

INTRODUZIONE ALLA GARA

Esistono innumerevoli discipline all'interno dei Giochi degli Otto Popoli. Tuttavia, in questa edizione gli aradoi hanno deciso di concentrarsi sulle cinque gare in cui ritengono di avere maggiori probabilità di ottenere un buon risultato, sia perché pensano siano più adatte alle capacità dei PG, sia perché hanno saputo che in quelle specialità mancano alcuni forti concorrenti di altri Popoli.

Le specialità sono:

1. il Destriero Furioso
2. il Labirinto del Tiranno
3. la Cornucopia della Discordia
4. lo Sdegno dell'Eroe
5. la Prigione delle Cento Porte.

Tuttavia, a causa della sovrapposizione temporale di alcune gare, è **possibile partecipare solo a 3 di esse**.

In nessuna prova è possibile utilizzare incantesimi o oggetti magici che permettano di uscire dalle zone di gara (come per esempio Volare o Levitazione), pena la squalifica. E' però sempre possibile -salvo diversamente indicato- utilizzare incantesimi od oggetti magici che potenzino gli atleti o interagiscano con il Campo di Gara.

Le gare devono essere affrontate dai soli atleti accreditati, senza alcun aiuto esterno. Gli altri membri della delegazione potranno seguire la gara dal pubblico, ma non potranno più interagire con gli atleti. Questo significa che, a parte incantesimi ed effetti magici di durata medio-lunga (almeno 30 minuti), lanciati prima dell'inizio della gara, altri incantesimi od oggetti magici di potenziamento dovranno essere lanciati od utilizzati dagli stessi atleti.

Nota alla 4ª ed. - Ogni prova viene considerato come un singolo incontro, indipendentemente dalla sua effettiva durata.

REGOLA AUREA: l'ultima parola spetta ai Sapienti, che decidono secondo giustizia ed equilibrio, ispirandosi allo spirito della gara e non alla sua lettera.

Schema della spiegazione di ciascuna prova

Leggenda: ogni prova è ispirata ad una leggenda diffusa presso gli Otto Popoli.

Descrizione: una descrizione indicativa dello svolgimento della prova.

Abilità coinvolte: indica le abilità che potranno essere chiamate in causa nell'affrontare la prova. Per primeggiare, non è necessario che il PG sia abile in tutte, ma può aiutare.



IL DESTRIERO FURIOSO

Melagra, portando ambasciate di pace, fu assalita da un cinghiale furioso che uccise il cavallo. L'eroina non si disperò: 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.



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.

Abilità coinvolte:

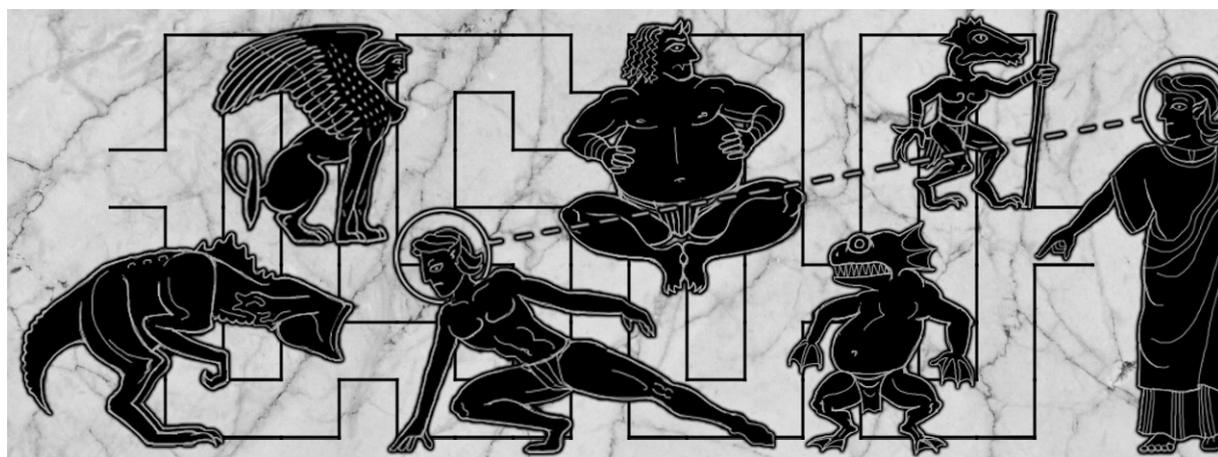
PATHFINDER: Cavalcare, Lottare, Acrobazia, Costituzione

4° EDIZIONE: Atletica, Forza, Acrobazia, Tenacia



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 differenti.

Il primo, detto **Guida**, ha una mappa del labirinto in cui è indicata la posizione dei mostri (vincolati ciascuno ad 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 percepisce la presenza dell'Eroe, inizierà a fare rumore e agitarsi: l'atleta avrà quindi una penalità al tempo finale della sua prova.

I due concorrenti possono comunicare tramite anelli della telepatia, forniti dai Sapienti, per tutto il tempo della prova. In questo modo, la Guida potrà guidare l'Eroe su quello che sarà (a sua avviso) il percorso migliore.

Abilità coinvolte:

PATHFINDER: I Atleta: Conoscenze di vario genere

II Atleta: Furtività, Saltare, Acrobazia, Costituzione, Nuotare

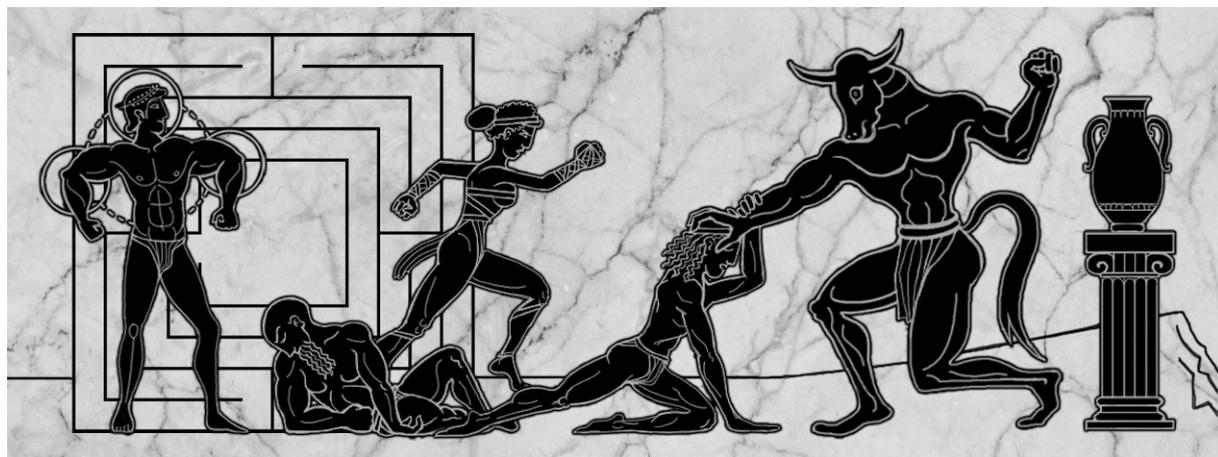
4° EDIZIONE: I Atleta: Religioni, Arcane, Natura, Dungeon

II Atleta: Furtività, Atletica, Acrobazia, Tenacia



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.

La prova si svolge in due fasi:

1. seguire le tracce di una creatura all'interno di un labirinto;
2. recuperare il più velocemente possibile l'oggetto custodito della creatura.

Abilità coinvolte:

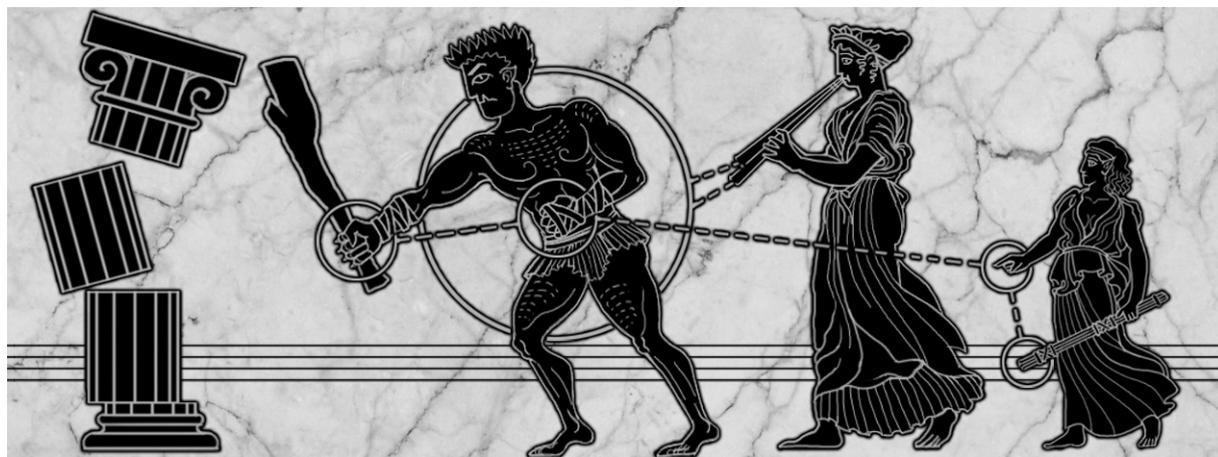
PATHFINDER: Sopravvivenza, Conoscenza (Natura), Equilibrio, Riflessi, Forza

4° EDIZIONE: Percezione, Natura, Acrobazia, Riflessi



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 **Sapienti**, dovranno “incitare” il secondo, detto **Eroe**, per aumentare le sue prestazioni di combattimento. I due Sapienti hanno a disposizione un massimo di 5 round a testa per potenziare l'Eroe.

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:

PATHFINDER e 4°EDIZIONE: abilità/poteri/incantesimi che diano un bonus ai danni

Nota alla 4°ed.: 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.



IL CARCERE DALLE 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, senza far scattare le trappole. Ogni trappola attivata comporta una penalità al tempo finale della prova. Le porte devono essere aperte e non aggirate in altro modo.

Abilità coinvolte:

PATHFINDER: Disabilitare Congegni, Percezione,
Riflessi, Acrobazia, Nuotare, Costituzione

4°EDIZIONE: Manolesta, Percezione, Riflessi, Atletica, Tenacia



F.A.Q. (FREQUENTLY ASKED QUESTIONS)

GENERALI:

1) Possono essere usati poteri, rituali, incantesimi per superare le prove?

Sì, nei limiti di regolamento delle singole prove e purché non aggirino o annullino le prove. Esempio: aumentare magicamente le proprie caratteristiche va bene, volare al di sopra di labirinti e trappole no.

2) Oggetti magici, inclusi quelli temporanei come pergamene e pozioni, sono ammessi?

Sì, se non esplicitamente vietato dal regolamento di una prova (es. "Lo Sdegno dell'Eroe") è ammessa ogni sorta di oggetto, incantesimo e rituale ritenuto necessario, purché non porti ad aggirare o evitare la prova.

3) Posso potenziare l'atleta con incantesimi od oggetti magici prima della gara, e poi andare tra il pubblico?

E' possibile, ma dal momento in cui l'atleta è separato dal resto della delegazione a quando inizia la gara vera e propria, passa più di un'ora, per cui risultano effettivi soltanto incantesimi ed effetti magici che durino almeno 30 minuti.

IL DESTRIERO FURIOSO:

4) Si sa prima quali sono le cavalcature?

Se non si sa, è possibile sapere quali erano le cavalcature degli eventi passati?

No, non si sa: le cavalcature dipendono da ciò che i Sapiienti riescono a catturare prima dei Giochi. In passato sono state usate creature di ogni genere, come animali selvaggi, bestie magiche, draghi, drachi, quadrupedi mostruosi,... In ogni caso, alle cavalcature era magicamente impedito di infliggere danno letale all'Atleta.

5) Le cavalcature sono uguali per tutti i partecipanti?

Sì, la creatura da cavalcare è uguale per tutti i partecipanti.

6) E' una sola creatura e una sola "manche", o ci sono diverse manche possibilmente con diverse creature?

Singola manche. Singola creatura.

IL LABIRINTO DEL TIRANNO

7) Potenziamanti magici preventivi (incantesimi/ rituali) sono ammessi?

Uno o entrambi gli atleti possono lanciare incantesimi durante la prova?

Sì, sono ammessi potenziamenti magici preventivi. Entrambi possono lanciare incantesimi, ma non possono interagire tra loro (Guida ed Eroe sono fisicamente in due posti diversi, lontani e non in vista, e l'anello di telepatia non permette la condivisione di incantesimi). Ovviamente, dato che la prova è a tempo, fermarsi a lanciare incantesimi e rituali può danneggiare la performance dell'Eroe.



LA CORNUCOPIA DELLA DISCORDIA

8) Bisogna trovare la creatura nel labirinto seguendo tracce o si parte assieme?

La creatura parte con un leggero vantaggio e l'Atleta deve seguirne le tracce.

9) La creatura si muove durante la prova?

No, la creatura è alla fine del labirinto che attende il concorrente per proteggere la cornucopia.

10) La creatura deve essere sconfitta/ uccisa o può essere elusa?

E' possibile affrontare in combattimento la creatura, ma non consigliabile. E' una gara a tempo, quindi un combattimento risulterebbe in una grossa perdita di tempo. La creatura non ferirà volontariamente i partecipanti, a meno che non venga attaccata per prima, ma cercherà di rallentarli e allontanarli dalla cornucopia.

11) La cornucopia deve essere strappata dalle mani della creatura?

No, la cornucopia è su di un piedistallo, cui la creatura fa la guardia.

LO SDEGNO DELL'EROE

12) L'atleta Eroe può autopotenziarsi? Ovvero, lanciare incantesimi su di sé, bere pozioni,...

Sì, può farlo, ma al momento di sferrare il colpo non può usare equipaggiamenti magici.

13) Si possono usare oggetti magici o pozioni?

Il Mentore può usarli per potenziare l'Eroe. L'Eroe può bere pozioni, ma non può indossare alcun equipaggiamento od oggetto magico. La clava viene fornita dai giudici, ed è uguale per tutti i concorrenti.

14) E' possibile incantare la clava?

Sì, la clava è liberamente a disposizione degli atleti.

15) Quanto è difficile colpire il bersaglio?

Colpire il bersaglio è automatico. Il tiro per colpire viene quindi considerato un successo automatico.

16) Solo attacchi base o è possibile utilizzare poteri e abilità speciali?

Un solo attacco, anche non base.

IL CARCERE DALLE CENTO PORTE

17) Le trappole sono in grado di danneggiare - bloccare l'Atleta?

Le trappole infliggono un marchio arcano. Al termine della gara ogni marchio equivarrà ad una penalità sul tempo ottenuto. Cancellare magicamente i marchi inflitti comporta la squalifica.

18) Devo per forza aprire le porte scassinandole o è possibile superarle in altri modi (sfondando la porta o superandola con Intermittenza, Forma Gassosa o simili?)

Le porte devono essere aperte (scassinate o sfondate). Una porta superata senza aprirla viene considerata NON superata.

