetto

Si muove veloce attraverso la folla, quindi per poterlo sottoporre a **Individuazione del magico (individuazione del magico + Sapienza magica CD 18 / Arcano CD 20)** bisogna seguirlo per un po’ e tenerlo d’occhio. Se non si è più che furtivi (**Furtività CD 15**) lui se ne accorge, si ferma e ne chiede ragione.



Se i PG riescono a studiarlo per i tre round canonici, è possibile rendersi conto che il sacchetto emana un'aura debole di Ammalimento.

### 5.3 - SABOTAGGIO DOHAR

COSA STA SUCCEDENDO:

Il principe Tymeos, secondogenito del Re dei Dohar, ha perso la testa per Deianira, una delle due Regine del Matriarcato di Sehalund. Volendo mettersi in luce e così cercare di diventare il prossimo amante della regina, desidera a tutti i costi vincere la gara della Pioggia di Pietre, gara nella quale la concorrente sehaliana è super favorita. Ha quindi deciso di cercare di distruggere l'arco magico super figo (è addirittura +2. Oooh!) che la regina Deianira mette a disposizione dell'atleta per la gara in questione.

Il piano è questo: approfittando del fatto che la maggior parte delle persone sono impegnate altrove, lui e due suoi compagni raggiungono furtivamente l'accampamento della delegazione Sehaliana, addormentano l'amazzone lasciata di guardia alla tenda della regina grazie a un oggetto magico mono-uso che rilascia l'incantesimo "Sonno profondo" se viene rotto e poi danno fuoco alla tenda lasciando in mano alla guardia addormentata una torcia accesa (per far ricadere su di lei la colpa).

#### 5.3.1 - CERCARE DI CAPIRE COSA STA SUCCEDENDO

I PG potrebbero voler rimanere alla cena per parlare con qualcuno riguardo al litigio a cui hanno assistito e/o al sacchetto che hanno visto cadere dalle tasche di Tymeos. Il diplomatico doharo, Borèn, è disponibile, reso di buon umore dal vino e dal cibo, ma chiunque altro membro della delegazione può riferire le stesse cose.

Nessuno sa nulla del sacchettino.

Perché avete litigato? Cosa succede? C'è qualche problema?

*"No, nessun problema. Una semplice discussione alla moda dohari... gli elfi discutono fino a cader morti, i locratii convocano assemblee, noi ci diciamo le cose in faccia... ad esempio, che mio fratello è un idiota pieno di sé, che ragiona come una lucertola in calore"*

Ovvero? (se non sono Onorati, è necessaria una **Diplomazia CD 15**)

*"Vuole gareggiare nella Pioggia di Pietre, che è una gara per arcieri, senza essere un arciere, e io, che sono un arciere, dovrei invece partecipare alla gara di Lancio del sasso. Ok, negli ultimi tempi ha imparato a tirare con l'arco, ma è come una lucertola che si crede ballerina perché ha visto della gente ballare. E sapete perché vuol gareggiare e coprirsi di vergogna? Per fare colpo sulla regina delle amazzoni. Certo, se vincesse, Deianira lo guarderebbe con altri occhi, ma non vincerà. Non può vincere. Le amazzoni hanno sempre vinto la gara e continueranno a vincerla, grazie al loro maledetto arco magico della luna..."*

Cos'è l'arco magico della luna?

*"Un arco incantato da Sehanine, che dà all'arciere una mira e una forza sovraumane. E' uno degli oggetti più potenti del Mare Interno! Facile vincere, usando quella diavoleria"*

A tuo fratello è caduto un sacchetto... Cos'era?

*"Non ne so nulla... Conoscendolo, deve essere qualcosa di molto stupido..."*

*"Chissà quale altra sciocchezza starà escogitando. Forse è qualcosa che pensa possa dargli la vittoria, e che quasi sicuramente lo porterà alla vergogna..."*

A questo punto si deve far notare ai PG che **altri due Dohari si allontanano dalla cena**: sono due sgherri di Tymeos, un orco e un mezz'orco, che stanno andando a raggiungere il loro capo. La loro dipartita è un aggancio per i PG, un'altra occasione per indagare sulla cosa.

Se perdono quest'ultimo treno, scopriranno l'esito del piano di Tymeos insieme a tutti gli altri, quando le fiamme della tenda delle amazzoni sarà stato notato. A meno che i PG non indaghino, la versione che si diffonde è che sia stata opera dei sabotatori -e le amazzoni minacciano di andarsene, visto che i Sapienti non sono riusciti a proteggere il loro arco magico, dono di Sehanine.

### 5.3.2 - SEGUIRE TYMEOS E CERCARE DI FERMARLO

#### 5.3.2.1 - SEGUIRE SENZA FARSI SGAMARE

L'ottimo sarebbe che i PG, incuriositi dal litigio fra Tymeos e Borèn e insospettiti dal fatto di aver visto cadere a Tymeos lo strano sacchetto, decidano di seguirlo.

Con un minimo di impegno (**Furtività CD 15**) riescono a non farsi scoprire, e possono coglierli sul fatto.

*Dopo essersi guardati un'ultima volta attorno, sollevano la tenda che circonda l'accampamento sehaliano ed entrano nel suo perimetro.*

*Puntano sulla tenda della regina, dove un'amazzone è stata lasciata di guardia.*

*Tymeos recupera qualcosa dalla cintura e lo lancia, facendolo cadere vicino alla sentinella.*

#### **Percezione CD 18:**

era un oggetto di metallo che a contatto con il terreno si è rotto.

*Dopo un istante, lo sguardo allarmato della ragazza diventa opaco, ed essa cade a terra priva di sensi.*

#### **Sapienza Magica / Arcano CD 22:**

si tratta dell'effetto di un incantesimo di Sonno, rilasciato dall'oggetto lanciato da Tymeos.

*A quel punto, i dohari accendono una torcia e si avvicinano.*

*Danno fuoco alla tenda, e poi lasciano di fianco alla sentinella un fiasco di vino vuoto, e mettono vicino alla sua mano la torcia.*

I PG possono intervenire liberamente in qualsiasi momento, cogliendoli più o meno con le mani nel sacco. Ma a questo punto, in ogni caso di Dohari si sentono scoperti e combattono.

#### COMBATTIMENTO C1, VEDI APPENDICE

Dopo un poco (all'inizio del 4° round in PF, all'inizio del 3° round in 4.0), i Sapienti accorrono per arrestare i colpevoli. Di fronte all'arrivo dei Sapienti, i Dohari gettano le armi.

### 5.3.2.2 - FERMANO I DOHARI (O SI FANNO SCOPRIRE)

Prima affermano cortesemente che stanno andando al tempio per i casi loro.

*“Stiamo andando al nostro tempio per pregare Kord/Gorum di far rinsavire mio fratello e fargli scegliere me per la gara. Volete accompagnarci? Qualche preghiera in più non può far male, Kord/Gorum ama la compagnia! Ahr ahr ahr!”*

**Intuizione CD 15:** sta mentendo.

Se i PG li seguono, più o meno apertamente, i Dohari li portano fuori vista dal campo e poi attaccano a testa bassa.

#### COMBATTIMENTO C1, VEDI APPENDICE

Se sconfitti diranno che pensavano che i PG fossero i sabotatori. In questo caso, possono essere smentiti dall'oggetto magico con effetto nefasto che è ancora addosso al loro capo.

### 5.3.3 - INTERROGARE I SABOTATORI

#### 5.3.3.1 - SE LA SITUAZIONE NON È CHIARA

Se i PG si fanno scoprire a seguirli fuori dalla zona del banchetto, oppure se sono loro a intervenire prima che i Dohari abbiano commesso alcun crimine, Tymeos proverà a rigirare la frittata e ad accusare i PG (*“Stavamo andando al tempio a pregare, quando abbiamo visto questi che se ne andavano in giro con fare sospetto. Quando abbiamo chiesto loro cosa stessero facendo, ci hanno attaccati: sono i sabotatori!”*), ma in risposta il Sapiente Gufo lancia un incantesimo di Zona di Verità, e i dohari falliscono il tiro salvezza.

A quel punto la loro versione diventa:

*“Stavamo andandocene per i fatti nostri, quando li abbiamo visti seguirci con aria sospetta, così li abbiamo attaccati. Potrebbero essere loro i sabotatori!”*



I Giudici fanno alcune domande (le prime, sottolineate) e si accontentano di derubricare la cosa alla voce “zuffa tra atleti ubriachi”, con un predicozzo e la minaccia di squalificare chi ricadrà in un simile comportamento. Sta ai PG insistere con altre domande, più ficcanti.

Cosa andavate a fare in giro?

*“Stavamo andando all'accampamento”*

Per fare cosa?

*“Avevo litigato con mio fratello e non volevo più stare alla festa”*

Cosa volevate fare all'accampamento?

*Non risponde*

Siete voi i sabotatori dei Giochi?

*“Non abbiamo niente a che fare con nessuno dei sabotaggi che ci sono stati!”*

Avevate intenzione di sabotare i Giochi?

*“No, i dohari apprezzano i Giochi, come occasione per mostrare agli Otto Popoli la loro forza. Non abbiamo nessuna intenzione di sabotare i Giochi!”*

Avevate intenzione di sabotare una gara?

*Non risponde*

Cos'è quell'oggetto che hai lì?

*“Niente. E' una cosa che mi appartiene”*

Cosa fa? A cosa serve? Perché ce l'hai?

*“E i tuoi oggetti? Cosa sono? A cosa servono Perché ce li hai?”*

*“Sono affari miei!”*

Rispondi! Cosa ne volevi fare?

*Non risponde.*

Se arrivano a metterlo nella condizione di non rispondere, i Sapianti sentono puzza di bruciato e li portano via per interrogarli con calma (e con incantesimi più pesanti, come suggestione e charme). Il mattino dopo, annunceranno che hanno confessato di aver cercato di sabotare una gara, e pertanto sono squalificati e imprigionati fino alla fine dei Giochi.

### 5.3.3.2 - SE I DOHARI SONO CHIARAMENTE COLPEVOLI

Appena finito il combattimento, i Dohari superstiti sono legati e lasciati in custodia di alcuni Sapianti Senza Nome, mentre i Giudici esaminano la zona del combattimento.

I PG hanno occasione di fare qualche domanda prima che siano portati via, ma dovranno porle bene (Diplomazia CD 15, Intimidire CD 20) perché i dohari non sono per nulla collaborativi.

Riguardo all'oggetto: come se l'erano procurato,...

*“Ce lo avete venduto voi Aradoi. Non fate finta di non saperne nulla!”*

*“E' stato un vostro marinaio, quello con i capelli rossi, che ha sentito mentre chiacchieravamo in riva al mare e si è offerto di darci quell'oggetto magico, per ben dieci monete d'oro!”*

#### Valutare CD 15:

l'oggetto valeva sicuramente molto più di 10 monete d'oro.

In effetti, è stata Postiria, dopo aver assunto le sembianze di un marinaio di Arados (che se interrogato negherà risolutamente di aver mai avuto a che fare con una cosa simile).

Cosa volevano fare:

*“Riparare a una ingiustizia. Le Sehaliane vincono la gara della Pioggia di Pietre edizione dopo edizione solo perché hanno un arco di grande stregoneria. Volevamo distruggerlo, per rendere le gare nuovamente equilibrate”*

Siete voi i sabotatori?

*“Assolutamente no!”*

### 5.3.3 - REAZIONI

#### SAPIANTI

Se i PG hanno fermato i Dohari, i Sapianti rimangono molto colpiti dalla loro abilità e dal loro coraggio. Se i PG lo richiedono esplicitamente, i Sapianti concedono loro un colloquio privato per ringraziarli (non vogliono fare la figura degli ingrati..) il giorno successivo dopo la loro ultima gara (Gara 3).

v. 4.2.2

#### DOHARI

Il resto della fazione dei Dohar rifiuta ogni associazione con quelli che hanno tentato il sabotaggio, eventualmente anche con gesti plateali come schiaffo di Borèn in faccia al fratello.

Nonostante questo, siccome i PG hanno fatto fare la figura dei cioccolatai ai Dohari battendoli in combattimento, il loro atteggiamento peggiora di 1 posizione.

#### SEHALIANE

Se i PG sono riusciti a sventare il sabotaggio dei Dohari, la regina Deianira (tramite il diplomatico Eshmun) chiede di incontrare i PG per ringraziarli personalmente dopo la Gara 3.

Nella tabella, il loro atteggiamento migliora di 2 posizioni.

In quell'occasione, se già non l'ha data ai PG, consegnerà loro l'anfora del Respirare sott'Acqua.

### ↳ - GARA CONCLUSIVA

Al termine della Gara 3, i PG dovrebbero avere tutti gli indizi necessari per localizzare i Liberati e/o parlare con i Sapienti con cognizione di causa. Quindi è probabile che l'avventura termini a metà del Secondo Giorno: tuttavia, se i giocatori si sono persi qualche pezzo per strada, o se sono particolarmente prudenti, potrebbero aver bisogno di tempo aggiuntivo per investigare.

Possono farlo nel pomeriggio del secondo giorno o liberamente (v. sezione 4) oppure partecipando come pubblico all'evento clou dei Giochi: la Staffetta degli Otto Grandi.

### ↳.1 - STAFFETTA DEGLI OTTO GRANDI

#### ABSTRACT

Staffetta in cui un testimone è sostituito da una verga inamovibile che si attiva con una parola d'ordine.

Prevenzione: diceria sulla conservazione del testimone per attirare l'attenzione dei PG. "E' arrivato in ritardo", "Dicono che è stato rubato",...

Soccorso: capire di cosa si tratta. Una volta capito, basta intuire che la parola d'ordine è stata urlata durante la gara, da uno dei Liberati mischiati alla folla.

Indizi: le verghe sono di fattura di Erianira. Inoltre, se i PG sono all'erta, possono notare uno degli spettatori che urla "Forza Manoosh", quando in effetti Manoosh non partecipa alla gara. Subito dopo, lo spettatore fugge. Se i PG non hanno ancora ottenuto l'oggetto/pergamena di respirare sott'acqua, lo otterranno così; altrimenti, potranno direttamente seguire le tracce di 'sto tizio fino alle scogliere.

*Nella gara della staffetta partecipano sette atleti per ogni stato: in questa edizione, si confrontano gli Elfi di Glaphyria, gli umani di Locratus e i Dohari. La gara è già iniziata, e gli agili atleti Glaphyriani sembrano avere la meglio, con i poderosi mezzorchi che li tallonano da vicino.*

*C'è una grande folla sugli spalti attorno ad un percorso circolare, e gli astanti incitano i loro campioni con urla accorate: "In alto, Glaphyria!" "Vai, Dohar! Spaccateli tutti!" "Forza Manoosh!"*

[A questo punto, le verghe inamovibili si attivano]

*Improvvisamente, gli atleti sul campo si bloccano: l'elfa in testa cade rovinosamente a terra, mentre il suo testimone rimane immobile a mezz'aria. Il mezzorco che la seguiva sembra si sia slogato la spalla, impiegando tutta la forza per smuovere il suo testimone, che rimane beffardamente nello stesso punto. E anche gli umani di Locratus non sembrano in grado di avanzare: l'atleta sta addirittura tentando di spingere il suo testimone, senza troppi risultati.*



## 7 – TIRARE LE FILA

Giunti al secondo giorno, i PG dovrebbero aver accumulato abbastanza indizi per tirare le fila dell'avventura e cercare di affrontare i cattivi.

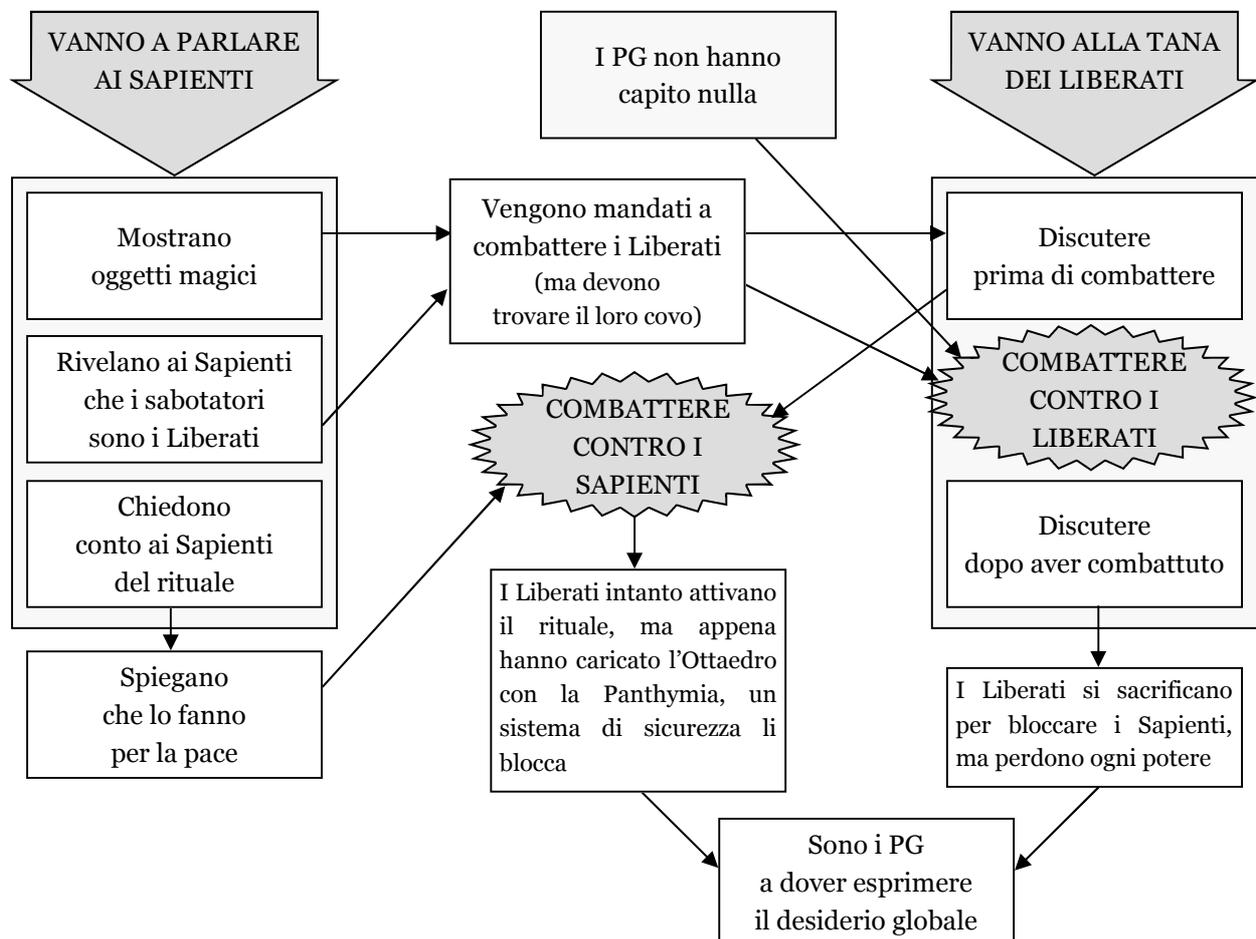
In particolare, sono due gli elementi che possono portare alla conclusione:

- **aver capito chi sono i sabotatori** (i Liberati, o comunque un gruppo di Sapienti dissidenti, se proprio non si è al corrente delle loro identità). A quel punto parlarne -com'è logico- con i Sapienti permette di completare il puzzle. A quel punto saranno i Sapienti stessi a spiegare ai PG i retroscena e a incaricarli di andare a stanare i Liberati.
- **aver capito dove può essere il covo dei Liberati** (al limite anche solo in generale: in una grotta sott'acqua). Anche in questo caso, rivolgersi ai Sapienti permette di avere un'indicazione più precisa e il mandato di andare e affrontare gli avversari.

### TROUBLESHOOTING

Se i PG non hanno capito nulla, ma proprio nulla, i Sapienti si faranno comunque scortare da loro nella cerimonia finale, temendo un attacco dei Liberati quando sono più vulnerabili. E in effetti i Liberati attaccheranno.

A quel punto, se i PG mentre combattono parlamentano, potrebbero invece rivoltarsi contro i Sapienti, una volta capito cosa vogliono fare; se invece combattono e basta, una volta sconfitti i Liberati potranno assistere dalla prima fila alla pacificazione del mondo.



## 7.1 - NELLA TANA DEI LIBERATI

I PG possono localizzare il Covo dei Liberati tramite i seguenti indizi:

- Postiria per scappare fa una Porta Dimensionale → il covo dei Sabotatori è entro poche centinaia di metri, e visto che il sabotatore non si trova da nessuna parte, probabilmente è sottoterra;
- l'oggetto magico in possesso delle Amazzoni, nello stile di quelli usati dai sabotatori, che conteneva un Respirare Acqua → i sabotatori sono sott'acqua;
- mappa delle maree, con indicato il livello di marea propizio → il covo è in una grotta accessibile solo con la bassa marea.

Una volta capito che il covo dei sabotatori è in una grotta, la grotta precisa può essere individuata in tre modi:

1. chiedere a Eshmun e/o ai marinai aradoi di esplorare le coste dell'isola, cercando una grotta con quelle caratteristiche;
2. chiedere ai Pech di usare i loro poteri di comunione con le pietre per localizzare la grotta in questione;
3. consultare i Sapienti i quali - ma solo se il tempo stringe, prima lasciano che i PG si arrangino - possono avere un'idea di dove Diaphis si nasconda, ricorrendo a incantesimi di divinazione (o conoscenza dell'isola).

Una volta localizzato il covo, i PG possono raggiungere la grotta dove si nascondono i Liberati.

### 7.1.1 - LA GROTTA DEI LIBERATI

Il rifugio dei Liberati è una semplice grotta che si affaccia sul mare, alla base di una scogliera alta circa 21 m. La scogliera è facilmente scalabile (**Atletica CD 10/Scalare CD 10**) a causa dei molti appigli naturali.

Con alta marea, la grotta è quasi completamente sommersa, con la bassa marea viene all'asciutto il fondo. Vista dal mare, la grotta ha un fondo cieco, ma avvicinandosi (pericoloso a causa degli scogli affioranti, è difficile che qualcuno lo faccia non intenzionalmente) è possibile vedere che c'è una brusca curva a gomito verso destra, e la caverna prosegue fino al rifugio dei Liberati.

L'unica insidia prima di arrivare al rifugio sono un paio di incantesimi di Allarme lanciati ogni giorno da Diaphis. Entrambi gli Allarmi sono mentali (niente suoni udibili): uno dei due è posizionato all'ingresso della grotta, dove la nave dei PG può attraccare, o dove i PG possono scendere dalla scogliera scalandola; l'altro circa a metà del cunicolo che conduce al rifugio vero e proprio. La parola per passare attraverso gli Allarmi senza attivarli è *libertà*, ma è difficile (se non impossibile) che i PG riescano a carpirlo. Gli Allarmi sono sfere invisibili di raggio 6 m (4 caselle) e sono quindi impossibili da aggirare. Solo un Dissolvi Magie può cancellarli senza farli scattare.

*Il cunicolo è di origine naturale, buio, con le pareti incrostate di salsedine e alghe, e sembra addentrarsi all'interno dell'isola, in leggera salita.*

### Sopravvivenza CD 20 / Percezione CD 20:

ci sono evidenti tracce di passaggio, sia verso l'interno che verso l'esterno della grotta.

### 7.1.2 - ENTRARE NEL RIFUGIO

*Percorrendo il tortuoso cunicolo, in cui passate a stento fianco a fianco, salite fino a una zona in cui la pietra è asciutta, al di sopra del livello di alta marea. A quel punto, vedete finalmente - in fondo all'ennesima curva a gomito - una luce riflessa sulle pareti. Sembra che più avanti ci sia uno slargo.*

I Liberati hanno qui un piccolo rifugio temporaneo. Niente di elaborato, ci sono alcuni giacigli, un tavolo di pietra (creato da Diaphis con la magia o un rituale) e un po' di vettovaglie. I Liberati hanno pianificato di rimanere solo pochi giorni, e hanno preparato tutti i loro oggetti mono-uso prima di arrivare.



SE I PG SONO ARRIVATI SENZA FARSI VEDERE  
Ovvero, sono riusciti a rendersi conto degli allarmi grazie a individuazione del magico o vedere l'invisibile e li hanno rimossi con un dissolvi magie.

*Un gruppo di individui di razze diverse è radunato attorno ad un tavolo; hanno espressioni accigliate, e sembra che siano al termine di una lunga discussione.*

*“Ha ragione Postiria, non c'è alternativa.” - dice un vecchio umano, rompendo il silenzio; si passa una mano fra i radi capelli - “Anche se significa perdere per sempre la nostra magia, dobbiamo fermare Kouros e gli altri. Ne va del destino degli Otto Popoli.”*

*Tutti annuiscono, gravi.*

SE I PG SONO ARRIVATI FACENDOSI SCOPRIRE  
(condizione normale)

*“Fatevi avanti, sappiamo che siete lì. Cosa volete?” - dice una voce di donna dalla stanza. Oltre la curva, vedete un gruppo eterogeneo, apparentemente preparato a difendersi. In prima linea ci sono una mezz'orca di altezza media, con capelli scuri e occhi neri, che impugna uno spadone a due mani, e un nano con i capelli rossi, dall'aria abbastanza agitata, con martello e scudo. Dietro di loro, un vecchio umano non molto alto, dall'aria esile, con due possenti basette grigie; e colei che ha parlato, un'elfa con i capelli neri, dallo sguardo deciso.*

### 7.1.3 - PARLAMENTARE CON I LIBERATI

Postiria, la leader dei Liberati, tenterà di parlare ai PG. Il tempo stringe, e i Liberati non hanno trovato altra soluzione se non sacrificare i loro poteri magici attaccando direttamente i Giudici. I PG, che si sono dimostrati tanto scaltri e abili da scoprirli, ai suoi occhi sono appena diventati una possibile arma da scagliare contro i loro nemici.

*“Non occorre combattersi!” - dice ancora l'elfa - “Non abbiamo niente contro di voi. Ma ho una domanda: qual è per voi la più importante fra pace e libertà?”*

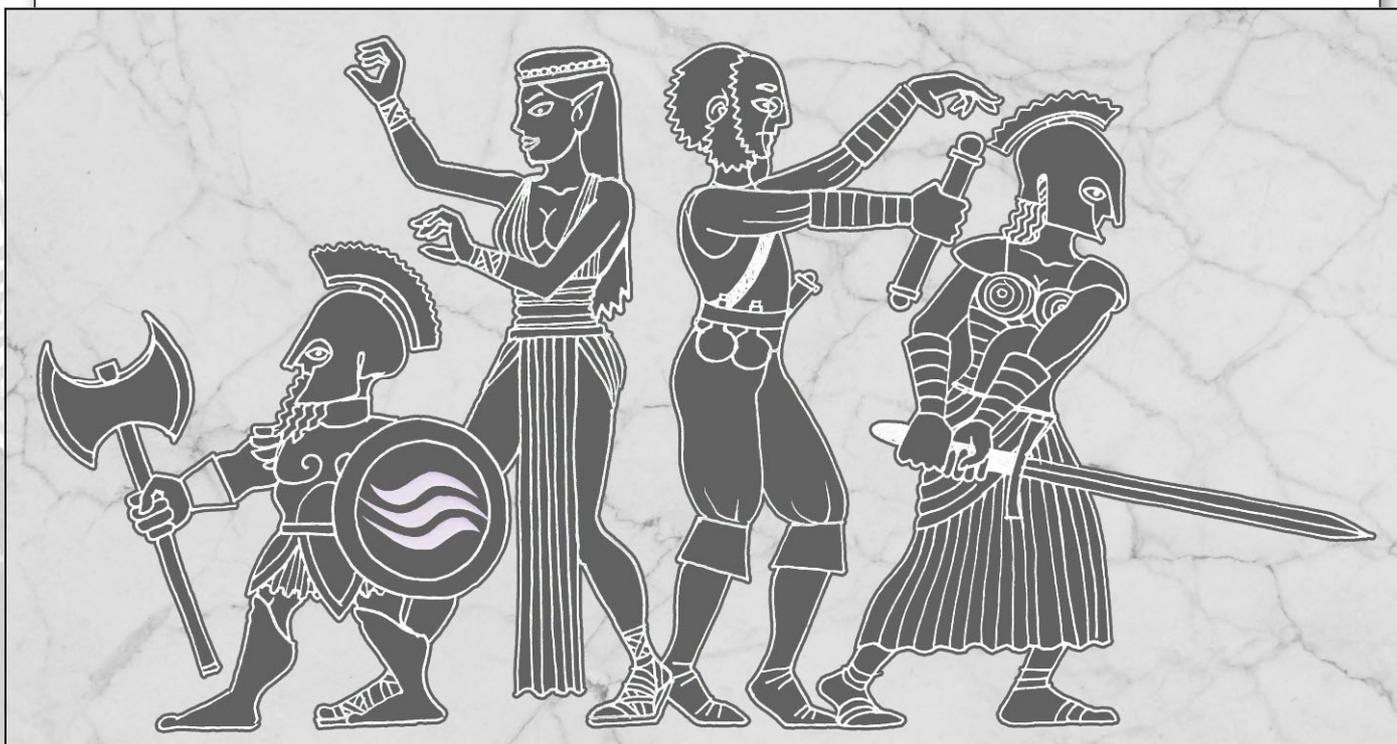
Pari sono!

*“Ma se dovrete scegliere? Sacrificare la vostra libera volontà per vivere come marionette in una pace imposta, o mantenere la vostra libertà in un mondo in guerra, cosa scegliereste?”*

Pace!

*“E se vi chiedessero di sacrificare la vostra libertà in nome della pace?”*

*“Sembra di sentir parlare Habracomes di Manoosh! Se la pace è al di sopra di ogni cosa, allora davvero dovremmo sottometterci al Dio-Imperatore e farci tutti schiavi, in pace sotto l'unica volontà di un padrone severo! E' questo che volete?”*



Libertà!

*“Sì, la libertà è la cosa più preziosa, ciò che ci rende individui e non burattini nelle mani di qualcun altro. Ebbene, sappiate che i Sapianti stanno per annientare la libertà di tutti gli Otto Popoli, nel nome di una fredda pace imposta dalla magia”*

Prendendo spunto dalla risposta dei PG, Postiria:

1. racconterà brevemente il piano dei Giudici (usare l'energia agonistica di otto edizioni dei Giochi per un super-rituale di Desiderio in grado di colpire tutti gli Otto Popoli e imporre la pace con la magia, soffocando la libertà di scelta di ogni creatura);
2. spiegherà come sia stata messa a parte del piano per sostituire Kouros, e come abbia organizzato la finta dipartita dei Liberati per avere maggiore libertà nel cercare di fermare il piano liberticida dei Sapienti;
3. chiarirà che i sabotaggi sono stati un tentativo per fermare il rituale, ma riconoscerà la sconfitta: ormai il rituale è inarrestabile, e la sua energia magica non può più essere dispersa;
4. esporrà ai PG il piano B: raggiungere il Tempio della Pace e completare loro stessi il rituale, ma poi utilizzare il desiderio globale per qualcosa di innocuo, in modo da sprecarlo. Si trattava un tentativo disperato, perché per farlo tre di loro dovevano bloccare tutti i Sapienti (al primo colpo, perché poi avrebbero perso i loro poteri) e il quarto completare il rituale sperando che nessun Sapiante minore venisse a interromperlo.
5. chiederà ai PG di aiutarli: se i PG tengono impegnati i Giudici, loro possono completare il rituale senza interferenze e avere possibilità di successo molto più elevate.

**Intuizione CD 20:** è sincera.

Come intendono sprecare il desiderio globale?

Non hanno ancora deciso bene, forse rendere fertile il Deserto Dicronico, forse costruire ponti fra tutte le isole del Mare Interno, forse liberare tutti gli schiavi del mondo.

Non si può non effettuare il rituale?

Quel concentrato di energia magica è pericolosissimo, sia perché potrebbe essere usato per effetti devastanti da qualche malintenzionato, sia perché se non viene incanalato potrebbe portare a un cataclisma più grande di quello che ha portato a inabissarsi la perdita Tualide.

No, vogliamo essere noi a pronunciare il desiderio!

Come possiamo fidarci di voi? Siete stranieri! Lasciate che siamo noi a decidere il destino degli Otto Popoli.

Parliamone con i Sapienti!

No, se hanno sentore che la situazione stia scappando loro di mano, potrebbero affrettare il rituale con effetti ancora peggiori. Invece di un desiderio potrebbero rendere globale uno Charme (che richiede molto meno tempo per essere potenziato) e rendere tutti loro schiavi.

Se non arrivano ad alcun risultato, i Liberati attaccano -e se perdono accettano che siano i PG a usare il desiderio, confidando che sia una cosa meno terribile di quanto potrebbero fare i Sapienti.

#### 7.1.4 - COMBATTERE I LIBERATI

Se i PG non ascoltano i Liberati e caricano a testa bassa (magari convinti in questo dai Sapienti, che si erano raccomandati di non farsi ammalare dalle loro parole), i Liberati combatteranno con determinazione.

#### COMBATTIMENTO C2 CONTRO I LIBERATI

Se sconfiggono i PG, li legano e li lasciano lì. Quando rinverranno, avranno modo di arrivare al Tempio della Pace in tempo per assistere allo scontro finale: Sapienti e Liberati si sono neutralizzati a vicenda, e i PG possono a quel punto prendere l'Ottimo Ottaedo Occulto e pronunciare loro il desiderio che preferiscono.

Se sono sconfitti dai PG, prima di essere uccisi si arrendono e provano di nuovo a parlamentare, confidando nel fatto che ora che sono sconfitti possano non essere più percepiti come una minaccia.



Se i PG li ascoltano e si fanno convincere, allora il piano che propongono sarà: i Liberati affrontano i Sapianti nel Tempio della Pace e -a costo di perdere i loro poteri- li tengono impegnati, mentre i PG completano il rituale e disperdono il desiderio globale.

## 7.2 - CONFRONTO FINALE AL TEMPIO DELLA PACE

I PG possono arrivare al Tempio della Pace per tre motivi:

- hanno parlato con i Liberati e hanno deciso di aiutarli, attaccano quindi i Sapianti;
- hanno chiesto ai Sapianti ragioni delle loro azioni, e -venuti a conoscenza del rituale di Panthymia- hanno deciso di combatterli per impedirne il completamento;
- sono stati chiamati dai Giudici stessi, per essere usati come protezione contro un eventuale assalto del sabotatore durante la premiazione, e in effetti i Liberati attaccano.

NOTA BENE: al Tempio della Pace ci sono solo i Giudici, e non mille mila Sapianti Senza Nome, perché i Giudici non vogliono che i Senza Nome - che sono stati tenuti all'oscuro del vero scopo del rituale- assistano alla conclusione del rito e capiscano di cosa si tratta. Inoltre, eventuali Sapianti Senza Nome di guardia possono essere stati neutralizzati dai Liberati (saranno svenuti).

### 7.2.1 - ASSALTO SENZA LEGAMI CON I LIBERATI

Se i PG hanno capito che i Sapianti stanno preparando un rituale di mostruosa potenza e li hanno stretti in angolo e costretti a confessare, potrebbero decidere autonomamente di cercare di fermarli.

Prima che inizi il combattimento, entrano in scena i Liberati

*“Stranieri, onore a voi! Avete visto dietro la loro maschera di saggezza prima e meglio di tutti noi” dice una voce dietro di voi. Quattro persone, due uomini e due donne si sono avvicinati senza rumore, e ora sono anche loro nello spiazzo antistante al Tempio.*

Se i PG hanno visto Postiria (al Cimitero dei Sapianti, durante la Festa, altrove,...) potranno riconoscerla con una prova in Intelligenza **(PF) CD 12 / (4°ed.) CD 10**.

*“Noi eravamo dei Sapianti, e i giuramenti ci vincolano ancora. Non possiamo nuocere loro tanto quanto loro non possono nuocere a noi. Voi siete la clava del Fato! Voi potete fermarli mentre noi neutralizziamo il rituale!”*

*“NO! Pazzi! Volete la distruzione degli Otto Popoli! Stranieri, non credete loro! Useranno il rituale per seminare morte e disperazione, per rendere sterile ogni grembo e distruggere tutto ciò che è bello!”*

*“Niente di tutto ciò! Siete caduti così in basso che vi restano solo le menzogne! Siete voi che volete per gli Otto Popoli un fato peggiore della morte!”*

A quel punto i Sapianti attaccano i PG.

### COMBATTIMENTO C2 CONTRO I SAPIANTI

Se i PG provano a fare da pacieri, i due gruppi chiariranno le loro ragioni: pace per evitare la distruzione vs. libertà a costo di cambiamenti anche gravi.

Se i PG si schierano e attaccano un gruppo, l'altro gruppo va a completare il rituale.

Se i PG non si schierano e cercano di parlamentare ad oltranza, saranno i Sapianti ad attaccare i PG, temendo che il risultato finale possa essere comunque il fallimento del rituale.

Se hanno la meglio i Giudici, completeranno il rituale imponendo pace a tutti; se hanno la meglio i Liberati, saranno tuttavia neutralizzati perché nel rituale i Giudici avevano inserito una parte di sicurezza, per cui chi lo pronunciava senza utilizzare le giuste parole del potere veniva appunto bloccato. Saranno quindi i PG a dover pronunciare un desiderio globale, a loro piacimento → vedi 7.3 - Panthymia.

### 7.2.1 - ASSALTO INSIEME AI LIBERATI

*Salite fino alla sommità dell'Isola.*

*I Liberati bloccano con incantesimi gli accessi agli alloggi dei Sapiienti, chiudendo dentro i Sapiienti Senza Nome, poi salite fino al Tempio. I Giudici stavano iniziando le procedure per eseguire il rituale di Panthymia: quando vi vedono sgranano gli occhi e gridano:*

*“Traditori! Siate maledetti da tutti gli Dei! Voi attirare la distruzione sugli Otto Popoli!”*

*“Non la distruzione, ma la libertà! Voi volete per gli Otto Popoli un fato peggiore della morte! Amici, teneteli impegnati, noi neutralizziamo il rituale!” rispondono i Liberati.*

*“Maledetti stranieri, vi siete lasciati corrompere! Avremmo dovuto neutralizzarvi la prima volta che vi abbiamo visto! Ma rimedieremo ora!”*

#### COMBATTIMENTO C2 CONTRO I SAPIENTI

Se i PG vengono sconfitti, i Giudici hanno poi la meglio sui Liberati (che nel frattempo erano stati bloccati dal sistema di sicurezza) e lanciano l'incantesimo per imporre la pace.

Se i PG sconfiggono i Giudici, trovano i Liberati fuori combattimento: nel rituale i Giudici avevano infatti inserito una parte di sicurezza, per cui chi lo pronunciava senza utilizzare le giuste parole del potere veniva appunto bloccato. Saranno quindi loro a dover pronunciare un desiderio globale, a loro piacimento → vedi 7.3 - Panthymia.

### 7.2.2 - ATTACCO INASPETTATO DEI LIBERATI

Uno dei Sapiienti Senza Nome viene a chiamare i PG: i Giudici vogliono far loro l'onore di usarli come scorta durante le premiazioni, mettendoli a guardia fuori dal Tempio.

In effetti, dopo un momento i Liberati assaltano il Tempio e si confrontano con i PG.

*“Stranieri, fatevi da parte! I Sapiienti devono essere fermati! Vi hanno detto cosa stanno per fare?”*

No?

*“Certo, i Sapiienti non cercano alleati ma burattini. Stanno per lanciare un desiderio globale che condannerà gli Otto Popoli a un fato peggiore della morte”*

*“Cosa?!? VOI?!? Traditori! Amici, sono loro i sabotatori! Fermateli mentre noi completiamo il rituale dei Giochi!” dice il Sapiiente Drago.*

Se i PG chiedono lumi

*“Un oracolo ha predetto che la guerra porterà gli Otto Popoli alla rovina. Noi stiamo per portare la pace in tutto il Mare Interno”*

*“State per imporre la pace a tutti! E' diverso! State per annullare la libertà di tutti gli Otto Popoli, e rendere tutti burattini senza testa!”*

*“La libertà di combattersi fino alla morte è una libertà di cui si può fare a meno! Voi volete la rovina sulla nostra civiltà! Basta! Amici, vi ordino di fermare questi traditori!”*

Se i PG mettono in discussione i Sapiienti, questi attaccano, e i Liberati vanno a completare il rituale, venendo però bloccati dal rituale di sicurezza.

Altrimenti, il combattimento sarà con i Liberati, mentre i Sapiienti lanciano l'incantesimo di pace globale.

## 7.3 - IL PANTHYMIA (SUPER-DESIDERIO)

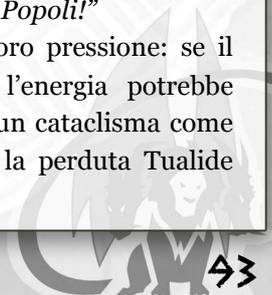
Durante il combattimento i PG non ricevono nessun aiuto dall'altra fazione, perché questi sono completamente assorbiti nel completare il rituale di Panthymia più velocemente possibile, prima di essere fermati.

Se i PG hanno lasciato che fossero i Giudici a completare il rituale, bloccando i Liberati, semplicemente essi portano a termine con successo la Panthymia e improvvisamente gli Otto Popoli sono vincolati alla pace.

Se i PG hanno fermato i Sapiienti e hanno lasciato che i Liberati andassero a completare il rituale, li troveranno bloccati, neutralizzati dal sistema di sicurezza.

*“Amici! Ci hanno superato in astuzia! Siamo bloccati! Dovete completare voi il rituale... però giurate su ciò che avete più caro che non lo userete per nuocere agli Otto Popoli!”*

Se titubano, i Liberati fanno loro pressione: se il rituale non sarà completato, l'energia potrebbe diventare instabile e scatenare un cataclisma come quello che ha fatto inghiottire la perdita Tualide dal mare.



Se accettano

*I Liberati vi danno le istruzioni per portare a compimento il rituale, e infine avete tra le mani l'Ottimo Ottaedro Occulto, vibrante di energie cosmiche.*

*Che desiderio globale pronunciate?*

Tanti auguri, non abbiamo modo di prevedere quello che desidereranno i PG: assecondali, facendo attenzione alla formulazione (se formulata molto male, le conseguenze potrebbero essere poco piacevoli: "Vogliamo qui tutto l'oro del Mare Interno" → muoiono schiacciati da 100 tonnellate d'oro).

## 8 - EPILOGO

HANNO AIUTATO I SAPIENTI A FARE IL RITUALE DI PACE

*Venite proclamati Eroi dei Giochi, e le vostre statue, alte 10 metri, sorgono ora all'ingresso della Foresta di Statue.*

*Le delegazioni vi sembrano ora molto più mansuete: nessuno fa più battute cattive sugli altri Popoli e tutti sorridono cordiali.*

*Inizia una nuova Età dell'Oro, che terminerà bruscamente quando, tra una decina d'anni, un'orda di goblin giungerà da oltre il Deserto Dicronico, sottomettendo e sterminando con facilità tutti Popoli che offriranno scarsissima resistenza.*

*L'Oracolo trova così compimento...*

Se i PG hanno aiutato i Liberati, l'esito dipende molto da quello che hanno desiderato i PG: infatti, l'unico modo per avere un finale positivo è avere davvero un'ottima idea, in grado di portare la pace senza imporla.

Se invece l'hanno totalmente sprecato (ovvero l'hanno usato per effetti irrilevanti o che giovano solo a loro) l'esito è il seguente (v. a fianco)

HANNO AIUTATO I LIBERATI E "SPRECATO" IL DESIDERIO, MA NON LO DICONO

*I Liberati prendono il posto dei Giudici e portano a compimento i Giochi, annunciando che avete trovato ed eliminato i sabotatori. Le vostre statue sorgono ora in un posto d'onore nel Campo della Vittoria.*

*Le delegazioni tornano a casa in un clima non del tutto pacifico -viste le tensioni sorte durante i giochi- ma se non altro è nelle loro mani scegliere la pace o la guerra.*

*Sceglieranno la guerra e, nell'arco di vent'anni, la rovina e l'annientamento.*

HANNO AIUTATO I LIBERATI E "SPRECATO" IL DESIDERIO, E LO DICONO

*Di fronte alle prove del complotto dei Sapianti, il loro prestigio e onore crolla. I Giochi sono interrotti e le delegazioni tornano a casa infuriate.*

*L'anno dopo, una flotta congiunta degli Otto Popoli attacca Erianira e la rade al suolo, per poi avvatarsi in una guerra di tutti contro tutti, che nell'arco di vent'anni porta alla rovina e all'annientamento.*

## ◀1-SCONTRO CON I DOHARI

*“Siete nel posto sbagliato al momento sbagliato, nidraak. Ma non ci resterete a lungo. Non vivi, almeno” dice Tymeos, impugnando la sua ascia in asta, mentre un compagno lo affianca impugnando uno spadone e l'altro resta indietro, incoccando una freccia all'arco.*

Lo scontro è pensato per rappresentare una sfida rapida ma intensa per l'intero gruppo dei PG. I tre Dohari non sono da sottovalutare, perché –anche se deboli in difesa– infliggono molto danno, e potrebbero riuscire a mandare k.o. i PG con meno punti ferita, se i Giocatori non fanno attenzione.

### LO SCONTRO NON DEVE ESSERE LETALE

Siamo a metà avventura, non è il caso di farla finire troppo presto. I Dohari mandano i PG a punti ferita negativi, ma non danno loro il colpo di grazia, e se anche qualcuno muore, i Sapianti provvederanno a resuscitarlo.

### LO SCONTRO E' RAPIDO

Dura al massimo 4 round (3 in 4°ed.), poi intervengono i Sapianti a por fine al combattimento.

Se invece l'avventura non deve essere conclusa in un tempo massimo di 4 ore, è possibile allungare lo scontro fino alla sua naturale conclusione, e far arrivare i Sapianti solo a cose fatte.

### ◀ SE UN SOLO PG AFFRONTA I DOHARI ?

Può succedere che i Dohari siano seguiti da un solo PG (il più furtivo del gruppo): in questo caso, se si rivela per intimare loro di fermarsi, poi può solo sperare di vincere l'iniziativa e scappare molto veloce (se li affronta, è praticamente morto); e se invece corre indietro a chiamare gli altri PG, prima che riescano ad arrivare tutti in loco è già tutto successo.

Se il gruppo di gioco non ama molto i combattimenti, poco male.

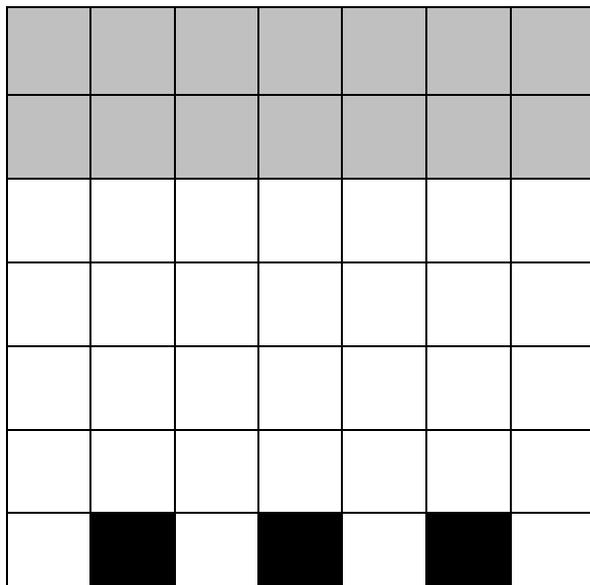
Altrimenti, devi agire d'anticipo, facendo notare che i tre sono armati e/o che controllano le loro armi poco fuori dall'accampamento –in modo che il PG capisca che si rischia uno scontro e si faccia seguire a distanza dagli altri...



## C1.A — DOHARI (VERSIONE PATHFINDER)

### C1.A.1 — DISPOSIZIONE E TATTICA

I Dohari iniziano ad una distanza di 4 caselle dai PG, affiancati, con una casella di distanza l'uno dall'altro, come nelle caselle scure dello schema qui sotto. Metti Tymeos al centro, e i suoi due sgherri ai lati. I PG possono schierarsi come preferiscono all'interno dell'area grigio chiara.



I Dohari hanno una strategia molto semplice: ciascuno dei tre sceglie un avversario **diverso** entro portata, e assalta usando **attacco poderoso** o **mira letale** per infliggere più danno possibile.

Per Hagar Ombrasalda (il Ladro/Ranger) tenete presente l'attacco furtivo, se dovesse agire prima di uno dei PG, cosa possibile visto il +8 in Iniziativa.

In ogni caso, **all'inizio del 4° round** di combattimento, interverranno i Sapianti con saettare di incantesimi vari (*blocca persone* e simili), e lo scontro avrà automaticamente termine.

I Dohari in Pathfinder usano le stesse statistiche per gruppi di 4, 5 o 6 giocatori.

### C1.A.2 — STATISTICHE PATHFINDER

#### TYMEOS FORTEBRACCIA

Umano Guerriero 6/Aristocratico 2  
Umanoide Medio (Umano)

**Iniziativa: +6**

PF **66** (6d10+2d8+24)

Sensi: Percezione +4, Percepire Intenzioni +4

**Velocità 9 m** (6 quadretti)

**CA 17** (+4 armatura, +0 taglia, +2 des, +1 dodge)

Preso alla sprovvista 15, a contatto 13;

**TS: Tempra +7, Riflessi +4, Volontà +5**

Immunità: -

Attacco base +7, CMB +11, CMD 23

Attacco:

**Bardica +14/+9 (1d10+7/19-20, x2)**

ATTACCO PODEROSO

**Bardica +12/+8 (1d10+13/19-20, x2)**

INCALZARE POTENZIATO

si subisce -2 CA, e si effettua un singolo attacco contro un nemico a portata; se si colpisce si può effettuare un nuovo attacco contro un altro nemico a portata; così via, fintanto che si colpisce e ci sono nuovi nemici a portata.

STOCCATA

si subisce -2 CA, aumenta la portata dei propri attacchi in mischia di 1,5 metri.

Talenti e Abilità di Classe:

Robustezza, Coraggio (+2 vs. paura), Competenza nelle armature, Competenza nelle armi (armi in asta), Arma focalizzata (bardica), Schivare, Iniziativa Migliorata, Stoccata, Attacco poderoso, Incalzare, Incalzare potenziato.

Abilità: Cavalcare +10, Diplomazia +6, Percezione +4,

Addestrare Animali +9, Percepire intenzioni +4

For 18 Des 14 Cos 14 Int 8 Sag 11 Car 12

Allineamento: Neutrale Malvagio

Linguaggi: Comune, Orchesco

Equipaggiamento: giaco di maglia, bardica perfetta

**VOLOCK SPALLELARGHE,**

Orco Guerriero 5  
Umanoide Medio (Orco)

**Iniziativa +1**

PF **45** (5d10+17)

Sensi: Percezione +0, Percepire Intenzioni +0

**Velocità 9 m** (6 quadretti)

**CA 13** (+2 armatura, +0 taglia, +1 des)

Preso alla sprovvista 12, a contatto 12;

**TS: Tempra +7, Riflessi +2, Volontà +1**

Immunità: -

Attacco base: +5, CMB +10, CMD 21

Attacco:

**Spadone +12 (2d6+8/19-20, x2)**

ATTACCO PODEROSO

**Spadone +10 (2d6+11/ 19-20, x2)**

INCALZARE

si subisce -2 CA, e si effettua un singolo attacco contro un nemico a portata; se si colpisce si può effettuare un nuovo attacco contro un altro nemico a portata.

**GRUDGE FIGHTER**

+1 bonus morale al colpire e ai danni contro chi l'ha attaccato durante il combattimento).

Talenti e Abilità di Classe: Coraggio (+2 vs. paura), Competenza nelle armature, Competenza nelle armi (spadoni), Grudged Fighter, Robustezza, Arma focalizzata (spadone), Attacco poderoso, Incalzare

Abilità: Cavalcare +6, Sopravvivenza +5, Intimidire +4

For 20 Des 13 Cos 16 Int 8 Sag 10 Car 9

Allineamento: Caotico Neutrale

Linguaggi: Comune, Orchesco

Equipaggiamento: armatura di cuoio, spadone

**HOGAR OMBRASALDA,**

Mezzorco Ranger 2 / Ladro 3  
Umanoide medio (orco);

**Iniziativa +8**

PF **29** (2d10+3d8+5)

Sensi: Percezione +0, Percepire Intenzioni +0

**Velocità 9 m** (6 quadretti)

**CA 18** (+4 des, +4 giacco di maglia)

Colto alla sprovvista 14, a contatto 14;

**TS: Tempra +5, Riflessi +10, Volontà +1**

Immunità: -

Attacco base: +4, CMB +7, CMD 21

Attacco:

Pugnale +5 (1d4+1/19-20, pugnale)

Arco lungo composito perfetto +11 (1d8+2/x3)

**Arco lungo composito perfetto +9 (1d8+6/x3);**

NEMICO PRESCELTO [umano] +2 attacco

ATTACCO FURTIVO +2d6;

Talenti e Abilità di Classe: tiro ravvicinato, mira letale, iniziativa migliorata, tiro preciso [bonus ranger], arma focalizzata (arco) [bonus ladro]Qualità speciali: scurovisione 18 m, eludere, scoprire trappole;

Abilità: Intimidire +2;

For 14, Des 18, Con 12, Int 10, Sag 10, Car 8.

Allineamento: Neutrale puro

Linguaggi: Comune, Orchesco

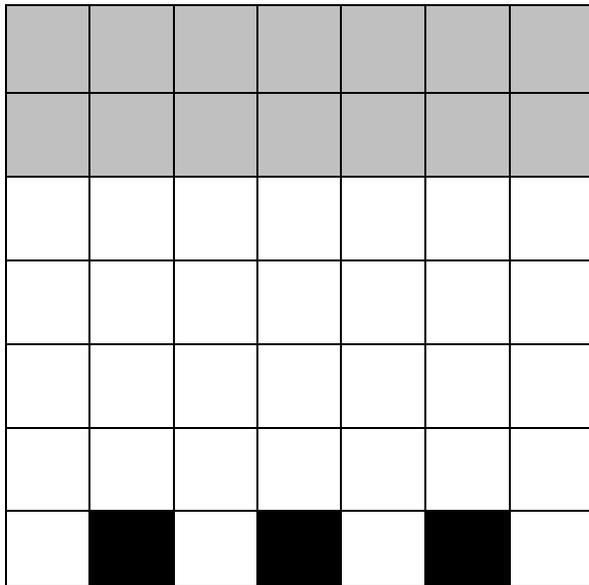
Equipaggiamento: giacco di maglia, arco lungo completo perfetto



## C1.B — DOHARI (4° EDIZIONE)

### C1.B.1 — DISPOSIZIONE E TATTICA

I Dohari iniziano ad una distanza di 4 caselle dai PG, affiancati, con una casella di distanza l'uno dall'altro, come nelle caselle scure dello schema qui sotto. Metti Tymeos al centro, e i suoi due sgherri ai lati. I PG possono schierarsi come preferiscono all'interno dell'area grigio chiara.



Tutti i Dohari useranno i loro poteri a incontro (se disponibili) come prima cosa.

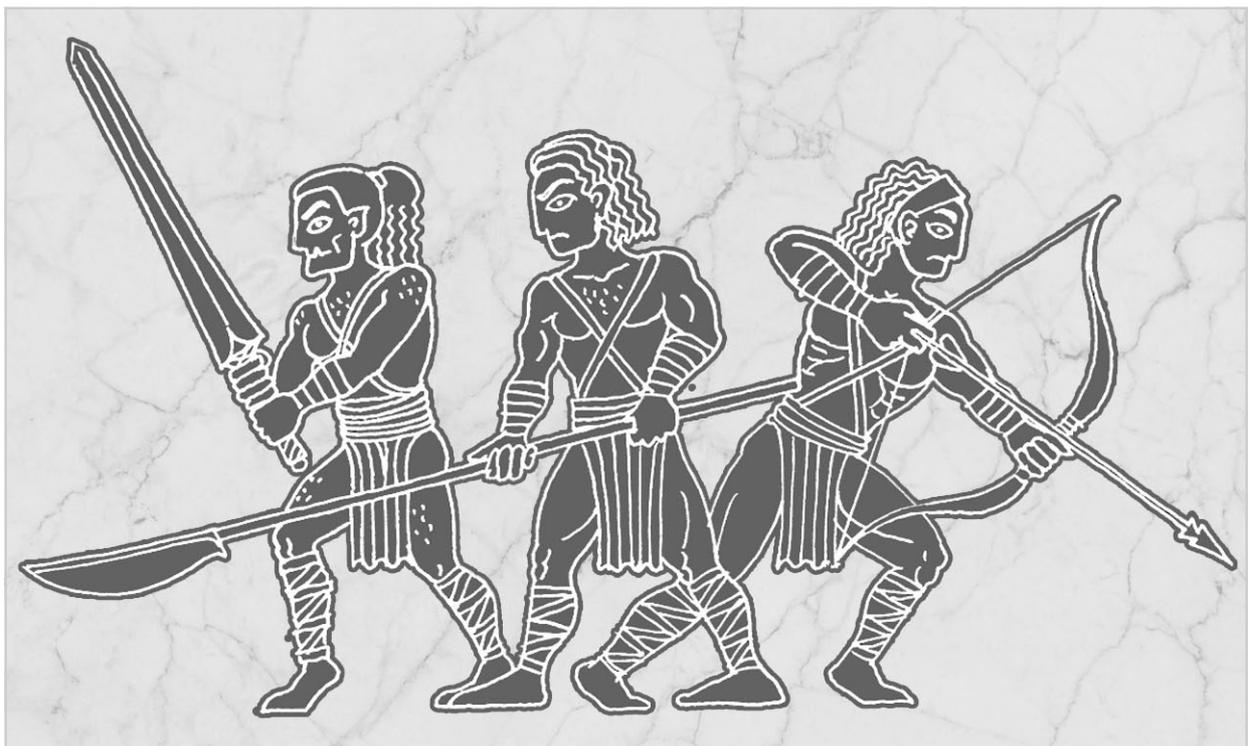
Ricordarsi dei marchi dovuti alla capacità "Sfida in combattimento" di **Tymeos** (e **Volock**).

**Hogar** cercherà inoltre di fiancheggiare un nemico insieme a **Tymeos**.

(Per gruppi da 5 o 6 PG) Durante il combattimento, **Tymeos** e **Volock** staranno se possibile adiacenti tra loro (in modo da sfruttare la capacità **Barriera** di Volock).

In ogni caso, **all'inizio del 3° round** di combattimento, interverranno i Sapienti con saettare di incantesimi vari (*blocca persone* e simili), e lo scontro avrà automaticamente termine.

I Dohari in 4.0 usano statistiche diverse per gruppi di 4, 5 o 6 giocatori.



◀1.B.2 – STATISTICHE 4°ED. – 4 PG

**TYMEOS FORTEBRACCIA**

Guerriero umano battle champion 6° livello Soldato d'Elite  
Umanoide naturale di taglia media 500 PX

**Iniziativa +5** Sensi: Percezione +2

**PF 66, sanguinante 33**

**CA 19; Tempra 18, Riflessi 16, Volontà 15**

Bonus ai Tiri Salvezza +2 Punto azione: 1

**Velocità 6 quadratti (8 in carica)**

**Talento in battaglia ispiratore**

Colpo critico con 19 o 20 sul dado. Inoltre, tu e gli alleati entro 5 quadretti guadagnate 3 pf.

**Sfida in combattimento**

Ogni volta che Tymeos attacca un nemico, che l'attacco colpisca o meno, il bersaglio è marchiato fino alla fine del prossimo turno.

Il bersaglio marchiato ha -2 TxC agli attacchi che non includono con Tymeos fra i bersagli e lui può effettuare un attacco basilare in mischia contro l'avversario come interruzione immediata.

**Colpo falciante** (standard, a volontà) - Arma in mischia

Bersaglio: una creatura

Attacco: +11 vs. CA, 2d4+5 danni. Se Tymeos sta fiancheggiando il bersaglio, infligge 1d6 danni extra.

Mancato: 5 danni.

**Colpo potente** (standard, a incontro, ricarica 5/6) - Arma in mischia

Prerequisito: arma in mischia con portata 2

Bersaglio: una creatura

Attacco: +11 vs. CA; 2d4+5 danni e il bersaglio è buttato a terra. Se Tymeos sta fiancheggiando il bersaglio, infligge 1d6 danni extra.

**Danza d'acciaio** (standard, a incontro) - Arma in mischia

Bersaglio: una creatura

Attacco: +11 vs. CA; 4d4+5 danni e il bersaglio è rallentato fin alla fine del tuo prossimo turno. Se Tymeos sta fiancheggiando il bersaglio, infligge 1d6 danni extra.

Allineamento: non allineato Lingue: Comune, Gigante

Abilità: Tenacia +9, Natura +8

For 16 (+5) Des 17 (+5) Sag 13 (+3)

Con 14 (+4) Int 10 (+2) Car 8 (+1)

Equipaggiamento: armatura di pelle magica +2 (+5 CA), Falcione +1 (2d4+1, portata), pozione di guarigione

**VOLOCK SPALLELARGHE**

Orco soldato 5° livello Soldato d'Elite  
Umanoide naturale di taglia media 200 PX

**Iniziativa +4** Sensi: Percezione +2, visione crepuscolare

**PF 66, sanguinante 33** vedi anche "Slancio del Guerriero"

**CA 21; Tempra 18, Riflessi 17, Volontà 17**

Bonus ai Tiri Salvezza +2 Punto azione: 1

**Velocità 6 quadratti (8 in carica)**

**Ascia da battaglia** (standard, a volontà) - Arma in mischia

+12 vs. CA; 1d12 +5 danni (critico: 1d12+17)

**Slancio del guerriero** (standard, a incontro) - Arma in mischia

Prerequisito: L'orco deve essere sanguinante.

Effetto: l'orco effettua un attacco base in mischia e guadagna 18 punti ferita.

Allineamento: non allineato

Lingue: Comune, Gigante

Abilità: Tenacia +11, Atletica +12

For 20 (+8) Des 13 (+4)

Con 16 (+6)

Sag 10 (+3) Int 8 (+2)

Car 9 (+2)

Equipaggiamento: armatura di cuoio, ascia da battaglia

**HAGAR OMBRASALDA**

Mezz'orco cacciatore 5° livello Schermigliatore  
Umanoide naturale di taglia media 200 PX

**Iniziativa +7** Sensi: Percezione +8, visione crepuscolare

**PF 62, sanguinante 31**

**CA 19; Tempra 18, Riflessi 18, Volontà 16**

**Velocità 6 quadratti (8 in carica)**

**Ascia da battaglia** (standard, a volontà) - Arma in mischia

+10 vs. CA; 1d10 +5 danni

**Arco lungo** (standard, a volontà) - Arma a distanza

distanza 20/40; +10 vs. CA; 1d10 +5 danni

**Colpo evasivo** (standard, a volontà) - Arma in mischia o a distanza

Il mezz'orco cacciatore si sposta di 1 quadretto prima e dopo l'attacco: +10 vs. CA; 1d10 +5 danni

**Spillare il primo sangue**

Il mezz'orco cacciatore infligge 1d10 danni extra contro le creature che non hanno ancora subito danno durante l'incontro.

**Assalto furioso** (azione libera, quando il mezz'orco infligge danno ad una creatura; a incontro)

Il mezz'orco cacciatore infligge 1d10 danni extra.

Allineamento: non allineato

Lingue: Comune, Gigante

Abilità: Tenacia +9, Natura +8

For 16 (+5) Des 17 (+5)

Sag 13 (+3)

Con 14 (+4) Int 10 (+2)

Car 8 (+1)

Equipaggiamento: armatura di cuoio, ascia da battaglia, arco, 20 frecce

## C1.B.3 — STATISTICHE 4° ED. — 5 PG

## TYMEOS FORTEBRACCIA

Guerriero umano battle champion 6° livello Soldato d'Elite  
Umanoide naturale di taglia media 500 PX

**Iniziativa +5** Sensi: Percezione +2

**PF 66, sanguinante 33**

**CA 19 (21 se adiacente a Volock);**

**Tempra 18, Riflessi 16, Volontà 15**

Bonus ai Tiri Salvezza +2 Punto azione: 1

**Velocità 6 quadretti (8 in carica)**

**Talento in battaglia ispiratore**

Colpo critico con 19 o 20 sul dado. Inoltre, tu e gli alleati entro 5 quadretti guadagnate 3 pf.

**Sfida in combattimento**

Ogni volta che Tymeos attacca un nemico, che l'attacco colpisca o meno, il bersaglio è marchiato fino alla fine del prossimo turno.

Il bersaglio marchiato ha -2 TxC agli attacchi che non includono con Tymeos fra i bersagli e lui può effettuare un attacco basilare in mischia contro l'avversario come interruzione immediata.

**Colpo falciante** (standard, a volontà) - Arma in mischia

Bersaglio: una creatura  
Attacco: +11 vs. CA, 2d4+5 danni. Se Tymeos sta fiancheggiando il bersaglio, infligge 1d6 danni extra.  
Mancato: 5 danni.

**Colpo potente** (standard, a incontro, ricarica 5/6) - Arma in mischia

Prerequisito: arma in mischia con portata 2  
Bersaglio: una creatura  
Attacco: +11 vs. CA; 2d4+5 danni e il bersaglio è buttato a terra. Se Tymeos sta fiancheggiando il bersaglio, infligge 1d6 danni extra.

**Danza d'acciaio** (standard, a incontro) - Arma in mischia

Bersaglio: una creatura  
Attacco: +11 vs. CA; 4d4+5 danni e il bersaglio è rallentato fin alla fine del tuo prossimo turno. Se Tymeos sta fiancheggiando il bersaglio, infligge 1d6 danni extra.

Allineamento: non allineato Lingue: Comune, Gigante

Abilità: Tenacia +9, Natura +8

For 18 (+7) Des 14 (+5) Con 16 (+6)

Sag 11 (+3) Int 8 (+2) Car 12 (+4)

Equipaggiamento: armatura di pelle magica +2 (+5 CA), Falcione +1 (2d4+1, portata), pozione di guarigione

## VOLOCK SPALLELARGHE

Orco soldato guardia del corpo 6° livello Soldato d'Elite  
Umanoide naturale di taglia media 500 PX

**Iniziativa +4** Sensi: Percezione +2, visione crepuscolare

**PF 66, sanguinante 33** vedi anche "Slancio del Guerriero"

**CA 23; Tempra 18, Riflessi 18, Volontà 18**

Bonus ai Tiri Salvezza +2 Punto azione: 1

**Velocità 6 quadretti (8 in carica)**

**Ascia da battaglia** (standard, a volontà) - Arma in mischia

+12 vs. CA; 1d12 +5 danni (critico: 1d12+17)

**Sfida in combattimento**

Ogni volta che Tymeos attacca un nemico, che l'attacco colpisca o meno, il bersaglio è marchiato fino alla fine del prossimo turno.

Il bersaglio marchiato ha -2 TxC agli attacchi che non includono con Tymeos fra i bersagli e lui può effettuare un attacco basilare in mischia contro l'avversario come interruzione immediata.

**Barriera**

Gli alleati adiacenti all'orco hanno +2 CA.

**Slancio del guerriero** (standard, a incontro) - Arma in mischia

Prerequisito: L'orco deve essere sanguinante.

Effetto: l'orco effettua un attacco base in mischia e guadagna 18 punti ferita.

Allineamento: non allineato

Lingue: Comune, Gigante

Abilità: Tenacia +11, Atletica +12

For 20 (+8)

Des 13 (+4)

Con 16 (+6)

Sag 10 (+3)

Int 8 (+2)

Car 9 (+2)

Equipaggiamento: armatura di cuoio, ascia da battaglia

## HAGAR OMBRASALDA

Mezz'orco cacciatore 5° livello Schermigliatore  
Umanoide naturale di taglia media 200 PX

**Iniziativa +7** Sensi: Percezione +8, visione crepuscolare

**PF 62, sanguinante 31**

**CA 19; Tempra 18, Riflessi 18, Volontà 16**

**Velocità 6 quadretti (8 in carica)**

**Ascia da battaglia** (standard, a volontà) - Arma in mischia

+10 vs. CA; 1d10 +5 danni

**Arco lungo** (standard, a volontà) - Arma a distanza

distanza 20/40; +10 vs. CA; 1d10 +5 danni

**Colpo evasivo** (standard, a volontà) - Arma in mischia o a distanza

Il mezz'orco cacciatore si sposta di 1 quadretto prima e dopo l'attacco: +10 vs. CA; 1d10 +5 danni

**Spillare il primo sangue**

Il mezz'orco cacciatore infligge 1d10 danni extra contro le creature che non hanno ancora subito danno durante l'incontro.

**Assalto furioso** (azione libera, quando il mezz'orco infligge danno ad una creatura; a incontro)

Il mezz'orco cacciatore infligge 1d10 danni extra.

Allineamento: non allineato

Lingue: Comune, Gigante

Abilità: Tenacia +9, Natura +8

For 16 (+5)

Des 17 (+5)

Sag 13 (+3)

Con 14 (+4)

Int 10 (+2)

Car 8 (+1)

Equipaggiamento: armatura di cuoio, ascia da battaglia, arco, 20 frecce

CLB.4 – STATISTICHE 4°ED. – 6 PG

**TYMEOS FORTEBRACCIA**

Guerriero umano battle champion 6° livello Soldato d'Elite  
Umanoide naturale di taglia media 500 PX

**Iniziativa +5** Sensi: Percezione +2

**PF 72, sanguinante 36**

**CA 20 (22 se adiacente a Volock);**

**Tempra 19, Riflessi 17, Volontà 16**

Bonus ai Tiri Salvezza +2 Punto azione: 1

**Velocità 6 quadretti (8 in carica)**

**Talento in battaglia ispiratore**

Colpo critico con 19 o 20 sul dado. Inoltre, tu e gli alleati entro 5 quadretti guadagnate 3 pf.

**Sfida in combattimento**

Ogni volta che Tymeos attacca un nemico, che l'attacco colpisca o meno, il bersaglio è marchiato fino alla fine del prossimo turno.

Il bersaglio marchiato ha -2 TxC agli attacchi che non includono con Tymeos fra i bersagli e lui può effettuare un attacco basilare in mischia contro l'avversario come interruzione immediata.

**Colpo falciante** (standard, a volontà) - Arma in mischia

Bersaglio: una creatura  
Attacco: +11 vs. CA, 2d4+5 danni. Se Tymeos sta fiancheggiando il bersaglio, infligge 1d6 danni extra.  
Mancato: 5 danni.

**Colpo potente** (standard, a incontro, ricarica 5/6) - Arma in mischia

Prerequisito: arma in mischia con portata 2  
Bersaglio: una creatura  
Attacco: +11 vs. CA; 2d4+5 danni e il bersaglio è buttato a terra. Se Tymeos sta fiancheggiando il bersaglio, infligge 1d6 danni extra.

**Danza d'acciaio** (standard, a incontro) - Arma in mischia

Bersaglio: una creatura  
Attacco: +11 vs. CA; 4d4+5 danni e il bersaglio è rallentato fin alla fine del tuo prossimo turno. Se Tymeos sta fiancheggiando il bersaglio, infligge 1d6 danni extra.

Allineamento: non allineato Lingue: Comune, Gigante

Abilità: Tenacia +9, Natura +8

For 18 (+7) Des 14 (+5) Con 16 (+6)

Sag 11 (+3) Int 8 (+2) Car 12 (+4)

Equipaggiamento: armatura di pelle magica +2 (+5 CA), Falcione +1 (2d4+1, portata), pozione di guarigione

**VOLOCK SPALLELARGHE**

Orco soldato guardia del corpo 6° livello Soldato d'Elite  
Umanoide naturale di taglia media 500 PX

**Iniziativa +4** Sensi: Percezione +2, visione crepuscolare

**PF 72, sanguinante 36** vedi anche "Slancio del Guerriero"

**CA 24; Tempra 19, Riflessi 19, Volontà 19**

Bonus ai Tiri Salvezza +2 Punto azione: 1

**Velocità 6 quadretti (8 in carica)**

**Ascia da battaglia** (standard, a volontà) - Arma in mischia

+13 vs. CA; 1d12 +5 danni (critico: 1d12+17)

**Sfida in combattimento**

Ogni volta che Tymeos attacca un nemico, che l'attacco colpisca o meno, il bersaglio è marchiato fino alla fine del prossimo turno.

Il bersaglio marchiato ha -2 TxC agli attacchi che non includono con Tymeos fra i bersagli e lui può effettuare un attacco basilare in mischia contro l'avversario come interruzione immediata.

**Barriera**

Gli alleati adiacenti all'orco hanno +2 CA.

**Slancio del guerriero** (standard, a incontro) - Arma in mischia

Prerequisito: L'orco deve essere sanguinante.  
Effetto: l'orco effettua un attacco base in mischia e guadagna 18 punti ferita.

Allineamento: non allineato

Lingue: Comune, Gigante

Abilità: Tenacia +11, Atletica +12

For 20 (+8)

Des 13 (+4)

Con 16 (+6)

Sag 10 (+3)

Int 8 (+2)

Car 9 (+2)

Equipaggiamento: armatura di cuoio, ascia da battaglia

**HAGAR OMBRASALDA**

Mezz'orco cacciatore 5° livello Schermigliatore  
Umanoide naturale di taglia media 200 PX

**Iniziativa +7** Sensi: Percezione +8, visione crepuscolare

**PF 62, sanguinante 31**

**CA 19; Tempra 18, Riflessi 18, Volontà 16**

**Velocità 6 quadretti (8 in carica)**

**Ascia da battaglia** (standard, a volontà) - Arma in mischia

+10 vs. CA; 1d10 +5 danni

**Arco lungo** (standard, a volontà) - Arma a distanza

distanza 20/40; +10 vs. CA; 1d10 +5 danni

**Colpo evasivo** (standard, a volontà) - Arma in mischia o a distanza

Il mezz'orco cacciatore si sposta di 1 quadretto prima e dopo l'attacco: +10 vs. CA; 1d10 +5 danni

**Spillare il primo sangue**

Il mezz'orco cacciatore infligge 1d10 danni extra contro le creature che non hanno ancora subito danno durante l'incontro.

**Assalto furioso** (azione libera, quando il mezz'orco infligge danno ad una creatura; a incontro)

Il mezz'orco cacciatore infligge 1d10 danni extra.

Allineamento: non allineato

Lingue: Comune, Gigante

Abilità: Tenacia +9, Natura +8

For 16 (+5)

Des 17 (+5)

Sag 13 (+3)

Con 14 (+4)

Int 10 (+2)

Car 8 (+1)

Equipaggiamento: armatura di cuoio, ascia da battaglia, arco, 20 frecce

## ⟨ — SCONTRO FINALE

*Finora li avete visti soltanto nelle loro vesti di Sapienti.*

*Ma ora che raccolgono attorno a sé l'energia magica per attaccarvi, capite perché sono ritenuti i più forti combattenti magici del Mare Interno.*

*Sarà una sfida ardua...*

I Sapienti non mirano ad uccidere, ma questo non significa che lo scontro sia facile o sia di scarsa rilevanza. Anche se non sono in gioco le loro vite, è in gioco l'esito dell'avventura e i destini del Mare Interno.

Dato che si tratta di maghi e chierici, è opportuno prepararsi bene, leggendo con cura gli incantesimi e i poteri, e valutando le possibili scelte tattiche. Vista la loro grande saggezza e intelligenza, i Sapienti cercheranno di sfruttare al meglio ogni errore dei PG, concentreranno gli attacchi su di un PG per volta e sfrutteranno ogni punto debole che notano — attacchi a contatto contro avversari in armatura, incantesimi di ammalimento su PG con bassa volontà,...

**PATHFINDER:** alcune condizioni che potrebbero verificarsi durante la battaglia.

### **Danno debilitante (causato da tutti gli incantesimi e le armi dei Nemici)**

Il danno debilitante inflitto ad ogni PG va tenuto separato dal danno normale; questo però è semplificato dal fatto che tutto il danno inflitto dai Giudici/Liberati è debilitante. Quando il danno debilitante inflitto ad un PG diventa uguale ai suoi punti ferita correnti, il PG è incapacitato (come se fosse a 0 pf). Quando il danno debilitante supera i pf correnti del PG, il PG è incosciente. Quando il danno debilitante inflitto ad una creatura supera il MASSIMO dei suoi pf, l'eccesso si trasforma in danno effettivo.

### **Cecità (causato da polvere luccicante)**

Una creatura cieca ha -2 alla CA, perde il modificatore di Destrezza alla CA, ha -4 a tutte le prove di Forza e di Destrezza (tiri per colpire inclusi) e fallisce automaticamente tutte le prove legate alla vista (ad esempio, leggere una pergamena). Un incantatore cieco non può usare magie che abbiano come bersaglio “una creatura”, ma (inaspettatamente) può ancora usare magie ad area con grande precisione. Tutte le altre creature sono considerate occultate (50% probabilità di essere mancate). Una creatura cieca si muove a metà della sua velocità normale, ma può muoversi a piena velocità superando una prova di Acrobazia CD 10; se fallisce, cade a terra prona.

### **Paralisi (causato da blocca persone)**

Un personaggio paralizzato è impossibilitato ad agire o muovere. I suoi punteggi effettivi di Forza e Destrezza sono 0 ed egli è indifeso: può effettuare solo azioni esclusivamente mentali. Alleati e nemici possono passare attraverso una casella occupata da una creatura paralizzata spendendo 2 caselle di movimento.

### **Addormentato (causato da sonno profondo)**

Una creatura addormentata è incosciente e non può agire. Una creatura ferita si sveglia automaticamente; in alternativa, un alleato può spendere un'azione standard per svegliarla. Una creatura che è stata addormentata e viene svegliata ricomincia ad agire alla sua iniziativa normale.

### **Intralcio (causato da flusso di ossidiana)**

Una creatura intralciata si muove a metà della velocità, non può correre o caricare, ha -2 agli attacchi e -4 alla Destrezza. Una creatura intralciata che tenta di lanciare una magia deve effettuare una prova di Concentrazione CD 15 + livello o perdere l'incantesimo.



## L2.A.3 — STATISTICHE PATHFINDER

## NEMICO 1 (KOUROS/DIAPHIS)

Aristocratico 1/Mago 7 [trasmutazione]

Umanoide medio (umano)

**Iniziativa +6**DV **38**

(1d8+7d4+16)

Velocità 9 m (6 quad)

Percezione +4

**CA 17** (+3 des, +4 armatura magica, +1 anello)

contatto 14, colto alla sprovvista 14

**TS Tempra +5, Riflessi +6, Volontà +8**

BAB +3; CMB +1; CMD 13;

Att.: pugnale perfetto (+2 mischia, 1d4-2/19-20)

AS: **pugno telecinetico** (7 v/gg, entro 6 caselle,**contatto a distanza +5, 1d4+3 danni);**Qualità Speciali: legame arcano, scuola arcana [trasmutazione, opposte: divinazione, necromanzia], trucchetti, potenziamento fisico +2 ;

For 7, Des 16 (14), Cos 14, Int 18, Sag 10, Car 12.

Talenti: (umano) iniziativa migliorata, (mago 1) scrivere pergamene, (1) incantesimi focalizzati [trasmutazione], (2) incantesimi focalizzati superiori [trasmutazione], (4) creare oggetti meravigliosi, (mago 5) incantesimi pietosi, (6) creare armi e armature magiche, (8) abilità focalizzata [raggirare];Abilità: cavalcare +7, conoscenze (arcane) +15, conoscenze (i pieni) +15, conoscenze (storia) +15, diplomazia +12, intuizione +11, raggirare +17, percezione +4, sapienza magica +15, concentrazione +11;Linguaggi: comune, elfico, nanico, draconico, sehaliano.Oggetti: pugnale perfetto, anello di protezione +1, mantello di protezione +1,

Incantesimi:

4/ 5+1/ 4+1/ 3+1/ 2+1 - CD 14 + livello

0 - individuazione del magico, individuazione del veleno, luci danzanti, prestidigitazione

1 - **[ridurre persone** (Tem.CD 17)]

- sonno (Vol.CD 15)

caduta morbida, comprensione dei linguaggi, armature magica [usata], immagine silenziosa (Vol.CD 15)

2 - **polvere luccicante** x2 (Vol.CD 16)- **raggio rovente** [contatto a distanza +6, due raggi, 4d6 d.deb.ciascuno]

- risata incontenibile (Vol.CD 16)

- [rendere integro]

3 - **[lentezza** (Vol.CD 19) ]- **lentezza** (Vol.CD 19)- **palla di fuoco** [7d6 d.deb.; Rif.CD 17=1/2]

- velocità

4 - [ingrandire persone di massa]

- **soffio del drago** [7d6 d.deb.acido, cono 6 caselle o linea 12 caselle; Rif.CD 18=1/2]- **flusso di ossidiana** [esplosione del raggio di 4 caselle entro 8 caselle, 3d6 d.deb + intralciati; Rif.CD 20=1/2 + non intralciati;

Se intralciati ci si libera spendendo un'azione di movimento + Artista della Fuga/Forza CD 20; l'area è terreno difficile, tutte le CD di Acrobazia sono aumentate di 5 ed è necessaria una prova di Acrobazia CD 15 per correre o caricare nell'area; chi cade prono nell'area subisce 1d6 danni perforanti]

EXTRA - usando il suo oggetto magico, può richiamare un incantesimo extra di 4° livello (soffio del drago)

## NEMICO 3 (FLIOMEDA/ETARA)

Guerriero 1/Chierico 3

Umanoide medio (orco) [INGRANDITA]

**Iniziativa +4**DV **27**

(1d10+3d8+8)

Velocità 9 m (6 quad.)

Percezione +2

scurovisione 18 m

**CA 14**, tocco 10, colto alla sprovvista 14

[senza Ing.Pers: CA 18 (10 base +8 armatura), tocco 10, colto alla sprovvista 18]

**TS Tempra +9, Riflessi +1, Volontà +9**

[senza Ing.Pers. Tempra +7, Riflessi +1, Volontà +5]

BAB +3; CMB +9; CMD 19

[senza Ing.Pers: CMB +7, CMD 17]

**Spadone a due mani pietoso +1:****+9 mischia (3d6+1d6+8/19-20 danni deb.)****o attacco poderoso +8 (3d6+1d6+11/19-20)**

[senza Ing.Pers. +9 (3d6+7/19-20) o attacco poderoso +8 (3d6+10/19-20)]

Abilità Speciale: incanalare energia 2d6;Qualità speciali: intimidazione, sangue orchesco, ferocia degli orchi, familiarità nelle armi

For 18, Des 10, Con 14, Int 10, Sag 14, Car 8.

Talenti: (1) iniziativa migliorata, (2) attacco poderoso, (4) arma focalizzata (spadone);Abilità: Addestrare animali +3, Conoscenze (dungeon) +4, Conoscenze (religione) +6, Intuizione +8, Sapienza Magica +6, Concentrazione +5;Linguaggi: umano.

Oggetti: arma pietosa +1 (4300 MO), mezza armatura (600 MO)

Incantesimi: 4/ 3+1/ 2+1 - CD 12+livello

(Domini: Forza, Legge)

0 - virtù, guida, individuazione del magico, luce

1 - [ingrandire persone]

- favore divino

- rimuovi paura

2 - [protezione dal caos]

- **blocca persone** (Vol.CD 14)- **cura ferite moderate** (2d8+3)

### NEMICO 2 (METRARGENTA/POSTIRIA)

Mago 5 [ammaliamento]

Umanoide medio (elfo);

**Iniziativa +6**

**DV** 29 (1d8+5d4+12)  
Velocità 9 m (6 quad)  
Percezione +6

**CA 17** (+2 des, +4 armatura magico, +1 anello)  
contatto 13, colto alla sprovvista 15

**TS Tempra +4, Riflessi +4, Volontà +7**

BAB +2; CMB +1; CMD 13;

Att.: pugnale perfetto (+2 mischia, 1d4-1/19-20)

**AS: tocco frastornante (contatto in mischia +1, la creatura è frastornata se ha meno DV del mago);**

Qualità Speciali: legame arcano, scuola arcana [ammaliamento, opposte: illusione, necromanzia], trucchetti, visione crepuscolare, immunità al sonno, resistenza +2 contro ammaliamento, sorriso incantevole +3, magia degli elfi, sensi acuti;

For 8, Des 14, Con 14, Int 18, Sag 10, Car 10.

Talenti: (mago 1) scrivere pergamene, (1) incantesimi focalizzati [ammaliamento], (2) incantesimi focalizzati superiori [ammaliamento], (4) iniziativa migliorata, (mago 5) incantesimi pietosi, (6) abilità focalizzata [raggirare];

Abilità: conoscenze (arcane) +13, conoscenze (natura) +13, conoscenze (storia) +13, diplomazia +12, intuizione +4, raggirare +17, percezione +6, sapienza magica +13, concentrazione +9;

Linguaggi: comune, elfico, nanico, draconico, sehaliano, shauagin.

Oggetti: mantello di protezione +1 (1000 MO), anello di protezione +1 (2000 MO), pugnale perfetto (300 MO)

**Incantesimi:**

4/ 4+1/ 3+1/ 2+1 - CD 14+livello

o - individuazione del magico, individuazione del veleno, luci danzanti, prestidigitazione

1 - [**charme su persone** (Vol.CD 17)]

- **charme su persone** (Vol.CD 17)

caduta morbida, comprensione dei linguaggi, armatura magica [usato]

2 - [**risata incontenibile** (Vol.CD 18)]

- **risata incontenibile** (Vol.CD 18)

- **raggio rovente** [contatto a distanza +4, 4d6 d.deb.]

- **polvere luccicante** (Vol.CD 16)

3 - [blocca persone (Vol.CD 19)]

- **palla di fuoco** [5d6 d.deb.; Rif.CD 17=1/2]

- **sonno profondo** (1 round, Vol.CD 19)

**EXTRA** - usando il suo oggetto magico, può richiamare un incantesimo extra di 3° livello, sonno profondo

### NEMICO 4 (TEMISTUS/ANNICERIDE)

Guerriero 1/Chierico 3

Umanoide medio (nano) [INGRANDITO]

**Iniziativa +5**

**DV** 31 (3d8+1d10+15)  
Velocità 9 m (6 quad.)  
Percezione +3

**CA** 22, contatto 11, colto alla sprovvista 21

[senza Ing.Pers: CA 23 (+1 des +9 armatura +1 buckler +1 scudo focalizzato +1 armatura naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 22]

**TS Tempra +9, Riflessi +3, Volontà +7**

[senza Ing.Pers. Tempra +9, Riflessi +3 Volontà +7]

BAB +3; CMB +8; CMD 18;

[senza Ing.Pers: CMB +6 CMD 17]

**Ascia grande pietosa +1:**

**+8 mischia (1d10+1d6+5 /x3 danni deb**

[senza Ing.Pers. +8 (1d8+1d6+4/x3)]

Oggetti: mantello di protezione +1 (1000 MO), amuleto di armatura naturale +1 (2000 MO), arma pietosa +1 (4300 MO)

Abilità speciali: incanalare energia 2d6

Qualità speciali: +2 ai TS contro veleni e incantesimi, cupidigia, esperto minatore

For 16, Des 12, Cos 16, Int 10, Sag 16, Car 7.

Talenti: (1) iniziativa migliorata, (2) schivare, (4) arma focalizzata (ascia da battaglia), (guerriero 1) scudo focalizzato;

Abilità: conoscenze (ingegneria) +4, conoscenze (religione) +6, intuizione +9, concentrazione +6;

Linguaggi: comune, nanico

**Incantesimi:** 4/ 3+1/ 2+1 - CD 13+livello

(Domini: Forza, Legge)

o - virtù, guida, individuazione del magico, luce

1 - [ingrandire persone]

- **cura ferite leggere** (1d8+3),

- **santuario** (Vol.CD 14)

- scudo della fede

2 - [protezione dal caos]

- **blocca persone** (Vol.CD 15)

- rimuovi paralisi



## ◀2.B.2 – TATTICA (PRIMI ROUND)

### **N3—Maestra illusionista** (Fliomeda/Etara)

Ha iniziativa +11. Cercherà di gettarsi in mischia per usare Esplosione ingannevole (Propagazione ravvicinata 3) e colpire più PG possibili. Quindi, verosimilmente, diventerà il primo bersaglio dei PG e quello a portata di mischia.

Appena colpito (ricorda che ha concealment per l'aura) userà Miraggio (reazione immediata) per lasciare una sua immagine al suo posto e teletrasportarsi (in copertura se possibile) diventando invisibile.

**Attenzione!** I PG non si accorgeranno del trucco fino a quando non colpiranno l'immagine illusoria facendola svanire.

### **N4—Gregario multiplo** (Metrargenta/Postiria)

Semplice e banale. Cercheranno di usare Charme su persone (raggio 5) puntando se possibile PG 'da mischia' dalla volontà bassa. Spingeranno le creature dominate ad allontanarsi correndo. Ricordati che la prima volta in cui sono colpiti possono effettuare un tiro salvezza per evitare di essere distrutti e teletrasportarsi di due quadretti.

### **N2—Oracolo** (Temistius/Anniceride)

Cercherà di posizionarsi in modo da avere in linea di vista il maggior numero possibile di PG. Questo gli serve per poter sfruttare il più possibile Destino ineluttabile (reazione immediata, se un PG effettua con successo un TS lo ritira).

Cercherà quindi di colpire a distanza (raggio 10) con Fato avverso per ferire e rallentare i PG che cercano di avvicinarsi. Se un nemico è soggetto alla maledizione il turno successivo cercherà di colpirlo con Fato disastroso per infliggergli più danni.

### **N1—Leader** (Kouros/Diaphis)

Da subito punterà ad utilizzare Conflagrazione virtuosa (propagazione 2 entro 10, colpisce solo i nemici). Si manterrà a distanza.

## ◀2.A.3 – TATTICA (ROUND SUCCESSIVI)

### **N3—Maestra illusionista** (Filomeda/Etara)

Usati i poteri a incontro e teletrasportatasi nelle retrovie (dietro copertura se possibile), la Maestra Illusionista cercherà di bersagliare i PG a distanza con Dardo invisibile (raggio 10). Se impegnata in mischia, risponderà colpendo con il pugnale.

Se il leader dovesse essere abbattuto, la Maestra Illusionista cercherà di darsi alla fuga. Finché il leader non cade/si arrende, combatterà al meglio delle proprie possibilità.

### **N4—Gregario multiplo** (Metrargenta/Postiria)

Vedi sopra, se al turno tre sono tutti vivi per i PG potrebbe mettersi male...

### **N2—Oracolo** (Temistius/Anniceride)

Continuerà a colpire a distanza (raggio 10) con Fato avverso / Fato disastroso. Userà l'attacco in mischia solo se costretto.

Se il leader dovesse essere abbattuto, si arrenderà, ma finché il leader non cade/si arrende combatterà al meglio delle proprie possibilità

### **N1—Leader** (Kouros/Diaphis)

Continuerà a sfruttare al meglio Conflagrazione virtuosa. Se avvicinato da almeno due PG, spenderà il punto azione per usare Presenza Ammalianti. Quindi Conflagrazione virtuosa. Solo se impossibilitato ad attaccare senza prendere attacchi di opportunità userà l'attacco in mischia.

Si terrà sempre ad almeno 5 quadretti da un alleato per trasferire eventuali marchi/effetti negative con Onere della Fede /della Devozione.

**Quando ridotto a 25 pf o meno** cercherà di arrendersi...



## L2.B.4 — STATISTICHE

## N1—KOUROS/DIAPHIS

Sapiente Leader 10° livello Controllore d'Elite  
Umanoide naturale di taglia media, umano 1000 PX

**Iniziativa +8** Sensi: Percezione +10

**PF 150, sanguinante 75**

**CA 26**

**Tempra 21, Riflessi 22, Volontà 28**

Bonus ai Tiri Salvezza +2 Punto azione: 1

**Velocità 6 quadretti**

**Mazza** (standard, a volontà) - Arma in mischia

Attacco: +15 vs. CA, 2d8+4 danni.

**Conflagrazione virtuosa** (standard, a volontà)

Attacco ad area 2 entro 10, colpisce solo nemici

Attacco: +13 vs. Riflessi: 2d6+6 danni da fuoco e radiosi.

**Presenza ammaliante** (minore, a incontro)

Propagazione ravvicinata 3

Attacco: +14 vs. Volontà: il bersaglio è frastornato (TS termina). *Primo TS fallito*: il bersaglio frastornato e immobilizzato (TS termina entrambe).

**Onere della Fede** (interruzione immediata, a incontro)

Quando è colpito da un attacco con almeno un effetto che può essere terminato con un TS, applica tutti gli effetti che si possono far terminare con un TS a un alleato entro 5 quad.

**Onere della Devozione** (azione minore, a volontà)

Può essere usato solo 1 volta per round.

Trasferisce la propria condizione di marchiato a un alleato entro 5 quad. che può vedere.

Allineamento: non allineato Lingue: Comune

Abilità: Raggiare +16, Storia +13, Intuizione +15, Religione +13

For 16 (+8) Des 10 (+5) Cos 19 (+9)

Sag 20 (+10) Int 17 (+8) Car 23 (+11)

Equipaggiamento: vestiti, simbolo sacro, mazza

## N2—TEMISTUS/ANNICERIDE

Sapiente Oracolo 8° livello Artigliere  
Umanoide naturale di taglia media, nano 350 PX

**Iniziativa +2** Sensi: Percezione +4

**PF 54, sanguinante 27**

**CA 23**

**Tempra 21, Riflessi 17, Volontà 22**

**Velocità 5 quadretti**

**Piedi saldi**

Quando è spinto, tirato o fatto scorrere, può muoversi di 1 quad. in meno di quanto previsto.

Quando sta per cadere prono, può effettuare un TS per evitarlo.

**Tocco del Fato** (standard, a volontà)

Attacco +13 vs. Riflessi: 1d8+4 danni psichici e il bersaglio è spinto di 2 quad.

**Fato avverso** (standard, a volontà)

Attacco a distanza (raggio 10) +13 vs. Tempra  
Effetto: 3d6+7 danni e il bersaglio è rallentato (TS termina).

**Fato disastroso** (standard, a volontà)

Attacco a distanza (raggio 10) +13 vs. Volontà  
Effetto: 3d6+7 danni e se il bersaglio è rallentato per Fato avverso, subisce 2d6 danni extra.

**Destino ineluttabile** (interruzione immediata, a volontà)

Quando un nemico in vista supera un TS, deve immediatamente ritirare il TS e usare il secondo risultato.

Allineamento: non allineato Lingue: Comune

Abilità: Arcano +11, Raggiare +12, Storia +11

For 12 (+5) Des 12 (+5) Cos 13 (+5)

Sag 11 (+4) Int 14 (+6) Car 16 (+7)

Equipaggiamento: armatura di cuoio

**Nemico 3 (Fliomeda/Etara)**

**N3 – FLIOMEDA/ETARA**

Sapiente Maestra Illusionista 8° livello Appostata  
Umanoide naturale di taglia media, umana 350 PX

**Iniziativa +11** Sensi: Percezione +13

**PF 58, sanguinante 29** Resistenza **5 necrotici**

**CA 21**

**Tempra 18, Riflessi 23, Volontà 20**

**Velocità 6 quadretti**

**Velo d'illusione - aura 1**

La Sapiente ha copertura contro nemici fuori dall'area. Se subisce danni radiosi, l'aura è disattivata fino all'inizio del turno successivo.

**Pugnale** (standard, a volontà) - Arma in mischia

Attacco: +13 vs. CA: 1d4+14 danni

**Dardo invisibile** (standard, a volontà)

Attacco a distanza (raggio 10) +11 vs. Tempra

Effetto: 2d6+9 danni da fulmine.

**Esplosione ingannevole** (standard, a incontro)

Propagazione ravvicinata 3, colpisce solo nemici

Attacco: +11 vs. Volontà: 1d8+12 danni psichici e il bersaglio è accecato (TS termina).

**Miraggio** (interruzione immediata, a incontro)

Quando la Sapiente è colpita da un attacco, si teletrasporta di 5 quad. e diventa invisibile fino alla fine del suo prossimo turno o finché effettua un attacco. Un'illusione della Sapiente compare nel quadretto in cui era: ha le stesse difese e l'aura di copertura, ma non può fare azioni e scompare se colpita.

Allineamento: non allineato Lingue: Comune

Abilità: Arcano +13, Raggiare +10, Intuizione +13, Furtività +12

For 10 (+4) Des 17 (+7) Cos 14 (+6)

Sag 18 (+8) Int 18 (+8) Car 12 (+5)

Equipaggiamento: vestiti, pugnale

**Nemico 4 (Metrargenta/Postiria)**

**N4 – METRARGENTA/POSTIRIA**

Sapiente Ubiquo 8° livello Gregario Controllore  
Umanoide naturale di taglia media, elfo 100 PX

**Iniziativa +5** Sensi: Percezione +8

**PF 1**, un attacco mancato non danneggia mai un gregario

**CA 22**

**Tempra 18, Riflessi 20, Volontà 22**

**Velocità 6 quadretti**

**Colpo arcano** (standard, a volontà)

Attacco: +12 vs. Riflessi: 8 danni da forza

**Charme su persone** (standard, a incontro)

Attacco a distanza (raggio 5) +12 vs. Volontà 8 danni e il bersaglio è dominato (TS termina). Il bersaglio non può essere fatto attaccare altre creature.

**Prescienza** (interruzione immediata, a volontà)

Quando colpito da un attacco, può effettuare un TS per evitare il danno. Se ha successo, si può anche teletrasportare di 2 quad.

Allineamento: non allineato

Lingue: Comune, Elfico

Abilità: Arcano +14, Diplomazia +12, Intuizione +12, Natura +13

For 9 (+3) Des 13 (+5) Cos 11 (+4)

Sag 18 (+8) Int 20 (+9) Car 16 (+7)

Equipaggiamento: vestiti



## AMBIENTAZIONE

In questa sezione vengono descritti gli Otto Popoli, partendo dagli stereotipi negativi, per poi passare al dettaglio delle varie nazioni.

Per ogni delegazione, sono elencati due PNG importanti con cui i PG possono relazionarsi.

Uno dei due è il “diplomatico”, giunto alle Olimpiadi per rappresentare il suo Popolo e trattare ufficialmente con altri incaricati. L’altro è il più poderoso degli atleti, che i PG potranno incontrare durante le gare.

In generale, per ogni fazione sono forniti anche alcuni nomi per PNG secondari, ma i PG dovrebbero comunque essere indirizzati verso i PNG più rilevanti. Per ogni fazione, sono anche riportati alcune buoni argomenti di conversazione, che danno bonus alle prove per ottenere risposte significative quando i PG investigheranno.

## A1. GLI OTTO POPOLI IN GENERALE

### A1.1 - RAZZE

Le razze giocabili dai nostri regolamenti in D&D 4.0 e Pathfinder sono riassunte nella seguente tabella. Si tratta di linee generali: ovviamente, in ciascun regno Sono presenti anche minoranze di altre razze, specie nel caso dei Popoli più multiculturali (come Locratus o Sehalund).

4.0	Pathfinder	
Tutte	Tutte	Arados Erianira Locratus Sehalund
Elfo / Eladrin	Elfo	Glaphyria
Gnomo	Gnomo	un po' in tutti i regni, nessuno prediletto
Halfling	Halfling	un po' in tutti i regni, nessuno prediletto
Mezz'elfo	Mezz'elfo	Locratus
Mezz'orco	Mezz'orco	Dohar
Nano	Nano	Nak-Urgrosh
Umano	Umano	ovunque, ma soprattutto in Locratus
Tiefling		Manoosh
Dragonide		un po' in tutti i regni, nessuno prediletto

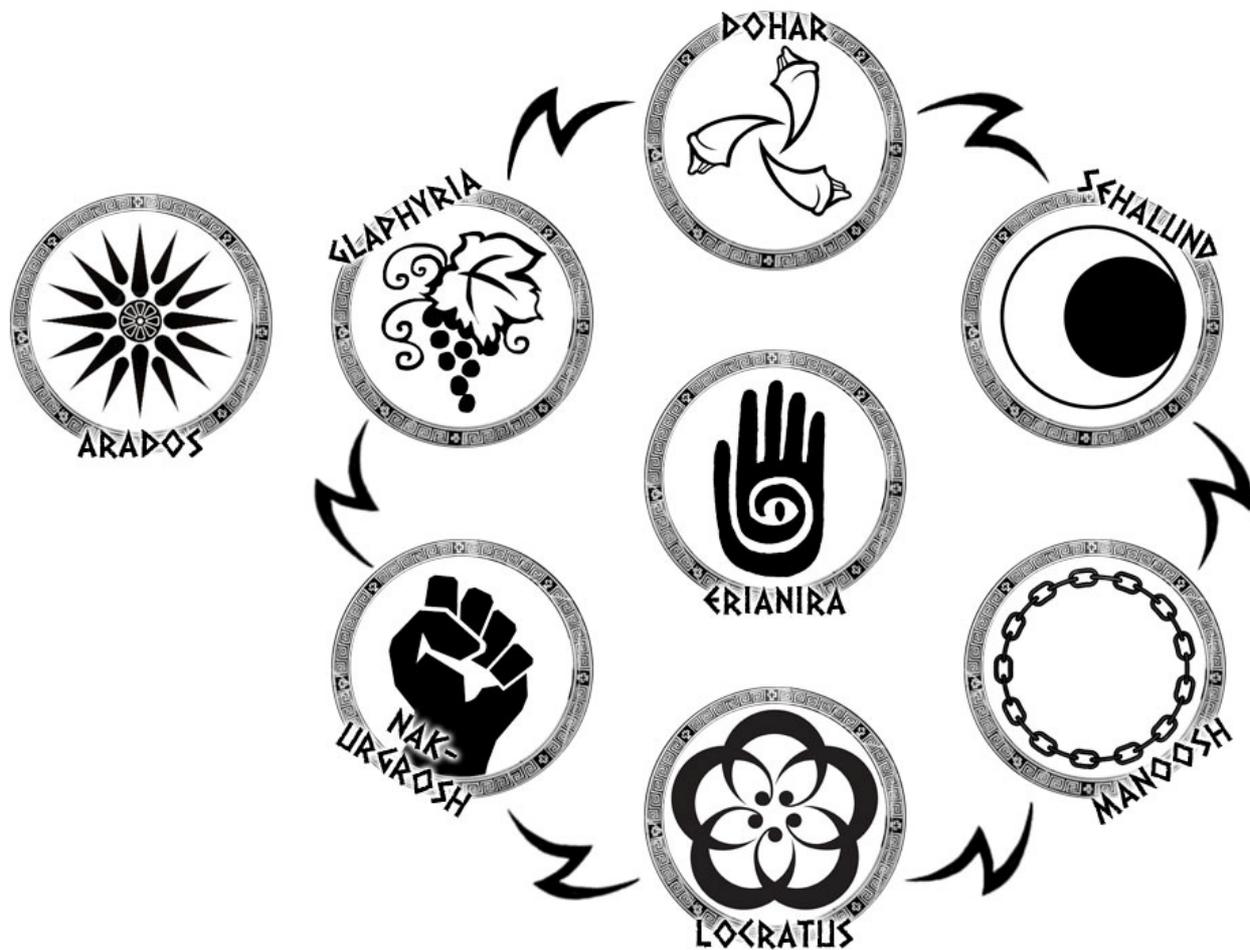


La regione dove vivono gli Otto Popoli è formata dalle terre che abbracciano un golfo, chiamato “Mare Interno”, e dalle molte isole che lo costellano. Gli Otto Popoli hanno una cultura comune e abbastanza omogenea: l'isolamento causato dal tempestoso mare aperto e dal deserto nell'entroterra ha limitato grandemente i contatti con il resto del mondo, producendo caratteri molto particolari. Non hanno mai creato un regno unitario a causa della grande varietà di razze che li costituiscono e del forte spirito nazionalista, che fa credere a ciascun Popolo di essere il migliore di tutti.

Ad un lungo periodo di pace e prosperità tra i piccoli stati, noto come Età dell'Oro e caratterizzato da un grande sviluppo economico e culturale, è seguito in anni recenti un ventennio di guerre sanguinose. Ogni volta che la pace sembrava vicina, qualche evento sfortunato faceva fallire le trattative. Una nuova Età dell'Oro sembra sempre più lontana: l'unico vago ricordo del periodo di prosperità precedente sono i Grandi Giochi, che si sono sempre svolti, puntuali ogni otto anni, nonostante le guerre.

### A1.2 - STEREOTIPI

Durante l'avventura possono saltare fuori commenti piccati di una fazione nei confronti delle altre. Non c'è un grande amore fra gli Otto Popoli, a causa di decenni di guerre e dispute continue. .



### A1.2.1 - REGNO DI ARADOS

#### DICONO DI SE'

*Siamo i migliori mercanti del mondo, i più avventurosi e i più intraprendenti! Magari i nostri eserciti non sono all'altezza di quelli degli altri popoli, ma la nostra flotta non ha rivali! Le nostre isole sono le più povere, ma ognuno di noi è più ricco di un Alto Signore degli altri regni!*

#### PREGIUDIZI NEI LORO CONFRONTI

*Se offri abbastanza soldi a un Arados, ti vende anche sua madre. Il difficile è trovarne uno che già non l'abbia fatto...*

*Si fanno chiamare "marinai" ma il nome giusto è "pirati": le navi che spariscono nel Mare Interno ogni anno potrebbero essere ritrovate se solo si andasse a cercare in Arados. E se non loro, il loro carico sicuramente.*

*Il Popolo di Arados non esiste. Esistono solo singole persone che dicono di appartenere ad Arados: in realtà appartengono solo a se stesse.*

*Non hanno onore, forza, amor proprio: probabilmente se li sono venduti tanto tempo fa. Ma dopo tutto cosa si può pretendere dai discendenti di infami criminali che nessuna civiltà evoluta voleva nei propri confini?*

*Nessuno ha mai invaso Arados, perché di solito il loro re si arrende prima ancora che le forze nemiche siano sbarcate sulle sue isole.*

#### DILEGGIO NEI CONFRONTI DEI PG

*"Mi raccomando, non sforzatevi troppo, tanto l'ultimo posto ha già il vostro nome sopra..."*

*"Invece che partecipare a diverse gare, potreste concentrarvi su di una sola, così arrivereste ultimi solo in una gara e sarebbe meno umiliante..."*

*"Dovreste chiedere ai Sapianti di inserire in programma delle gare più adatte a voi: truffa il cliente o fuga veloce..."*

### A1.2.2 - ORDA DI DOHAR

#### DICONO DI SE'

*Siamo i più forti guerrieri del mondo! Raaaah! Duri come roccia, resistenti come lucertole! Il Deserto ci ha forgiato: gli altri popoli sono molli, non possono reggere il confronto con noi! E le nostre donne sono le più belle!*

#### PREGIUDIZI NEI LORO CONFRONTI

*Sono orchi, mezzorchi e barbari, vivono nel deserto, cavalcano lucertole giganti, sono maschilisti. Insomma, è davvero troppo facile parlar male di loro.*

*I Dohari sono dei Barbari: mangiano serpenti e insetti, si ungono i capelli con il sangue dei nemici, venerano divinità malvagie che chiedono sacrifici umani. I migliori sono violenti e iracondi, i peggiori sono sadici e crudeli.*

*Vivono nel deserto perché nessun altro luogo civilizzato ne sopporta la presenza*

*Metà dei Dohari sono stupidi; l'altra metà sono pazzi. Uccidono i mercanti perché non sanno contare, e non vogliono che si sappia.*

*Le lucertole che cavalcano sono più educate di loro, e puzzano meno. D'altro canto, trattano meglio le loro lucertole che le loro donne.*

*In Dohar, come fai a distinguere le donne dalle lucertole? Le lucertole vengono colpite meno forte!*

*Per diventare guerrieri, i Dohari devono portare la testa di dieci nemici uccisi. Esattamente dieci, perché più di dieci non sanno contare...*



### A1.2.3 - CITTÀ-STATO DI ERIANIRA

I Sapienti sono rispettati da tutti, sia per la loro magia, sia per la loro imparzialità. Quindi non hanno una CATTIVA NOMEA, anche se alcuni loro atteggiamenti destano perplessità -in particolare la loro segretezza, il loro ammantarsi di mistero e la loro inclinazione per la pace.

#### PERPLESSITA'

*I Sapienti amano i loro segreti... anche quando non ce ne sarebbe bisogno. Non ho mai capito la storia delle maschere. Ma sono ottimi arbitri in caso di dispute, e non ne ho mai visto uno giudicare male*

*I Giudici di Gara hanno maschere da animale... però prima o poi gli animali finiranno! Tra qualche decennio avremo il Sapiente Scarafaggio e la Sapiente Criceto?*

*Mi chiedo perché insistano tanto sulla pace... festa della pace, palazzo della pace, eroi della pace... la pace impigrisce e fa ingrassare / la pace non è produttiva!*

### A1.2.4 - ARISTOCRAZIA DI GLAPHYRIA

#### DICONO DI SE'

*Noi siamo l'unica Civiltà, tra gli Otto Popoli: gli altri sono in un modo o nell'altro barbari. Solo noi siamo in armonia con gli dei e la natura, sappiamo godere del bello della vita, ci occupiamo di ciò che ha davvero importanza: lo spirito e la filosofia -che infatti è nata presso di noi, e che anche i Sapienti non apprezzano abbastanza.*

#### PREGIUDIZI NEI LORO CONFRONTI

*Effeminati, con la puzza sotto il naso, convinti di essere i migliori in tutto, quando invece sono abili solo nel dar aria alla bocca.*

*Hai mai parlato con uno degli aristocratici di Glaphyria? E' un modo molto raffinato di perdere tempo...*

*Gli aristocratici non hanno idea di come far passare il tempo mentre la loro plebe si spezza la schiena per lavorare per loro!*

*Passano le loro giornate a bere vino e strimpellare la cetra. Mi sorprende che riescano ancora a farsi valere nei giochi, ma evidentemente sono allenati nella fuga dalle battaglie*

*Ho sentito dire che "compagno animale" non è solo un modo di dire, a Glaphyria... non so se mi spiego...*

*Gli elfi maschi sono indistinguibili dalle femmine, per questo non mi sorprende che ci siano così tanti mezz'elfi: le loro donne devono cercare veri maschi altrove...*

## A1.2.6 - IMPERO DI MANOOSH

### DICONO DI SE'

*Noi siamo schiavi, ma schiavi di un Dio; gli altri sono schiavi del Caso e neanche lo sanno! Per noi non ci sono incertezze, dubbi, scelte difficili: sceglie per noi il nostro Dio! Lui decide ciò che giusto e ciò che è buono!*

### PREGIUDIZI NEI LORO CONFRONTI

*Schifosi, luridi mercanti di schiavi! Non importa età, razza, fede o nazione: per loro ogni creatura è soltanto merce. Una volta si sono offerti di rivenderci come schiavi i nostri stessi prigionieri! Ma, d'altro canto, in un'altra occasione, al termine di una guerra abbiamo rimandato indietro i loro soldati che erano caduti nostri prigionieri, e loro ci hanno chiesto se invece non volevamo comprarli come schiavi. I loro stessi soldati!*

*Quei viscidisti bastardi venderebbero le loro sorelle per dieci monete d'oro... ma solo dopo essersele portate a letto!*

*Una volta un signore Doharo ha comprato da un Manoosh un lotto di schiave di piacere, e gli hanno consegnato una dozzina di bambine di meno di dieci anni. Una barbarie eccessiva persino per un Doharo, ed è tutto dire.*

*Il loro "dio-imperatore" sposa le sue sorelle, per mantenere il sangue divino in famiglia. Che bestialità! Preferirei essere scorticato vivo piuttosto che dover adorare il frutto di un incesto! Ma i Manoosh sono dei vigliacchi, per sopravvivere farebbero qualsiasi cosa.*

*Sapete cos'hanno fatto nell'ultima guerra? Hanno usato i prigionieri come scudi di carne per la prima linea!*

## A1.2.5 - ROCCA DI NAK-URGROSH

### DICONO DI SE'

*Siamo i più grandi guerrieri del mondo, e non c'è Popolo più valoroso di noi! Tre guerrieri urgroshi valgono come cento guerrieri di altri Popoli! Nessun esercito di Nak-Urgrosh è mai tornato in patria sconfitto: quanti altri Popoli possono dire lo stesso?*

### PREGIUDIZI NEI LORO CONFRONTI

*Valorosi guerrieri, senza dubbio. Ma così stupidi... sapete, durante una guerra con Glaphyria, hanno ceduto alle provocazioni, sono usciti dalla fortezza che stavano tenendo per caricarli, e un'altra truppa di elfi gli ha preso la fortezza alle spalle.*

*Puzzano da morire... penso sia a causa di tutti quegli olii che spargono sulle barbe.*

*Una volta gli Urgroshani hanno attaccato una fortezza, e hanno rinnovato gli assalti sempre e di nuovo finché non sono morti tutti, dal primo all'ultimo. Verso la fine, c'era solo più un manipolo di feriti, con le armi rotte, che continuava a picchiare vanamente contro le porte di ferro rinforzato. Li hanno uccisi per pietà.*

*Per capire i nani basta ricordare che il grande eroe Nak-Narar dichiarava guerra ad un regno per solo amore di conquista: poi, una volta vinto, metteva sul trono come governatore il precedente re, e procedeva oltre. E infatti il suo è conosciuto dagli storici come "l'Impero che non c'è".*

*In guerra vincono battaglie perse, ma poi perdono territori conquistati perchè non sono interessati a governarli.*



**A1.2.5 - Matriarcato di Sehalund****DICONO DI SE'**

*Noi siamo le figlie di Sehanine, prescelte dalla Dea per vivere libere! Solo tra noi c'è vero accordo, vera armonia, vero rispetto, come non c'è in nessun altro Popolo.*

**PREGIUDIZI NEI LORO CONFRONTI**

Le altre popolazioni non capiscono molto le Amazzoni. Il loro rifiuto di vivere in una società classica, con uomini e donne, viene spesso male interpretato come misandria.

Non è del tutto falso, perché alcune Amazzoni disprezzano i maschi di tutte le razze, ma non è l'atteggiamento generalmente più diffuso, anche se è vero che la maggior parte delle Amazzoni sono molto diffidenti, in parte a causa delle loro leggende (vedi più avanti), in parte a causa della quasi totale mancanza di contatti, se non durante le battaglie.

Gira anche voce che le Regine scelgano gli uomini con cui procreare per tutte le altre Amazzoni: non è del tutto falso, ma in realtà le Regine si occupano più che altro di consigliare le loro consorelle, nessuna Amazzone può essere costretta.

*Ho sentito dire che se metti piede nel loro territorio e non sei una donna, faresti meglio ad ammazzarti con le tue mani: sarebbe meno doloroso.*

*Ehi, attento con quell'Amazzone: se la guardi troppo a lungo, rischi di ritrovarti in un coro di voci bianche!*

*Le amazzoni usano gli uomini solo per avere figli, ma se potessero farebbero tutto tra di loro.*

**A2. REGNO DI ARADOS**

**Nome abitanti:** Aradoi

**Governo:** Monarchia ereditaria  
(re Malkart di Doneis)

**Colore:** ARANCIONE

**Simbolo:** STELLA

**Divinità:** libertà, viaggio, commercio

(4°ed) Avandra

(Path) Desna (Fortuna e Viaggio)  
Gozreh (Divinità del mare e del cielo)  
Besmara (The Pirate Queen)

**Abito:** fascia con su cucite monete d'argento

**Combattimento:** individuale, ciascuno con le sue armi preferite (tra le più diffuse bastone rinforzato e fionda). Alcune navi imbarcano temute unità di frombolieri incendiari.

**Fazioni destare:** nessuna

**Riferimenti:** Fenici, Ferengi (star trek), Ulisse

**Gara favorita:** nessuna...

**Partecipano a:** v. scelta dei PG

Popolo di navigatori e commercianti, che ha salvato i PG. Dato che gli atleti degli Aradoi sono di fatto i PG, per loro c'è solo il Diplomatico.

Arados è un arcipelago inospitale, piccolo e per giunta composto in gran parte da isole rocciose. Le leggende raccontano che i suoi abitanti siano stati confinati lì per delitti commessi prima dell'Età dell'Oro. Gli abitanti di Arados non smentiscono, ma sostengono anche di essere diventati navigatori abilissimi per sbeffeggiare il destino imposto loro dagli Dèi.

Le loro navi hanno sempre costituito il collante degli Otto Popoli, sviluppando i rapporti tra gli Stati e i relativi commerci. Arados è un regno multietnico, purché ci si adatti ai viaggi per mare ed è forse l'unico stato del Mare Interno ad avere rapporti stabili con il mondo esterno.

Se Arados ha prosperato nell'Età dell'Oro, adesso sta patendo moltissimo a causa delle guerre continue: la sua economia è in forte crisi, e per questo ripongono grandi speranze nella missione dei PG.

Come piano di riserva stanno però mandando navi e carovane a esplorare il mondo lungi dal Mare Interno, nella speranza di trovare nuove genti con cui commerciare.

Le dimensioni di Arados, la grave crisi in cui imperversa e il fatto che i suoi giovani migliori fossero per lo più utilizzati come navigatori, ha fatto sì che gli atleti di questo Stato negli ultimi anni non primeggiassero nei Grandi Giochi, specialmente nell'ultima edizione. Il Re di Arados, facendo leva sul fatto che ai PG è stata salvata a vita, ha deciso di chiedere ai PG di gareggiare e vincere per ritornare ai fasti del passato, nonché per indagare sulle possibilità di sabotaggio che -danneggiando le relazioni tra i vari popoli- potrebbe peggiorare ulteriormente la situazione diplomatica.

## AZ.1 - DIPLOMATICO [ESHMUN DI ORIT]

Eshmun è una persona equilibrata e cordiale (legale / Legale Buono). Umano di mezza età, con barba e capelli neri, la sua priorità è rinegoziare alcuni trattati commerciali e cercare di stipularne di nuovi, quindi non avrà moltissimo tempo per i PG. Ad ogni notizia di attentato, diventa preoccupato perché teme che nuove guerre potrebbero ostacolare i commerci degli Aradoi.

### Umano Esperto 5

[Pathfinder]

For 8, Des 10, Cos 12, Int 16, Sag 12, Car 14

Iniziativa +0

27 PF

CA 10

Spada corta +2: 1d6-1

TS Tempra +2

Riflessi +1

Volontà +7

Abilità:

Percezione +9,

Percepire intenzioni +9,

Valutare +14,

Diplomazia +10,

Raggirare +10

Abilità focalizzate:

Valutare, Volontà di Ferro,

Robustezza

[4°ed.]

Abilità significative:

Percezione +9,

Intuizione +9,

Raggirare +9

PER AVERE INFORMAZIONI DA LUI:

I personaggi dovranno dimostrare di mantenere buone relazioni con il maggior numero possibile delle altre delegazioni, andando il meno possibile in contrapposizione con loro. Eshmun apprezza in particolar modo tentativi dei PG di lodare le merci di Arados presso le altre popolazioni.



## A3. ORDA DI DOHAR



Nome abitanti: Dohari

Governo: Organizzazione tribale  
(attuale re dell'orda Hystèon Braccioinvitto)

Colore: NERO

Simbolo: DENTE DI LUCERTOLA

Divinità: valore, forza, lucertola

(4°ed) ~Kord (visto in chiave CN)

(Path) Gorum (Dio della Battaglia CN)

Abito: cinture incrociate in pelle di lucertola

Combattimento: cavalleria a dorso di lucertola.

Fazioni destestate: Sehalund e Glaphyria

Riferimenti: Dothraki (Game of Thrones), mongoli di Gengis Khan

Gara favorita: il Destriero Furioso

Partecipano a: Il Destriero Furioso,  
Lo Sdegno dell'Eroe,  
La Cornucopia della Discordia  
[La Steffetta degli Otto Grandi]  
[La pioggia di pietre]  
[La guerra scintillante]  
[Il volo marino]  
[Il lancio della roccia]

Cavalcatori di lucertole giganti, popolazione maschilista e poco acculturata, composta da orchi, mezzorchi e umani. I Dohari abitano le aride terre della regione Dicronica, coperta da una grande distesa erbosa, dove piove di rado e la vita è difficile. Tutto ciò che non possono ricavare dalla loro terra viene ottenuto tramite le frequenti razzie effettuate ai danni delle città costiere.

I Dohar trascorrono la maggior parte della loro vita a dorso di animale e considerano onorevoli per un uomo solo la caccia, lo sport e la razzia. Tutte le altre attività sono portate avanti dalle donne e da coloro che non sono più in grado di cavalcare, da loro definiti con disprezzo nidraag (appiedati).

Si dice che i Dohari siano molto gelosi delle proprie donne e una delle massime offese che si può fare ad un uomo è portargli via la moglie. Le donne Dohari sono interamente soggette alla volontà del loro uomo e non sono tenute in nessuna considerazione per le decisioni importanti.

### **Nomi:**

Hysteon Braccioinvitto (comandante/Re dell'Orda),  
Borèn Frecciasicura (primogenito),  
Tymeos Fortebraccia.

### **Altri nomi:**

Danahon Cavalcaonde,  
Myrth Lungafreccia.

**Atleti:** [Sdegno dell'Eroe] Romer Linguapungente (mezz'orco) e Tròn Sveltacciaio (orco)

### A3.1 - ATLETA/DIPLOMATICO [BORÈN]

Borèn Frecciasicura è il primogenito del re Hysteon. E' un mezz'orco di 30 anni, capelli lunghi ramati, occhi verdi, corporatura snella e asciutta. E' un ranger specializzato nel tiro con l'arco. Rispetto agli altri Dohari è quasi una persona civile, ma è comunque misogino e sprezzante della debolezza.

#### Mezz'orco ranger 5

Nemico prescelto: Umani +4, Animali +2  
 For 14, Des 16, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 10  
 Iniziativa +7  
 PF 35  
 CA 17 (cuoio borchiato perfetto)  
 TS Tempra +6  
     Riflessi +7  
     Volontà +2  
 Arco lungo potente +1  
 +10 o +8/+8 : 1d8+2

Abilità: Percezione +9  
         Conoscenza (Natura) +9  
         Sopravvivenza +9  
         Cavalcare +11  
         Addestrare Animali +8  
         Diplomazia +5  
         Intimidire +4

Arma Focalizzata (Arco Lungo), (Resistenza Fisica bonus), (Tiro Rapido bonus), Tiro Ravvicinato, Tiro Distante, Iniziativa Migliorata

[4°ed.]

Abilità significative:  
 Diplomazia +5  
 Intimidire +12  
 Percezione +9

#### PER AVERE INFORMAZIONI DA LUI

Il modo migliore per avvicinarsi a lui non è tanto quello del diplomatico, ma puntando sul rispetto del valore personale e sulle rispettive gesta (Diplomazia o Intimidire CD 18) lo renderà amichevole, in particolare se a farlo sarà un uomo (+2 alla prova, -4 in caso di donne). In alternativa, una donna può provare a fare la civettuola con lui (Raggirare CD 16) per farsi raccontare le informazioni che sa.

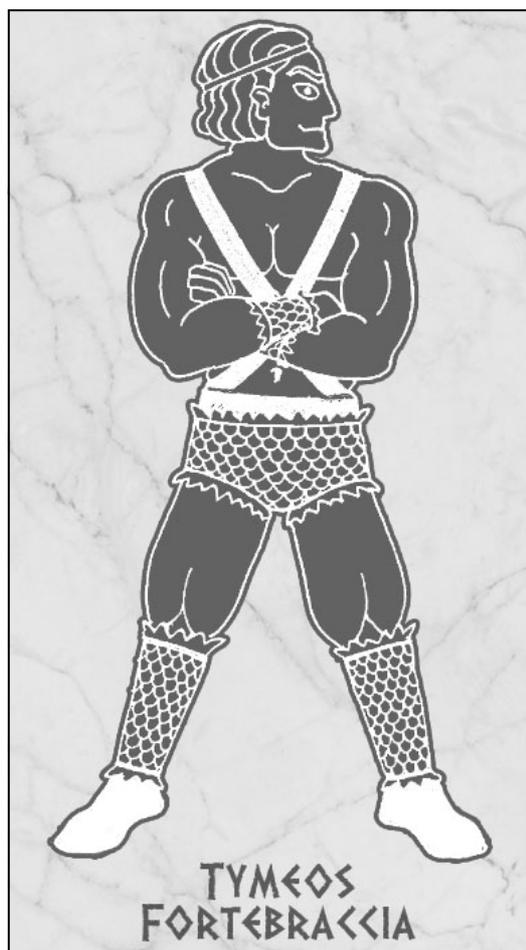


### A3.2 - ATLETA [TYMEOS]

Tymeos Fortebraccia è il figlio secondogenito di re Hysteon. E' un umano di 25 anni, bruno di occhi e capelli, alto, forte, muscoloso e... sì, è lo stereotipo del macho tutto muscoli e poco cervello [come Gaston de La bella e la Bestia]. E' colui che ordisce il sabotaggio per vincere la gara della Pioggia di Pietre, dal momento che prova un'attrazione smodata per Deianira (una delle regine del Matriarcato di Sehalund) e vuole vincere quella gara per impressionarla.

La sua prestanza fisica e il suo scarso intelletto sono le sue caratteristiche principali: è un guerriero specializzato nelle armi da mischia, ma negli ultimi anni si è allenato con quelle da lancio (con mediocri risultati) per prepararsi alla gara del tiro al bersaglio. Tuttavia il fratellastro Borèn in questo gli è nettamente superiore.

Le sue statistiche (sia versione 4°ed. che Pathfinder) le trovate nell'allegato relativo agli scontri, in quanto è assai probabile che i PG si confrontino con lui durante la cena alla fine del Primo Giorno di gare.



## A4. ARISTOCRAZIA DI GLAPHYRIA



Nome abitanti: Glaphyriani

Governo: Aristocrazia / Oligarchia

Colore: VERDE

Simbolo: GRAPPOLO D'UVA

Divinità: natura, boschi, vino, animali

(4°ed) Corellon Larethian

(Path) Chamidu (Dea delle Bestie Selvagge)  
Shelyn (Dea delle Arti e dell'Amore)

Abito: Peplo

Combattimento: cavalcabestie e druidi.

Fazioni destinate: Dohar e Nak-Urgrosh

Riferimenti: Atene + stereotipo degli Elfi

Gara favorita: il Carcere delle Cento Porte

Partecipano a: Il Destriero Furioso,  
Il Labirinto del Tiranno,  
La Carcere delle Cento Porte  
[La Steffetta degli Otto Grandi]  
[L'armatura dello sposalizio]  
[La guerra scintillante]  
[Il volo marino]

Un popolo di Elfi (ed Eladrin in 4° ed.), amanti delle arti, della filosofia, della riflessione, della natura. Più bucolici che magici.

La loro organizzazione politica è un'oligarchia, dove l'élite si dedica alle arti e alla filosofia, rifuggendo da qualsiasi lavoro manuale, ritenuto ignobile, mentre i "plebei" lavorano la terra e li mantengono. Si è plebei o aristocratici per nascita: la mobilità sociale è pressoché assente e sconsigliata (chi intende sposarsi al di fuori della propria cerchia deve emigrare)

Il loro esercito non è particolarmente temuto, ma fra le loro fila c'è un nutrito numero di Druidi di discreto potere, che possono richiamare alleati animali in mare e su terra.

Sono celebri produttori di vini, fra cui il "Soffio di Larethian", uno dei più rinomati e costosi del Mare Interno.

**Nomi:** Kriton, Manaraes, Thrasilia, Eurylea



**A4.1 - DIPLOMATICO [HYLARION]**

Hylarion Synias è un elfo di mezza età, con i capelli argentei che gli arrivano alle spalle e gli occhi verdi. Ha promesso al suo amico Leodegar Tinuviel che terrà d'occhio la figlia, Attalia, per evitare che si cacci in qualche guaio. Hylarion ha visto probabilmente più Giochi di chiunque altro, e ritorna sempre con piacere sull'isola. Il suo comportamento è generalmente cordiale, tranne che: con i Nani di Nak-Urgrosh, con i quali Glaphyria ha un'atavica rivalità; con i Manooshi per lo schiavismo; con i PG se gli han pestato i piedi; con chiunque sia più alto di un metro o più basso di due perché lo mette a disagio; con ogni persona che passa a meno di 15 metri da lui, perché gli dà fastidio; ecc.

**Elfo Mago [Ammaliatore] 3 /Aristocratico 2***[Pathfinder]*

For 8, Des 12, Cos 10, Int 16, Sag 14, Car 12

Iniziativa +1

PF 20

CA 15 (giaco maglia Mithral)

Spada lunga +3: 1d8-1

TS Tempra +1

Riflessi +4

Volontà +7

Abilità: Percezione +14  
 Percep. Intenz. +12  
 Diplomazia +10  
 Conoscenza (Storia) +14  
 Sapienza Magica +8  
 Intimidire +6  
 Raggirare +6

Abilità focalizzata—Conoscenza (Storia), Riflessi Fulminei, Allerta

Incantesimi preparati:

o: Individuazione del Magico

Raggio di Gelo,

Resistenza,

Frastornare

1: Charme,

Ritirata Rapida,

Comprensione dei Linguaggi

*[4°ed]:* Eladrin.

Abilità significative:

Percezione +11,

Intuizione +9,

Storia +10.

**PER AVERE INFORMAZIONI DA LUI**

Farà spesso citazioni colte, dimostrandosi più interessato al contorno delle gare (aneddoti, rapporti di forza tra nazioni partecipanti, incantesimi da adottare nelle prove, vincitori storici...) che ai gesti atletici in sé: ama discutere di filosofia e di magia. Può essere impressionato con prove di Conoscenza (Storia) - Storia o Conoscenza (Arcana) - Arcano. Non è particolarmente interessato alla vittoria della sua protetta, anzi pensa che una sconfitta possa servire a farla tornare sulla terra. Comunque non accetta mancanze di rispetto, ma apprezza la sportività.



## A4.2 - ATLETA [ATTALIA]

Agile e rapida, non molto alta, Attalia Tinuviel è un'elfa con i capelli corvini a caschetto e gli occhi verdi. Ha un comportamento entusiasta ed esuberante, e - anche se è giovane - sembra molto più "bambina" di quello che è in realtà. Figlia di un importante filosofo di Glaphyria, non ha mai amato lo studio, ma ha rivelato un'incredibile abilità nello sport. Vede il viaggio ai Giochi come un'esperienza interessante, nonché una buona occasione per stare lontano dal padre, che giudica troppo protettivo. Attalia ha un Compagno Animale, un Giaguaro di nome Corsell.

### Elfa Ranger 1°/Ladro 5°

[Pathfinder]

For 12, Des 18, Cos 10, Int 14, Sag 12, Car 8

Iniziativa +8

PF 29

CA 18 (giaco maglia Mithral)

Spada lunga +3 : 1d8+1,

Arco lungo potente e frecce magiche +9 : 1d8+2

TS Tempra +4

Riflessi +10

Volontà +2

Abilità:

Percezione +11

Disattivare Congegni +14

Acrobazia +9

Destrezza Mano +12

Furtività +12

Iniziativa Migliorata, (Bonus Tiro Rapido), Mani Rapide, (Bonus Res. Fisica), Volontà di Ferro

Incantesimi preparati:

1: Passo veloce

### ATTALIA

Atleta ladra 6° livello Appostato

Umanoide naturale di taglia media, elfo

Iniziativa +7 Sensi: Percezione +12

PF 48, sanguinante 24

CA 21

Tempra 18, Riflessi 21, Volontà 19

Velocità 6 quadretti

Stocco (standard, a volontà) - Arma in mischia

Attacco: +8 vs. CA, 1d8+5 danni.

Arco lungo (standard, a volontà) - Arma a distanza

Distanza 20/40: Attacco: +10 vs. CA: 1d8+5 danni

Poteri a disposizione

Cfr. Manuale del Giocatore I

A volontà: **Colpo svelto**

A incontro: **Colpo posizionante**

Giornaliero: **Colpo sporco**

Utilità: **Grande Blazo**

Allineamento: non allineato

Lingue: Comune, Elfico

Abilità: Percezione +12, Furtività +12, Acrobazia +12, Atletica +7

For 14 (+5)

Des 18 (+7)

Cos 12 (+4)

Sag 16 (+6)

Int 11 (+3)

Car 10 (+3)

Equipaggiamento: peplo, stocco, giaco di mithral



ATTALIA  
TINUVEL

## A5. REPUBBLICA DI LOCRATUS



Nome abitanti: Locratii

Governo: Repubblica rappresentativa (Senato)

Colore: AZZURRO

Simbolo: FIORE STILIZZATO

Divinità: dovere e rigore

(4°ed) ~Erathis

(Path) Abadr (Dio della Civiltà)

Abito: Toga

Combattimento: falangi. Molto famosa la Falange Gemella, composta da coppie di gemelli adottivi.

Fazioni destare: Manoosh e Nak-Urgrosh

Riferimenti: romani, tebani, collettivo Borg

Gara favorita: il Labirinto del Tiranno

Partecipano a: Il Destriero Furioso,  
Il Labirinto del Tiranno,  
Lo Sdegno dell'Eroe  
La Cornucopia della Discordia  
[La Steffetta degli Otto Grandi]  
[La guerra scintillante]  
[Il volo marino]  
[Il lancio della roccia]

Multiculturali, organizzati, molto inquadri. Sono principalmente umani, con percentuali significative di nani, elfi, halfling. La loro mentalità pragmatica fa sì che gli appartenenti ad altre razze siano i benvenuti purché rispettino le regole e diano il loro apporto alla Repubblica. Provenienti da un'isola estesa e fertile, possiedono colonie sulle sponde del Mare Interno con cui mantengono i collegamenti grazie alle loro tipiche navi, grandi e poco maneggevoli.

Efficienti nell'organizzare il proprio Regno, hanno un buon esercito che sta avendo la meglio nella guerra, non tanto per forza dei singoli campioni o gesta di particolare gloria, ma per pura e semplice organizzazione, associata a ottimi rifornimenti. Non sono grandi navigatori, e quasi tutte le loro vittorie sono state ottenute sulla terraferma.

Sono celebri per una falange di gemelli adottivi, il cui legame è stabilito non da ragioni di sangue —stessa madre— ma dal fatto che sono nati da donne diverse nello stesso giorno: un maschio e una femmina che sono anche compagni nella vita, e vivono e muoiono insieme (e questo procura loro fama di incestuosi). Questa parte dell'esercito è nota come Falange Locratia o Falange Gemella

**Nomi:** Annius Galenio, Sicinius Antistio, Cornelia Dioginiae, Lucilla Toreniae (lo schema dei nomi non rispecchia quello romano, e tutti i genitivi sono intenzionalmente sbagliati, perché questi non sono romani e il loro linguaggio è diverso, sebbene con qualche somiglianza; sappiatelo)

**Atleti:** [Sdegno dell'Eroe] Ursus Demetricus (umano) e Lucilla Toreniae (umana), Pitrus Laviico (nano), Anistius Sicinio (mezz'elfo)

## 5.1 - DIPLOMATICO [REGULUS]

Regulus non ama i Giochi. Circa 50 anni (ma ne dimostra di più), altezza media, magro fino ad essere segaligno, con i capelli grigi e gli occhi azzurri, è una persona eccessivamente seria. Sorride raramente. E' qui principalmente per discutere di politica e alleanze: non avrebbe voluto venire ai Giochi, ma potrebbe essere uno degli ultimi incarichi importanti della sua carriera politica, che sta ormai giungendo al tramonto.

### Combattente 2/ Esperto 2 / Aristocratico 1

[Pathfinder]

For 12, Des 8, Cos 12, Int 14, Sag 14, Car 13

Iniziativa +3

PF 26

CA 15 (giaco maglia)

Spada lunga + 4: 1d8+1

TS Tempra +4

Riflessi -1

Volontà +7

Abilità: Percezione +6  
 Percep. Intenz. +10,  
 Diplomazia +11,  
 Conoscenza (Nobiltà) +13,  
 Intimidire +11,  
 Cavalcare +7

Abilità focalizzata: Conoscenza (Nobiltà),  
 Persuasivo, Iniziativa Migliorata

[4° ed.]

Abilità significative:  
 Diplomazia +10,  
 Intimidire +10,  
 Conoscenza (Storia) +10

PER AVERE INFORMAZIONI DA LUI

Regulus è molto pragmatico e vede ogni cosa in termini del vantaggio che può portare alla Repubblica e a lui (in quest'ordine). Può essere impressionato con prove di Conoscenza (Storia) - Storia ma anche Diplomazia, votate a trovare accordi e "mettere una buona parola" tra le due popolazioni, elencando in cosa Arados potrebbe aiutare i Locratii (commercio, dato che loro non amano navigare, informazioni ecc.).



## 5.2 - ATLETI [CAEL E MARCELLA]

Cael Valerio e Marcella Valeriae sono due giovani atleti, parte della celebre Falange Locratia, scelti per diventare rappresentanti della repubblica ai giochi in virtù dei loro successi sportivi. Sono entrambi ambiziosi, forse un po' spacconi, ma tutto sommato sanno farsi amare dalla gente.

Capelli castani entrambi, lei occhi verdi e lui castani. Si somigliano abbastanza e hanno le stesse pose/espressioni; tuttavia, non sono fratelli di sangue (vedi la storia della Falange nel primo paragrafo).

Entrambi hanno i capelli lunghi raccolti in una treccia che parte dalla fronte ed arriva alla schiena, lasciando scoperto completamente il volto (se la fanno a vicenda ogni mattina).

### CAEL VALERIO

#### Ladro 4 / Guerriero 1

For 14, Des 16, Cos 12, Int 12, Sag 12, Car 10

Iniziativa +7

PF 30

CA 18 (giaco maglia mithral)

Spada lunga perf. +8: 1d8+2, Furtivo +2d6

TS Tempra +4

Riflessi +7

Volontà +4

Abilità: Furtività +14,  
Percezione +13,  
Acrobazia +12,  
Percep. Intenz. +11,  
Diplomazia +8,  
Conoscenza (Locali) +8,  
Intimidire +10

Abilità focalizzata: Furtività, Iniziativa Migliorata,  
Volontà di Ferro, Allerta.

### CAEL VALERIO

Atleta ladro 6° livello Appostato

Umanoide naturale di taglia media, mezzelfo

**Iniziativa +7** Sensi: Percezione +8

**PF 53, sanguinante 26**

**CA 20** (+3 contro attacchi d'opportunità)

**Tempra 16, Riflessi 18, Volontà 16**

**Velocità 6 quadretti**

**Pugnale** (standard, a volontà) - Arma in mischia

Attacco: +11 vs. CA, 1d4+3 danni.

**Arco corto** (standard, a volontà) - Arma a distanza

Distanza 15/30: Attacco: +9 vs. CA: 1d8+3 danni

Poteri a disposizione

Cfr. Manuale del Giocatore I

A volontà: **Virtuosismo scaltro**

A incontro: **Adesca e scambia**

Giornaliero: **Reazione astuta**

Utilità: **Fantasma fugace**

Allineamento: non allineato

Lingue: Comune

Abilità: Acrobazia +11, Atletica +9, Diplomazia +5, Furtività +11,

Intuizione +2, Manolesta +11, Percezione +8, Raggiare +11

For 12 (+4)

Des 16 (+6)

Cos 16 (+6)

Sag 10 (+3)

Int 11 (+3)

Car 16 (+6)

Equipaggiamento: toga, pugnale, giaco di mithral

## MARCELLA VALERIA€

### Barda 5

For 9, Des 12, Cos 12, Int 16, Sag 10, Car 16

Iniziativa +5

PF 29

CA 15 (giaco maglia mithral)

Arco corto perf. +5: 1d6-1

TS Tempra +2

Riflessi +5

Volontà +4

Abilità: Percezione +10,  
Conoscenza (Natura, Dungeon, Arcana,  
Piani, Locali, Religioni) +12 (14\*)

### Incantesimi:

0: Individuazione del magico,

Leggi Magia

Suono Fantasma

1: Ritirata Rapida

Cura Ferite Leggere

Unto

2: Levitazione

Astuzia della Volpe

## MARCELLA VALERIA€

Atleta bardo

6° livello Controllore

Umanoide naturale di taglia media, mezzelfo

Iniziativa +7 Sensi: Percezione +3

PF 53, sanguinante 26

CA 20 (+3 contro attacchi d'opportunità)

Tempra 16, Riflessi 17, Volontà 17

Velocità 6 quadretti

**Pugnale** (standard, a volontà) - Arma in mischia

Attacco: +10 vs. CA, 1d4+3 danni.

**Arco corto** (standard, a volontà) - Arma a distanza

Distanza 15/30: Attacco: +9 vs. CA: 1d8+3 danni

Poteri a disposizione

Cfr. Manuale del Giocatore II

A volontà: **Beffa crudele**

A incontro: **Ritornello ispirante**

Giornaliero: **Canto di discordia**

Utilità: **Suscitare perizia**

Allineamento: non allineato

Lingue: Comune

Abilità: Arcano +8, Diplomazia +13, Dungeon +8, Intuizione +2,

Natura +8, Religione +8

For 12 (+4)

Des 16 (+6)

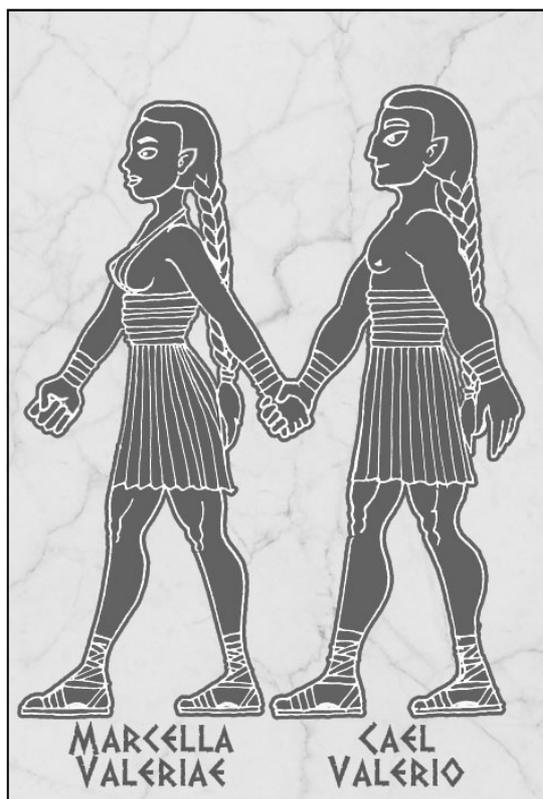
Cos 16 (+6)

Sag 10 (+3)

Int 11 (+3)

Car 16 (+6)

Equipaggiamento: toga, pugnale, giaco di mithral



## A6. IMPERO DI MANOOSH



Nome abitanti: Manooshi

Governo: Teocrazia del Dio-Imperatore Manoosh X

Colore: VIOLA

Simbolo: CATENE

Divinità: Dio-Imperatore

(4°ed) ~Hextor

(Path) Asmodeus

Abito: Tunica

Combattimento: orda di schiavi guerrieri

Fazioni destestate: Locratus e Sehalund

Riferimenti: persiani del film "300" + Egitto (dio-imperatore) + culture mesopotamiche in genere

Gara favorita: lo Sdegno dell'Eroe

Partecipano a: Il Labirinto del Tiranno,  
Lo Sdegno dell'Eroe  
La Cornucopia della Discordia  
Il Carcere delle Cento Porte  
[La Steffetta degli Otto Grandi]  
[La pioggia di pietre]  
[L'armatura dello sposalizio]  
[Il lancio della roccia]

Schiavisti dalla pelle olivastria, prevalentemente umani. Il loro culto ruota attorno ad una divinità incarnata, il Dio-Imperatore Manoosh. Ciascuno dei loro Imperatori viene visto come una reincarnazione del Manoosh originale. Inaspettatamente, il primo Imperatore Manoosh era davvero di origine "divina" (un Mezzo-Immondo); per non disperdere la magia nel sangue, i regnanti di Manoosh si sposano solo fra consanguinei, quindi l'attuale Imperatore possiede davvero notevoli poteri magici. Non sorprende quindi che suo cugino Habròcomes, il Diplomatico della delegazione di Manoosh ai Giochi, sia uno Stregone.

Nonostante la loro tratta di esseri senzienti li renda oggetto di disprezzo da parte di altre razze, tutti gli altri popoli in qualche modo si "servono" da loro, vendendo prigionieri, comprando schiavi, pagando per liberare appartenenti alla loro nazione. I Manooshi sono abituati a questa ambivalenza, e prendono tutto con ironia.

La legge di Manoosh, comunque, prevede che uno schiavo possa comprare la sua libertà dopo un certo numero di anni di servizio fedele per il suo padrone, con complicati calcoli basati sul prezzo che è stato versato in fase di acquisto e sui suoi meriti agli occhi dell'Imperatore-Dio. Per molti schiavi è quasi impossibile ripagarsi prima della vecchiaia, ma non è inusuale che individui di grande talento si affranchino in pochi anni, diventando magari a loro volta schiavisti.

L'esercito di Manoosh è molto numeroso, ma è composto per la stragrande maggioranza da schiavi; non è inusuale che ci siano rivolte o fughe durante le battaglie, il che rende le loro performance in battaglia molto altalenanti.

Anche gli atleti sono schiavi, allenati fin da piccoli a competere in una particolare disciplina. Per uno schiavo-atleta, partecipare ai Giochi è un'occasione importantissima: la vittoria in una gara ha un valore così elevato da garantire quasi automaticamente l'affrancamento, la sconfitta significa perdere il proprio rango ed essere assegnato all'esercito o a lavori di fatica, dai quali difficilmente ci si riuscirà ad affrancare.

**Nomi:**

Ghamzeh, Samira, Bardia, Jalal, Schiavo 1012, Schiava 223

**Altri atleti:**

733 (donna), 185 (elfo spec tiro arco), 332 (nano)

**AG.1 - DIPLOMATICO [HABRÒCOMES]**

Indulgiamo nello stereotipo dello schiavista grasso, glabro, depravato e mellifuo. Habròcomes è cugino dell'Imperatore Manoosh X, ha la pelle olivastra e le iridi degli occhi gialle, un indizio della piccola quantità di sangue demoniaco che gli scorre nelle vene. Mangia cavallette intinte nel miele che gli vengono portate da schiave seminude (magari muovendole con prestidigitazione), si fa trasportare su una portantina da schiavi e per il resto parla in tono cortese e pieno di salamelecchi. Un personaggio a metà fra Serse del film 300 e Jabba The Hutt.

**PER AVERE INFORMAZIONI DA LUI**

Habròcomes, essendo uno schiavista, apprezzerà molto i PG che ragionano come lui sul ruolo degli schiavi. Può essere impressionato con prove di Conoscenza (Storia) - Storia ma anche Diplomazia, votate a trovare accordi e "mettere una buona parola" tra le due popolazioni, elencando in cosa Arados potrebbe aiutare i Manoosh (principalmente commercio di schiavi, trattare per gli equipaggi di navi assaltate, informazioni ecc.)

**Umano Stregone 5**

[Pathfinder]

For 8, Des 12, Con 16, Int 10, Sag 10, Car 16

Iniziativa +5

27 pf (DV 5d4+15)

CA 13 (10 base, +1 deviazione, +2 armatura),

contatto 11, colto alla sprovvista 12;

BAB +2; CMB +1; CMD 12;

Tocco corruttore: +1 contatto in mischia, 6 v./gg, scosso per 2 round

TS Tempra +7

Riflessi +3

Volontà +4

Qualità speciali: stirpe infernale, magia della stirpe (CD +2 per incantesimi della sottoscuola di charme), resistenze infernali (resistenza fuoco 5, +2 ai TS contro veleno)

Abilità: Diplomazia +11

Intimidire +11

Raggiare +11;

Talenti: (stregone 1) escludere materiali, (umano), (1) iniziativa migliorata, (2) incantesimi focalizzati (ammaliamento), (4) incantesimi focalizzati superiore (ammaliamento)

Incantesimi: \*/6/3 - CD 13 + livello

0 [6] - fiotto acido, individuazione del veleno, mano magica, prestidigitazione

1 [4] - protezione dal bene (stirpe), charme su persone (CD 18), comprensione dei linguaggi, dardo incantato, scudo

2 [2] - raggio rovente (stirpe), risata incontenibile (CD 17), cecità/sordità (CD 15)

Oggetti:

anello di protezione +1, bracciali dell'armatura +2

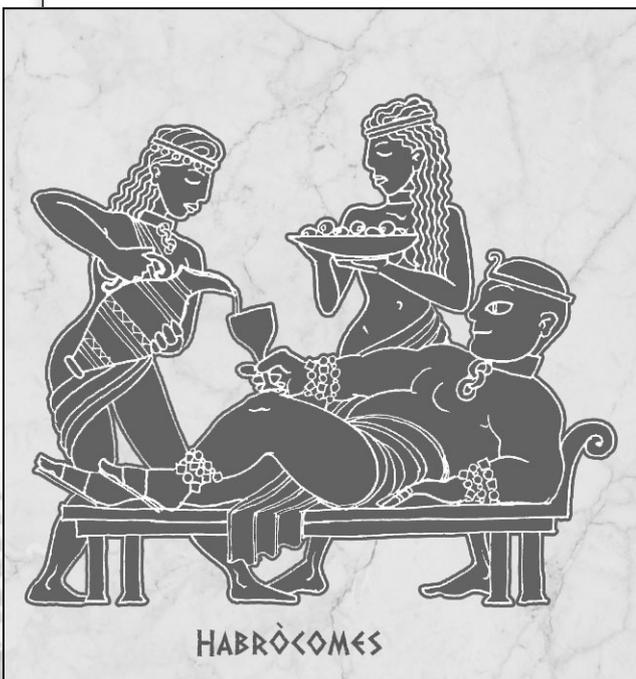
[4°ed.]

Abilità significative:

Diplomazia +10

Intimidire +10

Raggiare +10



**AG.2 - ATLETA [SCHIAVO 512]**

Nei Pozzi di Manoosh non serve essere buoni: serve essere forti e spietati. 512 è un imponente Mezzodrago/Dragonide. Non conosce il nome che gli hanno dato i suoi genitori, che l'hanno venduto in schiavitù. Partecipare ai Giochi è una tappa importante nel suo viaggio personale, perché con i premi potrebbe ricomprare la sua libertà, e forse diventare persino un ricco schiavista. 512 ha una enorme forza fisica, che sfrutterà con profitto durante lo Sdegno dell'Eroe.

512 non ha le ali (in Pathfinder gli sono state recise, in 4°ed. è normale che i Dragonidi non abbiano ali).

**Umano Mezzodrago Guerriero 4**

[Pathfinder]

For 24, Des 12, Con 22, Int 12, Sag 10, Car 10.

Iniziativa +5

46 PF (DV 4d10+24)

Vel. 9 m (ali recise)

CA 15 (10 base, +4 naturale, +1 des)

contatto 11, colto alla sprovvista 14

BAB +4; CMB +11; CMD 22

Morso +12 : 1d6+7/19-20 / 2x Artigli +12 : (1d4+9/20x2)

Abilità speciali: soffio (cono di fuoco, 9 m, 4d6, TS Riflessi CD 18 dimezza)

TS Tempra +10

Riflessi +2

Volontà +3;

Qualità speciali: scurovisione 18 m, visione crepuscolare, immunità (sonno, paralisi, fuoco)

Abilità: Conoscenze (dungeon) +8

Intimidire +10

Scalare +14

Sopravvivenza +7

Talenti: (umano) iniziativa migliorata, (guerriero1) arma focalizzata [morso], (guerriero2) arma focalizzata [artigli], (guerriero4) specializzazione in un'arma [artigli], (1) volontà di ferro, (2) volontà di ferro migliorata, (4) abilità focalizzata [intimidire]

**SCHIAVO 512**

Atleta guerriero

6° livello Soldato

Umanoide naturale di taglia media, dragonide

**Iniziativa +6** Sensi: Percezione +3

**PF 59, sanguinante 29**

**CA 15**

**Tempra 19, Riflessi 15, Volontà 14**

**Velocità 6 quadretti**

**Pugni** (standard, a volontà) - Arma in mischia

Attacco: +9 vs. CA, 1d4+4 danni.

Poteri a disposizione

Cfr. Manuale del Giocatore I

A volontà: **Colpo falciante**

A incontro: **Colpo del serpente d'acciaio**

Giornaliero: **Colpo rintonante**

Utilità: **Inarrestabile**

Allineamento: malvagio

Lingue: Comune

Abilità: Atletica +12, Intimidire +11, Storia +2, Tenacia +10

For 18 (+7)

Des 14 (+5)

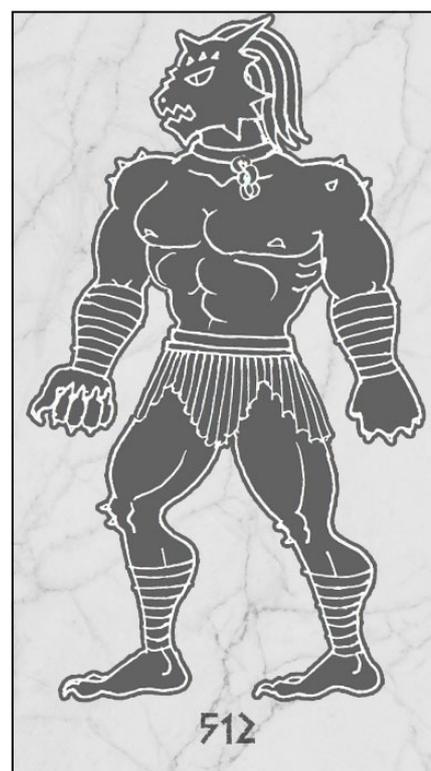
Cos 14 (+5)

Sag 11 (+3)

Int 12(+4)

Car 12 (+4)

Equipaggiamento: tunica



## A7. ROCCA DI NAK-URGROSH



Nome abitanti: Urgroshi

Governo: Monarchia (Re Dolean Kinson)

Colore: ROSSO

Simbolo: PUGNO

Divinità: valore e forza

(4°ed) ~Kord, ~Moradin

(Path) Gorum (Dio della battaglia)  
Angradd (Dio Nanico della battaglia)

Abito: torsonudi + barbe appuntite

Combattimento: falange nanica

Fazioni destete: Glaphyria e Locratius

Riferimenti: Sparta (del fumetto "300") + nani stereotipati

Gara favorita: la Cornucopia della Discordia

Partecipano a: Lo Sdegno dell'Eroe  
La Cornucopia della Discordia  
Il Carcere delle Cento Porte  
[La Steffetta degli Otto Grandi]  
[La pioggia di pietre]  
[L'armatura dello sposalizio]  
[La guerra scintillante]  
[Il lancio della roccia]

Un popolo di Nani con l'enfasi su valore, coraggio, fedeltà.

Nak-Urgrosh è una monarchia, ma i Re possono designare come loro eredi anche Nani che non sono loro consanguinei: spesso vengono prescelti grandi condottieri, o eroi che si sono distinti in battaglia per il loro valore.

Il Re di Nak-Urgrosh governa su un'alta Rocca che si erge dal mare, nera e impenetrabile, senza porti e senza approdi. Al suo interno si dice esistano leghe naniche di gallerie dove gli Urgroshi allevano i mostri più terribili per allenare i propri giovani. Si dice che alcune di queste gallerie arrivino alla terraferma e ad altre isole con porti e approdi.

Tutta la loro filosofia si basa sull'onore. Per gli Urgroshi è disonorevole sopravvivere ad una battaglia persa: ogni scaramuccia con i Nani rischia quindi di diventare una carneficina, e gli altri Popoli ne sono ben coscienti. In compenso, la loro capacità di gestire territori conquistati è quasi inesistente. Non c'è gloria nell'ordinaria amministrazione, quindi spesso gli Urgroshi abbandonano terre conquistate per dirigersi verso la prossima battaglia.

Nei Giochi gli Urgroshi si distinguono spesso in prove di forza o di resistenza. Hanno inaspettatamente una grande cura per il loro aspetto fisico, con barbe perfettamente acconciate e lisciate con olii e profumi.

### **Nomi:**

Anna Xandridas  
Dien Ekes  
Alphor Eios  
Stos Eurys



**A7.1 - DIPLOMATICO [HARISTA]**

Harista Damson, diplomatica della fazione, è anche la Regina di Nak-Urgrosh, moglie del Re Dolean Kinson. Una Nana con i capelli rossi, dai modi un po' rudi, ma molto decisa. Possiamo paragonarla a Margaret Thatcher? Mezza età, vasta esperienza in battaglia.

**Nana Guerriera 2 / Esperta 3**

[*Pathfinder*]

For 13, Des 10, Cos 12, Int 12, Sag 12, Car 12

Iniziativa +7

PF 29

CA 18 (Arm. piastre, scudo)

Ascia perfetta +6: 1d8+1

TS Tempra +5

Riflessi +1

Volontà +7

Abilità: Percezione +6

Percepire Intenzioni +12

Diplomazia +8

Conoscenza (Storia) +8

Intimidire +9

Abilità focalizzata: Percepire Intenzioni, Volontà di Ferro, Robustezza

[4°ed]

**Condottiera 6°liv**

Abilità importanti:

Diplomazia +8

Intuizione +11

Storia +10

PER AVERE INFORMAZIONI DA LEI

I PG dovranno dimostrarsi attenti alle tradizioni e mostrare grande rispetto per i giochi e i loro atleti. Prove di Conoscenza (Storia)/Storia o Conoscenza (Nobiltà e Regalità) possono essere usate per ricordare atleti di Nak-Urgrosh vincenti. Più di tutti gli altri inoltre i Nak-Urgrosh saranno favorevolmente impressionati dal fatto che i PG si siano ben piazzati nelle gare, in particolare la Cornucopia della Discordia (dove il loro campione è favorito) ma anche tutte le altre.



## A7.2 - ATLETA [OIR]

Largo di spalle, muscolosissimo, con capelli neri e barba selvaggi, Oir Orsifanth è decisamente fuori standard per la cultura di Nak-Urgrosh. Le sue eccentricità sono tollerate perché è un combattente formidabile. Di lui si dice che si alleni combattendo a mani nude con gli orsi. Cosa strana per un Nano, non beve. In realtà ha fatto un voto al Dio Moradin: non berrà né si acconcerà barba e capelli finché non avrà vinto una gara nei Grandi Giochi.

### Nano Barbaro 3/ Ranger 2

[Pathfinder]

For 18, Des 13, Cos 14, Int 10, Sag 14, Car 6

Iniziativa +1

PF 44

CA 15 (giaco maglia perfetto)

Ascia nanica perfetta +10: 1d10+6

o a mani nude +7/+7, 1d3+4, 1d3+2

TS Tempra +8

Riflessi +5

Volontà +5

Abilità: Percezione +12\*

Sopravvivenza +16\*

Atletica +11

Scalare +11

Conoscenza (Natura) +4

Conoscenza (Dungeon) +4

Abilità focalizzata: Sopravvivenza, (Combattere con 2 armi bonus), Combattere Senz'Armi Migliorato, Lottare Migliorato

### ◇IR ◇RSIFANTH

Atleta barbaro 6° livello Assalitore

Umanoide naturale di taglia media, nano

Iniziativa +6 Sensi: Percezione +10

PF 61, sanguinante 30

CA 18

Tempra 18, Riflessi 15, Volontà 15

Velocità 5 quadretti

Ascia bipenne (standard, a volontà) - Arma in mischia

Attacco: +9 vs. CA, 1d12+4 danni.

Colpo devastante (standard, a volontà)

Cfr. Manuale del Giocatore II

A volontà: **Colpo devastante**

A incontro: **Spargimento di sangue**

Giornaliero: **Ira del Lupo dei Ghiacci**

Utilità: **Spaccapietre**

Allineamento: non allineato

Lingue: Comune, Nanico

Abilità: Atletica +11, Dungeon +4, Percezione +10, Tenacia +13

For 16 (+6)

Des 14 (+5)

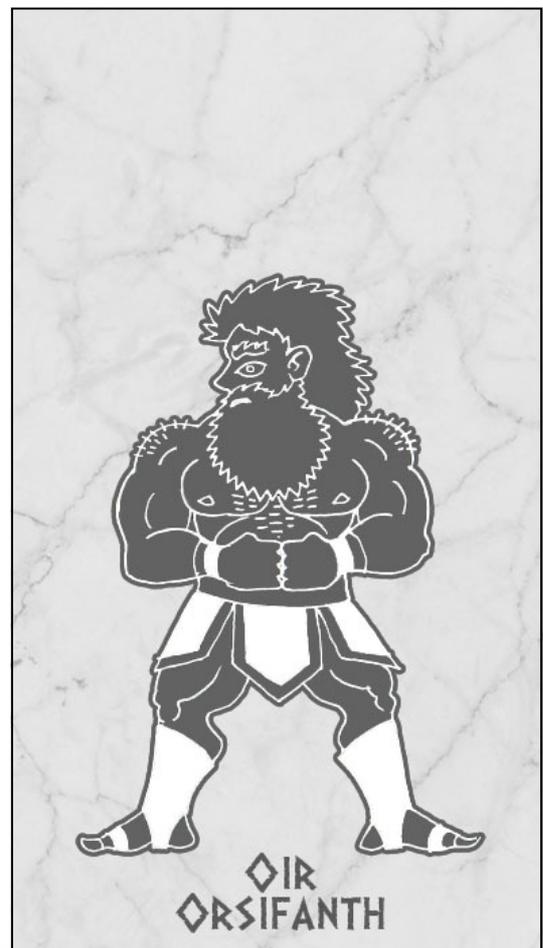
Cos 16 (+6)

Sag 14 (+5)

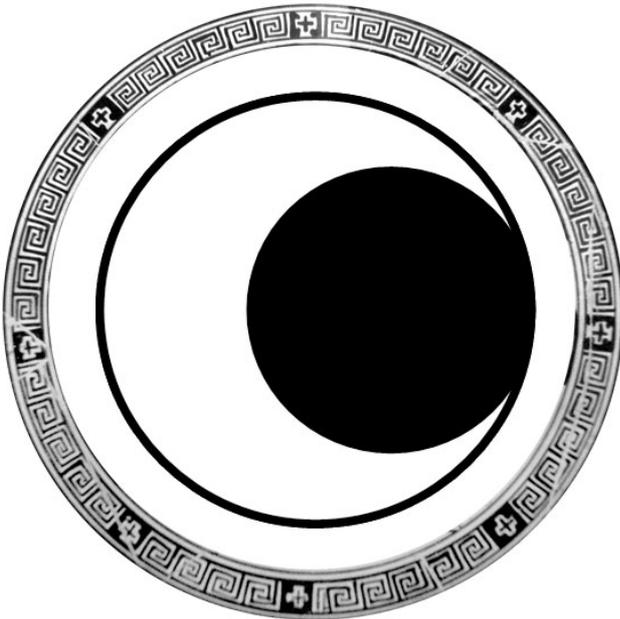
Int 11 (+3)

Car 10 (+3)

Equipaggiamento: gonnellino, ascia bipenne



## A8. Matriarcato di Sehalund



Nome abitanti: Sehaliane

Governo: Diarchia (Due Regine: Deianira, regina della pace; e Callisto, regina della guerra)

Colore: GRIGIO

Simbolo: LUNA

Divinità: Sehanine

Abito: abiti pratici, con gonne-pantalone

Combattimento: arciere, sia a piedi che a cavallo

Fazioni destinate: Dohar e Manoosh

Riferimenti: amazzoni + femministe anni '60

Gara favorita: [la Pioggia di Pietre]

Partecipano a: Il Destriero Furioso  
 Il Labirinto del Tiranno  
 Il Carcere delle Cento Porte  
 [La Steffetta degli Otto Grandi]  
 [La pioggia di pietre]  
 [L'armatura dello sposalizio]  
 [Il volo marino]

Il regno delle Amazzoni di Sehalund, o Sehaliane, è costituito di sole donne devote a Sehanine. Ogni donna è accolta tra di loro senza fare domande: questo nel secoli ha portato a guerre e faide, allorché le amazzoni hanno accolto tra di loro spose di re e principesse in fuga da matrimoni non voluti. Ogni uomo che entra nel loro territorio senza autorizzazione (concessa solo a diplomatici e a pochi mercanti scelti) viene scacciato o ucciso.

Si dice che le Sehaliane siano originate da un gruppo di donne fuggite ai loro uomini nel lontano passato, per motivi ignoti. In effetti è vero, le fondatrici provenivano dalle tribù di Dohar, dove le donne sono trattate male: non è bene, però, parlare con loro di questi argomenti perché si rischia di suscitare reazioni poco amichevoli.

Sono governate da due Regine, una della pace (politica interna) e una della guerra (politica "estera"), scelte tra le più abili, intelligenti e capaci tra le amazzoni. Le attuali regine si chiamano Deianira (la quale è presente ai giochi) e Callisto (è rimasta in patria). Le armi principali delle Amazzoni sono l'arco, bastone ferrato (arma favorita di Sehanine) ed uno scudo particolare, piccolo ed a forma di mezzaluna, chiamato pelta (nome greco originale). Il combattimento a cavallo e con l'arco sono la loro specialità.

Le due Regine delle Amazzoni propongono alle loro suddite gli uomini con cui procreare: sovente i prescelti sono grandi eroi, o eccellenti strateghi, o famosi sapienti (Sapienti o meno), oppure atleti distinti nei Giochi; in nessun caso, comunque, le Amazzoni saranno obbligate. I "prescelti" in questo modo vengono solitamente pagati, per sottolineare come non ci sia alcun legame affettivo nell'atto. Uno speciale rituale (Il Dono di Sehanine) viene operato sulle puerpere, per far dare loro alla luce solo figlie femmine.

E' importante notare come le Amazzoni non siano necessariamente misogine; alcune di loro possono esserlo, ma la maggior parte segue la filosofia di Sheanine, che rifugge dagli eccessi. Gli uomini sono da loro visti come esseri misteriosi ed imprevedibili, e trattati con diffidenza, ma non paura né odio.

**Nomi:**

Callisto (regina, è la combattente e si occupa della politica estera ), Deianira (regina, è la pacifica e si occupa della politica interna).

**Altri nomi:**

Asteria, Bremusa, Clonia, Cleta, Talestri, Penteseila.

**A8.1 - DIPLOMATICO [DEIANIRA]**

Deianira (LN/Non Allineata) è un'elfa di altezza media, di circa 40 anni umani equivalenti, di grande bellezza. capelli ramati, occhi verdi. E' la Regina della Pace, scelta dalla Regina precedente per la sua autorevolezza e per le sue capacità nella diplomazia. Originaria della "plebe" di Glaphyria, è approdata nel Sehalund dopo un'avventurosa fuga in mare per coronare l'amore "proibito" con un nobile. Purtroppo il suo amato è morto nel naufragio della loro piccola nave, mentre Deianira è stata restituita alla terraferma. Deianira non è maldisposta nei confronti degli uomini, ma di fronte alle sue pari si mostra distaccata. Nelle occasioni ufficiali è invece affabile. Per ovvi motivi detesta l'aristocrazia di Glaphyria; anche i Dohari non godono della sua stima, in quanto rissosi confinanti delle Amazzoni.

**PER AVERE INFORMAZIONI DA LEI**

I PG dovrebbero dimostrarsi rispettosi della cultura delle Amazzoni, o eccezionali per intelletto e/o possanza fisica. Sarà comunque ben disposta verso i PG se questi sventano il sabotaggio dei Dohari alla cena del primo giorno di gare.

**Elfa Ranger 2/ Esperta 3**

[Pathfinder]

For 11, Des 12, Cos 12, Int 12, Sag 10, Car 14

Iniziativa +4

PF 31

CA 15 (giaco maglia perfetto)

Spada corta +4 : 1d6

o 2 spade corte +2/+2 : 1d6, 1d6

TS Tempra +5

Riflessi +3

Volontà +5

Abilità: Percezione +10

Percep. Intenz. +10

Diplomazia +12

Conoscenza (Natura) +6

Conoscenza (Geografia) +6

Intimidire +6

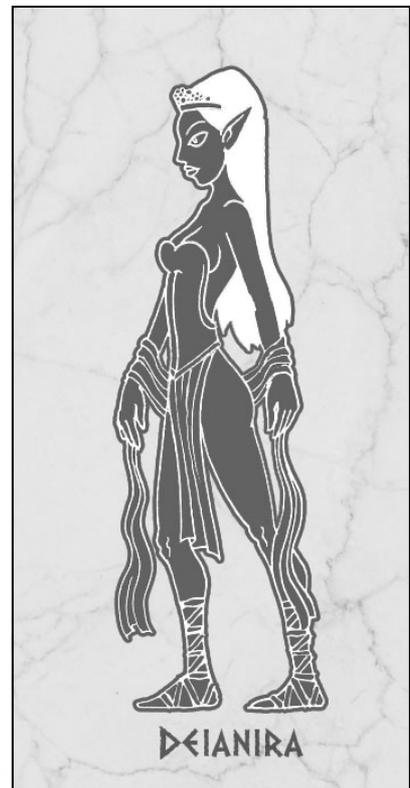
Abilità focalizzata: Sensi Acuti, Volontà di Ferro, (Comb. 2 armi bonus) Ab. Foc. Diplomazia

[4°ed.]

Abilità importanti:

Percezione +10

Diplomazia +12



DEIANIRA

**A8.2 - ATLETA [EPTESILEA]**

Eptesilea ha 19 anni, è alla sua prima escursione fuori dal territorio delle Amazzoni. Per questo è diffidente degli uomini e li tratta un po' come una razza aliena. Tuttavia, è anche spiritosa, intelligente, e pronta a stringere amicizie. E' alta, con capelli biondi e occhi neri. Corpo muscoloso (ma non troppo) e longilineo. Una specie di Xena.

**Umana Ranger 5**

[Pathfinder]

Nemico prescelto: Orchi +4, Aberrazioni +2

For 12, Des 18, Cos 12, Int 12, Sag 10, Car 12

Iniziativa +4

PF 35

CA 17 (cuoio borchiato perfetto)

Arco lungo potente +1 perfetto +9 o +7/+7 : 1d8+1

TS Tempra +5

Riflessi +8

Volontà +3

Abilità: Percezione +8

Conoscenza (Natura) +9

Conoscenza (Dungeon) +5

Sopravvivenza +6

Acrobazia +12

Cavalcare +15

Saltare +12

Diplomazia +4

Intimidire +5

Destrezza di Mano +7

Abilità focalizzata: Cavalcare, (Resist. Fisica bonus), (Tiro Rapido bonus), Tiro Ravvicinato, Volontà di Ferro

**EPTESILEA**

Atleta ranger

6° livello Assaltatore

Umanoide naturale di taglia media, umana

**Iniziativa +8** Sensi: Percezione +5

**PF 51, sanguinante 25**

**CA 21**

**Tempra 16, Riflessi 18, Volontà 15**

**Velocità 6 quadretti**

**Arco lungo** (standard, a volontà) - Arma a distanza

Distanza 20/40. Attacco: +10 vs. CA, 1d8+4 danni.

**Attacco accurato** (standard, a volontà)

Cfr. Manuale del Giocatore I

A volontà: **Attacco accurato**

A incontro: **Colpo del cinghiale zannetonanti**

Giornaliero: **Tiro lancinante**

Utilità: **Consiglio cruciale**

Allineamento: non allieanto

Lingue: Comune

Abilità: Acrobazia +12, Atletica +8, Furtività +12, Natura +10,

Tenacia +10

For 10 (+3)

Des 18 (+7)

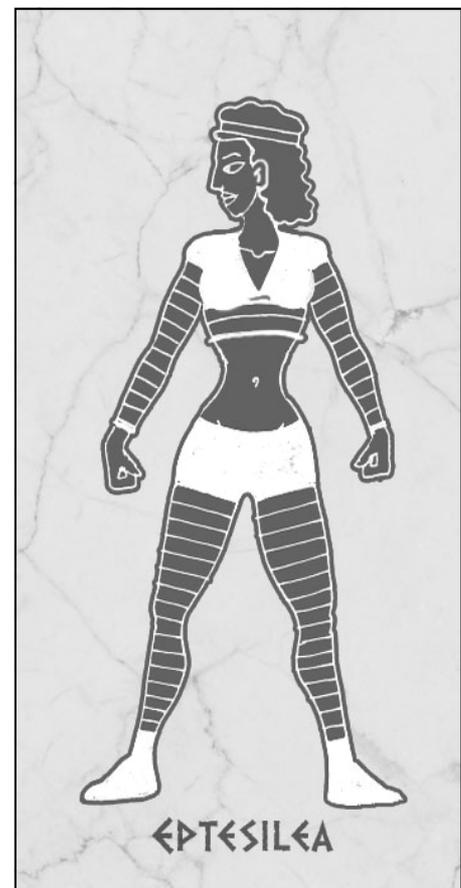
Cos 14 (+5)

Sag 14 (+5)

Int 12 (+4)

Car 11 (+3)

Equipaggiamento: abiti, arco lungo +1





ARISTA  
DAMSON



OR  
ORSIFANTH



REGULUS MARCINIO



MARCELLA  
VALERIAE



CAEL  
VALERIO



TINKY  
PINKY



ESHMUN DI ORIT



BORÈN  
FRECCIASICURA



TYMEOS  
FORTEBRACCIA



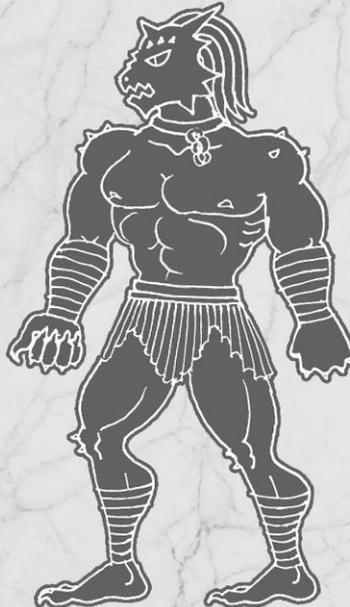
HYLARION  
SYNIAS



ATTALIA  
TINUVIEL



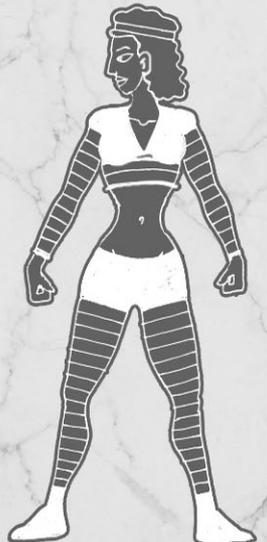
HABROCOMES



512



DEIANIRA



EPOTESILEA

## A9. CITTÀ-STATO DI ERIANIRA



Nome abitanti: Sapienti

Governo: Sofocrazia (governano i più saggi)

Colore: BIANCO

Simbolo: MANO APERTA CON OCCHIO

Divinità: sapienza e conoscenza

(4°ed) ~Ioun

(Path) Irori (Dio della ricerca della perfezione

Nethys (Dio della magia)

Brigh (Dea dei costruttori di oggetti magici)

Abito: veste fluttuante fino a terra (sotto cui viaggiano su di uno speciale disco levitante personale), cappuccio e maschera d'argento (a volte rappresentante un animale)

Combattimento: ZOOOT!

Fazioni destinate: nessuna

Riferimenti: repubblica platonica, comunità pitagorica, atlantide

Erianira è una città-stato situata su un'isola che si trova all'estuario di un grande fiume della terraferma. Completamente dedicata alla cultura e alla ricerca magica, ed è guidata da una comunità filosofica nota come "i Sapienti" (v. dopo). Ciò l'ha resa punto di riferimento per ogni studioso, mago o sacerdote della regione, e ha portato alla creazione di una delle più grandi biblioteche del mondo, I Sapienti sono pacifisti e, hanno cercato in tutti i modi di rimanere al di fuori delle guerre che imperversano, riuscendo spesso ad intervenire come parte neutrale per concludere trattati o stipulare armistizi.

Gli Erianiti non hanno chiaramente nessun atleta né diplomatico, e con loro è possibile interagire solo in modo limitato: non solo ci sono molte cose che stanno tenendo nascoste, ma per tradizione è possibile parlare con loro solo una volta per ciascuna delegazione, e solo dopo aver effettuato un rituale di purificazione.

Gli Erianiti presenti ai Giochi si dividono in due categorie: i Sapienti comuni (chiamati anche Sapienti Senza Nome) e i Giudici di Gara (che hanno maschere da animale). I Sapienti comuni vanno sempre in giro almeno a coppie, e le loro statistiche sono le seguenti.

**Sapiente Senza Nome**

**Umano Mago [universale] 1**

Umanoide medio (umano)  
For 8, Des 12, Con 12, Int 16, Sag 13, Car 10.

Iniziativa +5  
PF 4 (1d6+1)  
CA 11 (10 base +1 des)  
tocco 11, colto alla sprovvista 10;  
BAB +0; CMB -1; CMD 10;  
Att - ; AS -; QS legame arcano [maschera];  
TS Tempra +1  
Riflessi +1  
Volontà +3

**Abilità:**

Conoscenze (arcani, storia) +7  
Diplomazia +4  
Intuizione +2  
Raggirare +0 (+2 con la maschera)  
Sapienza magica +7

Talenti: (1) iniziativa migliorata, (umano) abilità focalizzata [diplomazia], (mago 1) scrivere pergamene ;

Incantesimi: 3 / 2 - CD 13 + livello  
0 - frastornare, luci danzanti, messaggio  
1 - caduta morbida, charme su persone, [charme su persone, richiamabile tramite maschera]

**Sapiente Senza Nome**

**Umano Chierico [Legge e Conoscenza] 1**

Umanoide medio (sottotipo);  
For 10, Des 10, Con 10, Int 13, Sag 16, Car 10.

Iniziativa +4  
PF 4 (1d8)  
CA 10 (10 base)  
tocco 10, colto alla sprovvista 10;  
BAB +0; CMB +0; CMD 10;  
Att - ; AS incanalare energia 1d6 [positiva]; QS -;  
TS Tempra +2  
Riflessi +0  
Volontà +5

**Abilità:**

Diplomazia +4  
Guarire +7  
Intuizione +3  
Raggirare +0 (+2 con la maschera)  
Sapienza magica +5;

Talenti: (1) iniziativa migliorata, (umano) cosmopolitan [apprende 2 linguaggi extra];

Incantesimi: 3 / 2+1 - CD 13 + livello  
0 - riparare, purificare cibo e bevande, stabilizzare  
1 - cura ferite leggere (1d8+1), incuti paura

**SAPIENTE SENZA NOME ARCANO**

Sapiente arcano 6° livello Gregario

Umanoide naturale di taglia media

**Iniziativa +7** Sensi: Percezione +8

**PF 1** (un attacco mancato non danneggia mai un gregario)

**CA 22**

**Tempra 17, Riflessi 18, Volontà 17**

**Velocità 6 quadretti**

**Folgore arcana** (standard, a volontà)

Distanza 10. Attacco: +10 vs. Riflessi, 5 danni.

Allineamento: non allineato Lingue: Comune

Abilità: Arcano +12, Percezione +8,

For 10 (+3) Des 14 (+5) Cos 14 (+5)

Sag 11 (+3) Int 18 (+7) Car 12 (+4)

Equipaggiamento: abiti, maschera

**SAPIENTE SENZA NOME DIVINO**

Sapiente divino 6° livello Gregario

Umanoide naturale di taglia media

**Iniziativa +7** Sensi: Percezione +8

**PF 1** (un attacco mancato non danneggia mai un gregario)

**CA 22**

**Tempra 17, Riflessi 17, Volontà 18**

**Velocità 6 quadretti**

**Folgore divina** (standard, a volontà)

Distanza 10. Attacco: +10 vs. Riflessi, 2 danni e il bersaglio ha -2 a tutti gli attacchi (TS termina)

Allineamento: non allineato Lingue: Comune

Abilità: Percezione +8, Religione +12

For 10 (+3) Des 14 (+5) Cos 14 (+5)

Sag 18 (+7) Int 11 (+3) Car 12 (+4)

Equipaggiamento: abiti, maschera

## A10. GIUDICI E LIBERATI

I Sapianti sono un gruppo di Filosofi nel senso stretto del termine, amanti del sapere e della conoscenza. Si sono costituiti molto tempo fa, e rappresentano una comunità inter-regno, dal momento che chi ne entra a far parte giura di lasciarsi alle spalle ogni legame familiare, razziale e politico, per diventare solo e soltanto membro della comunità. I Sapianti sono attualmente un centinaio.

Quando un nuovo membro entra a far parte della comunità dei Sapianti, gli viene assegnata una maschera umanoide, priva di ogni fattezze, e da quel momento in poi in pubblico dovrà indossarla insieme ad un lungo mantello. Questo per simboleggiare che il nuovo Sapiante abbandona la sua identità, razziale e culturale, per diventare un imparziale ricercatore della conoscenza. Inoltre, i Sapianti che entrano nella comunità effettuano un voto magico vincolante per il quale mai useranno incantesimi o leveranno le armi contro altri Sapianti, pena la perdita completa dei loro poteri magici.

Quando un Sapiante viene ritenuto unanimemente dalla comunità un grande esperto in una particolare disciplina (dalla diplomazia, alla ritualistica, alla geografia, alle scienze naturali, alla magia...), guadagna il diritto a cambiare la sua maschera con una maschera personalizzata. Spesso i Sapianti appassionati delle stesse discipline scelgono maschere in qualche modo affini: ad esempio, tutti gli organizzatori dei Giochi (chiamati anche Giudici), che sono anche esperti di Rituali, portano maschere raffiguranti animali. Quando un Sapiante muore, le sue fattezze vengono immortalate nella Foresta di Statue dell'isola di Amphilia, sacra ai Sapianti, dove si tengono anche i Giochi. In quel caso, la statua mostra il Sapiante a volto scoperto, con in mano la sua maschera.

Tutti i Maghi e i Chierici che vogliono davvero ascendere a grande potere, o si spostano in terre lontane, o aderiscono al gruppo dei Sapianti: per questo la magia presso i vari Popoli è generalmente di livello medio-basso, a parte alcuni utilizzatori di magia innata, come l'Imperatore e gli Stregoni di

Manoosh, e qualche Druido di Glaphyria. Anche per questo motivo, i PG sono considerati utilizzatori di magia di grande potere, per gli standard dei Popoli. I maggiori incantatori del Mare Interno si trovano comunque tra i Sapianti.

Generalmente, tutti si fidano di loro, perché non coinvolti nelle beghe degli Otto Popoli e perché si premurano di intervenire per gestire ogni eventuale minaccia magica o soprannaturale che i Popoli non riescono a gestire (mostri magici di particolare potere, negromanti, demoni e non-morti,...).

In teoria la società dei Sapianti è basata sulla totale uguaglianza giacché essi si ritengono tutti uguali nell'ignoranza: infatti, per ogni cosa che un sapiante sa, ce ne sono infinite altre che non sa, e questa infinita ignoranza accomuna il più famoso tra i sapianti al più giovane dei novizi. Tuttavia, alcuni hanno una maggiore autorevolezza, e quindi influenzano le decisioni della comunità, e altri ritenuti più esperti e pertanto vengono scelti più di sovente come giudici in pace e in guerra.

### A10.1 - I GIUDICI

Nonostante si mostrino neurali, i Sapianti sono però angustiati dalla guerra degli Otto Popoli. Grazie ai loro poteri di divinazione, hanno scoperto da subito che era imminente una serie di guerre che sarebbe durata molto a lungo e che avrebbe portato potenzialmente all'annientamento dei Popoli e di tutta la loro cultura. Per questo, poco dopo l'inizio della guerra, i Giudici hanno deciso di impiegare le loro forze per far continuare i Grandi Giochi: ufficialmente i Giochi erano sempre stati un ottimo modo per sfogare l'aggressività tra gli stati e proseguirli avrebbe potuto sedare un po' gli animi. In realtà il loro piano era diverso fin da subito: i Giochi, come catalizzatore di spirito agonistico, potevano dare vita ad un rituale dalla durata di parecchie edizioni (otto, quella dei PG è l'ottava, per un totale di 64 anni di span) che avrebbe permesso ai Sapianti di accumulare l'energia magica richiesta per ottenere un Super Desiderio (Panthymia) per ottenere la Pace Eterna, o l'Atarassia.

Non tutti i Sapianti sono al corrente di questo piano: lo conoscono solo gli organizzatori dei Giochi con maschere di animale, chiamati Giudici dalle altre fazioni, e i Liberati (vedi sotto). Il piano iniziale è stato organizzato da una generazione precedente di Sapianti, e ora viene portato avanti dalla “seconda generazione” (di cui Kouros è il principale esponente).

### A10.1.1 - KOUROS (MASCHERA DRAGO)

Umano dalla pelle olivastria (che ne tradisce la provenienza da Manoosh), con barba e capelli bianchi che escono dalla maschera e gli danno un’aria maestosa e anziana.

Viene visto dagli altri Popoli come il Capo dei Sapianti, e anche se tecnicamente non lo è, tutti i Sapianti presenti ai Giochi ascoltano le sue parole e si rimettono al suo giudizio, in quanto riconoscono che è il più esperto nell’organizzazione.

E’ uno studioso di rituali, apprendista dell’ideatore originale del Panthymia, l’idea visionaria di raccogliere energia magica nell’arco di 64 anni per alimentare oltre ogni limite un rituale di desiderio.

Non parla con i PG a meno che questi non abbiano informazioni incontrovertibili sui Liberati. A quel punto gli altri Giudici non sanno come gestire la cosa e si rimettono alla sua saggezza.

### A10.1.2 - METRARGENTA (MASCHERA FALCO)

Elfa dai capelli biondo platino, ricci e lunghi che spuntano anche dal cappuccio

E’ la più stretta collaboratrice di Kouros, tanto che, se i Sapianti non avessero fatto voto di castità, si potrebbe pensar male. E’ la seconda più influente Sapiante presente ai Giochi.

E’ una studiosa di trasmutazione, e si occupa degli aspetti più pratici del rituale di Panthymia.

Più portata per la diplomazia, è lei che -per lo più- va a rispondere alle questioni sollevate dalle delegazioni, ed è quindi quella che per prima parlerà con i PG.

### A10.1.4 - FLIOMEDA (MASCHERA PANTERA)

Ha la pelle nera, capelli scuri e occhi dello stesso colore.

Studiosa di storia, è una chierica di Erathis fanaticamente convinta che il rituale di Panthymia sia l’unica e migliore soluzione per tutti i problemi degli Otto Popoli, e che la sua dea l’abbia resa degna di entrare nel ristretto gruppo dei Sapianti che sono a conoscenza del rituale perché spetta a lei custodirne la buona riuscita.

Rifiuta qualsiasi argomento contrario ed è pronta a tutto per difendere il rituale.

Sarà lei che -di fronte all’eventualità di spostare le gare- non sentirà ragioni e imporrà di gareggiare lo stesso, contro ogni ragione e buon senso, per non far saltare la vincolante catena temporale del rituale.

### A10.1.3 - TEMISTUS (MASCHERA GUFO)

Il fatto che fluttua sul suo disco levitante personale lo rende meno evidente, tuttavia dalla lunghezza delle braccia e dal fatto che da sotto la maschera spunta una barba ben oliata si può dedurre che è un Nano.

E’ esperto di artefatti, ed è assunto a un ruolo di primo piano da quando si occupa della creazione degli oggetti magici utilizzati nelle prove, dopo la scomparsa del ben più abile Diaphis.



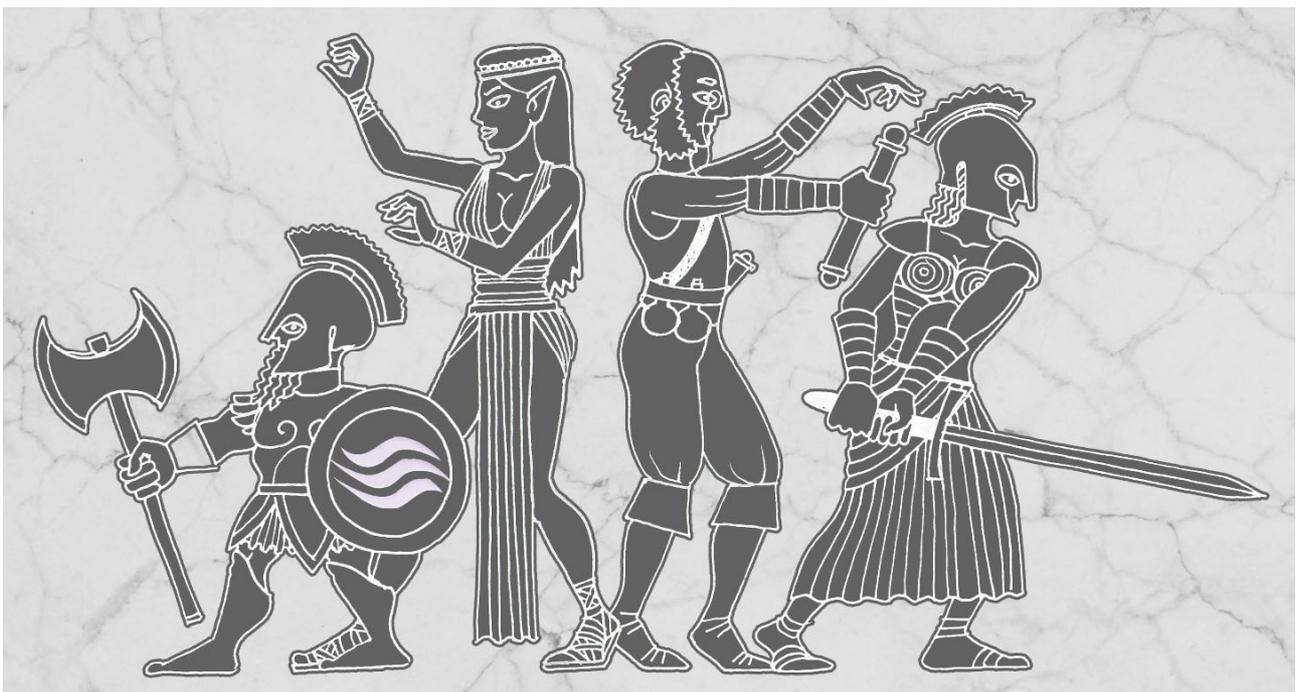
## A10.2 - I LIBERATI

I Liberati appartengono ad una “scuola filosofica” che si è separata dai Sapianti sei anni fa, quando Postiria è stata cooptata a lavorare alla Panthymia in sostituzione del suo maestro, morto di vecchiaia. L'elfa è rimasta sconcertata nel venire a conoscenza di quello che stavano progettando e -dopo aver cercato di dissuaderli, senza successo- ha fatto finta di accettare la cosa, temendo che altrimenti l'avrebbero costretta a collaborare con ammalimento magico. Operando in segreto, ha invece raccolto attorno a sé un gruppo di Sapianti convinti che la sopravvivenza della civiltà degli Otto Popoli non valga la perdita del libero arbitrio, e che per questo si fanno chiamare “Liberati”.

Costoro hanno quindi inscenato la loro morte durante un viaggio in mare, usando l'illusione di un mostro marino per “essere uccisi” sotto gli occhi dell'equipaggio della nave, nel tentativo di “bloccare il mostro”. Poi, calmate le acque, si sono organizzati per sabotare il rituale nel momento in cui è più vulnerabile, ovvero durante i Giochi finali

Nessuno conosce l'esistenza dei Liberati: anche i Sapianti sono molto lontani da collegare i sabotatori con i loro compagni morti, e apriranno gli occhi solo di fronte a prove irrefutabili.

Dal canto loro, i Liberati non intendono smascherare pubblicamente i Sapianti, perché da un lato difficilmente sarebbero creduti, dall'altro temono che, messi alle strette, i Sapianti possano reagire utilizzando la smodata energia magica sotto il loro controllo per qualcosa di meno raffinato del Panthymia ma ugualmente terribile -arruolare un esercito di elementali con cui imporre la pace sotto minaccia del terrore; lanciare uno charme globale (meno costoso di un desiderio globale, e che quindi teoricamente può già essere lanciato) che li renda tiranni incontrastati di ogni uomo della regione;... Nessuno dei Liberati indossa più la maschera, ma questa è visibile nelle statue che li raffigurano nella Foresta di Statue. Il resto dei Sapianti li ritiene infatti morti in mare, ed è tradizione che i Sapianti morti vengano raffigurati nella Foresta di Statue dell'isola di Amphilia, dove si tengono i giochi.



### A10.2.1 - POSTIRIA (EX MASCHERA KRAKEN)

E' un'elfa relativamente giovane, con i capelli neri lasciati liberi sulle spalle, gli occhi verdi e un'aria decisa.

Era vista come la più promettente ritualista tra i Sapianti, candidata a sostituire Kouros quando questi fosse morto o si fosse ritirato, e il suo prestigio si è conservato ed è aumentato tra i Liberati. Anche se predica la libertà e tratta i suoi compagni come suoi pari, rifiutando qualsiasi ruolo di comando, di fatto gli altri si rimettono a lei e accettano le sue decisioni senza fiatare.

### A10.2.2 - DIAPHIS (EX MASCHERA UNICORNO)

Diaphis è uno dei più grandi Artefici che Erianira abbia mai prodotto. Ha circa 60 anni, ed è un umano di corporatura esile, stempiato, con un paio di folte e disordinate basette bianche. Indossa un monocolo (ovviamente magico).

Era lui che preparava tutti gli oggetti magici utilizzati nei Giochi. Quando ha scoperto che i Sapianti fedeli a Kouros se ne servivano a sua insaputa per qualcosa di molto più grande e terribile, ha prontamente aderito al gruppo dei Liberati, e ora fornisce loro gli oggetti che saranno utilizzati per sabotare i Giochi.

### A10.2.3 - ETARA (EX MASCHERA USIGNOLO)

E' una mezzorca di media statura, con capelli scuri e occhi neri. Nativa del Dohar, è stata ripudiata e lasciata per morta dal marito, quando questi aveva scoperto che era capace di operare magie. Accolta ad Erianira, i suoi poteri magici sono cresciuti grazie allo studio, ed è diventata una grande esperta.

La sua storia personale l'ha resa molto sensibile al tema della libertà: per questo è stata la prima cui Postiria ha aperto il suo cuore, ed ora è la più convinta aderente alla setta dei Liberati.

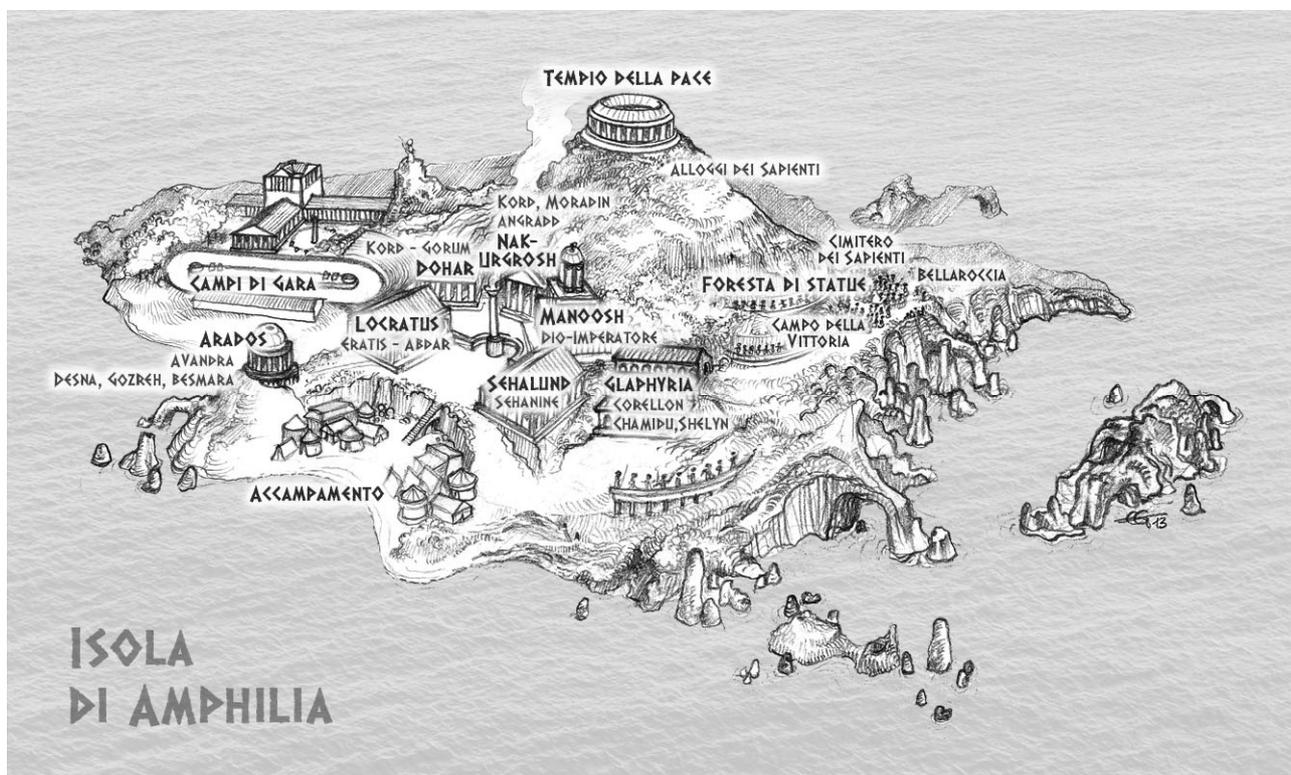
### A10.2.4 - ANNICERIDE (EX MASCHERA DELFINO)

Anniceride è un nano con i capelli rossi, proveniente da Arados. La sua devozione ad Avandra ne ha fatto un altro Sapiante che Postiria sapeva di poter contattare, certa che avrebbe aderito alla sua causa.

Anniceride è effettivamente diventato parte della setta dei Liberati e fa con valore la sua parte. Tuttavia, la ragione più forte per cui lo fa è che è innamorato di Postiria e vorrebbe mettersi in luce ai suoi occhi prima di dichiararsi.



## A11. AREE DELL'ISOLA DI AMPHILIA



### ISOLA DI AMPHILIA

Amphilia è un'isola in mezzo al Mare Interno, scelta come sede per i Grandi Giochi fin dalla prima edizione sia per la sua posizione, sia perché - rocciosa e scabra - non era rivendicata da nessun altro. Grazie all'aiuto di una tribù di Pech Esteti su di essa sono stati innalzati templi e strutture, e l'isola è stata proclamata sacra a tutti gli Dèi e inviolabile.

Di origine vulcanica, sorge dall'acqua circondata da alte pareti rocciose, faraglioni, archi naturali e scogli affioranti, ma all'interno la roccia è stata domata dai Pech.

### A11.1 - ACCAMPAMENTI DELEGAZIONI

L'Isola di Amphilia ha un'unica baia naturale in cui è possibile attraccare. La zona a ridosso della spiaggia è adibita ad accampamento per le delegazioni, ciascuna delle quali ha innalzato le sue tende e i suoi padiglioni di colori vivaci.

**Arados** (arancione) - hanno tirato in secca le loro agili navi, e dormono su di esse

**Dohar** (nero) - tende tradizionali, in pelle di lucertola, cinte da lance infisse nel terreno

**Locratus** (azzurro) - accampamento di tende ortogonali, cinte da una palizzata (non perché non si fidino, ma per abitudine tradizionale)

**Manoosh** (viola) - un enorme padiglione

**Nak-Urgrosh** (rosso) - dormono all'aperto nell'area a loro assegnata

**Glaphyria** (verde) - padiglioni in mezzo a piccole tende della plebe. Ampio spazio per i compagni animali.

**Sehalund** (grigio) - tende, con un paravento di stoffa che corre tutto attorno

**(Erianira** (bianco) - non dormono qui, ma nel tempio sommitale)

### A11.2 - PIAZZA DELLE CELEBRAZIONI

Ripide rampe di scale scavate nella roccia conducono dall'accampamento fino a una piazza monumentale, su cui si affacciano i templi dell'isola e la torre del braciere.

E' un grande spiazzo pavimentato a quadrati di pietra bianca -ma a ben guardare, ciascun quadrato è scolpito direttamente nella roccia viva- grande abbastanza per accogliere mille persone e con una pedana rialzata ai piedi della torre del braciere.

### A11.3 - AREA SACRA

Attorno alla Piazza delle Celebrazioni sono stati costruiti otto templi, ciascuno dedicato alle divinità principali di ciascun popolo, nello stile architettonico di quel Popolo.

V. immagine della pagina accanto.

Arados	tempio circolare, affacciato sul mare.
Dohar	tempio che riproduce in pietra una capanna sacra del deserto
Locratus	tempio colonnato in stile dorico
Manoosh	torre a gradoni formata da tre colonnati sovrapposti
Nak-Urgrosh	tempio sotterraneo in grotta
Glaphyria	tempio-giardino aperto a sud
Sehalund	tempio colonnato in stile ionico
Erianira	tempio della pace, circolare sulla sommità dell'isola, interdetto agli atleti

### A11.4 - CAMPI DI GARA

Sono strutture realizzate appositamente per permettere un svolgimento ottimale delle diverse gare e nel contempo per permettere alle delegazioni di seguire la competizione, fare il tifo -e controllare la correttezza delle gare.

Per una descrizione in dettaglio di ciascun campo di gara, v. la sezione corrispondente.

### A11.5 - FORESTA DI STATUE

Questa zona è piena di statue create dai Pech Esteti (che hanno abbandonato l'underdark in dissenso con la tradizione litofila della loro razza: loro sono artisti, che perseguono il modellare la pietra per fini estetici e per questo sono stati esiliati).

E' possibile identificare tre aree.

#### CAMPO DELLA VITTORIA

Zona in cui sono raccolte le statue dei vincitori di ciascuna delle gare delle precedenti edizioni dei giochi. Ogni atleta ritratto è nel costume tipico del suo Popolo e regge qualcosa che indica in quale gara è risultato vittorioso.

#### CIMITERO DEI SAPIENTI

Statue celebrative monumentali (ciascuna alta come tre uomini) che rappresentano tutti i Sapienti morti da quando sono iniziati i giochi, ciascuno con la maschera che lo caratterizzava non addosso ma tenuta in mano.

#### BELLAROCIA

La dimora dei Pech, un guazzabuglio di pietre colorate in morbide onde, statue di nudi artistici e dimore barocche.

### A11.6 - ZONA SOMMITALE

La parte più elevata dell'Isola, dove sorge il Tempio della Pace e risiedono i Sapienti è interdetta agli atleti, ufficialmente per evitare che essi abbiano a che fare con i Giudici, in realtà per evitare che qualcuno veda l'energia magica raccolta nel Tempio e si faccia domande.

Subito sotto il Tempio della Pace si aprono delle grotte dove sono conservate coppe e attrezzi di gara e dove risiedono i Sapienti (sia i Giudici che i Sapienti Senza Nome).



# CREDITS



## DA UN'IDEA DI:

Solkanar - Alberto Tonda

## SVILUPPO AVVENTURA

André Duval - Federico Crivellin

Freddy - Federica Bettoja

Solkanar - Alberto Tonda

Khandra - Federica Faggiani

DF - Filippo Pusset

Egoron - Ennio Guglielmetto

## SVILUPPO TECNICO

André Duval - Federico Crivellin (4°ed.)

Freddy - Federica Bettoja (4°ed.)

DF - Filippo Pusset (4°ed.)(Pathfinder)

Solkanar - Alberto Tonda (4°ed.)(Pathfinder)

Gilgamesh (4°ed.)

## IMPOSTAZIONE DELLE GARE OLIMPICHE:

André Duval - Federico Crivellin

## PERSONAGGI PREFATTI:

Freddy - Federica Bettoja

Dancing Sprite - Chiara Steila

DF - Filippo Pusset

## GRAFICA E IMPAGINAZIONE:

Egoron - Ennio Guglielmetto

## PLAYTESTERS

PT1: Mauro "Kimon" Adriano,  
Sonia "Rayne" Palumbo,  
Luca "ErKinta" Cavaglià,  
Daniele "Wil" Pira

PT2: Marco Del Medico,  
Andrea Gualandi,  
Girgio Barbero,  
Alex Rinaldi

PT3: Andrea M. A. 'Szass Tam' Barbera,  
Clara 'Leannan' Virona,  
Marco 'Anh' Berardi,  
Davide 'Kappa' Cappadona

