

L'Attacco degli Orchi



L'ATTACCO DEGLI ORCHI



GIOCO DI RUOLO



L'ATTACCO DEGLI ORCHI
di Daimon Games
www.daimongames.com

Illustrazione di copertina: Daniel Comerci - www.hounworks.it

Illustrazioni interne di Justin Hernandez

Copyright 2013 Daimon Games / Licenza Creative Commons:
Attribuzione, Non Commerciale, Condividi Allo Stesso Modo
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/it/legalcode>

Terza Edizione: Febbraio 2014

SOMMARIO

Il Gioco	7
Introduzione	8
Meccaniche Di Gioco	11
Uso Dei Personaggi	12
Uso Dei Dadi	14
Gloria E Oro	15
Azioni Di Gioco	16
Combattimento	18
Meccaniche Avanzate	22
L'Attacco Degli Orchi	27
I Personaggi	28
Come Cominciare Il Gioco	46
Le Scene	52
Il Gruppo Degli Orchi	75
Il Finale	79



IL GIOCO

INTRODUZIONE

L'ATTACCO DEGLI ORCHI è un Gioco Di Ruolo, ambientato nel Nord dell'immaginario e fantastico continente di Kalan. Il Nord è un territorio selvaggio e indomito, regno delle tribù di barbari, ricco di risorse naturali, ancora libero dal controllo dell'Impero. Ma la libertà ha il suo prezzo: queste terre sono territorio di caccia di grandi animali da preda, sono periodicamente battute da orchi e troll e altri mostri, gli inverni sono lunghi e rigidi, le varie tribù dei barbari spesso in guerra l'una con l'altra.

Il gioco contiene UN SET DI REGOLE DI BASE, dotato di meccaniche semplici per la risoluzione di ogni genere di azione e per il combattimento, oltre a regole particolari per alcune situazioni specifiche. Il sistema di gioco è basato interamente su dadi a sei facce (D6), il cui uso non prevede nemmeno la somma dei valori, per facilitare uno svolgimento rapido.

Inoltre L'ATTACCO DEGLI ORCHI contiene l'omonima AVVENTURA, completa di istruzioni per il Master, dotata di UN SET DI PERSONAGGI PREDEFINITI, pronti per essere interpretati dai Giocatori.

L'ATTACCO DEGLI ORCHI È INDICATO PER PICCOLI GRUPPI, composti da 1 Master e un minimo di 2 Giocatori, fino a un massimo di 4. L'Avventura contiene indicazioni su come essere giocata a seconda del numero di Giocatori presenti al tavolo, anche se 4 GIOCATORI E 1 MASTER È DI GRAN LUNGA LA CONFIGURAZIONE MIGLIORE.

MATERIALI

Il manuale è strutturato come segue: la prima parte è dedicata alle meccaniche di base, come descrizione dei Personaggi, azioni, combattimenti, uso dei dadi e regole specifiche per diverse situazioni. La seconda parte contiene l'Avventura vera e propria, con i Personaggi pregenerati, i diversi scenari e gli eventi chiave, le schede dei mostri e degli avversari, la guida per gestire il finale.

PREPARAZIONE

Prima di giocare, il Master deve provvedere alla preparazione del materiale indicato di seguito. Si consiglia di scaricare gli appositi moduli da sito www.daimongames.com:

- * Stampare le Schede dei Personaggi per l'Avventura da svolgere
- * Stampare il sommario delle regole, eventualmente in più copie per il Master e i Giocatori
- * Stampare le mappe necessarie per l'Avventura, per il Master e per i Giocatori
- * Stampare la checklist degli orchi e i loro dati
- * Procurarsi un numero adeguato di dadi a sei facce (D6)
- * Matite, gomme, fogli per appunti

A PROPOSITO DEI PERSONAGGI

È molto importante che i Giocatori NON LEGGANO le Schede dei vari Personaggi prima di giocare, e che anche durante il gioco non possano sbirciare dettagli significativi delle Schede degli altri Giocatori.

Sul sito www.daimongames.com sono presenti le Schede dei Personaggi in formato A4, pronte per essere stampate.

Queste schede possono essere ripiegate su tre colonne, nascondendo alla vista la seconda e la terza colonna che contengono informazioni riservate al Giocatore.

Link alla pagina delle schede:

<http://www.daimongames.com/kalan/lattaccodegliorchi.html>



MECCANICHE DI GIOCO

USO DEI PERSONAGGI

Di seguito si trova una descrizione delle diverse informazioni contenute nelle Schede dei Personaggi, con diverse note relative all'utilizzo nel corso del gioco. Le regole precise sono riportate successivamente, ma questa prima panoramica sulla struttura delle Schede PG e sull'uso dei diversi valori, fornirà al Master un'utile introduzione alle meccaniche di gioco.

DESCRIZIONE

La Descrizione è composta da alcuni paragrafi che permettono ai Giocatori di familiarizzare con il PG, introducendone i tratti principali, l'aspetto fisico, le relazioni e il carattere, le specialità.

Questa sezione può essere letta AD ALTA VOCE dal Giocatore, per introdurre il proprio PG agli altri partecipanti al gioco.

TALENTI

I Talenti sono speciali doti di ciascun PG. Inizialmente SOLO UNO è attivo: guadagnando Gloria nel corso dell'Avventura il Giocatore può sbloccare gli altri.

ATTRIBUTI E ABILITÀ

Gli Attributi del PG sono 4: Potenza, Agilità, Saggezza, Spirito. Questi Attributi hanno un VALORE DA 1 A 10, e rappresentano il punteggio base per i test eseguiti dal PG per azioni, confronti, combattimenti e simili.

Ad ogni Attributo sono associate 3 Abilità, che indicano IL BONUS in numero di dadi per le azioni relative.

PUNTI FERITA

Le ferite sono divise in Ferite Leggere e Ferite Gravi e rappresentano il numero di colpi che il PG può subire in combattimento, prima di perdere conoscenza. Le Ferite Gravi assegnano una PENALITÀ DI -1 per ciascuna Ferita Grave subita, inclusa una penalità alla velocità.

EQUIPAGGIAMENTO

La sezione Equipaggiamento contiene i valori di carico del PG per armi, protezioni e attrezzature trasportate, e la lista degli oggetti a disposizione all'inizio del gioco.

SEGRETO

Questo paragrafo contiene, in forma descrittiva, una o più chiavi importanti per interpretare, comprendere e dirigere il PG. Il Segreto di ogni PG rappresenta un punto debole, una potenziale rottura o la miccia di un conflitto.

Il Giocatore DOVRÀ INTERPRETARE IL PG COERENTEMENTE, in base a queste informazioni, ma usando attenzione e scaltrezza: il Segreto dovrebbe rimanere tale (a meno che il Giocatore non lo riveli, o un altro Giocatore non lo scopra).

TRATTI

I Tratti sono semplici indicazioni relative al CARATTERE DEL PG. Interpretando il PG in base a questi Tratti, il Giocatore può guadagnare nuovi Dadi Destino.

OBIETTIVI

Gli Obiettivi sono indicati in breve sulla Scheda, di modo che il Giocatore abbia ben chiaro quali saranno le motivazioni più forti per il proprio PG, e cosa dovrà cercare di ottenere nel corso dell'Avventura.

Alcuni di questi obiettivi derivano dalla descrizione del PG e sono chiaramente intuibili anche da parte gli altri Giocatori, mentre quelli legati al Segreto del PG sono ovviamente da perseguire in modo più accorto.

GLORIA, ORO, DADI DESTINO

Questi sono i CONTATORI che indicano Gloria, Oro e Dadi Destino del PG. I meccanismi esatti che li regolano sono descritti successivamente.

USO DEI DADI

Nel gioco si usano solamente dadi a sei facce, o D6. Nel manuale è utilizzata la notazione standard $x\text{D}6$, dove x indica il numero di dadi da lanciare. $+x\text{D}6$ indica dadi aggiuntivi, $-x\text{D}6$ dadi in meno da lanciare.

Quando è richiesto di lanciare i dadi, NON OCCORRE SOMMARE i risultati.

Invece, I DADI SI LEGGONO COME SEGUE:

- [1] sottrarre un punto dal punteggio totale
- [2,3] neutro, nessuna modifica al totale
- [4,5,6] aggiungere un punto al punteggio totale

Ad esempio, nelle Prove si utilizza il punteggio iniziale dell'Attributo e si lanciano dadi in più grazie ad un'Abilità messa in gioco. Per ogni dado con risultato di 4, 5 o 6, si somma un punto, 2 e 3 sono neutri, ogni dado con risultato 1 sottrae un punto al totale.

I VANTAGGI E LE PENALITÀ possono essere indicati come $+/-x\text{D}6$, modificando i dadi a disposizione, oppure come $+/-x$, quando il valore di x si aggiunge/sottrae al risultato finale.

DADI DESTINO

All'inizio del gioco tutti i Giocatori ricevono 7 DADI DESTINO (DD).

Questi DD possono essere utilizzati in ogni azione che preveda l'uso di dadi: Prove, Confronti, Combattimenti, calcolo del Danno, per aumentare le probabilità del giocatore di ottenere un buon punteggio.

Una volta utilizzati, i DD VENGONO SCARTATI.

Il Giocatore può GUADAGNARE DADI DESTINO nel corso dell'Avventura come indicato di seguito:

- * $+1\text{DD}$ all'inizio di ogni SESSIONE DI GIOCO
- * $+1\text{DD}$ per L'INTERPRETAZIONE CONVINCENTE di un Tratto del PG
- * $+2\text{DD}$ se questo mette IN PERICOLO O CAUSA DANNO al PG

Quando un PG offre il suo aiuto per compiere un'azione, può prestare un Dado Destino al compagno per migliorarne le probabilità di successo. Questo DD viene scartato al termine dell'azione.

GLORIA E ORO

Gloria e Oro sono due contatori relativi al successo del PG, che vengono utilizzati sia per indicare lo stato dei Personaggi, che per funzioni avanzate, spiegate di seguito.

GLORIA

La Gloria indica la considerazione in cui è tenuto il PG in relazione ai suoi obiettivi e alle sue azioni.

Si ottiene Gloria come segue:

- * $+1$ PER OGNI NEMICO ucciso o sconfitto (solo se effettivamente di ostacolo al PG nella realizzazione dei suoi scopi)
- * $+1$ PER OGNI AZIONE RILEVANTE, che avvicini il PG a realizzare i suoi scopi, oppure aiuti od ostacoli un altro PG in modo significativo
- * $+1$, $+2$ o $+3$ per il completamento di un OBIETTIVO

OGNI 5 PUNTI GLORIA, il Giocatore può sbloccare un Talento a scelta, tra quelli disponibili per il proprio Personaggio. I punti Gloria NON sono spesi, servono semplicemente ad indicare quando il Giocatore può attivare un nuovo Talento.

ORO

L'Oro indica la RICCHEZZA corrente del PG, che ha con sé nel corso del gioco. Si ottiene Oro saccheggiando, derubando, trovando tesori e in ogni altra occasione indicata dal Master.

Questi punti Oro possono essere spesi nel corso dell'Avventura, sempre in base alle richieste del Master, ad esempio per comprare equipaggiamento, per corrompere, per acquistare un servizio e così via.

VITTORIA FINALE

Al termine dell'Avventura LA SOMMA DI PUNTI Gloria e Oro viene utilizzata per determinare la classifica finale dei Personaggi, indicando i risultati dal migliore (con più punti) al peggiore (con meno punti).

AZIONI DI GIOCO

Le azioni di gioco si dividono in: Prove, utilizzate per azioni svolte dal PG da solo e Confronti, da usare per le sfida tra due PG.

PROVE

Le PROVE vengono utilizzate per determinare se un PG ha avuto o meno successo in una delle sue azioni. Si utilizzano le Prove solamente per azioni difficili o per importanti snodi narrativi, NON per ogni azione banale.

Determinare l'Attributo messo alla prova: il suo valore rappresenta il PUNTEGGIO INIZIALE del Giocatore.

Modificare il PUNTEGGIO in base al FATTORE DI DIFFICOLTÀ della Prova:

[+1] facile	[-2] molto difficile
[0] normale	[-3] difficilissima
[-1] difficile	[-4] proibitiva

Assegnare i dadi al Giocatore come segue, in base all'Abilità che verrà utilizzata per compiere l'azione:

[1D6] per ogni punto di Abilità	[1D6] per Dado Destino usato
---------------------------------	------------------------------

Lanciare i D6 indicati e calcolare il risultato come segue:

[1] sottrarre un punto	[4,5,6] aggiungere un punto al valore iniziale
[2,3] neutro	

Il risultato della Prova è il seguente:

[1,2,3] grave fallimento	[7] successo
[4,5] fallimento	[8,9] grande successo
[6] mediocre successo	[10+] successo eccezionale

I Dadi Destino utilizzati sono sempre scartati al termine di una Prova.

Un altro PG che venga in aiuto del PG impegnato nella Prova, può cederli un Dado Destino per rappresentare il suo supporto; questo dado è scartato al termine della prova.

In caso di fallimento, è possibile ripetere la prova dopo aver subito le conseguenze del precedente fallimento, solo se il Master lo ritiene opportuno, e in un adeguato contesto narrativo.

CONFRONTI

Si utilizzano i confronti per rappresentare la sfida tra due PG o tra PG e PNG rilevanti.

Nel Confronto, ogni Giocatore calcola il punteggio come se stesse eseguendo una prova, usando il valore dell'Attributo come punteggio iniziale.

Il Master può identificare la posizione di uno dei partecipanti come di NETTO SVANTAGGIO. Questo svantaggio si traduce in una penalità al punteggio, come la difficoltà di una Prova:

[-1] svantaggio	[-3] svantaggio netto
[-2] chiaro svantaggio	[-4] svantaggio proibitivo

La penalità viene assegnata solamente al partecipante in svantaggio; il partecipante in vantaggio ottiene di conseguenza maggiori probabilità di vittoria grazie alla penalità inflitta al suo avversario.

Assegnare i dadi a ciascun Giocatore come in una Prova, in base all'Abilità che verrà utilizzata per compiere l'azione:

[1D6] per ogni punto di Abilità	[1D6] per Dado Destino usato
---------------------------------	------------------------------

Ogni partecipante lancia i propri D6, e calcola il risultato come segue:

[1] sottrarre un punto	[4,5,6] aggiungere un punto al valore iniziale
[2,3] neutro	

VITTORIA: prevale nel confronto chi ha ottenuto il PUNTEGGIO MAGGIORE.

In caso di PARITÀ, i partecipanti possono accettare una condizione di sostanziale stallo, e quindi accettare questo verdetto, oppure dar vita a un nuovo confronto. Nel caso uno dei partecipanti si ritiri o rifiuti il confronto, viene considerato come perdente.

I Dadi Destino utilizzati sono sempre scartati al termine di un Confronto.

Un PG che venga in aiuto di uno dei contendenti può cedere un Dado Destino per rappresentare il suo supporto; questo dado è scartato al termine del confronto.

In caso di sconfitta, è possibile ripetere il confronto dopo aver subito le conseguenze del precedente fallimento, e solo quando il Master riterrà che sia giunto il momento opportuno per una nuova sfida relativa all'oggetto del contendere. Fino a quel momento, il primo risultato si considera ancora attuale.

COMBATTIMENTO

Il Combattimento viene utilizzato per regolare gli scontri armati o disarmati. Il Combattimento è diviso in Turni, in cui ogni partecipante ha la possibilità di compiere un'azione.

INIZIATIVA

All'inizio di ogni Combattimento, eseguire un Confronto di Agilità e Movimento. L'ordine delle azioni nel corso del Combattimento sarà in base al risultato di questo Confronto; chi ottiene il punteggio più alto, agirà per primo. A parità di punteggio, le azioni si considerano contemporanee.

In caso di **ATTACCO A SORPRESA**, l'Iniziativa passa a chi ha sorpreso il suo avversario. Eseguire quindi il Confronto per l'Iniziativa, per determinare l'ordine delle azioni dei Turni successivi.

ATTACCO E DIFESA

Ogni combattente ha a disposizione un certo numero di dadi per Attacco e Difesa. Questi dadi vengono lanciati per determinare il successo delle azioni di attacco e difesa.

Per portare un attacco, lanciare i dadi di **ATTACCO** (o **LOTTA** se disarmato) e sommare al punteggio di Potenza, come per le Prove:

[1]	sottrarre un punto	[4,5,6]	aggiungere un punto al valore iniziale
[2,3]	neutro		

I Dadi Destino utilizzati sono sempre scartati al termine di un attacco.

L'avversario si difende lanciando i dadi di **DIFESA** (o **Lotta** se disarmato) e sommando al punteggio di Potenza, allo stesso modo.

Si è andati a segno se l'attaccante ha realizzato un punteggio **PARI O SUPERIORE** a quello del difensore.

Ogni punto di differenza **ASSEGNA UN DANNO AUTOMATICO**.

DANNO

Per calcolare il Danno, in caso di attacco andato a segno, assegnare i dadi come segue:

- * +xD6 (più) come indicato per l'arma utilizzata, o +1D6 per la Lotta
- * -xD6 (meno) per le protezioni del difensore
- * Un numero negativo di dadi si considera pari a zero dadi

Si lanciano i dadi se l'attaccante ne ha a disposizione dopo aver sottratto la protezione. Il calcolo avviene secondo la meccanica tradizionale:

[1]	sottrarre un punto	[4,5,6]	aggiungere un punto al danno iniziale
[2,3]	neutro		

Note importanti:

- * L'arma aggiunge dadi (non punti di danno)
- * Allo stesso modo la protezione sottrae dadi da lanciare
- * Un danno negativo si considera pari a zero

Al risultato finale si aggiunge **LA DIFFERENZA TRA ATTACCO E DIFESA** della fase precedente, che infligge automaticamente danno.

Per ogni punto di danno, si marca una casella dei Punti Ferita sulla Scheda del PG o del PNG, **PARTENDO DALLE FERITE LEGGERE**.

Per ogni punto di danno marcato nelle Ferite Gravi, il Giocatore subisce una **PENALITÀ DI -1 PUNTO** ad ogni tipo di azione, incluso il combattimento.

AZIONI PER TURNO

In un Turno, ogni combattente ha diritto a una azione di attacco e a una difesa per ogni attacco subito:

- * Ogni combattente ha diritto a **UN SOLO ATTACCO** per Turno
- * In alternativa all'Attacco, un combattente può decidere di muoversi o di eseguire una qualche azione particolare
- * Ogni combattente ha diritto a una difesa **CONTRO OGNI ATTACCO** subito, ma per ogni avversario oltre al primo, assegna +1 a ogni attaccante

Notare che la **SUPERIORITÀ NUMERICA** quindi permette, a ciascun attaccante, di ottenere un punto in più, +1 al proprio risultato, per ogni attaccante in sovrannumero.

TRATTENERE I DADI

È possibile TRATTENERE uno o più dadi d'Attacco o Difesa, per utilizzarli nel Turno successivo, anche SCAMBIANDOLI tra Attacco e Difesa.

I dadi trattenuti devono essere usati NEL TURNO SUCCESSIVO, non possono essere trattenuti più a lungo.

ARMI A DISTANZA

Per utilizzare un'arma da lancio o da tiro, lanciare i dadi di MIRA e sommare al punteggio di Agilità, come per le Prove:

[1] sottrarre un punto	[4,5,6] aggiungere un punto al valore iniziale
[2,3] neutro	

Si è andati a segno se il totale è pari o superiore al numero generato per la SOMMA DI DISTANZA E DIMENSIONE del bersaglio.

[2] ravvicinata	[2] molto grande
[3] media distanza	[3] grande (orco)
[4] gittata lunga	[4] medio (umano)
[5] gittata molto lunga	[5] piccolo

L'avversario non ha quindi un tiro di difesa.

I Dadi Destino utilizzati sono sempre scartati al termine di un attacco.

Il danno si calcola allo stesso modo delle armi normali. Ogni punto di differenza rispetto al punteggio da realizzare, ASSEGNA UN DANNO AUTOMATICO.

RIPOSO E GUARIGIONE

I Punti Ferita sono divisi in Ferite Leggere e Ferite Gravi. Le Ferite Leggere vengono recuperate al ritmo di 1 PER OGNI PERIODO DI RIPOSO, sia notturno che diurno (di circa 8 ore). Ad esempio un intero giorno e una notte di riposo permettono di recuperare 3 Ferite Leggere.

LE FERITE GRAVI RICHIEDONO CURE da parte di un chierico, di uno sciamano o di un guaritore, o di essere trattate con medicinali specifici.

Nel caso il PG abbia guarito Ferite Leggere ma possieda ancora Ferite Gravi, subirà LA PENALITÀ dovuta alle Ferite Gravi, ma SE VERRÀ COLPITO DI NUOVO marcherà prima le Ferite Leggere.

ARMI E PROTEZIONI

Le seguenti sono liste di riferimento per armi e protezioni tipiche per il gioco.

Armi da mischia:

- * Ascia bipenne (a 2 mani): danno +6D6
- * Spadone (a 2 mani): danno +6D6
- * Spada bastarda (a 2 mani): danno +5D6
- * Martello da guerra (a 2 mani): danno +5D6
- * Spada: danno +4D6
- * Mazza: danno +4D6
- * Ascia: danno +3D6
- * Coltello: danno +2D6 (gittata ravvicinata per lancio)
- * Pugnale: danno +2D6 (gittata ravvicinata per lancio)
- * Disarmato: danno +1D6

Armi a distanza:

- * Balestra: gittata lunga, danno +6D6, 2 turni per ricaricare
- * Arco lungo: gittata molto lunga, danno +5D6
- * Arco da cacciatore: gittata lunga, danno +4D6
- * Arco corto: gittata media, danno +3D6
- * Coltello: danno +2D6 (gittata ravvicinata per lancio)
- * Pugnale: danno +2D6 (gittata ravvicinata per lancio)

Protezioni:

- * Armatura di metallo: protezione -4D6 (-3 Agilità quando indossata)
- * Cotta di maglia: protezione -3D6 (-2 Agilità quando indossata)
- * Armatura di cuoio e metallo: protezione -2D6 (-1 Agilità quando indossata)
- * Armatura di cuoio: protezione -1D6
- * Scudo di metallo: protezione -2D6 (-1 Agilità quando imbracciato)
- * Scudo di cuoio/legno: protezione -1D6 (-1 Agilità quando imbracciato)

MECCANICHE AVANZATE

Di seguito si trovano le regole per la gestione di alcune situazioni speciali di gioco.

CARICO

Il Carico si divide in Carico Leggero e Carico Pesante.

Il CARICO LEGGERO è indicato da un numero di caselle pari al valore di Potenza. L'equipaggiamento iniziale è raggruppato in liste, e per ogni punto della lista il Giocatore deve marcare una casella del Carico Leggero.

Una volta marcate tutte le caselle del Carico Leggero, ad esempio raccogliendo nuovo equipaggiamento, si inizia a marcare le caselle del Carico Pesante. Ogni punto del CARICO PESANTE assegna al Giocatore una PENALITÀ DI -1 PUNTO ad ogni azione che coinvolga l'Agilità, e diminuisce in proporzione ANCHE LA VELOCITÀ DI MOVIMENTO (sia strategico che per le marce giornaliere all'inseguimento degli orchi).

Spetta al Master indicare al Giocatore quando il suo carico ha raggiunto una consistenza tale da dover marcare una nuova casella.

MORTE DEI PERSONAGGI

È possibile che nel corso dell'Avventura uno o più PG vengano uccisi, in seguito a un combattimento o una qualche azione pericolosa. Per evitare che un Giocatore rimanga inattivo e che il gruppo venga indebolito, e per consentire che tutte le storie vengano portate a compimento, la morte del PG dovrebbe essere gestita correttamente dal Master.

Il modo migliore è spesso quello di POSTICIPARE LA MORTE DEL PG a una delle scene finali, dove la morte stessa può essere utilizzata come importante elemento di narrazione.

Il Master dovrebbe quindi permettere che il PG continui la sua avventura, seppur con il marchio della morte su di sé:

- * Il Giocatore sottrae 5 punti Gloria
- * Prima del termine dell'Avventura, nel corso dell'ultima sessione, il PG dovrà comunque andare incontro al suo destino. Spetterà al Giocatore e al Master trovare una scena significativa per la morte del PG

MOVIMENTO

Il Movimento dei PG e dei PNG può essere gestito dal Master in modo libero durante il gioco. Possono però verificarsi situazioni dove una GESTIONE STRATEGICA del Movimento diventa necessaria.

Nel caso sia necessario gestire un movimento Turno per Turno, ad esempio in un combattimento o in una serie di azioni, considerare il valore di Agilità come il numero di METRI PER TURNO percorsi dal PG.

Questo movimento meccanico e non variabile è utilizzabile nel caso sia necessario regolare numerosi turni di gioco. Se invece il movimento diventa la CHIAVE PER UN CONFRONTO (un tentativo di cattura, di breve inseguimento, di evasione), si dovrebbero utilizzare Agilità e Movimento (Attributo e Abilità) PER UNA PROVA O PER UN CONFRONTO.

INSEGUIMENTO

Parte dell'Avventura che segue sarà incentrata su movimenti a largo raggio, in un inseguimento che durerà giorni.

In termini generali, la velocità del gruppo è indicata dal punteggio di Agilità, e il gruppo che possiede un valore più alto sarà PROPORZIONALMENTE PIÙ VELOCE. Inoltre, la velocità del gruppo è determinata dal punteggio di Agilità DEL COMPONENTE PIÙ LENTO.

Per il gruppo di orchi, rallentato anche dal trasporto dei prigionieri, la velocità sarà pari a un personaggio di Agilità 6. Il movimento giornaliero tipicamente è suddiviso tra mattina e pomeriggio, nel caso degli orchi considerare 3+3.

Considerata la velocità di 7 per i PG, i PG guadagneranno l'equivalente di 1 punto per ogni giorno di marcia (7-6=1). Considerato che gli orchi hanno un vantaggio di un giorno (6 punti), occorreranno sei giorni a velocità normale perché i PG possano raggiungerli.

È possibile accelerare la propria marcia, ma questo comporta UN COSTO EQUIVALENTE A 1 PUNTO FERITA per ogni punto aggiuntivo di velocità. Le ferite accumulate in questo modo sono in realtà fatica, ma sono trattate come regolari ferite, con le stesse regole per recupero e penalità.

Si accumulano ferite anche per MARCE NOTTURNE (a meno che non seguite da un riposo diurno), sempre in relazione 1 a 1 tra velocità e stanchezza.

Notare che marciando IN MONTAGNA O ALL'INTERNO DI UN BOSCO, la velocità è dimezzata.

TRACCIARE

Per leggere le tracce di un animale, di un mostro o di un uomo, è necessario al PG effettuare una PROVA DI PERCEZIONE.

Per restare sulle tracce degli orchi, sarà sufficiente una Prova di Percezione, Facile (bonus +1), all'inizio di ogni giornata. La Prova sarà facile poiché il gruppo degli orchi è numeroso e si muove senza particolare attenzione a coprire le proprie tracce. Tracciare un branco di animali è solitamente altrettanto semplice. La difficoltà della Prova è destinata a crescere per singoli animali, o per un soggetto in fuga che ad esempio tenti di coprire le proprie tracce.

Come indicato, per gli inseguimenti di lunga durata è sufficiente UNA SINGOLA PROVA GIORNALIERA.

IN CASO DI FALLIMENTO, la prova successiva può essere eseguita a breve termine, e subirà una penalità di 1 punto per ogni punto mancante alla prova precedente rispetto al punteggio minimo di successo (6). Inoltre LA VELOCITÀ del gruppo all'inseguimento si considera RIDOTTA DI 1 PUNTO per ciascun punto di fallimento.

Dopo TRE FALLIMENTI CONSECUTIVI la pista si intende persa definitivamente.

CIBO E ACQUA

Durante i loro spostamenti, i PG dovranno nutrirsi due o tre volte al giorno. All'inizio dell'avventura, i PG hanno con sé cibo a sufficienza per quattro giorni, e acqua per due giorni.

Per trovare cibo e acqua durante la marcia, utilizzare le regole seguenti:

- * È possibile trovare cibo di origine vegetale (frutta, verdura, funghi, radici) nelle zone pianeggianti o boschive, al COSTO di 1 punto di velocità per la raccolta, e al costo di 2 punti in zone montagnose
- * L'acqua è presente senza costo in zone di montagna e aree boschive, o nei pressi di un fiume indicato sulla mappa
- * In zone pianeggianti come la steppa, per ogni giorno di cammino si ha il 50% di probabilità di trovare acqua potabile, al costo di 1 punto di velocità per ogni tentativo di ricerca. Lanciare 1D6:
[1,2,3] niente acqua [4,5,6] trovata acqua
- * Per ogni giorno in cui non si consumano cibo o acqua a sufficienza, si subisce UNA PENALITÀ DI 1 PUNTO FERITA (1 punto per il cibo + 1 per l'acqua, se mancano entrambi).

USO DELLA MAGIA

Il quarto PG pregenerato per l'Avventura, Ktor il Corvo, è uno dei giovani nipoti di Urth, sciamano del villaggio. Nonostante non abbia seguito un percorso sciamanico vero e proprio, conosce comunque alcuni incantesimi.

Queste magie sono da rappresentare, nel corso del gioco, come dei veri e propri rituali sciamanici:

- * NON POSSONO essere lanciati nel mezzo di un combattimento o di una azione ma richiedono invece una breve preparazione
- * La preparazione consiste in un breve RITUALE che, descritto dal Master, può includere pitture rituali, uso di ingredienti particolari, canti, trance, uso di erbe, funghi magici, e simili. Il rituale richiede alcuni minuti e tranquillità, per poter essere eseguito, e Ktor dovrebbe avere a disposizione gli ingredienti dall'inizio del gioco
- * Una volta che l'incantesimo è preparato, può essere ATTIVATO ISTANTANEAMENTE nel corso DELLA STESSA SESSIONE
- * Se non viene attivato, è considerato di nuovo disattivato, nella Sessione successiva

Per eseguire il rituale, il PG deve superare una PROVA di difficoltà Proibitiva (modificatore -4) di SAGGEZZA+ARCANO.

Nel caso la Prova sia superata, l'incantesimo si considera come preparato con successo, e quindi a disposizione del Giocatore per essere attivato in qualsiasi momento durante la Sessione di gioco corrente.

Nel caso la Prova fallisca, il rituale non è andato a buon fine e nonostante il PG non subisca conseguenze, l'incantesimo non può essere utilizzato, e non si può tentare una nuova preparazione fino alla Sessione successiva. Il PC può comunque tentare di preparare un diverso incantesimo.

Poiché il valore di Saggezza e Arcano di Ktor è 8+3D6, la difficoltà Proibitiva con modificatore di -4, e il punteggio minimo per il successo è 6, questo significa che il Giocatore dovrà ottenere COME MINIMO 2 SUCCESSI con i 3D6 (Saggezza 8, -4 per difficoltà, uguale 4; 6-4=2 che è il numero di successi necessari per completare correttamente il rituale).

Per aumentare le proprie probabilità di successo, il Giocatore può ovviamente utilizzare Dadi Destino.



L'ATTACCO DEGLI ORCHI

I PERSONAGGI

Di seguito sono presentati i quattro Personaggi a disposizione per l'Avventura: "L'Attacco Degli Orchi". Questi Personaggi permetteranno ai Giocatori di iniziare a familiarizzare con le diverse tribù e famiglie del villaggio dei barbari.

È molto importante che i Giocatori NON LEGGANO le Schede degli altri Personaggi prima di giocare, e che anche durante il gioco non possano sbirciare dettagli significativi delle Schede degli altri Giocatori.

COME ASSEGNARE I PERSONAGGI

Non è consentito ai Giocatori scegliere il proprio Personaggio, poiché questo comporterebbe leggere nei dettagli le Schede dei Personaggi degli altri Giocatori, prima del gioco. Di conseguenza, I PERSONAGGI SONO ASSEGNATI A CASO.

Per assegnare i Personaggi il Master può semplicemente distribuire le schede a caso, o utilizzare i dadi. Se si scegliesse di utilizzare i dadi, procedere come segue: far lanciare 1D6 a ciascun Giocatore, e assegnare il primo Personaggio a chi otterrà il numero più alto, il secondo Personaggio al Giocatore con il secondo numero più alto e così via. In caso di parità tra due o più Giocatori, questi Giocatori lanceranno di nuovo i dadi, per determinare l'ordine tra di essi.

Come alternativa, il Master potrebbe leggere ai Giocatori le Descrizioni dei Personaggi, per consentir loro di scegliere.

NUMERO DI GIOCATORI

Nel caso il gruppo sia composto da 4 Giocatori, assegnare un Personaggio a ciascun Giocatore.

Nel caso il gruppo sia di 3 Giocatori, assegnare un Personaggio a ciascun Giocatore, e l'ultimo verrà impersonato dal Master come PNG comunque partecipante all'Avventura, seppur con un profilo meno attivo.

Per un gruppo di 2 Giocatori, assegnare due Personaggi a ciascun Giocatore. Questo modello di gioco richiede più attenzione da parte dei Giocatori, che dovranno manovrare due Personaggi contemporaneamente. Si suggerisce di dare a un Giocatore i Personaggi 1 e 3, e all'altro Giocatore i Personaggi 2 e 4, di modo da rappresentare al meglio le diverse fazioni.

MORTE DEI PERSONAGGI

In caso di morte di uno dei Personaggi, come spiegato nelle regole, il Giocatore può proseguire il gioco pagando 5 punti Gloria (anche scendendo in negativo), perché il PG vada incontro al suo destino successivamente.

LE SCHEDE PERSONAGGIO

Prima di iniziare a giocare, il Master dovrebbe scaricare dal sito del gioco le 4 Schede Personaggio e stamparle su un foglio A4. In alternativa è possibile utilizzare le Schede Personaggio a disposizione nelle pagine seguenti, ma quelle disponibili sul sito sono di un formato più adatto alla stampa.

Ogni Scheda Personaggio contiene tutte le informazioni necessarie al Giocatore per iniziare l'Avventura.

ENTRARE NEL PERSONAGGIO

È compito del Master distribuire i Personaggi, e dopo aver lasciato abbastanza tempo ai Giocatori per leggere le e familiarizzare con i propri soggetti, rispondere a eventuali domande. Dovrà quindi ricordare ai Giocatori le seguenti linee guida:

- * I Personaggi hanno diversi OBIETTIVI. Spetta ai Giocatori fare il possibile perché i PG raggiungano questi obiettivi
- * I Personaggi hanno un carattere e dei TRATTI DISTINTIVI. Spetta ai Giocatori interpretare i PG al meglio, ai fini della narrazione e per ottenere Dadi Destino da usare nel corso del gioco
- * I TRATTI e gli OBIETTIVI sono parte integrante del gioco: un PG che non persegua i propri obiettivi o non agisca in base ai tratti sarà meno credibile, e non riceverà Dadi Destino o Gloria. Al Giocatore non spetta il compito di reinventare il PG da zero, ma di INTERPRETARLO CORRETTAMENTE
- * Ogni PG ha un SEGRETO, che dovrà guidare l'interpretazione del Giocatore, e le azioni del PG stesso. Spetta al Giocatore eventualmente decidere di confidare questo segreto
- * Tutti i Giocatori, dopo aver familiarizzato con il proprio PG, leggeranno la descrizione AD ALTA VOCE per presentarsi agli altri partecipanti al gioco

KRANDOS, IL LUPO



DESCRIZIONE

Leggila ad alta voce per farti conoscere dai tuoi compagni

Io sono Krandos, il Lupo, uno dei capi-cacciatori del villaggio e membro influente della tribù. Sono il capofamiglia dei Lupi: ho due figli, due figlie, mia moglie Arika è anche lei una valente cacciatrice. Io, Krandos, sono alto e robusto, dai lunghi capelli castani, dallo sguardo fiero: sono coraggioso ma saggio e prudente, sono franco, onesto e serio.

La mia specialità è la caccia: sono un abile tracciatore e un buon tiratore con l'arco, oltre ad essere un discreto spadaccino. A differenza di altri barbari, amo combattere protetto da uno scudo. Il mio rango e il mio carisma mi rendono il leader naturale di questo gruppo di cacciatori.

ATTRIBUTI E ABILITÀ

Questi sono i punteggi del tuo PG

POTENZA 8

Attacco +1D Difesa +2D Lotta +0D

AGILITÀ 7

Mira +1D Movimento +1D Destrezza +1D

SAGGEZZA 8

Conoscenze +1D Territorio +1D Arcano +1D

SPIRITO 7

Carisma +2D Inganno +0D Percezione +1D

PUNTI FERITA

Le Ferite Leggere non causano penalità

Sottrai 1 punto a ogni azione per ogni Ferita Grave

FERITE LEGGERE □ □ □ □

FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita) □ □ □ □

PRIVO DI CONOSCENZA □

SEGRETO

Non rivelarlo, ma interpretalo correttamente

La tua famiglia e l'onore sono le tue debolezze: ami profondamente tua moglie e i tuoi figli, ma allo stesso tempo sei conscio che il tuo ruolo di capofamiglia ti obbliga a tenere sempre in considerazione il bene del gruppo intero dei Lupi, e in generale il benessere di tutto il villaggio. Per natura sei portato al compromesso e alla diplomazia, ma sai anche di dover essere fermo e autoritario per mantenere il potere.

TRATTI

Ricevi 1 DD quanto interpreti il PG in base ai suoi Trattati

2 DD in caso di pericolo o danno per il PG

- * Onesto e onorevole
- * Saggio e attento
- * Compassionevole e diplomatico

OBIETTIVI

Marca gli Obiettivi compiuti per guadagnare Gloria

- Libera la tua famiglia (+1 Gloria)
- Salva gli altri abitanti della tribù (+2 Gloria)
- Rafforza la posizione dei Lupi, ottenendo il credito per l'operazione di salvataggio (+3 Gloria)

TALENTI

Scegli un Talento all'inizio del gioco; sblocca un Talento ogni 5 punti Gloria

Utilizzabili una volta per Sessione

- DIFESA IMPENETRABILE: raddoppia il valore delle protezioni per un Turno. Usato []
- ATTACCO BRUTALE: raddoppia il danno inflitto in mischia in un Turno. Usato []
- ATTACCO RAPIDO: attacca per primo per un Turno indipendentemente dall'iniziativa. Usato []

ATARG, L'ORSO



DESCRIZIONE

Leggila ad alta voce per farti conoscere dai tuoi compagni

Io sono Atarg, l'Orso: uno dei più forti guerrieri del villaggio, e figlio maggiore di Maraeh, capo della famiglia degli Orsi. Sono ancora troppo giovane per essere sposato, ma sono ufficialmente promesso alla figlia maggiore di Krandos, di cui sono un fedele alleato. Sono molto alto e muscoloso, dai capelli biondi raccolti in una grande treccia; sono impulsivo e irruente data la giovane età, sempre pronto a mettere mano alla spada, ma non violento né crudele.

La mia specialità è il combattimento, specialmente la lotta e il corpo a corpo, con ogni genere di arma. Il mio ruolo principale nella battuta di caccia è di proteggere i miei compagni da possibili attacchi di bestie feroci o mostri.

ATTRIBUTI E ABILITÀ

Questi sono i punteggi del tuo PG

POTENZA 10

Attacco +2D Difesa +2D Lotta +2D

AGILITÀ 8

Mira +1D Movimento +2D Destrezza +1D

SAGGEZZA 6

Conoscenze +0D Territorio +1D Arcano +0D

SPIRITO 6

Carisma +0D Inganno +1D Percezione +1D

PUNTI FERITA

Le Ferite Leggere non causano penalità

Sottrai 1 punto a ogni azione per ogni Ferita Grave

FERITE LEGGERE □□□□□

FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita) □□□□□

PRIVO DI CONOSCENZA □

SEGRETO

Non rivelarlo, ma interpretalo correttamente

Ami segretamente una giovane della famiglia delle Pantere, Eirika. Da Eirika hai avuto un figlio pochi mesi fa; l'intero villaggio considera il piccolo un bastardo e Eirika è in difficoltà con la sua famiglia, ma non ha mai rivelato il vostro segreto. Sei combattuto tra il desiderio di riconoscere il figlio e sposarti per amore, o restare fedele alla tua famiglia e mantenere la stima di tuo padre e di Krandos, che ti ha promesso in sposa la sua figlia maggiore, per cementare l'alleanza tra Lupi e Orsi.

TRATTI

Ricevi 1 DD quanto interpreti il PG in base ai suoi Tratti

2 DD in caso di pericolo o danno per il PG

- * Leale e coraggioso
- * Impulsivo e impetuoso
- * Silenzioso e riservato

OBIETTIVI

Marca gli Obiettivi compiuti per guadagnare Gloria

- Liberare Eirika e il figlio (+1 Gloria)
- Risolvere con onore il dilemma del legame con Eirika e con il figlio bastardo (+2 Gloria)
- Liberare la tua promessa sposa, figlia di Krandos (+3 Gloria)

TALENTI

Scegli un Talento all'inizio del gioco; sblocca un Talento ogni 5 punti Gloria

Utilizzabili una volta per Sessione

- ATTACCO BRUTALE:** raddoppia il danno inflitto in mischia in un Turno. Usato []
- DOPPIO ATTACCO:** attacca due volte in un Turno, anche avversari diversi. Usato []
- RIPRESA RAPIDA:** elimina le Ferite Leggere al termine di un combattimento. Usato []

VAIKE, LA PANTERA



DESCRIZIONE

Leggila ad alta voce per farti conoscere dai tuoi compagni

Io sono Vaike, la Pantera, la più letale delle cacciatrici del villaggio. Sono la figlia maggiore del grande cacciatore Mugar, ucciso da un orco diversi anni fa. Sono cugina di Eirika e amo profondamente ogni componente della mia famiglia, che sento di dover proteggere dopo la morte di mio padre. I miei capelli sono neri e corti, sono agile e resistente, molto magra; silenziosa, attenta e riflessiva.

La mia specialità è la caccia: sono famosa per non perdere mai una traccia e non mollare mai una preda. Uso un arco lungo, più potente e preciso di quello di molti cacciatori uomini; in corpo a corpo combatto con due pugni affilati come rasoi.

ATTRIBUTI E ABILITÀ

Questi sono i punteggi del tuo PG

POTENZA 6

Attacco +1D Difesa +1D Lotta +0D

AGILITÀ 10

Mira +3D Movimento +2D Destrezza +0D

SAGGEZZA 7

Conoscenze +0D Territorio +2D Arcano +0D

SPIRITO 7

Carisma +0D Inganno +1D Percezione +2D

PUNTI FERITA

Le Ferite Leggere non causano penalità

Sottrai 1 punto a ogni azione per ogni Ferita Grave

FERITE LEGGERE □ □ □

FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita) □ □ □

PRIVO DI CONOSCENZA □

SEGRETO

Non rivelarlo, ma interpretalo correttamente

Nutri un profondo odio per gli orchi, responsabili della morte di tuo padre; difficilmente rinuncerai a qualsiasi opportunità di ucciderne qualcuno, al punto da diventare avventata e attaccare anche in inferiorità numerica. Sospetti di un legame tra Eirika tua cugina, madre di un piccolo bastardo, e Atarg, ma ancora non hai deciso come reagire. Come tutti membri della famiglia delle Pantere, sei solitaria e non ti fidi granché di nessun'altra famiglia.

TRATTI

Ricevi 1 DD quanto interpreti il PG in base ai suoi Tratti

2 DD in caso di pericolo o danno per il PG

- * Odio profondo per gli orchi
- * Solitaria e diffidente
- * Riflessiva e silenziosa

OBIETTIVI

Marca gli Obiettivi compiuti per guadagnare Gloria

- Aiutare tua cugina Eirika con il figlio bastardo (+1 Gloria)
- Liberare la famiglia delle Pantere (+2 Gloria)
- Vendicarti uccidendo la maggioranza degli orchi che hanno attaccato il villaggio (+3 Gloria)

TALENTI

Scegli un Talento all'inizio del gioco; sblocca un Talento ogni 5 punti Gloria

Utilizzabili una volta per Sessione

- DOPPIO BERSAGLIO:** attacca due volte in un Turno, a distanza, anche avversari diversi. Usato []
- TIRO FORTUNATO:** puoi rilanciare i dadi di un attacco a distanza, inclusi i DD. Usato []
- TIRO POTENTE:** raddoppia il danno inflitto a distanza in un Turno. Usato []

KTOR, IL CORVO



DESCRIZIONE

Leggila ad alta voce per farti conoscere dai tuoi compagni

Io sono Ktor, il Corvo, un giovane membro della tribù; non ho ancora raggiunto la maggiore età ma sono stato aggiunto al gruppo in virtù delle mie capacità, e per fare esperienza. Sono uno dei tanti nipoti di Urth, capofamiglia dei Corvi e sciamano del villaggio. Sono di pelle più scura degli altri barbari, ho i capelli ricci e si dice che nella mia famiglia scorra sangue degli uomini del sud. Sono un giovane curioso e intraprendente, a volte troppo orgoglioso.

Sono versato sia nel combattimento che nella caccia, ho imparato a leggere dallo zio sciamano e amo i libri. Non ho ancora scelto se seguire il percorso sciamanico di mio zio o se diventare un guerriero, ma conosco già alcuni incantesimi.

ATTRIBUTI E ABILITÀ

Questi sono i punteggi del tuo PG

POTENZA 7

Attacco +1D Difesa +1D Lotta +0D

AGILITÀ 8

Mira +2D Movimento +1D Destrezza +0D

SAGGEZZA 8

Conoscenze +2D Territorio +0D Arcano +3D

SPIRITO 7

Carisma +0D Inganno +2D Percezione +0D

PUNTI FERITA

Le Ferite Leggere non causano penalità

Sottrai 1 punto a ogni azione per ogni Ferita Grave

FERITE LEGGERE □ □ □ □

FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita) □ □ □

PRIVO DI CONOSCENZA □

SEGRETO

Non rivelarlo, ma interpretalo correttamente

La famiglia dei Corvi, nonostante il rispetto tributato a Urth lo sciamano, è originaria di altri territori e solo da poco è entrata a far parte della tribù. I suoi membri sono più poveri e tenuti in scarsa considerazione; per un giovane orgoglioso e ambizioso come te questo è difficile da accettare. Sei un ragazzo indeciso: a volte ti impegni per ottenere il rispetto del resto della tribù, altre volte ti chiudi in un silenzio offeso, fantasticando di ottenere il potere e di vendicarti.

TRATTI

Ricevi 1 DD quanto interpreti il PG in base ai suoi Trattati

2 DD in caso di pericolo o danno per il PG

- * Intelligente e curioso
- * Scostante e indeciso
- * Ambizioso e orgoglioso

OBIETTIVI

Marca gli Obiettivi compiuti per guadagnare Gloria

- Recuperare il bastone magico di Urth (+1 Gloria)
- Liberare la famiglia dei Corvi (+2 Gloria)
- Ottieni maggior potere per te e per i Corvi ad ogni costo (+3 Gloria)

TALENTI

Scegli un Talento all'inizio del gioco; sblocca un Talento ogni 5 punti Gloria

Utilizzabili una volta per Sessione

- ATTACCO FORTUNATO:** puoi rilanciare i dadi di un attacco in mischia, inclusi i DD. Usato []
- ATTACCO RAPIDO:** attacca per primo per un Turno indipendentemente dall'iniziativa. Usato []
- SCHIVATA:** riduci il danno subito in un Turno a zero. Usato []

EQUIPAGGIAMENTO

Queste sono le tue armi, protezioni, attrezzature iniziali
Per ogni punto della lista iniziale, marca una casella di Carico

CARICO LEGGERO □□□□□|□□

Pesante (-1 AGILITÀ PER PUNTO) □□□□□|□□

- * Arco da cacciatore: gittata lunga, danno +4D6, con 15 frecce
- * Spada: danno +4D6; Coltello da cacciatore: danno +216 (gittata ravvicinata per lancio)
- * Armatura di cuoio: protezione -1D6
- * Carne affumicata per 4 gg, acqua per 2 gg (oltre pieno)
- * Zaino, coperta, mantello, stivali, erbe curative (6 dosi, recupera 1 ferita per dose), alcune monete, ingredienti per incantesimi

NOTE DEL GIOCATORE

Usa questo spazio per i tuoi appunti

CONTATORI

Marca Gloria quando sconfiggi un avversario o compi una importante azione;
marca Oro quando conquisti tesori

GLORIA □□□□□|□□□□□|□□□□□|□□□□□

ORO □□□□□|□□□□□|□□□□□|□□□□□

DADI DESTINO

Inizia l'Avventura con 7 Dadi Destino

DADI DESTINO □□□□□|□□□□□|□□□□□|□□□□□

INCANTESIMI DI KTOR

Scegli 3 incantesimi iniziali; utilizzabili una volta per Sessione
Sblocca un nuovo incantesimo ogni 5 punti Gloria conquistati
Un incantesimo deve essere preparato tramite adeguato rituale

- AGILITÀ FELINA: ottieni +3 all'Agilità per un'azione o per un Turno di combattimento. Usato []
- ARCANO SVELATO: ottieni +3D6 di Arcano per un'azione. Usato []
- FORZA BRUTA: ottieni +3 alla Potenza per un'azione o per un Turno di combattimento. Usato []
- FASCINO INCANTATO: ottieni +3D6 di Carisma per un'azione. Usato []
- LEGAME CON LA TERRA: ottieni +3D6 di Territorio per un'azione. Usato []
- MANO LESTA: ottieni +3D6 di Destrezza per un'azione. Usato []
- OCCHIO DI FALCO: ottieni +3D6 di Mira per un attacco a distanza. Usato []
- PERCEZIONE DIVINA: ottieni +3D6 di Percezione per un'azione. Usato []
- SAGGEZZA SCIAMANICA: ottieni +3D6 di Conoscenze per un'azione. Usato []
- SCALTREZZA DELLA SERPE: ottieni +3D6 di Inganno per un'azione. Usato []
- SCUDO MAGICO: ottieni +3D6 in Difesa per due Turni di combattimento. Usato []

NOTE DEL GIOCATORE

Usa questo spazio per i tuoi appunti

Puoi scaricare una versione A4 della Scheda Personaggio di Ktor, Il Corvo, su: www.daimongames.com

COME COMINCIARE IL GIOCO

L'Avventura "L'ATTACCO DEGLI ORCHI" narra di Mathar, un piccolo villaggio di barbari, ridotto allo stremo da un lungo e gelido inverno. Le provviste della comunità sono terminate e per evitare la morte per fame, gli uomini del villaggio si sono divisi in gruppi e sono partiti a caccia in diverse direzioni, lasciando le proprie famiglie indifese.

Dopo diversi giorni di caccia, il gruppo dei Personaggi tornerà al villaggio, per scoprire che questo è stato attaccato da un manipolo di orchi. Le case sono state devastate, i pochi uomini presenti uccisi e così alcune donne e bambini. La maggioranza degli abitanti, però, sono stati presi prigionieri e costretti a seguire gli orchi.

I Personaggi sanno che un destino orrendo attende gli abitanti del villaggio: essere ridotti in schiavitù dagli orchi, o addirittura divorati. Non c'è un momento da perdere: i Personaggi devono mettersi sulle tracce dei mostri e salvare la loro tribù. Questa Avventura condurrà il gruppo in una disperata caccia agli orchi; i Personaggi non avranno scelta, dovranno fronteggiare un nemico in superiorità numerica e trovare il modo di liberare gli altri abitanti del villaggio.

SCENA INIZIALE

Il Master inizia la sua narrazione descrivendo il lungo e gelido inverno che è appena trascorso, e le difficili condizioni di vita del villaggio dei barbari, ridotto ormai alla fame.

Quindi illustra ai Personaggi la loro attuale posizione: è il primo pomeriggio e si trovano a mezza giornata di distanza dal villaggio, sono di ritorno da una spedizione di caccia e sono riusciti ad abbattere una piccola cerva. Hanno già fatto a pezzi l'animale e ciascuno di loro porta sulle spalle una provvista di carne affumicata.

Con i Personaggi si trova anche un PNG, Garad, un altro cacciatore del villaggio. Vedremo di seguito il suo ruolo.

Per dare modo ai Giocatori di familiarizzare rapidamente con le meccaniche di gioco e con i Personaggi, il Master darà loro modo di svolgere un'altra breve sessione di caccia, e un combattimento, come indicato di seguito.

SVOLGERE LA SCENA

Mentre i PG camminano verso il villaggio, il Master eseguirà una PROVA DI PERCEZIONE, difficoltà NORMALE (modificatore 0), per tutti i PG, in questo ordine: Vaike, Krandos, Ktor, Atarg. Il primo dei PG ad avere successo, noterà le tracce di un daino ferito.

Nel caso nessuno dei PG abbia successo, sarà Garad a notare le tracce e a condurre i PG sulla pista del daino. Garad avrà anche il compito di insistere per seguire le tracce nel caso i PG esitino.

Se i PG in effetti seguiranno le tracce del daino, lo raggiungeranno dopo una mezz'ora di marcia nel bosco. Il daino dovrebbe apparire come una preda appetibile al gruppo di barbari. Durante la caccia, Garad scivolerà e si ferirà alla gamba con lo spuntone di grosso ramo; la ferita sarà leggera ma lo rallenterà nei movimenti successivi e quindi saranno solo i PG a tentare di uccidere il daino.

DATI DEL DAINO

POTENZA 4		AGILITÀ 10	DANNO Calci e corna +1D6
Attacco +1D	Difesa +1D	Movimento +2D	
FERITE LEGGERE		<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	
FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita)		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

Il daino è un bersaglio medio (4) da colpire a media distanza (3), con 2 Punti Ferita rimanenti. Se i PG riusciranno a uccidere il daino, il che non dovrebbe essere difficile, troveranno una freccia orchesca sul corpo dell'animale.

Questo dovrebbe mettere in guardia i PG e renderli sospettosi, perché gli orchi solitamente non si muovono in queste zone. Di nuovo spetterà a Garad insinuare il dubbio nei PG, nel caso la sola freccia non sia sufficiente a mettere apprensione al gruppo.

Garad infine si offrirà di restare indietro per scuoiare l'animale e affumicare la carne, invitando il capo del gruppo, Krandos, e gli altri, ad affrettarsi verso il villaggio. La ferita precedente non è seria, ma sufficiente a costringerlo a riposare e a muoversi più lentamente degli altri.

IL PRIMO COMBATTIMENTO

Nel caso il gruppo insista per trasportare sia il daino che Garad, UN ORCO SOLITARIO attaccherà il gruppo nel mezzo della conversazione. L'orco sarà armato di una corta spada e avrà il vantaggio della sorpresa, ma non dovrebbe essere difficile per i PG sopraffarlo. L'apparizione dell'orco dovrebbe essere l'indizio finale che metterà i PG in marcia rapidamente verso il villaggio.

Se invece il gruppo in effetti si metterà immediatamente in marcia verso il villaggio dopo la caccia al daino, sorprenderanno l'orco solitario a poca distanza dal villaggio, e i PG avranno modo di attaccare per primi.

DATI DELL'ORCO SOLITARIO

POTENZA 7		AGILITÀ 7	DANNO
Attacco +3D	Difesa +1D	Movimento +1D	Spada +3D6
FERITE LEGGERE		□□□□	
FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita)		□□□	

Indipendentemente dal fatto che il combattimento si svolga nel bosco, dopo la caccia al daino, o nei pressi del villaggio, il mostro si arrenderà prima di essere ucciso, e se messo alle strette rivelerà ai PG che si trova in zona con un manipolo più numeroso, cercando di convincere i barbari a lasciarlo andare, minacciandoli.

L'orco ha partecipato all'attacco al villaggio ma non rivelerà questa informazione se non sotto tortura. Molto probabilmente Vaikè cercherà di uccidere l'orco, qualsiasi sia il risultato del suo interrogatorio. Questo non sarà un problema per lo sviluppo dell'avventura, ma questa decisione potrebbe creare un certo attrito con altri PG, che potrebbero invece desiderare tenere l'orco prigioniero.

Nel caso i PG decidano di portare l'orco con sé, questi tenterà di rallentarli (muovendosi lentamente, tentando la fuga, e simili). I PG dovranno probabilmente decidere di uccidere il prigioniero. Nel caso i PG decidano di torturarli, l'orco rivelerà i dettagli dell'attacco al villaggio, della cattura dei prigionieri, e della provenienza degli orchi dal nord (vedere la mappa per i dettagli esatti).

INTRODUZIONE ALL'INSEGUIMENTO

Nelle pagine seguenti si trovano una prima mappa AD USO ESCLUSIVO DEL MASTER, e quindi una seconda da condividere CON I GIOCATORI, per tracciare i loro movimenti durante l'inseguimento.

Il percorso che il gruppo di orchi percorrerà è indicato con una linea tratteggiata e diversi numeri. I numeri rappresentano la posizione finale degli orchi al termine di ciascuno dei giorni dell'inseguimento.

Ovviamente i PG non potranno conoscere in anticipo il percorso degli orchi, ma potranno cercare di decifrarne le intenzioni, e ottenere informazioni dall'orco solitario sconfitto nel primo combattimento.

I PG probabilmente potranno scegliere tra due diverse strategie:

- * Seguire gli orchi cercando di raggiungerli
- * Tentare di indovinarne il percorso, seguire una strada alternativa e più veloce, cercando di intercettarli per colpirli di sorpresa

In caso di inseguimento, il movimento dei PG sarà esattamente sulle tracce del gruppo degli orchi. Questo significa che giorno dopo giorno, con una traccia chiara sulla mappa, i PG potranno guadagnare certezze in relazione alle intenzioni degli orchi. Se seguiranno gli orchi senza accelerare, li raggiungeranno al termine del sesto giorno, al punto [7] sulla mappa.

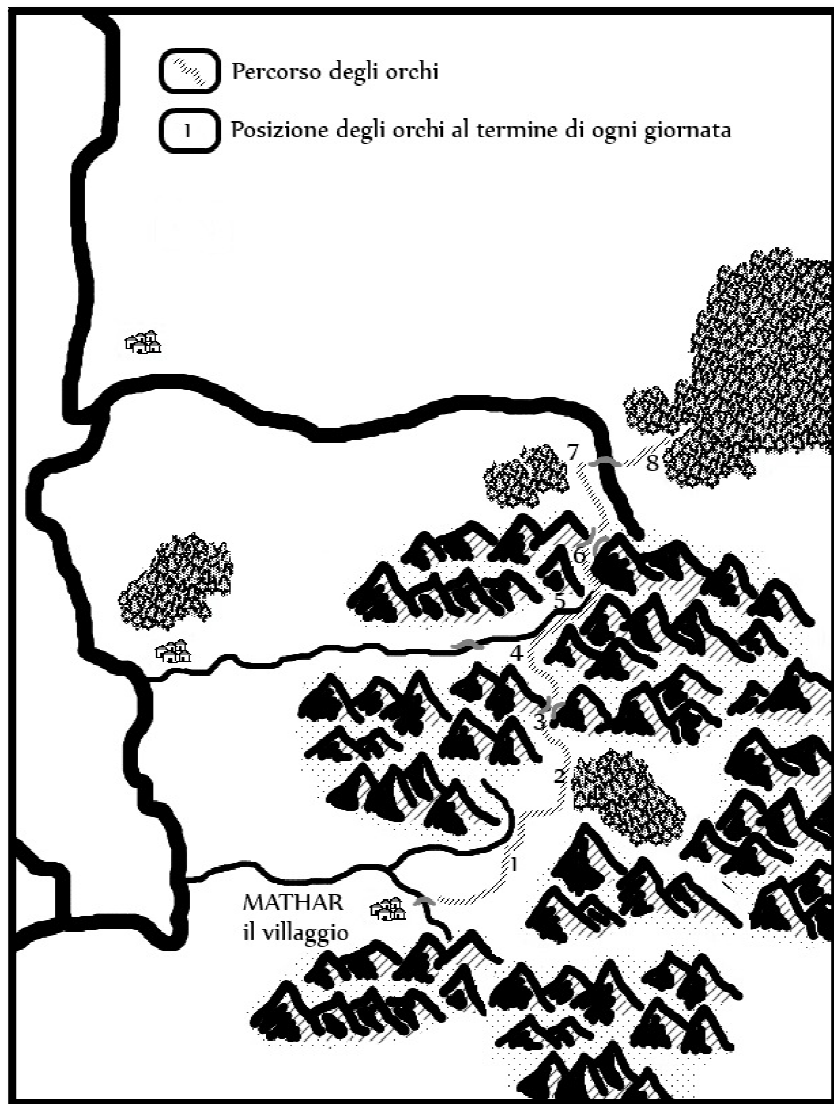
Se invece i PG tenteranno di indovinare il percorso degli orchi e poi si muoveranno per precederli, di modo da poterli tendere un'imboscata, molto probabilmente individueranno i punti [2], nei pressi del bosco, [3] sul primo passo montano, [6] sul secondo passo montano, [7] sul ponte prima del bosco.

Questa serie di punti vulnerabili possono essere comunicati dal Master ai Giocatori, ma solamente in risposta A DOMANDE DIRETTE. Si presuppone infatti che i PG abbiano una buona familiarità con le aree nei pressi del villaggio, almeno fino al punto [5], e comunque abbiano una minima conoscenza di tutti i punti indicati sulla mappa.

Per le regole precise sull'inseguimento fare riferimento alla SEZIONE INSEGUIMENTO, NEL CAPITOLO MECCANICHE DI GIOCO.

MAPPA PER IL MASTER

Stampare questa mappa ad uso del Master.



MAPPA PER I GIOCATORI

Stampare questa mappa ad uso dei Giocatori.



LE SCENE

Di seguito si trova una descrizione di una serie di Scene per l'Avventura dei barbari in caccia degli orchi che hanno fatto prigionieri gli abitanti del villaggio. Le Scene possono indicare una località specifica, o potrebbero svolgersi in posizioni differenti sulla mappa, a seconda dello sviluppo delle azioni di PG e PNG.

Le diverse Scene contengono diverse indicazioni ad uso del Master: possono essere utilizzate per descrivere ciò che i PG vedono o trovano, le diverse opzioni a loro disposizione, i possibili svolgimenti, le diverse reazioni alle decisioni dei PG e così via.

IL VILLAGGIO

Arrivati al tramonto in vista del villaggio, che sorge nell'avvallamento tra due colline e nei pressi di un piccolo ruscello, i PG possono già scorgere i segni della battaglia. Alcune delle case fumano ancora, deboli fuochi covano sotto le macerie; le piccole abitazioni di pietra, legno e paglia sono state distrutte dalla furia degli assalitori e date alle fiamme.

I PG non troveranno nemmeno un sopravvissuto: tra i morti identificheranno anche alcuni dei cacciatori e dei guerrieri di altri gruppi, probabilmente rientrati al villaggio in anticipo e sopraffatti nel corso dello scontro. La maggioranza dei caduti però sono donne e bambini, di tutte le famiglie della tribù: Lupi, Orsi, Pantere, Corvi.

Nei vicoli e nelle case si scorgeranno i segni della lotta: armi abbandonate, vesti insanguinate, frecce spezzate. Ispezionando il villaggio troveranno anche il cadavere di URTH LO SCIAMANO, a cui è stato tolto il bastone magico, e diversi orchi, spogliati dagli avidi compagni delle loro armi e armature. Al centro del villaggio, nella grande costruzione in legno adibita a sala comune, troveranno i segni di un selvaggio banchetto: botti di birra dei barbari rovesciate a terra, tavole e sedie imbrattate di sangue, le tracce di un grosso fuoco.

I Giocatori dovranno decidere come muoversi, ma il Master dovrebbe rendere chiaro il senso di URGENZA di partire immediatamente alla ricerca degli orchi, per salvare il resto della tribù. Aspettare altri cacciatori, o anche solo Garad, dovrebbe apparire chiaramente come una possibilità da scartare.

TRACCIARE GLI ORCHI

Le tracce degli orchi conducono oltre il ruscello e si dirigono verso est, dovrebbe essere sufficiente una PROVA DI PERCEZIONE, FACILE (bonus +1) per individuarle. Sarà probabilmente ormai sera, quando i PG si troveranno in questa posizione.

Al termine di questa giornata gli orchi si troveranno sulla mappa nel punto indicato con il numero [1]. È ovvio che i PG non possano conoscerne con precisione la posizione, ma potranno cercare di interpretarne le mosse per poi decidere come procedere (inseguimento diretto o percorso alternativo con tentativo d'imboscata).

Il Master dovrebbe fornire nel corso dell'esplorazione del villaggio e nel momento in cui i PG esaminano le tracce, i seguenti indizi, tramite prove di Percezione di difficoltà crescente:

- * Si tratta di una razza comune di orchi, che tipicamente vivono nei grandi boschi del nord (PERCEZIONE, FACILE, +1)
- * Alcuni degli orchi morti sono tatuati con il simbolo di una luna trafitta da una spada, emblema di un clan che vive a nord delle montagne (TERRITORIO, NORMALE, modificatore 0)
- * Nei pressi delle tracce si trova il cadavere di un altro abitante del villaggio, un guerriero che ha tentato di fuggire e che ha le catene degli orchi ai polsi. I prigionieri sono probabilmente incatenati solamente ai polsi, segno che gli orchi si muoveranno abbastanza rapidamente. Inoltre le catene sono quelle dei clan di orchi schiavisti, che catturano gli umani per usarli come schiavi o rivenderli ai troll, e che commerciano nell'estremo nord (PERCEZIONE, DIFFICILE, -1)

Inoltre il Master dovrebbe dare ai Giocatori un'idea di massima della quantità di strada che il gruppo di orchi potrà percorrere giorno dopo giorno, e quale invece sarà la velocità di marcia dei PG, a ritmo normale o a ritmo veloce. Il Master NON dovrebbe rivelare con esattezza la velocità degli orchi, ma potrà spiegare che agli orchi occorreranno da 7 a 10 giorni per raggiungere il bosco a nord.

Per restare sulle tracce degli orchi, sarà sufficiente una PROVA DI PERCEZIONE, FACILE (bonus +1), all'inizio di ogni giornata.

LA STEPPA

Sulla mappa la steppa è pianura che si stende a est del villaggio di Mathar. Gli orchi faranno campo al punto [1] nella steppa per la prima notte, mentre i PG saranno ancora al villaggio.

I PG attraverseranno la steppa come primo passo nel loro inseguimento. Si dirigeranno con ogni probabilità o verso est, seguendo direttamente le tracce degli orchi, o verso nord, nord-est, per tentare di precederli al primo passo montano [3].

La steppa, a differenza della pianura nei dintorni del villaggio, è una terra brulla e relativamente inospitale. Coperta da un'erba lunga e giallastra, dura e amara, la steppa è popolata da pochi erbivori e pochi predatori: gli animali preferiscono infatti tenersi più vicini alle zone montagnose che sono più ricche d'acqua. Non ci sono molti alberi né cespugli: è quindi difficile trovare un riparo per nascondersi o per fare campo per la notte. Il cielo è spesso solcato da grandi nubi, ma in questa valle piove raramente.

Seguendo le tracce del gruppo degli orchi, i PG potranno notare che gli orchi si sono avvicinati al fiume, per approvvigionarsi d'acqua, e poi che hanno piegato a est verso le zone più boschive.

Durante la loro marcia nella steppa i PG potrebbero incappare in animali selvaggi, secondo la tabella seguente:

- [1,2] un puma affamato dall'inverno
- [3,4] un branco di grossi cervi
- [5,6] nessun incontro

IL PUMA attaccherà i PG, spinto dalla fame, ma con una prova di Percezione Normale (modificatore 0), i PG dovrebbero essere in grado di notare l'animale in anticipo e attaccarlo a distanza.

IL BRANCO DI CERVI invece si potrebbe rivelare una fonte di cibo importante. Da un cervo è possibile ricavare cibo per 4 persone per diversi giorni, ma non sarà possibile per i PG conservare questo cibo per più di un paio di giorni, senza attendersi mezza giornata per affumicare la carne.

Inoltre la caccia rallenterà comunque i PG di 1 punto di velocità, quindi non è detto che i giocatori decidano di perdere tempo per cacciare.

DATI DEL PUMA

POTENZA 8		AGILITÀ 10	DANNO Artigli e morsi +4D6
Attacco +2D	Difesa +2D	Movimento +1D	
FERITE LEGGERE		□□□□	
FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita)		□□□□	

DATI DEL CERVO

POTENZA 6		AGILITÀ 10	DANNO Calci e corna +1D6
Attacco +2D	Difesa +1D	Movimento +2D	
FERITE LEGGERE		□□□	
FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita)		□□□	

IL BOSCO

Il bosco si trova a nord-est del villaggio. Gli orchi faranno campo per la seconda notte al punto [2], dopo essersi inoltrati di poco all'interno del bosco, per ripararsi.

Utilizzando la copertura degli alberi del bosco, i PG potrebbero tentare un **ATTACCO A SORPRESA** durante la notte, ma questo richiederà una lunga marcia, ad esempio durante la prima notte e poi il secondo giorno, per recuperare tutto il vantaggio che gli orchi hanno accumulato.

Nel caso invece i PG seguano gli orchi ma giungano al bosco quando gli orchi avranno già lasciato il campo, troveranno tracce dell'accampamento e potranno facilmente capire che gli orchi sono diretti verso nord, per valicare il passo.

Nel caso i PG NON abbiano incontrato il puma nella steppa, se si accamperanno nei pressi del bosco avranno il 66% di probabilità di essere attaccati a sorpresa **NELLA NOTTE** dal predatore:

- [1,2,3,4] attacco notturno del puma
- [5,6] nessun attacco

LE MONTAGNE

È possibile che i Giocatori costeggino le montagne a nord e nord-est del villaggio, procedendo quasi in linea retta verso il primo passo montano, o addirittura che decidano di attraversarle, sempre diretti verso il primo passo montano.

Notare che attraversare le montagne in linea retta RALLENTERÀ i PG e NON gli consentirà di precedere gli orchi al primo passo montano. In questo caso i PG arriveranno al punto [3], troveranno traccia del campo degli orchi, ma dovranno dare il via a un nuovo inseguimento.

Nel caso invece i PG decidano di COSTEGGIARE le pendici delle montagne ma senza salire, arriveranno ai piedi della salita che porta al passo all'incirca alla sera del loro secondo giorno di marcia (il terzo per gli orchi). Gli orchi avranno ancora un certo vantaggio (pari a 3 o 4 punti di velocità), ma i PG potranno chiaramente identificarne una pista fresca e rendersi conto di aver GUADAGNATO TERRENO in modo significativo.

Per poter PRECEDERE gli orchi al passo montano al punto [3], i PG dovranno marciare alle pendici delle montagne e salire al passo, con una velocità pari a 10 PER DUE GIORNI CONSECUTIVI. Poiché la velocità regolare dei PG è di 7, i PG accumuleranno 3 Punti Ferita per giorno di marcia rapida, che ne indicheranno la stanchezza.

Di questi Punti Ferita, potranno recuperare 1 nel riposo notturno della prima notte, ma la seconda notte sarà probabilmente dedicata all'attacco agli orchi, e quindi non recupereranno il Punto Ferita.

Le montagne che sorgono a nord e nord-est del villaggio sono composte da roccia dura e dalla tonalità biancastra. Una vegetazione relativamente brulla ne ricopre le pendici fino a circa 2000 metri di altezza, ma oltre quella quota i pochi alberi e cespugli svaniscono quasi completamente, così come la scarsa selvaggina. Anche d'estate, sopra i 2000 metri di quota è frequente trovare neve, pioggia e notti gelide. Non esistono veri e propri sentieri, ma la scarsa vegetazione rende il cammino comunque relativamente agevole. Tra queste montagne si trova la sorgente del fiume che scorre fino al villaggio di Mathar.

Nella loro marcia attraversando o costeggiando le montagne, i PG potrebbero incappare in animali selvaggi, secondo la tabella seguente:

- [1,2,3] una lince affamata dall'inverno
- [4,5] un piccolo branco di capre
- [6] nessun incontro

La lince attaccherà l'ultimo dei PG nella fila, ma con una PROVA di PERCEZIONE DIFFICILE (penalità -1) il PG dovrebbe essere in grado di notare l'animale e non essere colto di sorpresa, ma comunque non avrà il tempo per usare armi a distanza.

Il branco di capre invece si potrebbe rivelare una fonte di cibo importante. Da una capra è possibile ricavare cibo per 4 persone per un paio di giorni. La caccia rallenterà comunque i PG di 1 punto di velocità.

DATI DELLA LINCE

POTENZA 7		AGILITÀ 10	DANNO Artigli e morsi +3D6
Attacco +3D	Difesa +2D	Movimento +3D	
FERITE LEGGERE		□□□□	
FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita)		□□□	

DATI DELLA CAPRA

POTENZA 3		AGILITÀ 7	DANNO Calci e corna +1D6
Attacco +1D	Difesa +1D	Movimento +1D	
FERITE LEGGERE		□□	
FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita)		□	

IL PRIMO PASSO MONTANO

Il primo passo si trova a nord del bosco. Gli orchi saliranno verso il passo nel corso del giorno e faranno campo al punto [3], nelle rovine di una torre di guardia, per la loro terza notte di marcia. La torre di guardia è tutto ciò che resta di un imponente fortificazione imperiale, andata distrutta già da secoli.

Il passo era un tempo presidiato dalle guarnigioni imperiali, quando ancora queste terre erano dominate dall'Impero. I barbari ricordano quei giorni nelle loro storie e leggende, mescolando il rimpianto per la sicurezza e la pace dei tempi dell'Impero, con la memoria del dolore e dell'umiliazione di dover sottostare alla dominazione di un popolo straniero, venuto dal sud.

Se i PG saliranno al passo montano PRIMA degli orchi, potranno utilizzare la torre di guardia come base per il loro attacco (ad esempio con trappole nella torre, o attaccando dall'alto). Nel caso lo scontro volga a svantaggio degli orchi, una parte del gruppo dei mostri si darà alla fuga. Se invece i PG attaccheranno gli orchi durante la notte (giungendo al passo dopo gli orchi), la torre di guardia fornirà una vantaggiosa protezione agli orchi.

La torre di guardia fornirà i seguenti modificatori:

- * +1 a tutti gli attacchi a distanza portati dall'interno della torre a bersagli all'esterno
- * -1 a tutti gli attacchi a distanza portati dall'esterno verso bersagli che si proteggono nelle rovine della torre
- * Il vecchio portone della torre è marcito da tempo, e c'è una seconda breccia nelle mura sul retro, ma una coppia di PG o PNG potrà impedire l'accesso alla torre presidiando i due accessi

Se invece i PG cercheranno un luogo differente per l'agguato, potranno utilizzare massi e piattaforme rocciose rialzate, NEI PRESSI DEL SENTIERO, per ottenere comunque un equivalente vantaggio strategico, pari a +1 per gli attacchi a distanza e -1 per gli attacchi a distanza subiti.

In questo caso i PG avranno anche la possibilità di usare massi per colpire alcuni degli orchi (non tutti, in quanto circa metà del manipolo si troverà troppo vicino ai prigionieri). Tutti gli orchi COLPITI DAI MASSI riceveranno 1D6+3 di Ferite (con buone possibilità di ucciderne diversi grazie alla trappola).

Questo attacco potrà essere effettuato sia durante la salita degli orchi, che la mattina successiva, quando gli orchi scenderanno verso l'Altopiano che si trova a nord del passo montano.

Se i PG giungeranno al passo montano solo DOPO che gli orchi avranno lasciato la torre di guardia, quindi semplicemente transitando sul passo, sulle tracce degli orchi, lo scenario sarà invece utilizzato per un attacco improvviso da parte di altri mostri.

Questo attacco sarà diretto dal Master in base alle scelte dei PG: ad esempio nel caso i PG abbiano deciso di utilizzare la torre come rifugio, e abbiano stabilito dei turni di guardia, i mostri partiranno svantaggiati, viceversa se i PG saranno rimasti all'aperto, in un semplice accampamento e senza fare turni di guardia, i mostri potrebbero godere del vantaggio dell'effetto sorpresa.

Lanciare 1D6 per determinare il tipo di attacco:

- [1,2] un troll solitario
- [3,4] una coppia di puma o in alternativa, nel caso i PG abbiano già combattuto un puma nella steppa, una coppia di linci
- [5,6] una coppia di orchi esploratori

DATI DEL TROLL

POTENZA 10		AGILITÀ 5	DANNO
Attacco +4D	Difesa +3D	Movimento +1D	Enorme clava +6D6
FERITE LEGGERE		□□□□□	
FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita)		□□□□□	
* Il troll è particolarmente vulnerabile al fuoco e quindi armi infuocate (es. frecce infuocate) infliggeranno il doppio del danno			
* Le Ferite Leggere del troll si rimarginano al ritmo di 1 per turno			

DATI DEL PUMA

POTENZA 8	AGILITÀ 10	DANNO Artigli e morsi +4D6
Attacco +2D Difesa +2D	Movimento +1D	
FERITE LEGGERE □□□□		
FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita)		□□□□

SECONDO PUMA	FERITE LEGGERE □□□□
	FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita) □□□□

DATI DELLA LINCE

POTENZA 7	AGILITÀ 10	DANNO Artigli e morsi +3D6
Attacco +3D Difesa +2D	Movimento +3D	
FERITE LEGGERE □□□□		
FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita)		□□□

SECONDA LINCE	FERITE LEGGERE □ □ □ □
	FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita) □ □ □

DATI DEGLI ORCHI ESPLORATORI

POTENZA 7	Mira +2D	AGILITÀ 8	DANNO Spada +3D6 Arco +4D6
Attacco +3D Difesa +1D		Movimento +1D	
FERITE LEGGERE □□□□			
FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita)			□□□

SECONDO ORCO	FERITE LEGGERE □□□□
ESPLORATORE	FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita) □□□

L'ALTOPIANO

L'altopiano si trova a nord del primo passo. Una volta lasciato alle spalle il passo montano e le montagne dalla roccia bianca, l'altopiano si stende come una grande pianura verdeggiante. L'altopiano declina leggermente verso ovest, in modo quasi impercettibile. L'antica strada imperiale, che corre parallela al fiume, pavimentata con le rocce delle vicine montagne, è ancora in buone condizioni.

Data l'altitudine, alcune chiazze di neve appaiono tra i prati, ma il panorama è tinto prevalentemente di verde: prati, grandi cespugli, alberi maestosi. Il fiume impetuoso che sgorga all'estremità nord-est dell'altopiano si rompe spesso in torrenti più piccoli che poi confluiscono di nuovo nel corso d'acqua principale. Un vento forte e gelido soffia spesso da nord, ma il tempo è solitamente sereno, tranne quando il vento stesso porta dalle montagne grandi nubi nere che possono scaricare pioggia per giorni e giorni.

Gli orchi discenderanno dal passo e percorreranno un buon tratto di strada, ma poi verranno rallentati da un tentativo di ribellione dei prigionieri. Durante la ribellione, alcuni dei barbari verranno uccisi dagli orchi. Nel caso quindi i PG giungano sul posto TROPPO TARDI per impedire la ribellione e la successiva repressione degli orchi, c'è la possibilità che qualcuno dei famigliari dei PG muoia durante questo tentativo di rivolta.

A meno che non assistano alla ribellione e alla repressione, i PG non potranno conoscere i dettagli dello scontro. Troveranno però, se transiteranno nei pressi del punto [4], tracce dell'accampamento degli orchi e segni della ribellione, nonché i cadaveri decapitati di tre vittime della repressione, e le tre teste infilzate su tre pali.

Due delle vittime saranno normali abitanti del villaggio, la terza vittima potrebbe essere uno dei famigliari dei PG.

Lanciare 1D6 per determinare chi rimarrà vittima della repressione:

- [1] morirà uno dei figli di Krandos
- [2] morirà Eirika delle pantere (ma non il figlio)
- [3] morirà il padre di Ktor il Corvo
- [4] morirà la figlia di Krandos promessa ad Atarg
- [5-6] morirà un altro anonimo abitante del villaggio

Dopo aver punito i ribelli, gli orchi faranno campo al punto [4] sulla mappa per la quarta notte, in posizione aperta. Il campo degli orchi non sarà protetto, ma il gruppo sarà particolarmente vigile, impegnato a sorvegliare i prigionieri, dopo la rivolta appena sedata. Ogni tentativo di attacco notturno, quindi, sarà MOLTO DIFFICILE che possa cogliere di sorpresa i mostri.

Il giorno successivo una forte pioggia colpirà l'altopiano, annunciata da grosse nubi nere visibili già all'alba. La pioggia rallenterà nuovamente la marcia degli orchi, che procederanno A MEZZA VELOCITÀ (anche la velocità dei PG sarà ridotta, se marceranno sull'altopiano sotto la pioggia).

Al termine di questo quinto giorno di marcia, gli orchi attaccheranno un paio di cacciatori umani che verranno colti di sorpresa. I cacciatori provengono dal villaggio a ovest dell'altopiano, e i PG potranno distinguere sui loro cadaveri i tatuaggi rituali di tribù barbare simili alla loro.

Gli orchi faranno campo nelle baracche dei cacciatori per la quinta notte, al punto [5] della mappa. La maggioranza degli orchi si riparerà dalla pioggia all'interno delle capanne, ma i prigionieri saranno lasciati all'esterno. Seppur in catene, i prigionieri non saranno sorvegliati da più di un paio di orchi soldato. Questa situazione costituirà una BUONA OPPORTUNITÀ per i PG per tentare un'operazione di salvataggio senza scontrarsi con tutti gli orchi allo stesso momento, se riusciranno ad essere abbastanza silenziosi. A causa della pioggia, non sarà però possibile attaccare le capanne ad esempio con frecce infuocate o attacchi basati sulle fiamme.

Durante la loro marcia sull'altopiano, i PG potrebbero decidere di dedicare tempo alla caccia nel caso abbiano bisogno di provviste: al costo di 1 punto di velocità potranno facilmente trovare un branco di cervi. Da un cervo è possibile ricavare cibo per 4 persone per 2 giorni.

DATI DEL CERVO

POTENZA 6		AGILITÀ 10	DANNO Calci e corna +1D6
Attacco +2D	Difesa +1D	Movimento +2D	
FERITE LEGGERE		□□□	
FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita)		□□□	

L'ANTICO CIMITERO

Nella marcia tra il punto [4] e il punto [5], il gruppo degli orchi verrà rallentato da una pioggia intensa, con il valore di movimento ridotto da 6 a 3. Anche i PG risentiranno di questo rallentamento, e il loro movimento sarà ridotto da 7 a 4. Questo consentirà comunque ai PG di continuare a guadagnare terreno sugli orchi.

I PG potranno muoversi sull'altopiano in vari modi:

- * Seguendo gli orchi, sul sentiero principale
- * Cercando di attraversare il fiume per poi precederli al secondo passo montano muovendosi sulla sponda ovest
- * Restando sulla sponda a est, ma lontani dal sentiero principale

Giunti in prossimità del passo montano, ma prima che gli orchi giungano al punto [5], il Master dovrebbe mettere sulla strada dei PG un ANTICO CIMITERO BARBARICO, infestato dagli spettri. A seconda dell'evoluzione della storia, lo potrà introdurre in diversi modi: fare in modo che la strada principale lo attraversi, metterlo sulla sponda ovest del fiume, in prossimità di un facile guado, posizionarlo sulla sponda est a una certa distanza dal sentiero, e simili.

Quando i PG giungeranno in prossimità del cimitero, il Master potrà rivelare a Ktor il Corvo le seguenti informazioni:

- * PROVA ARCANO DIFFICILE (modificatore -1): si tratta apparentemente del cimitero di un'antica famiglia di barbari
- * PROVA ARCANO MOLTO DIFFICILE (modificatore -2): la famiglia aveva come animale totem il grifone, identificato su alcune pietre tombali
- * PROVA ARCANO DIFFICILISSIMA (modificatore -3): la famiglia del grifone era stata quasi sterminata in una guerra civile da altre famiglie, incluse quelle di Lupi e Orsi, poiché si diceva che i Grifoni fossero spie al servizio dello Stregone Nonmorto che aveva invaso il Nord

Aggirare il cimitero dovrebbe essere abbastanza difficile e rallentare i PG, e con ogni probabilità i Giocatori sceglieranno di attraversarlo. A questo punto, il Master dovrebbe far scattare una trappola, o far crollare un antico sentiero, e far cadere i PG in una vecchia cripta.

LA CRIPTA

Nella caduta nella cripta, i PG potrebbero subire alcuni leggeri danni per l'impatto o la caduta di pietre. Per ogni PG, lanciare 2D6 DI DANNO, senza conteggiare protezioni legate alle armature o agli scudi.

Una volta che si saranno ripresi dalla caduta i PG si troveranno in una grande caverna dal soffitto decorato, lungo le cui pareti noteranno nicchie e antiche tombe. Anche con la sola luce che filtrerà dal buco nel soffitto, potranno esplorare la caverna. Non sarà facile per i PG uscire dalla caverna attraverso il buco nel soffitto, e quindi con ogni probabilità saranno obbligati ad esplorare la cripta. Troveranno due gallerie: la prima, in salita, che però dopo pochi metri di marcia nel buio risulterà bloccata da una frana.

La seconda galleria scenderà ulteriormente nelle tenebre: salvo che i PG non riescano ad accendere un fuoco (ad esempio, utilizzando vecchi legni, stendardi e pietre focaie), tutte le loro azioni saranno afflitte da una PENALITÀ DI -2 a causa del buio, inclusi i combattimenti nella cripta principale.

La galleria discendente li condurrà nella sala principale della cripta, dove verranno attaccati da TRE SCHELETRI animati dalla stregoneria. L'attacco è dovuto alla violazione della cripta sacra e non può essere evitato.

DATI DELLE GUARDIE SCHELETRO

POTENZA 8		AGILITÀ 5	DANNO Spadoni e asce da guerra +6D6
Attacco +4D	Difesa +1D	Movimento +1D	
FERITE LEGGERE		□□□□	
FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita)		□□□□	

SECONDO SCHELETRO	FERITE LEGGERE	□□□□
	FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita)	□□□□

TERZO SCHELETRO	FERITE LEGGERE	□□□□
	FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita)	□□□□

Una volta sconfitti gli scheletri, i PG troveranno un sarcofago riccamente decorato, una grande cassa metallica, altrettanto decorata, e una porta in bronzo. La PORTA IN BRONZO li condurrà nuovamente all'aperto, permettendogli di riprendere la marcia.

Nel caso i PG lascino immediatamente la cripta, eviteranno l'attacco del Signore dei Grifoni. Nel caso invece i PG tentino di aprire il sarcofago, o di saccheggiare la cassa del tesoro, o anche solo rimangano troppo a lungo nella cripta, il Signore dei Grifoni uscirà dal sarcofago per portare il suo attacco.

DATI DEL SIGNORE DEI GRIFONI

POTENZA 10		AGILITÀ 7	DANNO Spadone del Grifone +7D6
Attacco +5D	Difesa +3D	Movimento +1D	
FERITE LEGGERE		□□□□□	
FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita)		□□□□□	
* Il Signore dei Grifoni è vulnerabile alle armi pesanti (spadoni, martelli, asce) che causano +1 danno ad ogni colpo			
* Le Ferite Leggere del Signore dei Grifoni si rimarginano 1 per turno			

Una volta sconfitto il Signore dei Grifoni, sarà possibile perquisire la cripta e saccheggiare il bottino.

IL BOTTINO

Le armi delle guardie scheletro possono essere prese dai PG senza alcun rischio. Si tratta di armi decorate con un piccolo simbolo del Grifone e quindi nessuno degli altri barbari le vorrà utilizzare, ma nel caso i PG decidano di tenerle, non gli causeranno problemi.

Lo Spadone del Grifone, invece, pur permettendo di infliggere più danno, causerà al PG che lo utilizzerà nel corso dell'avventura LA PERDITA, ALLA FINE DELLA PARTITA, DI 1 PUNTO GLORIA. Questa penalità simboleggia il disgusto da parte degli altri barbari per quell'arma che reca il simbolo di un capoclan maledetto. Una PROVA DI PERCEZIONE (DIFFICILE, -1), permetterà al PG di presagire questo problema.

La cassa metallica: se un PG aprirà la cassa, senza verificare prima la presenza di TRAPPOLE, verrà colpito da un dardo che infliggerà automaticamente 4D6 danni. Se i PG controlleranno prima la possibile presenza di una trappola, la potranno facilmente disarmare (PROVA DESTREZZA NORMALE, modificatore 0).

Nella cassa i PG troveranno il seguente tesoro:

- * Una spada del Grifone, danno 5D6, ma con la stessa penalità dello Spadone del Grifone (-1 Punto Gloria)
- * Uno scudo del Grifone, senza alcun valore particolare. Il simbolo del grifone è rovinato e lo scudo non infligge penalità
- * Quattro punte di freccia, finemente lavorate, che aggiungeranno 1D6 al danno normale dell'arco che le scaglierà
- * L'equivalente, in monete d'oro e gioielli, di 10 Punti Oro. Ogni due Punti Oro trasportati, segnare 1 Punto di Carico
- * Una pergamena con un incantesimo, scelto tra quelli NON posseduti da Ktor. Per leggere e imparare l'incantesimo, Ktor dovrà sacrificare una notte di riposo, rinunciando a recuperare eventuali ferite

IL SECONDO PASSO MONTANO

Il secondo passo si trova all'imboccatura nord-est dell'altopiano. Per raggiungerlo è necessario compiere una difficile salita che terminerà solamente alla fine della sesta giornata. Gli orchi faranno campo per la sesta notte, riparati da una piccola macchia d'alberi, al punto [6] della mappa.

L'avvicinamento al secondo passo montano è contraddistinto da un panorama mozzafiato: numerosi torrenti confluiscono in un grande lago, da cui si genera una enorme cascata, non molto alta ma di estensione notevole. L'antica strada imperiale costeggia le cascate e il lago sul versante est, e da lì inizia una difficile salita, lungo un sentiero molto stretto e impervio. L'arrampicata prosegue, curva dopo curva, lungo una serie di antichi ponti di pietra e scalinate consumate dal vento e dalla pioggia, fino a quasi 3000 metri d'altezza.

Una volta raggiunto il termine della salita, una enorme terrazza scavata nella roccia conduce fino alle antiche fortificazioni imperiali, ridotte in rovina. Le antiche guerre e il tempo inclemente hanno distrutto le fortificazioni, rendendole inutili, al punto che gli orchi faranno campo in un punto successivo alle antiche mura, ma protetti dagli alberi.

A causa della difficile salita il movimento degli orchi è ridotto da 6 a 3, e quello dei PG da 7 a 4.

Una volta giunti in prossimità della terrazza antistante le rovine delle fortificazioni del secondo passo, i PG potranno tentare una PROVA MOLTO DIFFICILE su Territorio (modificatore -2), per individuare l'accesso a una VECCHIA RETE DI GALLERIE SOTTERRANEE usate dalle sentinelle dell'Impero nei secoli precedenti.

Queste gallerie condurranno i PG in una posizione di vantaggio per attaccare il gruppo degli orchi durante il transito. Ovviamente per sfruttare questo vantaggio i PG dovranno giungere al passo PRIMA degli orchi, e in questo modo potranno sfruttare le gallerie e gli antichi camminamenti scavati sulle pendici delle montagne, lungo i quali montavano la guardia le sentinelle imperiali. Da questa posizione privilegiata, i PG potranno attaccare gli orchi IN TRANSITO.

Nel caso invece i PG arrivino al passo quando gli orchi avranno già fatto il campo, questo si troverà troppo distante dalle fortificazioni, e protetto dagli alberi, impedendo ai PG di sfruttare le fortificazioni a proprio vantaggio.

Le fortificazioni imperiali concederanno i seguenti vantaggi:

- * +2 a tutti gli attacchi a distanza portati dalle fortificazioni a bersagli che stiano transitando lungo il sentiero del passo
- * -1 a tutti gli attacchi a distanza portati dal sentiero verso le fortificazioni

Inoltre, le gallerie potrebbero essere utilizzate dai PG come nascondiglio, come riparo durante la notte, o come rifugio dopo essersi scontrati con gli orchi (ad esempio per condurre al sicuro i prigionieri liberati).

La dimensione ridotta delle gallerie permetterà AL MASSIMO a due orchi contemporaneamente di attaccare due PG, ma non consentirà agli orchi di sfruttare la loro superiorità numerica.

Nel caso invece i PG raggiungano il secondo passo montano dopo che gli orchi avranno anche smontato il campo e iniziato la loro discesa verso il punto [7], si imbattono nella retroguardia del gruppo dei mostri: tre orchi grandi rimasti a sorvegliare il passo.

I PG potranno cogliere di sorpresa i TRE ORCHI GRANDI di retroguardia, sia nel caso abbiano inviato qualcuno ad esplorare il sentiero, sia nel caso si avvicinino sfruttando le gallerie invece della strada principale.

Se invece i PG procederanno in gruppo, lungo la strada del passo montano, saranno gli orchi che potranno contare sull'effetto sorpresa.

DATI DEGLI ORCHI GRANDI (3 IN TOTALE)

POTENZA 9		AGILITÀ 9	DANNO Ascia da guerra o mazza ferrata +5D6
Attacco +3D	Difesa +2D	Movimento +2D	
FERITE LEGGERE		□□□□	
FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita)		□□□□	

SECONDO ORCO GRANDE	FERITE LEGGERE	□□□□
	FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita)	□□□□

TERZO ORCO GRANDE	FERITE LEGGERE	□□□□
	FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita)	□□□□

DISCESA DAL SECONDO PASSO MONTANO

Dopo aver rallentato nei due giorni precedenti, a causa della ribellione dei prigionieri, della pioggia e della difficile salita verso il secondo passo montano, il gruppo degli orchi costringerà i prigionieri a una lunga e pesante marcia, nella discesa tra le montagne. La velocità media del gruppo degli orchi rimarrà invariata, ma gli orchi continueranno la loro marcia FINO A NOTTE FONDA. Questa marcia gli permetterà di raggiungere il punto [7] sulla mappa, nei pressi di un bosco fitto e tenebroso.

Notare che per raggiungere il punto [7] gli orchi marceranno l'equivalente di 8 PUNTI VELOCITÀ, accumulando quindi fatica per 2 Punti Ferita. Anche i prigionieri, sfiniti dalla marcia in catene, subiranno 2 Punti Ferita. Se i PG non attaccheranno nel corso della notte, orchi e prigionieri recupereranno 1 Punto Ferita la mattina seguente, dopo aver riposato nel campo allestito al limitare del bosco. Se invece i PG attaccheranno nel corso della notte o al termine della marcia, gli orchi affaticati dalla lunga camminata saranno penalizzati dei 2 Punti Ferita menzionati.

La discesa dal secondo passo montano è composta da una prima parte particolarmente ripida e scoscesa, dove è difficile trovare riparo o nascondersi, e dove il sentiero molto stretto non consente il passaggio a più di due persone contemporaneamente. Nella parte finale della discesa invece, il sentiero si trasforma in una antica strada imperiale, dove la marcia può proseguire agevolmente tra le colline.

Sulle colline i PG potranno dare la caccia a un branco di capre, nel caso abbiano bisogno di provviste, al costo di 1 punto di velocità. Da una capra è possibile ricavare cibo per 4 persone per un paio di giorni.

DATI DELLA CAPRA

POTENZA 3		AGILITÀ 7	DANNO Calci e corna +1D6
Attacco +1D	Difesa +1D	Movimento +1D	
FERITE LEGGERE		□□	
FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita)		□	

Durante la discesa, se seguiranno la strada i PG noteranno i segni di un campo provvisorio allestito al termine della discesa. Eseguire per ogni PG una serie di PROVE DI PERCEZIONE di difficoltà crescente, in questo ordine: Vaike, Ktor, Krandos, Atarg (a meno che le azioni dei PG non indichino azioni differenti, ad esempio qualcuno che resta di guardia, qualcuno che dichiara attivamente di cercare indizi).

Per ogni Prova superata, il Master rivelerà al Giocatore le informazioni indicate (queste informazioni possono essere poi condivise dal Giocatore o tenute segrete):

- * Orchi e prigionieri si sono fermati per circa un'ora in questo luogo, per poi proseguire lungo la strada (PERCEZIONE, FACILE, +1)
- * Ci sono tracce di almeno un paio di troll mescolate a quelle degli orchi (PERCEZIONE, NORMALE, modificatore 0)
- * Le tracce dei troll sembrano giungere da est, e poi dirigersi nuovamente verso est sulle montagne, allontanandosi dal percorso perso dal gruppo degli orchi (PERCEZIONE, NORMALE, modificatore 0)
- * Ci sono catene abbandonate nei pressi, di due o tre prigionieri, lungo la strada presa dai troll (PERCEZIONE, DIFFICILE, -1)
- * Con ogni probabilità gli orchi hanno ceduto ai troll almeno un paio di prigionieri, di cui almeno uno di giovane età, a giudicare dalle impronte (PERCEZIONE, DIFFICILE, -1)

In effetti, lungo la loro marcia scendendo dal secondo passo montano, gli orchi sono stati avvicinati da una coppia di troll, a cui hanno ceduto due prigionieri in cambio di oro e provviste. I PG non potranno sapere quali siano i prigionieri ceduti ai troll, ma il Master dovrà comunque determinarlo casualmente, per gestire il proseguimento dell'avventura. Gli orchi hanno ceduto ai troll un abitante del villaggio, di giovane età, e per determinare il secondo prigioniero venduto ai troll, lanciare 1D6:

- [1] uno dei figli di Krandos
- [2] Eirika delle pantere e il figlio
- [3] il padre di Ktor il Corvo
- [4] la figlia di Krandos promessa ad Atarg
- [5-6] un altro anonimo abitante del villaggio

Nel caso il secondo prigioniero estratto a caso sia stato già ucciso o liberato, aggiungere 1 al risultato, e raggiunto il 5-6 selezionare un abitante qualsiasi del villaggio.

INSEGUIRE I TROLL

I PG non potranno sapere quali siano le intenzioni dei troll: spesso i troll tengono gli umani prigionieri, come schiavi, ma raramente questi schiavi possono sopravvivere più di alcuni giorni alla brutalità di questi mostri.

Nel caso i PG NON abbiano superato un numero sufficiente di Prove di Percezione per avere ben chiaro cosa sia successo, potrebbero decidere di continuare a seguire gli orchi e IGNORARE I TROLL. In questo caso, al termine dell'avventura, se riusciranno a liberare gli altri prigionieri, saranno informati da questi del fatto che gli orchi abbiano venduto altri due prigionieri ai troll.

Inoltre, potrebbero decidere di seguire il gruppo degli orchi, e di POSTICIPARE l'inseguimento dei troll fino al momento in cui avranno liberato la maggioranza dei prigionieri dagli orchi.

In questi due casi, ogni mattina il Master dovrà lanciare 1D6 per ciascuno dei due prigionieri dei troll, e marcare le EVENTUALI FERITE SUBITE.

[1,2,3] Nessun danno subito

[4,5] 1 Punto Ferita di danno a causa delle violenze

[6] 2 Punti Ferita di danno a causa delle violenze

PRIMO	FERITE LEGGERE	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
PRIGIONIERO	FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

SECONDO	FERITE LEGGERE	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
PRIGIONIERO	FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Notare che entrambi i prigionieri hanno già perduto 2 Punti Ferita a causa della stanchezza e delle violenze, e che NON RECUPERERANNO nessun Punto Ferita finché non verranno liberati. Inoltre, una volta che uno dei prigionieri giungerà a 0 Punti Ferita, verrà ucciso dai troll IL GIORNO SUCCESSIVO. Se a morire sarà Eirika, suo figlio verrà risparmiato, a meno che non muoia anche il secondo prigioniero.

In qualunque momento i PG decidano di seguire le tracce dei troll, immediatamente o dopo aver liberato gli altri prigionieri, sarà sufficiente un PROVA DI PERCEZIONE, NORMALE (modificatore 0), per raggiungere la caverna che li ospita.

IL RIFUGIO DEI TROLL

Nel caso i PG inseguano IMMEDIATAMENTE i troll, dovranno sacrificare solamente 2 punti di velocità per questo giorno di marcia, poiché la caverna che ospita i troll si trova relativamente vicino all'antica strada imperiale. Inoltre è possibile che i PG decidano di DIVIDERSI, ad esempio con due PG che rimarranno sulle tracce degli orchi e due PG che inseguiranno i troll. Anche in questo caso, i PG che si muoveranno sulle tracce dei troll dovranno sacrificare 2 punti di velocità (o marciare più a lungo, pagando 2 Punti Ferita, per raggiungere poi i propri compagni).

Questo ovviamente è vero nel caso in cui i PG, giunti alla tana dei troll, li attacchino RAPIDAMENTE. Nel caso si fermino a esplorare i dintorni, attendano la notte prima di attaccare, o simili, ovviamente perderanno ulteriori punti velocità di conseguenza.

Se i PG libereranno i prigionieri dei troll nel corso della prima giornata di prigionia, questi non avranno subito ulteriori ferite. Potranno quindi essere rapidamente medicati e inviati verso il villaggio, in relativa sicurezza, dando modo ai PG di riprendere in fretta l'inseguimento degli orchi.

Il rifugio dei troll è una semplice caverna divisa in due ambienti: i troll si trovano nell'ingresso mentre i prigionieri sono ancora in catene nella camera più interna. Sarà possibile attaccare i troll cogliendoli di sorpresa con una PROVA di MOVIMENTO MOLTO DIFFICILE (-2).

DATI DEL TROLL

POTENZA 10 Attacco +4D Difesa +3D		AGILITÀ 5 Movimento +1D	DANNO Enorme clava +6D6
FERITE LEGGERE		□□□□□	
FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita)		□□□□□	
* Il troll è particolarmente vulnerabile al fuoco e quindi armi infuocate (es. frecce infuocate) infliggeranno il doppio del danno			
* Le Ferite Leggere del troll si rimarginano al ritmo di 1 per turno			

SECONDO TROLL	FERITE LEGGERE	□□□□□
	FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita)	□□□□□

L'ARGENTO DEI TROLL

Se i PG riusciranno a sconfiggere i troll, potranno anche saccheggiarne la tana, trovando l'equivalente in argento di 7 Punti Oro. Ogni unità di argento trasportata, dal valore di 1 Punto Oro, richiede di segnare 1 Punto di Carico.

Inoltre, con una PROVA di PERCEZIONE, DIFFICILE (-1), Ktor potrà notare i segni di vene d'argento nella seconda camera della caverna dei troll. Dopo aver effettuato la Prova per Ktor, eseguire la stessa Prova per gli altri PG, con la medesima difficoltà, in questo ordine: Vaike, Atarg, Krandos.

Molto probabilmente, il PG o i PG che noteranno l'argento, mediteranno di tenere SEGRETA questa informazione, per poter arricchire il proprio clan, al termine dell'avventura.

Al termine dell'Avventura, il VALORE di questa informazione sarà di 10 PUNTI ORO: se solo un PG sarà a conoscenza dell'argento e non lo rivelerà a nessuno, i Punti Oro saranno assegnati TUTTI a lui. Se due o più PG saranno a conoscenza dell'argento, potranno DIVIDERSI i punti, se riusciranno ad accordarsi senza insospettire gli altri.

È possibile anche che mantenere segreta questa informazione o tentare di accordarsi faccia sorgere dei SOSPETTI e dei CONFLITTI all'interno del gruppo, che il Master dovrebbe gestire con attenzione, ma ASSECONDARE ed eventualmente INCORAGGIARE, perché potrebbero causare una rottura dell'unità del gruppo dei PG, o uno scontro aperto al termine delle operazioni di salvataggio, o altre scene di indubbia drammaticità.

VERSO BOSCO OSCURO

Nel caso i PG riescano a raggiungere gli orchi nel campo stabilito al punto [7], potranno approfittare della notte, del riparo degli alberi e della stanchezza degli orchi per lanciare un attacco A SORPRESA.

Altrimenti, la mattina successiva gli orchi si metteranno in marcia verso est e prima di mezzogiorno avranno raggiunto IL PONTE SUL FIUME. Questo antico ponte imperiale è in cattive condizioni, ma è ancora possibile attraversarlo. Al termine del ponte, sulla sponda est, sorge una diroccata torre di guardia che le tribù degli orchi nel corso dei secoli hanno più volte distrutto e ricostruito.

Al momento, la torre è abbandonata: se i PG dovessero raggiungere il ponte PRIMA degli orchi potranno utilizzarla come punto di attacco, impedendo al contempo il passaggio agli orchi.

La torre di guardia fornirà i seguenti modificatori:

- * +1 a tutti gli attacchi a distanza portati dall'interno della torre a bersagli all'esterno
- * -1 a tutti gli attacchi a distanza portati dall'esterno verso bersagli che si proteggano nella torre
- * La torre ha un singolo ingresso che può essere presidiato da un solo PG

Dopo aver attraversato il fiume, gli orchi si dirigeranno verso il BOSCO OSCURO, regno incontrastato delle tribù orchesche.

Il Bosco Oscuro verrà raggiunto solamente a sera, e gli orchi faranno campo a pochi metri dagli alberi, al punto [8], per poi entrare nel bosco la mattina seguente, dove verranno presto accolti da altre tribù di orchi.

Nel caso i PG NON siano riusciti a raggiungere gli orchi e liberare i prigionieri, ogni tentativo di penetrare nel Bosco Oscuro si rivelerà inevitabilmente FATALE, poiché al gruppo di orchi originale si aggiungeranno rapidamente altri mostri.

I PG dovrebbero essere messi al corrente del fatto che entrare nel bosco significhi andare incontro a morte certa: se dovessero farlo ugualmente, per tentare di liberare i prigionieri, il Master potrebbe concedere loro un'ultima battaglia. In caso di successo, potrebbe consentire ai PG un ultimo sacrificio, per poter eventualmente liberare alcuni dei prigionieri a loro più cari, in cambio delle loro vite.

IL GRUPPO DEGLI ORCHI

Il gruppo è composto da una dozzina di orchi e un capitano:

- * 1 ORCO SOLITARIO, che verrà incontrato da solo, prima di arrivare al villaggio
- * 2 ORCHI ESPLORATORI, che è possibile incontrare sul primo passo montano. Altrimenti, i due orchi esploratori faranno parte del gruppo
- * 3 ORCHI GRANDI, che è possibile incontrare al secondo passo montano. Altrimenti, i tre orchi grandi faranno parte del gruppo
- * 1 ORCO CAPITANO, che si trova sempre con la maggioranza degli orchi e con i prigionieri
- * 6 ORCHI NORMALI, che compongono il resto del gruppo

Nel caso i PG si imbattano in alcuni degli orchi in momenti diversi della loro avventura, potrebbero avere la possibilità di ucciderli prima di raggiungere il grosso del gruppo che ha attaccato il villaggio.

La checklist seguente aiuterà il Master a tenere traccia dei singoli orchi e della composizione del gruppo in ogni istante dell'avventura.

	Note	Morto
Orco Solitario	_____	<input type="checkbox"/>
Orco Esploratore (1)	_____	<input type="checkbox"/>
Orco Esploratore (2)	_____	<input type="checkbox"/>
Orco Grande (1)	_____	<input type="checkbox"/>
Orco Grande (2)	_____	<input type="checkbox"/>
Orco Grande (3)	_____	<input type="checkbox"/>
Orco Capitano	_____	<input type="checkbox"/>
Orco normale (1)	_____	<input type="checkbox"/>
Orco normale (2)	_____	<input type="checkbox"/>
Orco normale (3)	_____	<input type="checkbox"/>
Orco normale (4)	_____	<input type="checkbox"/>
Orco normale (5)	_____	<input type="checkbox"/>
Orco normale (6)	_____	<input type="checkbox"/>

DATI DEGLI ORCHI

Le tabelle seguenti contengono i dati dei diversi orchi, divisi per tipologia.

DATI DELL'ORCO SOLITARIO

POTENZA 7	AGILITÀ 7	DANNO
Attacco +3D Difesa +1D	Movimento +1D	Spada +3D6
FERITE LEGGERE	□□□□	
FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita)	□□□	

DATI DEGLI ORCHI ESPLORATORI (2 IN TOTALE)

POTENZA 7	Mira +2D	AGILITÀ 8	DANNO
Attacco +3D Difesa +1D	Movimento +1D	Spada +3D6	
FERITE LEGGERE	□□□□	Arco +4D6	
FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita)	□□□		

SECONDO ORCO	FERITE LEGGERE	□□□□
ESPLORATORE	FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita)	□□□

DATI DEGLI ORCHI GRANDI (3 IN TOTALE)

POTENZA 9	AGILITÀ 9	DANNO
Attacco +3D Difesa +2D	Movimento +2D	Ascia da guerra o mazza ferrata +5D6
FERITE LEGGERE	□□□□□	
FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita)	□□□□	

SECONDO ORCO	FERITE LEGGERE	□□□□□
GRANDE	FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita)	□□□□

TERZO ORCO	FERITE LEGGERE	□□□□□
GRANDE	FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita)	□□□□

DATI DELL'ORCO CAPITANO

POTENZA 10	AGILITÀ 9	DANNO
Attacco +3D Difesa +3D	Movimento +3D	Ascia da guerra +5D6
FERITE LEGGERE	□□□□□	
FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita)	□□□□□	

DATI DEGLI ORCHI NORMALI (6 IN TOTALE)

POTENZA 7	AGILITÀ 7	DANNO
Attacco +2D Difesa +2D	Movimento +1D	Asce e spade +3D6
FERITE LEGGERE	□□□□	
FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita)	□□□	

SECONDO ORCO	FERITE LEGGERE	□□□□
NORMALE	FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita)	□□□

TERZO ORCO	FERITE LEGGERE	□□□□
NORMALE	FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita)	□□□

QUARTO ORCO	FERITE LEGGERE	□□□□
NORMALE	FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita)	□□□

QUINTO ORCO	FERITE LEGGERE	□□□□
NORMALE	FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita)	□□□

SESTO ORCO	FERITE LEGGERE	□□□□
NORMALE	FERITE GRAVI (penalità -1 per ferita)	□□□

AZIONI E REAZIONI DEGLI ORCHI

È importante che il Master orchestri correttamente le azioni e le reazioni del gruppo degli orchi in relazione alla situazione. Queste sono le linee guida per la gestione degli orchi:

- * **AGGRESSIVITÀ:** gli orchi sono tendenzialmente aggressivi, anche in situazioni di inferiorità numerica o di svantaggio. Quindi difficilmente gli orchi rifuggiranno un confronto armato
- * **SCALTREZZA:** gli orchi sono comunque in grado di sfruttare fortificazioni, posizioni di vantaggio e simili. Nel caso vengano attaccati quando sono in gruppo, potrebbero anche arrivare a dividersi per tentare di allontanare i prigionieri (ad esempio scortati dal capitano e da un paio di orchi normali) mentre la maggioranza dei mostri impegnerà i PG in un combattimento all'ultimo sangue
- * **CRUDELTÀ:** gli orchi non uccideranno a cuor leggero i prigionieri, poiché questi hanno valore come schiavi. Se dovessero però trovarsi in netto svantaggio, non esiteranno a uccidere o mutilare i prigionieri per ricattare i PG o per garantirsi una via di fuga
- * **FUGA:** quando in gruppo, è improbabile che gli orchi tentino di fuggire durante un combattimento. Se dovessero trovarsi da soli, o in chiara difficoltà, però, potrebbero decidere di fuggire e di tentare di dare l'allarme al proprio gruppo. Inoltre, il capitano degli orchi potrebbe ordinare la ritirata in caso di schiacciante superiorità dei PG. In questo caso, se possibile, gli orchi porteranno con sé qualche prigioniero come ostaggio, abbandonando il resto degli abitanti del villaggio

Ogni volta che gli orchi uccideranno un prigioniero o prenderanno un ostaggio, lanciare 1D6 sulla lista seguente per individuare la vittima. Nel caso la vittima sia stata già uccisa o liberata, aggiungere 1 al risultato, e raggiunto il 5-6 selezionare un abitante qualsiasi del villaggio:

- [1] uno dei figli di Krandos
- [2] Eirika delle pantere
- [3] il padre di Ktor il Corvo
- [4] la figlia di Krandos promessa ad Atarg
- [5-6] uno dei barbari, ma nessuno legato ai PG in particolare

IL FINALE

Per liberare i prigionieri degli orchi, è improbabile che i PG possano condurre un **ATTACCO FRONTALE E DIRETTO**, anche se è possibile che questo accada a causa di errori di pianificazione, mancanza di immaginazione da parte dei Giocatori, o nel caso gli orchi abbiano ormai raggiunto Bosco Oscuro.

È comunque più ragionevole che i Giocatori tentino, nel corso delle diverse scene dell'Avventura, di **INDEBOLIRE** gli orchi con diversi attacchi, o che riescano a ottenere un certo vantaggio strategico (ad esempio sfruttando la possibilità di tendere agguati) per compensare la netta inferiorità numerica.

Ad ogni modo, è compito del Master seguire **CON ATTENZIONE** le regole relative all'inseguimento, al cibo e all'acqua, alla fatica, e con altrettanta **PRECISIONE** il conteggio dei Punti Ferita, siano essi marcati per stanchezza, mancanza di viveri o acqua, o ferite riportate in combattimento. Lo spirito dell'Avventura, infatti, richiede che i Giocatori si mettano sulle tracce degli orchi tra molte difficoltà, sempre in bilico tra la fatica e la scarsità di approvvigionamenti, e la necessità di continuare l'inseguimento. Se il Master dovesse condurre il gioco in modo troppo accomodante, ad esempio facilitando i PG modificando le regole per il riposo o la caccia, l'Avventura ne risentirebbe notevolmente.

In questo modo, **IL FINALE DELL'AVVENTURA** dovrebbe venir raggiunto al massimo della tensione, sia che esso avvenga al termine della marcia degli orchi, o in una scena precedente.

La **TENSIONE** e la **DRAMMATICITÀ** dovranno quindi essere le **CHIAVI** del finale dell'Avventura: i PG marcati per la morte dovranno andare incontro al proprio destino, si svolgerà lo scontro finale contro gli orchi che determinerà il destino dei prigionieri, e inoltre prima o dopo la battaglia si dovranno portare a compimento anche eventuali **TRAME LEGATE AI SEGRETI E AGLI OBIETTIVI** dei PG.

Ad esempio: Krandos ha salvato la sua famiglia, ha mantenuto la posizione di leader? Atarg ha liberato Eirika, il bambino e la sua promessa sposa? Come ha risolto questo dilemma? Qual è la posizione di Vaike, cugina di Eirika, in tutto questo? Vaike ha soddisfatto la sua sete di vendetta contro gli orchi? Ktor ha guadagnato il potere e la considerazione che ricercava? Qual è il suo rapporto con gli altri PG ora?

MORTE E FINALE

È possibile che i PG trovino LA MORTE nello scontro con gli orchi, con maggiore probabilità nello SCANTRO FINALE. Questo fa parte effettivamente degli sviluppi possibili, e questo avvenimento non dovrebbe venir alterato dal Master.

Il Manuale fornisce indicazioni su come gestire l'eventuale morte di un PG: nel caso questa avvenga TROPPO PRESTO, nel corso dell'Avventura, si sottrarranno 5 Punti Gloria al PG e questi potrà continuare a giocare (ad esempio, dato per morto durante il combattimento, viene invece salvato dalle cure dei compagni, e può riprendere la marcia e continuare il gioco, con tutti i Punti Ferita ripristinati).

In questo caso il PG porterà però con sé IL MARCHIO DELLA MORTE, ed è importante che Giocatore e Master collaborino per trovare NELLA SESSIONE FINALE il modo adeguato di realizzare questo destino (ad esempio, mettendosi da solo sulle tracce dei troll e salvando i prigionieri ma morendo nello scontro, oppure aiutando un compagno nello scontro finale e venendo ferito a morte).

Allo stesso modo, nel caso un PG trovi la morte NELLA BATTAGLIA FINALE contro gli orchi, è importante che il Master sappia orchestrarne il momento con adeguata drammaticità.

Nel caso il PG esaurisca i suoi Punti Ferita nella battaglia finale, non è necessario che il Master lo conduca immediatamente alla morte. È probabilmente più indicato, a meno che non si tratti davvero di uno degli ultimissimi turni di combattimento, dare al PG alcuni Punti Ferita aggiuntivi, assegnando al Giocatore il compito di mettere in scena UNA MORTE ADEGUATA (ad esempio, lanciandosi da solo contro gli orchi più grandi o contro il capitano, oppure sacrificando la vita per salvare un compagno o un prigioniero, e simili).

Anche in questo caso, comunque, il Giocatore deve rimuovere 5 Punti Gloria dal totale.

LA SCONFITTA

È possibile che i Giocatori escano SCONFITTI dagli orchi, al termine delle diverse scene. Questo dovrebbe accadere solo in caso di sfortuna o di un gioco davvero di qualità scarsa da parte dei Giocatori. Ad ogni modo, nel caso gli orchi riescano a raggiungere Bosco Oscuro e i PG si trovino davvero troppo lontani, oppure nel caso tutti i PG vengano uccisi e non risulti credibile continuare a posticiparne la morte, il Master è tenuto a descrivere gli eventi di conseguenza.

Trattandosi di un'Avventura con Personaggi pregenerati, da utilizzare una sola volta, i Giocatori dovrebbero essere in grado di ACCETTARE LA SCONFITTA, serbandone memoria per migliorare le proprie strategie in futuro.

Quindi, il Master non dovrebbe esitare nel narrare un finale di storia con un'amara sconfitta dei PG, se questa sarà la piega presa dagli eventi. Un gioco dove i Giocatori abbiano la certezza della vittoria, sarà noioso e sicuramente poco appassionante.

LIBERARE I PRIGIONIERI

Nel caso i PG riescano a liberare i prigionieri, questo può avvenire sostanzialmente in due modi: in momenti diversi nel corso dell'Avventura (ad esempio con una serie di brevi attacchi che consentano di liberare alcuni prigionieri), o in uno scontro finale che coinvolga tutti gli orchi.

Nel caso i prigionieri vengano liberati IN MOMENTI DIVERSI nel corso delle varie scene, questi potranno rimettersi in marcia verso il villaggio senza rallentare i movimenti dei PG che potranno continuare la caccia agli orchi. Allo stesso tempo, però, i prigionieri sono troppo deboli e malandati per poter aiutare i PG, sia nel corso degli attacchi che nella caccia agli orchi.

Fa eccezione solamente il caso in cui i PG riescano a orchestrare una ribellione di tutti i prigionieri, supportandoli attivamente. In questo caso, i prigionieri dovrebbero essere in grado di tenere impegnati i sei orchi normali, mentre i PG affronteranno gli altri, rendendo la battaglia più semplice.

Ad ogni modo, come regola generale, i membri della tribù dei barbari non agiranno come PNG con scheda e punteggi, NON interverranno meccanicamente nei combattimenti con dadi, Punti Ferita e simili. In caso di azioni dei prigionieri, o partecipazione al combattimento, il Master dovrebbe gestire le scene in modo PURAMENTE NARRATIVO, e non meccanico.

REALIZZARE GLI OBIETTIVI

Durante il corso del gioco, è importante che il Master possa chiarire ai Giocatori il significato esatto degli Obiettivi, e che possa identificare correttamente gli Obiettivi raggiunti e quelli falliti, per assegnare di conseguenza i Punti Gloria ai Giocatori.

La seguente checklist aiuterà il Master a tenere traccia degli Obiettivi, con le necessarie spiegazioni per ciascuno di essi.

Notare che tutti i PG condividono un Obiettivo, che prevede il rafforzamento della posizione della propria famiglia. Questi obiettivi non sono necessariamente in conflitto, ma è improbabile che tutti i PG riescano a raggiungerlo: tipicamente il Master dovrebbe consentire il successo a un PG o al massimo a due, non di più.

KRANDOS

- * **LIBERA LA TUA FAMIGLIA (+1 Gloria):** Krandos dovrà liberare la moglie, i due figli e le due figlie. Notare che in base agli eventi casuali del gioco, la moglie Arika non dovrebbe correre rischi, mentre i figli o la figlia promessa in sposa ad Atarg potrebbero essere uccisi. In caso di morte di anche solo un componente della famiglia, l'Obiettivo è fallito. L'Obiettivo è raggiunto anche se sono altri PG a liberare i prigionieri
- * **SALVA GLI ALTRI ABITANTI DELLA TRIBÙ (+2 Gloria):** Krandos dovrà liberare la maggior parte degli abitanti del villaggio. Nel caso alcuni di essi muoiano (siano essi legati ai PG, o anonimi componenti della tribù) l'Obiettivo sarà considerato comunque raggiunto nel caso Krandos riesca a rimettere il libertà la maggioranza dei prigionieri. L'Obiettivo è raggiunto anche se sono altri PG a liberare i prigionieri
- * **RAFFORZA LA POSIZIONE DEI LUPI, OTTENENDO IL CREDITO PER L'OPERAZIONE DI SALVATAGGIO (+3 Gloria):** questo Obiettivo si compone di diverse sfumature, a giudizio del Master. Krandos dovrebbe mantenere il comando del gruppo, dirigere gli altri PG quando necessario, prendere decisioni importanti, e in generale comportarsi da leader. Anche un sacrificio che comporti la morte del PG, la vittoria in un combattimento di importanza fondamentale, il sacrificio di un componente della propria famiglia a favore del bene della maggioranza dei prigionieri, sono indicazioni di un Obiettivo raggiunto

ATARG

- * **LIBERARE EIRIKA E IL FIGLIO (+1 Gloria):** Atarg dovrà liberare Eirika e il loro figlio bastardo. In caso di morte di uno dei due, l'Obiettivo è fallito. L'Obiettivo è raggiunto anche se sono altri PG a liberare i prigionieri
- * **RISOLVERE CON ONORE IL DILEMMA DEL LEGAME CON EIRIKA E CON IL FIGLIO BASTARDO (+2 Gloria):** questo Obiettivo non ha una soluzione predefinita. A seconda dell'interpretazione del Giocatore e degli eventi, spetterà al Master determinare se la scelta di Atarg sarà onorevole. Come linea guida considerare che ogni presa di posizione decisa (ad esempio sposare la figlia di Krandos e rinnegare Eirika, oppure rivelare la verità e sposare Eirika) dovrebbero solitamente risultare soluzioni onorevoli. In caso di morte di Eirika o della figlia di Krandos, perché la soluzione risulti onorevole, Atarg dovrà trovare il modo di compensare le Pantere o i Lupi adeguatamente. Una chiara indicazione di un Obiettivo fallito, invece, è un atteggiamento troppo titubante, o una brutta reazione ad eventuali accuse da parte di Vaike
- * **LIBERARE LA TUA PROMESSA SPOSA, FIGLIA DI KRANDOS (+3 Gloria):** Atarg dovrà liberare la propria promessa sposa, anche nel caso abbia già rivelato il suo legame con Eirika

VAIKE

- * **AIUTARE TUA CUGINA EIRIKA CON IL FIGLIO BASTARDO (+1 Gloria):** Vaike dovrà trovare il modo di aiutare Eirika e il figlio, cercando di chiarire la situazione con Atarg o convincendo altri membri della tribù ad accettare il figlio bastardo della cugina
- * **LIBERARE LA FAMIGLIA DELLE PANTERE (+2 Gloria):** Vaike dovrà liberare i componenti della propria famiglia. Notare che in base agli eventi casuali del gioco, Eirika potrebbe essere uccisa. In questo caso, considerare l'Obiettivo come fallito
- * **VENDICARTI UCCIDENDO LA MAGGIORANZA DEGLI ORCHI CHE HANNO ATTACCATO IL VILLAGGIO (+3 Gloria):** Vaike dovrà uccidere o comunque collaborare con gli altri PG per uccidere tutti o la maggioranza degli orchi che hanno attaccato il villaggio, per vendetta. L'Obiettivo è da considerare fallito nel caso Vaike rinunci a uccidere gli orchi più di una volta nel corso dell'intera Avventura

KTOR

- * **RECUPERARE IL BASTONE MAGICO DI URTH (+1 Gloria):** il bastone magico di Urth è stato preso dal capitano del gruppo degli Orchi. Per recuperare il bastone magico, Ktor dovrà uccidere il capitano degli Orchi o attendere che uno degli altri PG lo uccida
- * **LIBERARE LA FAMIGLIA DEI CORVI (+2 Gloria):** Ktor dovrà liberare i componenti della propria famiglia. Notare che in base agli eventi casuali del gioco, il padre potrebbe essere ucciso. In questo caso, considerare l'Obiettivo come fallito
- * **OTTIENI MAGGIOR POTERE PER TE E PER I CORVI AD OGNI COSTO (+3 Gloria):** questo Obiettivo si può realizzare in diversi modi, ad esempio con Ktor che ottenga credito per l'uso della magia sciamanica, tramite azioni importanti, riuscendo a conquistare una posizione di comando a discapito di Krandos, tramite importanti alleanze. Anche l'Oro conquistato, se in quantità maggiore di altri PG, può essere una componente di questo successo

NOTA PER IL MASTER

Una nota aggiuntiva per il Master: questo manuale contiene una completa Avventura ma anche UN SISTEMA DI GIOCO NUOVO, che seppur semplice richiederà una certa attenzione, soprattutto all'inizio, per familiarizzare con le sue dinamiche.

Il Sommario delle Regole disponibile sul sito fornisce un'utile checklist da tenere a portata di mano, con il riassunto delle regole principali. Nonostante questo, è importante tenere a mente i seguenti consigli:

- * **CARICO, CIBO, VELOCITÀ:** il Master dovrebbe fare attenzione a tenere traccia correttamente di carico, cibo e velocità, che influiscono in modo diretto sulle variabili legate all'inseguimento degli orchi
- * **SEGRETO E OBIETTIVI:** è importante che il Master familiarizzi con i PG, soprattutto con i dettagli della loro storia, del loro Segreto e dei loro Obiettivi. Questo permetterà infatti, durante il gioco, di dirigere la narrazione verso elementi drammatici e di conflitto, o comunque di confronto, tra i Giocatori, tenendo viva la tensione
- * **MECCANICHE SEMPLICI:** le meccaniche di gioco sono relativamente semplici. Spesso, in caso di dubbio, la soluzione più diretta e più semplice sarà tipicamente quella maggiormente appropriata

- * **SITUAZIONI PARTICOLARI:** le regole non possono coprire ogni singolo possibile avvenimento. Si è preferito delineare un sistema semplice e leggero, che costruire un modello di simulazione che potesse prevedere ogni singolo avvenimento. Di fronte all'imprevisto, si suggerisce al Master di riciclare per quanto possibile regole già esistenti, ad esempio ampliando il contesto di applicazione di un'Abilità o riciclando un meccanismo già presente, ma in un contesto differente
- * **HOUSE-RULES:** in caso di regole speciali improvvisate sul momento (house-rules), il Master dovrebbe tenerne una traccia scritta, di modo che la regola possa essere riutilizzata. L'autore accetterà volentieri segnalazioni di problemi e suggerimenti che illustrino le soluzioni adottate dal Master, per migliorare le prossime versioni del gioco
- * **TRATTI E DADI DESTINO:** i punteggi di Attributi e Abilità e i dadi assegnati normalmente alle azioni, siano esse Prove, Confronti, Combattimenti, possono essere influenzati drasticamente da un uso massiccio di Dadi Destino. Questi sono un importantissimo strumento strategico nelle mani dei Giocatori. È fondamentale che i Giocatori che si sforzano di interpretare attivamente i propri PG vengano premiati adeguatamente con Dadi Destino, di modo da incoraggiare gli altri Giocatori ad emularne il comportamento. Una corretta interpretazione è infatti una delle chiavi del divertimento nel gioco
- * **ASSEGNARE I DADI DESTINO:** per poter supportare i Giocatori nella loro interpretazione, il Master deve avere familiarità con i Trattati dei PG, e fare attenzione di ricordarsi di assegnare i Dadi Destino in modo corretto. Nel caso il Master abbia la tendenza a dimenticare di assegnare i Dadi Destino, i Giocatori potrebbero sollecitarlo a farlo, ma questo potrebbe disturbare la narrazione. È consigliabile quindi una strategia differente, ad esempio in cui il Master imposterà un allarme ogni 30 minuti di gioco, per ricordarsi di assegnare i Dadi Destino per le azioni compiute nel tempo trascorso
- * **LANCIARE I DADI IN SEGRETO:** con poche eccezioni (ad esempio i combattimenti), quando i PG dovranno eseguire le loro azioni, potrebbero non essere nemmeno a conoscenza del loro obiettivo reale, e quindi sarebbe più appropriato che fosse il Master a lanciare i dadi, in segreto. Il Giocatore dovrà comunque essere messo al corrente del fatto che il PG ad esempio dovrà sostenere una Prova per individuare un indizio, ma non potrà sapere se il tiro è riuscito o meno

ORO, GLORIA E VITTORIA

Al termine dell'Avventura, una volta assegnati i Punti Gloria finali, determinati dagli Obiettivi, e sottratti eventualmente quelli dovuti alla morte del PG, il Master dovrà dichiarare il vincitore del gioco e la classifica finale, determinati dalla SOMMA DI PUNTI GLORIA E ORO di ciascun PG.

Il PG che avrà ottenuto il punteggio PIÙ ALTO sommando Punti Gloria e Oro sarà considerato il VINCITORE: questo si dovrebbe anche tradurre in uno sviluppo narrativo adeguato, da definire tra Master e Giocatore.

Notare che ogni Giocatore avrà una posizione nella classifica finale: quello con il numero MINORE di punti potrà risultare, nella narrazione del finale della storia, ad esempio come il PG meno apprezzato dal gruppo dei prigionieri, o quello che invece di portare gloria e prestigio alla propria famiglia, ne determinerà la disgrazia nei giochi di potere che si svolgono all'interno della tribù.

Un metodo efficace per determinare il finale della storia è porre i Giocatori di fronte a un ultimo sviluppo narrativo, A PARTIRE DALL'ULTIMO CLASSIFICATO, da affrontare tramite interpretazione del PG e non invece tramite Prove o Combattimenti. Messo di fronte a un ultimo ostacolo, a una scelta da fare, a una difficoltà da superare, il Giocatore dovrà interpretare il finale del proprio PG, in una sorta di trattativa con il Master.

In questo scambio di battute, il Master avrà potere decisionale maggiore contro i Giocatori classificati per ultimi, mentre potrà lasciare una maggiore libertà a chi si sarà piazzato primo o secondo. Allo stesso modo, in caso di conflitti tra due o più PG, colui che si sarà classificato più in alto godrà di maggior forza e considerazione all'interno della tribù. Infine, sempre in chiave di confronto tra due o più PG, il Giocatore primo classificato avrà sostanzialmente diritto all'ultima parola e quindi alla decisione finale.

LICENZA

Tu sei libero:

- * Di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera
- * Di modificare quest'opera

Alle seguenti condizioni:

ATTRIBUZIONE - Devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza e in modo tale da non suggerire che essi avallino te o il modo in cui tu usi l'opera;

NON COMMERCIALE - Non puoi usare quest'opera per fini commerciali;

CONDIVIDI ALLO STESSO MODO - Se alteri o trasformi quest'opera, o se la usi per crearne un'altra, puoi distribuire l'opera risultante solo con una licenza identica o equivalente a questa

Prendendo atto che:

RINUNCIA - E' possibile rinunciare a qualunque delle condizioni sopra descritte se ottieni l'autorizzazione dal detentore dei diritti

PUBBLICO DOMINIO - Nel caso in cui l'opera o qualunque delle sue componenti siano nel pubblico dominio secondo la legge vigente, tale condizione non è in alcun modo modificata dalla licenza

ALTRI DIRITTI - La licenza non ha effetto in nessun modo sui seguenti diritti:

- * Le eccezioni, libere utilizzazioni e le altre utilizzazioni consentite dalla legge sul diritto d'autore
- * I diritti morali dell'autore
- * Diritti che altre persone possono avere sia sull'opera stessa che su come l'opera viene utilizzata, come il diritto all'immagine o alla tutela dei dati personali

NOTA - Ogni volta che usi o distribuisi quest'opera, devi farlo secondo i termini di questa licenza, che va comunicata con chiarezza

INDICE COMPLETO

Il Gioco	7
Introduzione	8
Materiali	8
Preparazione	9
A Proposito Dei Personaggi	9
Meccaniche Di Gioco	11
Uso Dei Personaggi	12
Descrizione	12
Talenti	12
Attributi E Abilità	12
Punti Ferita	12
Equipaggiamento	13
Segreto	13
Tratti	13
Obiettivi	13
Gloria, Oro, Dadi Destino	13
Uso Dei Dadi	14
Dadi Destino	14
Gloria E Oro	15
Gloria	15
Oro	15
Vittoria Finale	15
Azioni Di Gioco	16
Prove	16
Confronti	17
Combattimento	18
Iniziativa	18
Attacco E Difesa	18
Danno	19
Azioni Per Turno	19
Trattenere I Dadi	20
Armi A Distanza	20
Riposo E Guarigione	20
Armi E Protezioni	21

Meccaniche Avanzate	22
Carico	22
Morte Dei Personaggi	22
Movimento	23
Inseguimento	23
Tracciare	24
Cibo E Acqua	24
Uso Della Magia	25
L'Attacco Degli Orchi	27
I Personaggi	28
Come Assegnare I Personaggi	28
Numero Di Giocatori	28
Morte Dei Personaggi	29
Le Schede Personaggio	29
Entrare Nel Personaggio	29
Krandos, Il Lupo	30
Atarg, L'Orso	34
Vaike, La Pantera	38
Ktor, Il Corvo	42
Come Cominciare Il Gioco	46
Scena Iniziale	46
Svolgere La Scena	47
Il Primo Combattimento	48
Introduzione All'Inseguimento	49
Mappa Per Il Master	50
Mappa Per I Giocatori	51
Le Scene	52
Il Villaggio	52
Tracciare Gli Orchi	53
La Steppa	54
Il Bosco	55
Le Montagne	56
Il Primo Passo Montano	58
L'Altopiano	61
L'Antico Cimitero	63
La Cripta	64
Il Bottino	66
Il Secondo Passo Montano	67
Discesa Dal Secondo Passo Montano	69
Inseguire I Troll	71
Il Rifugio Dei Troll	72
L'Argento Dei Troll	73

Verso Bosco Oscuro	74
Il Gruppo Degli Orchi	75
Dati Degli Orchi	76
Azioni E Reazioni Degli Orchi	78
Il Finale	79
Morte E Finale	80
La Sconfitta	81
Liberare I Prigionieri	81
Realizzare Gli Obiettivi	82
Nota Per Il Master	84
Oro, Gloria E Vittoria	86

L'Attacco Degli Orchi è un Gioco di Ruolo, ambientato nel nord dell'immaginario continente di Kalan. Il nord è un territorio indomito e selvaggio, regno delle tribù di barbari e libero dal controllo dell'Impero. Ma la libertà ha il suo prezzo: queste terre sono territorio di caccia di animali da preda, sono periodicamente battute da troll, orchi e altri mostri, gli inverni sono lunghi e rigidi.



Il gioco contiene un set di regole base, dalle meccaniche semplici, per la risoluzione di azioni e combattimenti. Il gioco è basato interamente su dadi a sei facce (D6).

Il manuale contiene inoltre l'omonima avventura completa di istruzioni per il Master. L'avventura è indicata per un massimo di 4 Personaggi, e corredata dei profili predefiniti per i PG. Materiale aggiuntivo per il Master è disponibile sul sito di Daimon Games: www.daimongames.com

Ddaimon
Games

www.daimongames.com