

CACCIA SACRA

SCENARIO D'AVVENTURA PER ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS - 2° EDIZIONE

1° CLASSIFICATA AL PREMIO LABYRINTH 2010



Ilaria Marcaggi

Veronika Scianna

Roberta Strada

Lorenzo Bertoni



SOMMARIO

Introduzione	pag 5
L'avventura in breve	pag 6
Parte I - LA PROVA	pag 9
1.1 Di fronte agli anziani	pag 9
1.2 Il sogno	pag 10
1.3 Partenza all'alba	pag 10 - 11
1.4 Disubbidire agli spiriti	pag 12
1.5 Verso nord	pag 12
1.6 Sulle montagne dei nani	pag 13 - 15
1.7 La tana dello Spirito-Orso	pag 16 - 17
1.8 Ritorno all'accampamento	pag 17 - 20
Parte II - IL SANTUARIO SEGRETO	pag 21
2.1 Ingresso: l'Astuzia	pag 21
2.2 Sala Centrale: il Valore	pag 22
2.3 Sala delle ossa: il Coraggio	pag 23 - 24
2.4 Sala degli eroi: l'Onore	pag 24
2.5 Sepolcro di hakktar: la Volontà	pag 25 - 26
Parte III - VENDETTA	pag 27
3.1 Il teschio nero	pag 27 - 29
3.2 All'assalto	pag 29 - 30
3.3 La battaglia infuria	pag 30 - 32
3.4 Il trionfo	pag 32 - 33
3.5 Finale di sangue	pag 33 - 34
Appendice 1 - Schede personaggi	pag 36 - 48
Appendice 2 - Tabelle	pag 49
Tabella 1	pag 49
Tabella 2	pag 50
Tabella 3	pag 51
Tabella 4	pag 52
Ringraziamenti	pag 54



INTRODUZIONE

Questa breve avventura non presenta grandi necessità di ambientazione. L'unica particolarità che la caratterizza è quella di avere per protagonisti un gruppo di giovani orchi, quindi può essere collocata in un qualunque mondo fantasy nel quale questa razza possa avere un grande territorio a propria disposizione, una struttura sociale di tipo tribale e una discreta libertà di azione. Nel caso più elementare, cioè quello di una singola avventura autoconclusiva, il vasto, vasto mondo che circonda i luoghi nei quali la storia si sviluppa non ha molta importanza.

Per inserirla invece in una cronaca più ampia, sono da escludere solo quelle ambientazioni nelle quali gli orchi sono malvagi e corrotti per natura oppure completamente sottomessi ad una qualche potenza oscura (la Terra di Mezzo). Va da sé che si escludono da sole le ambientazioni dove gli orchi non sono presenti come razza (il ciclo del Trono di Spade)...

Gli orchi occupano un vasto territorio selvaggio dal clima rigido e inclemente. A nord è delimitato da una mastodontica catena di montagne, sulle quali vivono diverse comunità del popolo dei Nani, mentre a ovest si trova il reame umano di Vira, un piccolo regno feudale con un efficiente esercito e una forte necessità di espansione territoriale, da un lato per ragioni politiche di potenza e prestigio, ma anche e soprattutto per motivi economici.

La parte settentrionale del territorio degli orchi è costituita da catene di colline e basse montagne, coperte da fitte foreste di conifere e ricche di laghi e corsi d'acqua. Scendendo verso sud est, in direzione del mare, il panorama si fa leggermente più dolce: i rilievi sono intervallati da ampie vallate, nelle quali talvolta la foresta si dirada lasciando spazio a praterie ondulate segnate da grandi corsi d'acqua. All'estremità meridionale della terra degli orchi si trova una fascia costiera alta e rocciosa, dal clima più mite, dove in corrispondenza delle foci dei fiumi alcune tribù di orchi collocano i propri villaggi durante la stagione favorevole alla pesca.

Gli orchi sono organizzati in numerose tribù nomadi, che contano da qualche decina a diverse centinaia di elementi. Quasi tutte vivono di caccia, pesca e raccolta, nonché saccheggiando di tanto in tanto gli insediamenti dei Nani o i villaggi del regno di Vira. La loro cultura si basa sostanzialmente sui classici valori tribali (coraggio, valore guerriero, lealtà, astuzia, spiriti e forze della natura, antenati, e via dicendo), declinati però dall'indole particolarmente aggressiva e bellicosa degli orchi. All'interno delle tribù non vi sono differenze tra maschi e femmine, ma tutti i giovani, raggiunta l'adolescenza, devono sottoporsi ad un difficile rito di iniziazione per essere considerati adulti. Tutte le tribù degli orchi condividono la stessa religione, basata su divinità che rappresentano le forze della natura – le stagioni, il vento, il fuoco, gli animali,... – e gli aspetti più importanti della vita della tribù – la guerra, la morte, la caccia,... – ma ciascuna tribù sceglie i

propri dei preferiti, ai quali tributa onori speciali, e il proprio animale totem. In sintesi gli orchi si potrebbero vedere come una fusione fra la cultura dei nativi americani e quella delle popolazioni celtiche e germaniche dell'Europa settentrionale.

L'AVVENTURA IN BREVE

I protagonisti della storia sono giovani orchi della tribù delle Zanne, che ha per totem il Lupo e venera in particolare Morg il Grande, divinità della guerra e dei lupi. La tribù, una delle più grandi delle Terre Selvagge, è accampata su un vulcano sacro per onorare la divinità del Fuoco (Xaatos, Colui Che Arde In Eterno) con un rituale religioso, maestoso e solenne, che si tiene una volta ogni quattro anni¹. Ad una settimana dall'inizio delle celebrazioni, i nostri eroi vengono scelti dagli Anziani per sottoporsi alla Prova, il rito di iniziazione che consentirà loro di diventare adulti. Hanno sette giorni di tempo per cacciare una preda, abbastanza preziosa da essere degna di essere offerta in sacrificio a Xaatos, e riportarla al vulcano sacro prima che le celebrazioni abbiano inizio. Guidati da un sogno, i giovani si dirigono verso le pericolose montagne del nord, infestate dai Nani, dove si cela la tana della leggendaria belva che devono scovare ed abbattere per la loro caccia sacra. A loro insaputa però, molte cose si stanno muovendo. Gli Anziani della tribù delle Zanne hanno infatti deciso, in gran segreto, di sfruttare l'importante occasione religiosa per convocare i capi di altre tre importanti tribù (i Falchi, gli Orsi di Pietra e i Rospì Velenosi) per festeggiare insieme il dio del Fuoco e nel contempo stipulare una grande alleanza fra gli orchi, capace di respingere un'eventuale invasione degli umani di Vira.

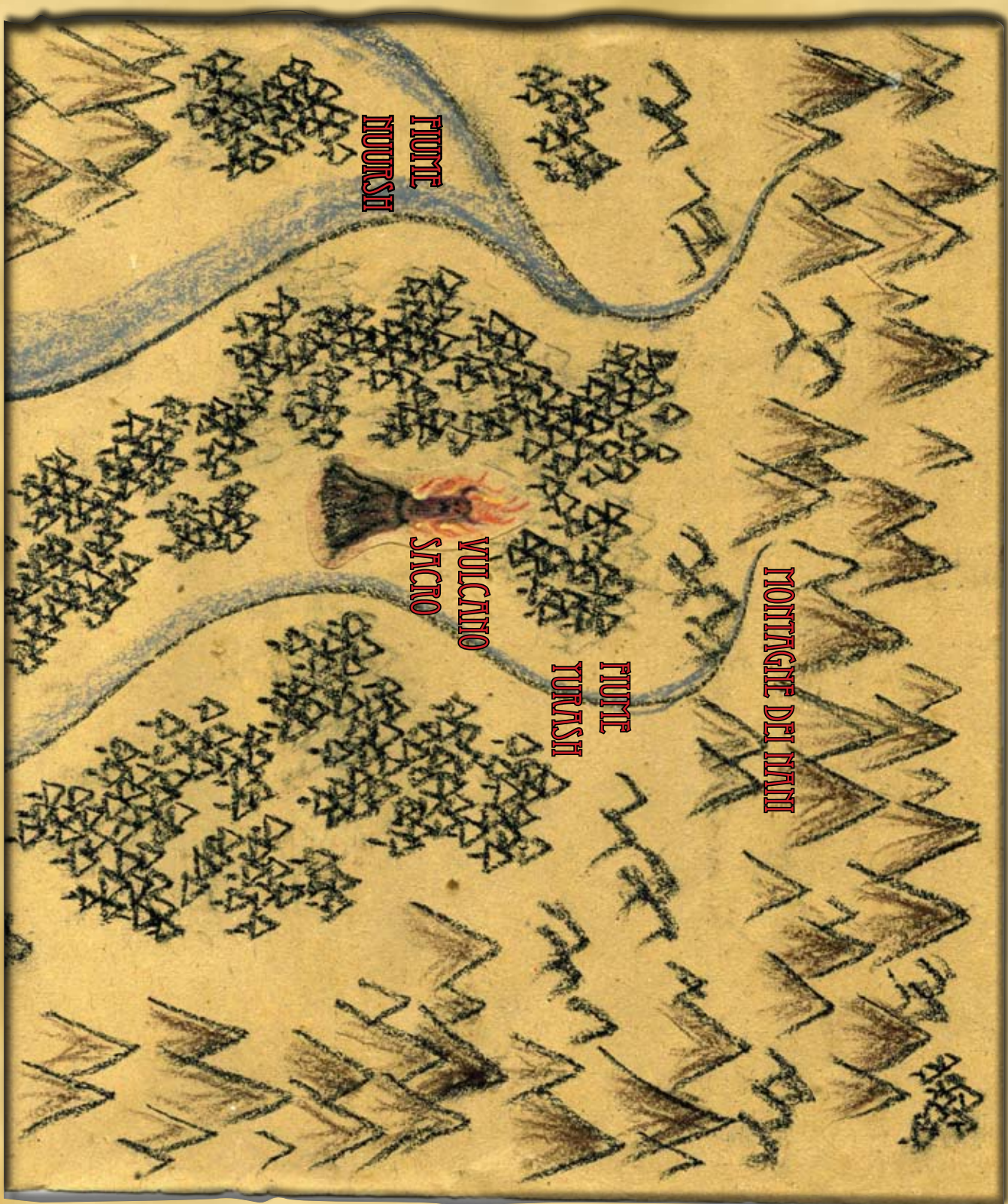
Purtroppo però, fra gli orchi scelti dagli Anziani come messaggeri e ambasciatori per organizzare questa assemblea, si celano dei traditori: essi hanno già allertato da tempo gli umani sul grande evento e concludono il capolavoro di slealtà guidando un esercito di Vira fino al vulcano sacro. I soldati umani sorprendono gli orchi accampati, mentre sono impegnati nelle celebrazioni religiose: il massacro è terrificante e non vengono risparmiate le femmine né i bambini. Poi le truppe si ritirano, lasciandosi alle spalle l'accampamento distrutto e cumuli di cadaveri: devono portare la notizia della vittoria a Vira. La guerra per conquistare le terre selvagge è cominciata.

All'oscuro dell'accaduto, riportando il glorioso trofeo verso l'accampamento della loro tribù, i protagonisti scoprono il terribile sterminio. Non solo tutta la loro gente è stata fatta a pezzi, ma sono caduti vittime del massacro anche molti orchi appartenenti ad altre tribù, convenuti al vulcano per qualche scopo che non conoscono.

Guidati dalla disperazione e dalla sete di vendetta, i nostri eroi riescono ad accedere ad uno sconosciuto santuario celato all'interno del vulcano, nel quale è custodito un potentissimo artefatto capace di rianimare i caduti della loro tribù e di quelle alleate: alla guida di questo raccapricciante esercito di non morti, i giovani orchi possono scatenare la loro sanguinosa vendetta sui soldati di Vira che hanno sterminato la loro gente.

1. Vedi anche paragrafo 1.1 - Di fronte agli Anziani

LE TERRE SELVAGGE



PARTE I – LA PROVA

1.1 – Di Fronte Agli Anziani

È una limpida sera di fine inverno, la tribù delle Zanne è accampata da giorni sul vulcano sacro di Xaatos e fervono i preparativi per il grande rituale. I pg, intenti nelle loro attività quotidiane, vengono raggiunti da alcuni messaggeri e convocati di fronte agli Anziani. Radunandosi al centro dell'accampamento, i giovani si trovano al cospetto del possente capotribù delle Zanne, Tarvar Pelle Di Pietra, del vecchio e folle sciamano Raraneke e di tutti gli altri Anziani. Attorno si assiepano gli altri orchi della tribù, interessati a sapere cosa sta succedendo.

Lo sciamano, biascicando e sghignazzando, tiene una breve predica sull'importanza del grande rituale in onore di Xaatos, Colui Che Arde In Eterno. Il dio, attraverso l'atroce tormento del suo corpo perennemente avvolto dalle fiamme, dona il Fuoco agli orchi e ne fa un loro fedele servitore. Ogni quattro anni, la tribù ringrazia Colui Che Arde In Eterno con un pellegrinaggio al suo vulcano sacro e una solenne celebrazione che dura un giorno intero, con canti, danze, combattimenti rituali, rappresentazioni allegoriche e altro ancora. A coronamento del rito, al dio del fuoco viene offerto un sacrificio: una preda di grandissimo valore viene immolata su una pira, come tributo.

Poi prende la parola il capotribù, per spiegare ai giovani il motivo della loro convocazione: gli Anziani hanno stabilito di sottoporli alla Prova, il rito d'iniziazione per entrare nell'età adulta. Dovranno svolgere un compito di grande responsabilità per tutta la tribù, senza poter contare su alcun aiuto da parte di nessuno degli orchi delle Zanne. Il compito consiste in una caccia sacra: all'alba seguente devono partire per abbattere una preda, degna del sacrificio a Xaatos, e riportarla all'accampamento prima che inizi il rituale. Cioè entro sette giorni.

1.2 – Il Sogno

Tutti i pg, durante la notte prima della partenza, vengono sfiorati dalla potente volontà degli spiriti totem della tribù, che offrono la loro guida sotto forma di sogno.

State volando sulle ali del vento, come se una grande aquila vi stesse stringendo fra i suoi artigli. Sotto di voi, fra brandelli di nuvole, vedete le grandi montagne settentrionali. All'improvviso vi tuffate verso il basso, precipitando in picchiata, verso un profondo crepaccio nascosto fra le cime. Sul fondo del burrone c'è una caverna, un'antica ferita nella parete di roccia. Dalla caverna esce un filo di fumo. Dentro c'è qualcosa, occhi gialli scintillano nel buio. La sagoma gigantesca e possente di una creatura. L'essere manda un basso ringhio, scoprendo le zanne luccicanti. È un orso. Il più grande che abbiate mai visto. Il più forte. Il più maestoso. Dalle sue fauci esce fumo bianco, come se un fuoco ardesse dentro di lui. Quando ruggisce, la terra trema e vi svegliate di soprassalto.

È chiaro per tutti che il sogno è un messaggio per loro, legato alla loro impresa. Se lo desiderano, i pg possono tentare di interpretarlo: è necessario un lancio su Religioni o Storia Antica.

Se lo superano, i pg ricordano la storia del grande guerriero Durgog Dieci Artigli, leggendario capo della tribù delle Zanne. Durgog, al culmine della sua potenza, per colpa del suo orgoglio si macchiò di un gesto di estrema arroganza nei confronti di Xaatos, rifiutandosi di prendere parte al pellegrinaggio al vulcano sacro perché preferiva dedicarsi ad altre questioni. Colui Che Arde In Eterno lo punì severamente, inviando nelle terre selvagge uno spirito vendicatore, in forma di orso gigantesco: Hany'ak. Lo spirito sfidò a duello Durgog, minacciando di sterminare tutta la sua tribù se il capo orco avesse rifiutato. Il guerriero, pentito per la propria tracotanza, partì per le montagne alla ricerca della tana dell'orso per salvare la sua gente. Né lui, né lo spirito, furono mai più visti.

Gli spiriti vogliono guidare i giovani nella loro Prova e la vittima prescelta da Colui Che Arde In Eterno per il suo sacrificio è lo Spirito-Orso che il dio stesso ha inviato all'alba dei tempi per punire l'arrogante Durgog Dieci Artigli: Hany'ak. Egli ha concluso il suo compito ed è tempo che riposi. Se i pg decidono di non intraprendere il viaggio verso le montagne e cercare qualche altra preda, seguite le indicazioni al paragrafo 1.4 – Disubbidire agli Spiriti.

1.3 – Partenza all'Alba

Ai giovani "aspiranti adulti" conviene raccogliere le proprie cose e partire il prima possibile, per non perdere tempo prezioso: sette giorni passano in fretta.

Un fattore decisivo, per lo meno all'inizio della Prova, è la regola inviolabile del rito di iniziazione:

nessun orco della tribù può aiutare i pg nella loro ricerca. Se i giovani vogliono diventare adulti, devono imparare sia a fare il loro dovere verso la tribù, sia a saper badare a se stessi, senza essere un peso per gli altri. Perciò possono portare con sé solo i propri pochi averi², senza prelevare equipaggiamento, armi o provviste dall'accampamento delle Zanne. Se un pg preleva cibo, acqua o qualunque altro oggetto dall'accampamento, si espone a conseguenze negative:

- **Se viene scoperto, fallisce immediatamente la Prova e per passare all'età adulta dovrà attendere di essere scelto di nuovo dagli anziani, probabilmente nel giro di qualche anno. Può comunque seguire gli altri pg, se lo accettano, in qualità di loro servitore, ma subisce la Collera degli Spiriti fino a che il gruppo non affronta Hany'ak³.**
- **Se non viene scoperto, dimostrando astuzia e abilità, non subisce conseguenze negative.**

Box 1 - Collera degli spiriti

In quanto orchi che aspirano a venire riconosciuti come adulti dalla loro tribù, i pg vengono sottoposti al solenne rito di iniziazione della Prova. Durante questo periodo, non sono soltanto gli Anziani ad attendersi dedizione, rispetto ed impegno. Ma anche gli spiriti guida della tribù delle Zanne, antenati e totem, seguono con grande attenzione le azioni dei giovani orchi. Se questi non dimostrano sufficiente rispetto per la solennità della Prova, si meritano il disprezzo e l'astio di questi esseri sovranaturali che possono decidere di punirli. Se uno o più personaggi attirano la Collera degli Spiriti, per il tempo designato subiscono una penalità di un punto a: Tiri salvezza, Classe armatura, THACO, lanci per i Danni e lanci di Capacità.

A queste condizioni risulta ovvio che, se vogliono avere la possibilità di superare la Prova, le prime cose da fare sono procurarsi una scorta d'acqua e trovare del cibo. Il più vicino corso d'acqua, esterno al campo delle Zanne, si trova qualche miglio a nord ovest delle pendici del vulcano: camminare fin lì richiede circa otto ore di marcia spedita.

Una volta fatta provvista d'acqua, i pg possono decidere se e come procurarsi il cibo, un'attività che nelle terre selvagge può rivelarsi piuttosto pericolosa.

- Pescare nel fiume richiede solo un lancio di Capacità, per catturare pesce sufficiente ad un numero di razioni pari alla Saggezza del personaggio meno il risultato del lancio (minimo 1).
- Cercare cibo nella foresta richiede un lancio su Sopravvivenza, per procurarsi bacche, noci e radici sufficienti a d6 razioni.
- Cacciare richiede due lanci di Capacità: un pg scelto dal gruppo di cacciatori effettua i lanci sul proprio punteggio, con un bonus di +1 per ogni altro pg che partecipa alla battuta di caccia in possesso della Capacità Cacciare e una penalità di -1 per ogni altro pg senza la Capacità. Al lancio si applica una penalità cumulativa di -1 per ogni tentativo di cacciare effettuato la settimana precedente nella stessa zona. Un solo successo consente al gruppo di cacciatori di scovare una preda (vedi tabella 2 - Cacciare nelle Terre Selvagge), due successi fanno sì che nel il primo round di combattimento le prede siano sorprese.

2. Si vedano in proposito le schede dei personaggi giocanti all'Appendice 1 - I Personaggi

3. Vedi paragrafo 1.4 - Disubbidire agli Spiriti e 1.7 - La tana dello Spirito-Orso

NOTA: 1 razione di cibo è sufficiente a sostenere un pg per una giornata.

1.4 – Disubbidire agli Spiriti

Se il gruppo decide di non seguire il sogno e procurarsi la vittima sacrificale in qualche altro modo, è libero di farlo, ma i pg suscitano la Collera degli Spiriti fino a che non raggiungono la tana dello Spirito-Orso o fino a quando non entrano nel santuario di Xaatos dentro il vulcano.

Ogni giorno i pg possono tentare di cacciare, applicando la solita procedura⁴. Hanno diritto a due tentativi per giornata se rimangono fermi nella stessa zona, oppure uno solo se si spostano.

Ogni tentativo coronato dal successo consente di trovare alcune prede determinate con la Tabella 2 – Cacciare nelle terre selvagge⁵. Va da sé che non troveranno nulla di particolarmente significativo fino all'ultimo momento, quando sarà proprio Hany'ak a trovare loro: li prenderà automaticamente di sorpresa, sbucando da dietro alberi, cespugli o massi, per farli a pezzi.

NOTA: il master deve collocare l'agguato dello spirito-orso in modo che il gruppo, dopo averlo abbattuto, abbia il tempo appena sufficiente a ritornare al vulcano entro lo scadere della Prova.

1.5 – Verso Nord

La catena montuosa che si trova a settentrione delle terre degli orchi è molto vasta e una settimana non sarebbe sufficiente a perlustrarne neanche una piccola parte. Ma, grazie al sogno, i pg sanno esattamente dove si trova la tana di Hany'ak: hanno osservato il tragitto con occhi d'aquila, volando sulle ali del vento.

Per raggiungere il crepaccio visto in sogno servono circa tre giorni di marcia, di cui solo il primo è abbastanza lontano dai territori dei nani per rendere minimo il rischio di fare brutti incontri.

Come i pg sanno bene infatti, sulle montagne a nord si trovano numerosi insediamenti del popolo dei Nani: gli insediamenti principali sono molto distanti, all'interno della catena montuosa, ma capita sovente che qualche pattuglia si spinga fin quasi alle zone di confine con le terre selvagge. Tenaci, impavidi e ben armati, i Nani sono nemici temibili: i giovani orchi che si avventurano sulle loro montagne devono stare molto attenti, se non vogliono che la loro impresa si concluda rapidamente sulla lama affilata di un'ascia d'acciaio.

Durante il seguente giorno di marcia, fra colline coperte di fitti boschi, i pg devono oltrepassare il fiume Yurash attraversando un guado, poi proseguire in direzione delle montagne a settentrione. Il loro viaggio è tranquillo e non comporta per ora nessuna difficoltà. Sul far della sera il gruppo

4. Vedi paragrafo 1.3 - Partenza all'alba

5. Vedi Appendice 2 - Tabelle

raggiunge le pendici delle montagne, sulle quali i pg possono cominciare ad inerpicarsi indisturbati fino al tramonto.

1.6 – Sulle Montagne dei Nani

Mancano due giornate di cammino alla tana dello Spirito-Orso: ora la strada dei nostri eroi percorre duri sentieri di montagna; il terreno comincia a salire, dapprima dolcemente, poi sempre più ripido e scosceso, mentre l'aria si fa più limpida e fredda. Tutti i pg, se sono abbastanza attenti e all'erta, noteranno diverse tracce della presenza dei loro nemici. Per ciascuna traccia è indicato anche a quanti giorni prima risale: per determinarlo chiedete ai pg una prova della Capacità appropriata.

1. chiodi da roccia arrugginiti conficcati lungo una rupe (Alpinismo o Metallurgia / 12 giorni);
2. un dardo di balestra rotto vicino a un masso (Fabbricare archi e frecce / 10 giorni);
3. resti di un fuoco da campo (Sopravvivenza / 1 settimana);
4. ceppi di alberelli ed arbusti tagliati da circa una settimana (Seguire Tracce o Sopravvivenza / 5 giorni);
5. tracce di un piccolo accampamento (Seguire Tracce o Sopravvivenza / 2 giorni); se i pg riescono in una seconda prova di Seguire Tracce possono determinare anche che si tratta di una pattuglia di cinque nani, ma non è possibile determinare da che parte siano andati: il terreno è roccioso e i nani sono stati decisamente abili.

Come evidenziato dalle tracce sopra elencate, la zona è pattugliata da alcuni drappelli di nani di montagna. Nelle prime ore del pomeriggio i pg raggiungono un ripido valico fra due cime, sorvegliato da un nutrito drappello di 8 soldati nani, che sembrano intenti a realizzare alcune provvisorie strutture difensive (una palizzata e un terrapieno). Durante la notte i soldati interrompono i lavori, ma continuano a sorvegliare il passo montando la guardia con rigorosi turni a coppie, alla luce delle torce. Per raggiungere il crepaccio dove si trova la tana di Hany'ak non c'è altra strada.

BOX 2	PATTUGLIA DEI NANI
CA	4
DV/PF	2+3/15
THACO	17
Att./Danni	1/1d8+1 (ascia) o 1d4 (balestra)
Morale	15

I nostri eroi devono decidere se:

- Tentare una sortita attaccando il drappello di soldati. In questo caso i nani di montagna

si batteranno al meglio delle loro possibilità, sfruttando anche le parti di palizzata già erette per proteggersi: quattro nani possono restare al riparo mentre tirano con le balestre, beneficiando di un bonus di 1 punto alla loro CA. Ciascun guerriero nano è equipaggiato con cotta di maglia e scudo, ascia da battaglia, balestra leggera, 18 dardi, 3 torce, 5 razioni di cibo conservato. I nani tirano con le balestre fino a quando sono in posizione di sicurezza e ne hanno la possibilità, poi impugnano le asce.

NOTA: se i pg lo desiderano, possono cibarsi dei corpi dei nemici (sono orchi, dopotutto!) e ricavare da ogni nano 4 razioni.

- Oppure cercare di aggirare il valico sorvegliato inerpicandosi sulla meno ripida delle due cime. Questa impresa da rocciatori si traduce in una serie di prove da superare⁶.
 - o **Arrampicata:** tutti i pg con la Capacità Alpinismo o l'abilità speciale Scalare Pareti possono tentare di arrivare in cima effettuando due lanci. Se eventuali pg già in cima calano delle corde, i lanci godono di un bonus: +2 ad Alpinismo, +10% a Scalare Pareti. I pg privi delle necessarie abilità devono essere aiutati da quelli già in cima con l'ausilio di corde, superando due prove di Destrezza per arrampicarsi (senza bonus), o non riescono a salire. Per tutti, fallire il primo lancio significa scivolare malamente, ma nulla di più, mentre fallire il secondo comporta una brutta caduta e un danno di 2d6.
 - o **Marcia in quota:** a parte il freddo intenso e il panorama mozzafiato, nulla di particolare.
 - o **Discesa:** si veda la precedente prova di Arrampicata, con alcune differenze. È possibile calare le corde fin da subito, ottenendo i bonus citati, ma poi le corde vanno slegate da qualcuno che scende senza, o abbandonate lì. Fallire il primo lancio significa precipitare e subire 2d6 di danno, fallendo il secondo si cade da più in basso e si subisce solo 1d6.

Superato questo ostacolo, i pg possono proseguire il loro cammino indisturbati.

Il secondo giorno di marcia sulle montagne è più duro. Sentieri ripidi e scoscesi, ghiaioni e pareti rocciose, il gelido vento d'alta quota che non offre tregua. Camminando verso la tana dell'orso gigante, i pg incroceranno tracce molto fresche. Con 3 lanci di Seguire Tracce possono determinare quanto segue (i successi sono cumulativi):

- 1 successo: risalgono a poche ore prima e sono diretti verso un valico a nord est, lo stesso percorso che devono seguire i pg;
- 2 successi: le ha lasciate un gruppo di 5 nani, probabilmente in armatura metallica;

6. Le prove di Alpinismo e i danni da caduta sono stati deliberatamente alleggeriti rispetto al regolamento base: si considera che le pareti rocciose in questione non siano muri verticali a strapiombo, ma mosse da rilievi, sporgenze e altre irregolarità.

- 3 successi: i nani precedono i pg solo di tre o quattro miglia.

Forti di queste informazioni, i giovani orchi possono decidere cosa fare.

- Se proseguono il loro cammino e basta, di lì a poco si scontrano con la pattuglia: i nemici si sono accorti di loro in tempo ed hanno teso un agguato agli orchi (nel primo round di combattimento i pg sono sorpresi e Klavon⁷ ha appena lanciato Aiuto su se stesso), appostandosi dietro a delle rocce. Se i pg adottano qualche ragionevole precauzione, i due gruppi si individueranno a vicenda e i nani non avranno il vantaggio dell'agguato.
- Tendere un agguato alla pattuglia non è affatto difficile. Più avanti lungo il sentiero c'è una zona che si presta allo scopo, nella quale il sentiero si infossa in una gola tortuosa e incisa da vecchie frane: è possibile avvicinarsi moltissimo ai nani senza che costoro possano vedere i pg, inoltre il forte vento aiuta a coprire il rumore dei passi: è sufficiente che il gruppo di orchi riesca almeno in due lanci di Capacità su Sopravvivenza o Cacciare (cumulativi e a scelta dei pg) per prendere i nani di sorpresa.

La pattuglia è composta da 4 guerrieri (vedi **Box 2**) guidati da Klavon, un sacerdote di Aviron il Forgiatore, la divinità principale dei nani. Klavon è equipaggiato con cotta di maglia e scudo, mazzafrusto, 3 torce, 5 razioni di cibo conservato, una *pozione di guarigione* e il suo simbolo sacro: un grosso ciوندolo d'oro a forma di martello.

Generalmente il valoroso chierico utilizza subito *Piegare il Legno* per distruggere un'arma, poi *Luce Magica* per accecare un nemico, infine *Aiuto* su se stesso prima di entrare in mischia a sua volta. Se viene attaccato direttamente usa *Bloccapersona* sul suo aggressore. Se fra i suoi ci sono dei feriti usa *Santuario* e i suoi tre *Cura Ferite Leggere* prima di ricominciare a combattere. Usa la pozione solo come estrema risorsa.

BOX 3	KLAVON
CA	4
DV/PF	4+2/30
THACO	17
Att./Danni	1/1d6+1
Morale	18
Incantesimi memorizzati	1° Cura ferite leggere (x3) Luce magica Santuario 2° Aiuto Bloccapersona Piegare il legno

NOTA: le fortezze e gli avamposti dei nani sono troppo lontani perché le pattuglie possano mettere in allarme le loro truppe. Se uno o più nemici fuggono dal combattimento, il master può considerare che i nani fuggitivi trovino un'altra delle loro pattuglie e si uniscano a loro: nel prossimo incontro con i nani, se avviene, il master aggiunge i fuggitivi al numero dei nemici.

7. Vedi **Box 3**

1.7 – La Tana dello Spirito-Orso

Compiuto il tragitto fino al misterioso luogo visto nel sogno, superate le sfide della montagna e il pericolo dei nani, i nostri eroi raggiungono la profonda gola dove si trova la caverna di Hany'ak. Scendere lungo la scarpata è faticoso, ma non presenta grandi pericoli.

Una volta dentro il crepaccio i pg si ritrovano immersi in un irrealistico silenzio, circondati da scegge di roccia e massi coperti di muschio. L'ingresso della caverna è proprio dove lo hanno sognato. Avvicinandosi, possono vedere che in alcune zone il terreno pietroso e le rocce sono anneriti, come se vi fossero stati accesi dei grandi fuochi. L'orso gigante è dentro la sua caverna, in attesa dei suoi cacciatori. È alto circa 2,5 m al garrese, ma



quando si alza sulle zampe posteriori sfiora i 5 metri; ha la pelliccia nera, ingrigita dal tempo, zanne e artigli sono giallastri e consumati, solo i suoi occhi sono ancora rossi come rubini incandescenti. Lo spirito sa che il suo compito è finito da tempo e la sua ora è finalmente giunta, ma, anche se desidera la morte, non si lascerà uccidere facilmente: vuole andarsene combattendo la sua ultima, grande battaglia.

I pg possono entrare nella caverna e affrontarlo, oppure cercare di farlo uscire: qualunque metodo utilizzino per attirarlo fuori, funzionerà: usare cibo come esca, stanarlo col fumo, chiamare a gran voce o altro ancora. Se i pg decidono di trattarlo non come un animale selvaggio, ma con il riguardo riservato ad uno spirito guerriero di grande nobiltà e potere, verranno investiti dagli

effetti di Benedizione per 1d6 round non appena inizierà il combattimento.

BOX 4	HANY'AK, LO SPIRITO ORSO
CA	5°
DV/PF	9/50
THACO	13
Att./Danni	3/1d8 - 1d8 - 2d6
Att. Speciali	Soffio, Ruggito
Morale	20

Hany'ak è uno spirito guerriero vecchio e stanco, molto, molto vecchio e molto, molto stanco, ma è ancora un avversario formidabile. Oltre alle sue temibili capacità di combattimento, dispone delle seguenti abilità speciali:

- Una volta al giorno può eruttare dalle fauci una vampata di fiamme, l'area investita è

un cono lungo 15 m e ampio 90° : il soffio infuocato infligge 3d6 danni, dimezzabili con TS contro Soffio.

- Tre volte al giorno può emettere uno spaventoso ruggito nel quale riversa tutta la potenza della sua antica ferocia: tutti coloro che lo sentono devono superare un TS contro Paralisi o rimanere paralizzati dal terrore per 1d3 round.

NOTA: se Hany'ak soffia o ruggisce, non effettua altri attacchi.

- È immune a sonno, paura e charme.
- Se ridotto a 0 PF continua ancora a combattere per 2d3 round, oppure fino a che non raggiunge -8 PF, al che crolla morto.

Hany'ak si batte con ferocia, ma onorevolmente (anche qualora i pg non facciano lo stesso): non attacca alle spalle e, se ha altri bersagli, non inferisce su nemici paralizzati, disarmati o moribondi. Una volta abbattuto, lo Spirito-Orso ringrazierà i cacciatori con il suo ultimo alito di vita e si spegnerà, finalmente in pace.

La caverna nella quale ha abitato fin dai tempi della leggenda è completamente annerita dal fumo. Il terreno della camera principale è cosparso di crani e ossa spezzate di capre, stambecchi, camosci e altri animali di montagna.

Nella piccola camera laterale invece si trova nientemeno che la tomba di Durgog Dieci Artigli: lo stesso Spirito-Orso ha riposto qui il suo corpo dopo averlo abbattuto. Le sue ossa sono ormai ridotte in frammenti, ma quel che rimane sue cose è ancora qui. Tra i resti del grande guerriero si trovano, ancora intatte, le sue armi, fortificate dal potere della stregoneria: Rabbiosa, la sua micidiale ascia, e Mano Mozza, il suo scudo da guerra, che si diceva potesse resistere anche al morso di un drago. I pg possono raccogliere le armi senza timore di offendere gli spiriti degli antenati (dopotutto hanno appena sconfitto Hany'ak!):

- **Rabbiosa** è un'ascia da battaglia +2 con un potere speciale: quando il proprietario la usa in combattimento e ottiene un 20 naturale con il tiro per colpire, può effettuare subito un altro attacco.
- **Mano Mozza** è uno scudo +2.

1.8 – Ritorno all'Accampamento

Il viaggio di ritorno verso il vulcano sacro di Xaatos segue lo stesso tragitto dell'andata, con qualche piccola differenza. Da un lato, il gruppo conosce meglio la zona, quindi può permettersi di viaggiare più spedito. Dall'altro, i nostri eroi devono portare con sé il corpo dello Spirito-Orso, un bagaglio decisamente ingombrante: se vogliono raggiungere il campo entro lo scadere della settimana, devono procedere con durissime marce forzate, concedendo al riposo solo poche ore:

- durante il viaggio di ritorno nessun pg ha tempo di riposare abbastanza da recuperare PF o Incantesimi;
- per ogni giorno di marcia forzata dopo il primo, tutti i pg devono riuscire in un lancio su Costituzione oppure perdere 1d3 PF per la fatica (i pg in possesso della Capacità Resistenza devono effettuare il lancio solo una volta ogni 2 giorni);

Una volta raggiunte le aspre pendici del vulcano, sul finire dell'ultima giornata di marcia, i nostri eroi escono dalle ombre della fitta foresta. E possono cominciare a sospettare qualche brutta sorpresa... Dalla zona dell'accampamento della tribù si levano infatti diversi pennacchi di fumo nero, non si sente altro suono se non l'insistente gracchiare dei corvi e già verso metà salita si percepisce chiaramente il fetore del sangue e della putrefazione.

Una volta raggiunto l'accampamento della tribù, i pg si trovano di fronte una tragica scena di morte e devastazione. Le tende sono distrutte e bruciate, gli stendardi dei clan abbattuti, i corpi degli orchi ammassati o abbandonati a terra, mentre nugoli di mosche riempiono l'aria fetida e stormi di corvi banchettano sui cadaveri. La testa mozzata del Capo Tarvar Pelle Di Pietra è infilzata su una lancia al centro del campo, assieme a molte altre teste di guerrieri, sfigurate dai colpi. I pg possono riconoscere i miseri resti di parenti, amici e conoscenti. Nessuno si è salvato.

Lasciate ai pg un po' di tempo per interpretare la reazione dei personaggi al sanguinoso sterminio della loro tribù. Poi, quando lo ritenete opportuno, inserite nella descrizione alcuni indizi di fondamentale importanza.

- Alcuni orchi sono stati uccisi mentre combattevano (indossano le loro armature, le armi che impugnano sono lorde di sangue secco), ma molti altri sembra siano stati sorpresi.
- Molte delle sentinelle dal lato est del vulcano sacro sono state colpite alla schiena e sono morte nei loro posti di guardia: gli assalitori conoscevano bene le loro posizioni.
- Tra i caduti si trovano anche parecchi orchi che non appartengono alla tribù delle Zanne. Con un lancio sulle Capacità Araldica o Metallurgia i pg possono esaminare il loro equipaggiamento (armi, abiti, eccetera) e dedurre che siano persone di alto rango (comandanti, sciamani e capi guerrieri) provenienti da tre importanti tribù delle terre selvagge: i Rospi Velenosi, gli Orsi di Pietra e i Falchi.
- Non ci sono corpi di nemici, ma nei punti dove hanno infuriato gli scontri più violenti si possono trovare alcuni resti (mani o piedi mozzati e via dicendo) e frammenti di armi. Sembra che gli assalitori siano gli umani del reame di Vira.
- Con un lancio sulla Capacità Religione si può capire che il rituale in onore di Xaatos non è stato celebrato e che tocca ai superstiti farsi carico di questa incombenza. Se non lo fanno, subiscono la Collera degli Spiriti fino a che non conquistano il Teschio Nero.

Esaminando i resti dell'accampamento, i pg troveranno che in effetti un superstite c'è ancora: è lo sciamano Raraneke, che si trova vicino al centro dell'accampamento, gettato in mezzo a un mucchio di corpi. Ha una tremenda ferita sul volto, una gamba spezzata e dal suo vecchio corpo rugoso spuntano le aste di tre frecce. Per soccorrerlo i pg devono prima estrarlo dai cadaveri, poi possono usare erbe, Capacità o incantesimi. Qualunque cosa facciano, il coriaceo vecchio parla con loro, faticosamente, rantolando, tossendo e sputando sangue di continuo.



«I lupi... I lupi mi chiamano... Li sentite? Ululano. Per me. Sono i messaggeri di Morg, il Grande. Mi chiamano. Dicono che è tempo che io vada. Ed hanno ragione, sapete? Ma io non potevo andare. Non prima di aver vendicato la nostra gente. Sono stati gli uomini. I soldati del re di Vira. Sono arrivati all'alba, due giorni fa. Nessuno si è accorto di loro mentre arrivavano, fino a che non è stato troppo tardi. Sapevano dove e come colpire. Siamo stati traditi: erano due orchi a guidarli. Due dei nostri, messaggeri delle Zanne... I due fratelli, Uzlug e Wazlug⁸. Traditori... Abbiamo combattuto, abbiamo fatto tutto quello che potevamo... Basta. Dobbiamo vendicare la nostra gente. I loro spiriti non riposeranno in pace fino a che traditori ed assassini cammineranno.

C'è un modo... Tra due pilastri di roccia, in cima al vulcano sacro, c'è una porta, una porta che nessuno conosce. Entrate. Solo chi è degno può passare. Dimostratevi degni. Superate le prove. E guidate la nostra gente alla loro ultima battaglia. Andate. Il mio compito è finito. Lasciatemi andare. Lasciatemi morire. I lupi, i lupi mi chiamano...»

Box 5 - Uzlug e Wazlug

I due orchi menzionati da Raraneke e accusati di tradimento sono due guerrieri della tribù delle Zanne. Sono noti come ottimi cacciatori e astuti combattenti, ma spesso sono stati accusati (e talvolta puniti) per atti di codardia, pigrizia e slealtà. I pg possono credere o meno alle parole di Raraneke, ma sta di fatto che i due sono davvero i traditori che hanno informato e guidato i soldati di Vira.



Concluso il suo discorso, Raraneke illustra il percorso per raggiungere la porta del santuario di Xaatos, consegna a un pg l'Aculeo di Ossidiana (una sottilissima scheggia di ossidiana pura), e chiude il suo occhio sano, preparandosi a raggiungere gli antenati della tribù. Se i pg si ostinano a tentare di curarlo, lo sciamano prima chiede nuovamente loro di lasciarlo morire in pace, se insistono ancora li attacca a mani nude, maledicendoli ed insultandoli (ha 1 PF, THAC0 15, 1 attacco per round che infligge 1 danno). Se arrivano a questo punto di testardaggine, i pg subiscono la Collera degli Spiriti fino a che non conquistano il Teschio Nero.

Ora tocca ai nostri eroi. Se lo desiderano, possono completare il rituale in onore di Colui Che Arde In Eterno bruciando sulla pira sacrificale il corpo di Hany'ak, celebrare le esequie per i caduti, riposare o recuperare equipaggiamento utile dall'accampamento.

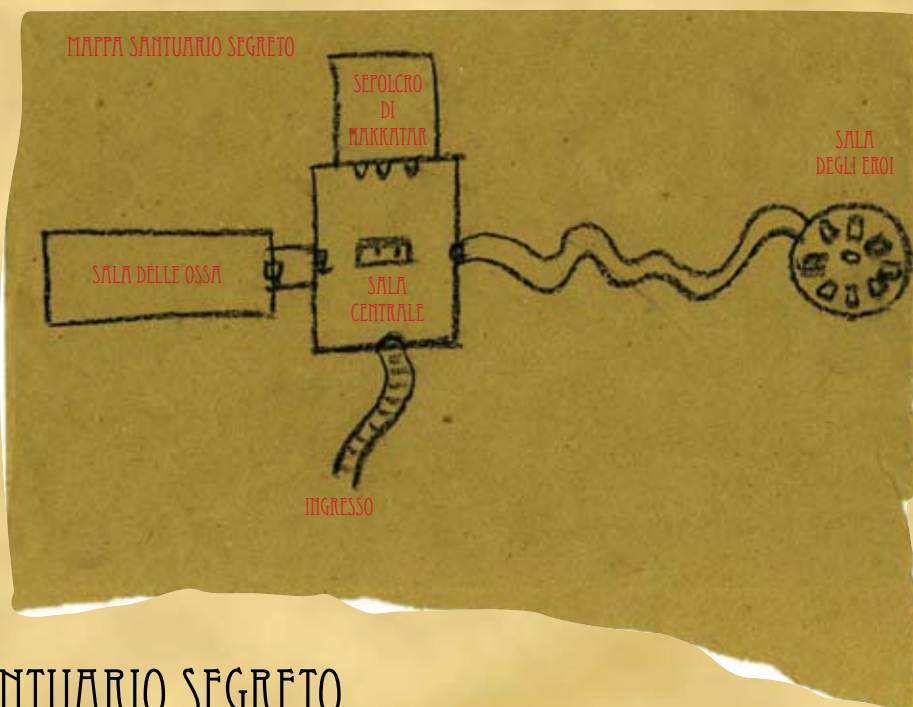
Tra i resti dell'accampamento della tribù delle Zanne ci sono molte cose utili che i pg possono prendere. Torce, corde, acqua, cibo e altri oggetti d'uso comune per la tribù si trovano in gran

8. Vedi Box 5

quantità. Lo stesso vale per le armi e gli scudi, quanto alle armature si possono trovare di cuoio, cuoio borchiato, pelle, cotta di maglia e corazza a scaglie.

Ci sono anche alcuni oggetti magici che i pg possono recuperare ed utilizzare senza timore di irritare gli spiriti: *2 pozioni di guarigione*, l'anello magico *Vipera*, la scimitarra *Tempesta*, la mazza ferrata *Demonio* e la corazza di pelle *Lucertola di Ghiaccio*.

- **Vipera** è un massiccio anello d'argento a forma di serpente, si trova al dito di Grahak, sciamana della tribù dei Rospi Velenosi. È un *anello di protezione +1*, che conferisce a chi lo indossa un bonus aggiuntivo di +2 su tutti i TS (per un totale di +3) e l'immunità ad ogni veleno.
- **Tempesta** è l'arma da guerra di Tarvar Pelle Di Pietra in persona: una splendida lama affilata come un rasoio, istoriata con simboli arcani. È una *scimitarra +2, della difesa*.
- **Demonio** è una grande mazza ferrata di metallo nero ed è l'arma di Mohar, un famoso capo guerriero della tribù degli Orsi di Pietra. È una *mazza +1, +3 contro gli umani*.
- **Lucertola di Ghiaccio** è una corazza fatta di una stranissima pelle bianca e squamosa, resistentissima, ma morbida e flessibile, decorata con piume nere e bianche. Si tramanda da generazioni nella tribù dei Falchi ed era indossata da Zogguk, ambasciatore e guardia del corpo scelta del capo. È una *corazza di pelle +2*.



PARTE II: IL SANTUARIO SEGRETO

2.1 – Ingresso: l'Astuzia

Il luogo descritto da Raraneke si trova a poco più di un'ora di cammino dall'accampamento, vicino alla sommità del vulcano. Dalla parete di roccia scura sporgono due poderosi costoni di basalto, in tutto e per tutto simili a due pilastri naturali. Da una delle tante crepe e spaccature fumiganti che segnano la parete fra i due pilastri, si vede un lucido affioramento d'ossidiana con un profondo foro. In esso va inserito l'Aculeo d'Ossidiana: non appena la fragile scheggia viene collocata al suo posto, un bagliore si sprigiona dall'interno della parete rocciosa, illuminando una serie di graffi che sembrano incisi all'interno della vena di ossidiana.

Box 6 - La porta del santuario

Per indovinare il numero esatto bisogna capire che ogni numero è formato da un numero naturale (1, 2, 3, ...) seguito dal suo doppio:

1 e 2 → 12
 2 e 4 → 24
 3 e 6 → 36
 ... e via dicendo



12 24 36 48 *10 RUOTAMI, POI PREMI



Se non fosse chiaro, spiegate ai pg che l'Aculeo va ruotato un certo numero di volte, come una chiave nella serratura, poi premuto a fondo. L'Aculeo va ruotato 5 volte⁹, non importa se in senso orario o antiorario. Se i pg sbagliano, l'Aculeo vibra e si ruota da solo il numero esatto di volte, poi esplose in un nugolo di schegge affilate che infliggono 3d6 nel raggio di 25 m, dimezzabili con TS contro Soffio. Infine, con un forte rombo e una vampata di fumi arroventati, poco a poco la parete di pietra lavica si discosta, lasciando accesso a una consunta scalinata di pietra che conduce nelle viscere del vulcano.

9. Vedi Box 6

2.2 – Sala centrale: il Valore

La scalinata scende per decine e decine di metri nelle tenebre del sotterraneo. Lungo le pareti si trovano incisi simboli legati al culto di Xaatos e sono scavate nicchie con numerose statuette votive di legno, osso, pietra e metallo. Tutto sembra molto, molto antico e abbandonato da tempo. L'aria è asciutta e calda, si sente un inteso puzzo di zolfo e tutto attorno la roccia in cui è scavato il santuario vibra e scricchiola di continuo, a causa dei poderosi movimenti sotterranei del magma.

I gradini di pietra terminano in un'ampia sala quadrata col soffitto a volta alto circa 6 m. Al centro si trova una sorta di rudimentale altare di ossidiana che sembra ricavato direttamente da una formazione cristallina che affiora dal pavimento, attorno al quale si possono vedere molti rimasugli di ossa bruciate. Ai lati dell'altare si trovano due enormi bracieri spenti e due grandi statue di bronzo che rappresentano due lupi, mentre lungo le pareti ci sono numerosi supporti di ferro per le torce. La stanza presenta due porte ad arco, una per lato, mentre la parete di fondo è di nuda roccia. Incastonate nella parete di fondo ci sono tre teste di serpente sempre in bronzo, raffigurate con la bocca spalancata, come a reggere qualcosa. Se i tre Rubini vengono messi nelle bocche dei serpenti, la parete di fondo si apre lentamente rivelando il sepolcro dello stregone orco Hakktar (vedi 4.5 – Il sepolcro).

Non appena i pg si avvicinano ad uno dei due archi laterali o alla parete di fondo, i due lupi di bronzo si scuotono di dosso la polvere di secoli e con un ululato metallico si lanciano all'attacco.

I lupi di bronzo combattono ferocemente e possono contare sulle seguenti difese speciali:

BOX 7	LUPI DI BRONZO
CA	3**
DV/PF	4/22
THACO	15
Att./Danni	1/1d4
Morale	20

- Resistenza alla magia del 50%
- Subiscono metà danno dalle armi da punta e da taglio
- Immunità a veleno e attacchi basati su fuoco e calore

Una volta ridotti a zero PF, i lupi di bronzo crollano in un mucchio di

trucioli metallici. Tra i frantumi di uno dei due, i pg possono notare un grosso Rubino, caldo al tatto, inciso con alcune scanalature: sembra proprio della misura esatta per incastrarsi nella bocca di uno dei serpenti della parete in fondo...

2.3 – Sala delle ossa: il Coraggio

L'arco a sinistra dell'altare conduce ad una sala rettangolare, dominata da un colossale cumulo di ossa e rottami bruciacchiati che arriva fin quasi a toccare il soffitto, a 6 m di altezza. Altre ossa annerite sono sparse ovunque per la stanza: qui venivano raccolte le ossa e le armi delle vittime sacrificali immolate a Xaatos. Sulla sommità è posato un enorme cranio cornuto, forse qualche bestia leggendaria o un demone degli abissi. All'estremità opposta della stanza rispetto all'ingresso si trova una grande statua di bronzo, alta circa 4 m, che raffigura un poderoso guerriero coperto da una pesante corazza. Esaminandola si può notare che nella mano sinistra imbraccia un grande scudo, mentre la destra è sollevata come ad impugnare qualcosa, ma non c'è nessuna arma.

Non appena i pg entrano nella stanza, il macabro cumulo inizia a scuotersi: accompagnate da una diabolica risata, le ossa si uniscono scricchiolando per formare sei lunghi arti nodosi, ciascuno dei quali impugna un'arma estratta dai rottami e aggredisce i pg. Gli arti si estendono abbastanza da raggiungere qualunque punto della stanza. Ecco le caratteristiche speciali dell'essere:

BOX 8	MOSTRO DI OSSA
CA	6* (arti) o 2* (cranio)
DV/PF	11/60 + rigenerazione
THACO	15
Att./Danni	1/1d8
Att. Speciali	Risata
Morale	20

- Gli arti hanno 10 PF ciascuno (in più rispetto al totale), quando arrivano a 0 PF si frantumano, per riformarsi nel round seguente. Ogni volta che un arto si riforma, il mostro perde 10 PF dal suo totale.
- Finché ha ancora almeno 1 PF, il mostro rigenera 1d4 PF alla fine di ogni round.
- Le armi che impugna, arrugginite e consunte, infliggono tutte 1d8 danni. Una delle armi è una **grande ascia da battaglia di bronzo**, che non è per nulla logora e arrugginita come le altre.
- Una volta ogni 3 round (al terzo, al sesto, al nono e così via) il cranio cornuto del mostro emette una terrificante risata: tutti quelli che la sentono devono superare un TS contro Incantesimi o rannicchiarsi in un angolo in preda al terrore per 1d3 round.
- Per sottrarre l'**ascia di bronzo** al mostro è necessario effettuare con successo un attacco per Disarmare (-4 al tiro per colpire), oppure spezzare l'arto che la regge e afferrare l'arma prima che la creatura la recuperi.
- È immune a veleni, sonno, paura e charme.

Ci sono due modi per sconfiggere questa mostruosità e ottenere il rubino, che rotola a terra assieme

ai frammenti del grande cranio cornuto:

- ridurre la creatura a 0 PF (piuttosto difficile);
- strappare l'ascia di bronzo all'arto che la regge e rimetterla nella mano destra della statua: il grande guerriero di bronzo si avventa verso il mostro di ossa e con un ciclopico fendente spacca il cranio demoniaco, distruggendo immediatamente la creatura. Poi torna al suo posto per non muoversi mai più.

2.4 – Sala degli eroi: l'Onore

L'arco a destra dell'altare conduce ad un tortuoso corridoio e quindi ad una sala circolare, sempre di pietra lavica. Entrando in questa stanza i pg si sentono pervadere da un senso di solenne quiete, profonda sacralità e al tempo stesso di fierezza: si sentono incoraggiati e rinvigoriti, recuperando 2d4 PF ciascuno (ogni pg può fruire del potere della stanza solo una volta al giorno).

La stanza è decorata con suggestivi bassorilievi che raffigurano le principali leggende su Xaatos, Colui Che Arde In Eterno.

- Tutto intorno alla circonferenza si trovano una dozzina di catafalchi di pietra scolpita, sui quali giacciono i resti di altrettanti eroi orchi che hanno dedicato la propria vita all'ardente dio del Fuoco. Ci sono guerrieri e sciamani, stregoni e cacciatori, capi e cantastorie, e ciascuno riposa assieme alle sue armi, ai suoi abiti e ai suoi tesori. Ciascuna tomba, per quanto sobria, è un trionfo di oggetti meravigliosi e molto probabilmente incantati, sui quali il tempo non ha lasciato neppure la più piccola macchia.
- Al centro della stanza c'è invece un piccolo braciere in ferro, dentro il quale si trova il rubino, poggiato su un letto di cenere profumata d'incenso.

L'unica cosa che i pg devono fare per superare la prova è **prendere il rubino e andarsene, senza toccare i tesori degli eroi dormienti.**

Esaminando gli oggetti i pg possono confermare che si tratta di tesori magici e preziosi, dotati di poteri per ora sconosciuti. Se un pg prende un oggetto da una tomba (arma o armatura magica, libro, scettro, abito, gioiello, eccetera) con l'intenzione di tenerlo, l'oggetto rubato si sbriciola tra le sue mani in un mucchietto di cenere, ma la stessa cosa succede anche ad uno degli oggetti di equipaggiamento del pg:

- se il pg ha oggetti magici, sorteggiate uno di questi;
- se non ne ha, sorteggiate un oggetto qualsiasi.

Inoltre il blasfemo perde immediatamente i PF recuperati grazie al potere rinfrancante della sala degli eroi.

2.5 – Sepolcro di Hakktar: la Volontà

Una volta recuperati i tre rubini, i pg non devono fare altro che incastrarli nelle bocche dei serpenti: in questo modo ottengono l'accesso al sepolcro di Hakktar, un leggendario sciamano e stregone che si diceva fosse un'incarnazione del dio del Fuoco stesso.

Il sepolcro è una semplice stanza quadrata, al cui centro si trova un catafalco di pietra lavica, circondato da una pira funebre che sembra ardere fieramente senza mai consumarsi. Su di esso giace uno scheletro carbonizzato (Hakktar in persona), che regge fra le mani un nodoso bastone decorato con ossa e piume: quando i pg entrano nella stanza, possono vedere chiaramente che le mani dello scheletro lasciano andare il bastone. Il cranio di Hakktar, a differenza del resto delle sue ossa, è iscritto con decine e decine di piccole rune scarlatte: è un potente artefatto chiamato il Teschio Nero, ma nessuno ne è a conoscenza. L'obbiettivo dei pg in questa stanza è recuperare il Teschio Nero e capire che può essere lo strumento della loro vendetta contro gli umani di Vira.

- Mettere le mani tra le fiamme della pira funebre infligge 1d4 danni per round.
- Il **Bastone di Hakktar** è un oggetto magico che può essere usato solo da un mago o un chierico. È un *bastone +3*, con i seguenti poteri speciali (1 volta al giorno, lanciati al livello del proprietario): *Mani Brucianti*, *Palla di Fuoco*, *Protezione dal Fuoco*. Appropriarsi del bastone non ha conseguenze negative. Anzi, se i pg sono titubanti, sarà lo scheletro stesso ad incoraggiarli a prenderlo, con un macabro sogghigno e cenni sempre più insistenti.
- Esaminando le iscrizioni sul cranio, con un lancio sulla Capacità Conoscenza della Magia o con *Lettura del Magico*, è possibile scoprire il funzionamento del potente artefatto. Pronunciando una litania magica, anch'essa incisa sul cranio, è possibile lanciare una versione potenziata dell'incantesimo Rianimare i Morti: tutti i cadaveri presenti nel raggio di molte miglia torneranno in piedi, putridi e malconci sì, ma con le capacità e l'intelletto di quando erano in vita, e rimarranno attivi per un settimana o fino a che il proprietario non interrompe la concentrazione (se viene ferito, se si addormenta, eccetera).

Prendere il Teschio Nero dal catafalco non è affatto semplice: un pg deve **afferrarlo e strattonare per 3 round consecutivi**, subendo gli effetti delle fiamme (vedi sopra), prima di riuscire a staccarlo. Quando un pg afferra il cranio di Hakktar, lo scheletro allunga le mani a sua volta, si afferra la testa e sghignazzando come un bambino dispettoso cerca di fare resistenza. Il pg impegnato in questa lotta lo sente cedere poco a poco, ma solo al terzo round Hakktar molla la presa e concede ai nostri eroi di usare la sua testa per vendicare la loro gente.


- Il Teschio Nero può essere usato da qualunque personaggio, si tiene con una mano,

conferisce a chi lo impugna i bonus di un *anello di protezione* +2 (-2 alla CA e +2 a tutti i TS) e i seguenti poteri speciali (1 volta al giorno, lanciati al 20° livello): *Mani Brucianti*, *Palla di Fuoco*, *Protezione dal Fuoco*, *Colonna di Fuoco*, *Tempesta di Fuoco*.


PARTE III: VENDETTA!

3.1 – Il Teschio Nero

Grazie al potere dell'artefatto conquistato nel santuario di Xaatos, i pg possono rianimare la tribù massacrata e condurre il loro nuovo esercito di non morti all'inseguimento dei soldati di Vira. Se vogliono possono riposare e rifornirsi di equipaggiamento tra i resti dell'accampamento, poi uno dei pg, che da questo momento in poi diventa il **Portatore del Teschio Nero** (in breve Portatore), deve impugnare il cranio carbonizzato ed intonare la litania.



Le parole magiche si alzano al cielo, invocando il potere di Colui Che Arde In Eterno. Attorno all'accampamento delle Zanne la terra trema e il vulcano sacro brontola, mentre la colonna di fumo che si leva dal cratere diventa sempre più grande. Xaatos ascolta il potentissimo incantesimo e concede una settimana di tempo agli spiriti dei caduti: devono ubbidire al Portatore, poi faranno ritorno al cospetto di sua sorella Krabee, dea della morte e dei corvi, per essere giudicati. Gli occhi del Portatore diventano incandescenti, mentre tutto attorno i cadaveri tremolano, si scuotono e si trascinano in piedi. In loro arde smisurata la sete di sangue e di vendetta. I più integri si presentano subito al cospetto del Portatore, altri prima ciondolano in giro alla ricerca dei pezzi del proprio corpo. Il vulcano sacro ruggisce ed erutta, mentre una nube di fumo rosso e rovente copre il cielo. L'esercito di morti viventi è pronto ad ubbidire: gli orchi sollevano le armi ed esplodono in un rauco e terrificante grido di guerra.



NOTA: i caduti recuperano intelletto, memoria e abilità, ricordano il tradimento e la disperata battaglia con i soldati umani, bramano vendetta prima che il loro tempo si esaurisca. In ogni caso non reclamano i loro averi eventualmente presi dai pg e se essi provano a restituirli, li rifiutano con un gorgogliante «Ora è tuo...» o

qualcos'altro di appropriato.

All'ordine del Portatore, gli orchi morti si mettono in marcia sulla pista lasciata dall'esercito di Vira. Non hanno bisogno di bere, mangiare e dormire, non sentono stanchezza o dolore, non hanno dubbi né esitazioni. Marciano veloci, costanti e inesorabili. I pg possono marciare con loro oppure farsi trasportare sui carri, in modo da poter riposare senza rallentare l'avanzata. L'unico che non può addormentarsi è ovviamente il Portatore del Teschio Nero, che per ogni notte in bianco (ogni due notti se ha la Capacità Resistenza) deve superare un lancio di Costituzione o subire 1d3 danni per la fatica.

Dopo quattro giorni di marcia inarrestabile, all'alba del quinto giorno i pg si trovano a valicare un colle: dall'alto possono vedere l'accampamento dell'esercito di Vira, accanto al fiume Nurush. L'ora della battaglia è giunta.

- L'esercito degli umani di Vira è formato da circa 400 uomini, di cui 200 fanti, 100 balestrieri e 100 cavalieri.
- L'esercito di Vira schiera alcuni personaggi particolari di cui i pg devono tenere conto:
 - o Uzlug e Wazlug, i due orchi traditori della tribù delle Zanne.
 - o Il Capitano Dalcar, il valoroso e crudele comandante dell'esercito.
 - o Padre Hiramón, sacerdote combattente di Glauros (un'importante divinità del Sole venerata a Vira).
- L'esercito degli orchi può contare su circa 500 guerrieri, di cui 300 fanti, 150 arcieri e 50 cavalcalupi.

L'esercito di Vira ha avvistato la minaccia sul colle e il Capitano Dalcar, sicuro che si tratti di un'imprevista ritorsione delle altre tribù della zona, schiera le truppe per lo scontro imminente. I fanti si dispongono frontalmente a difesa dei balestrieri e preparano le picche per affrontare l'impatto con i nemici, mentre la cavalleria si divide in due reggimenti che si dispongono ai lati del battaglione principale, per proteggere la fanteria ed eventualmente aggirare le truppe nemiche. I pg possono pianificare la strategia che preferiscono (se non lo fanno loro, ci pensano i capi delle Zanne, dei Rospi Velenosi, degli Orsi di Pietra e dei Falchi), ma è ininfluenza ai fini dell'avventura. Dopotutto in questo combattimento gli orchi non devono preoccuparsi delle perdite. Le sorti della battaglia sono in ogni caso (o quasi) segnate a favore dei nostri eroi, forti della superiorità numerica e della determinazione infernale che anima i guerrieri non morti.

Il combattimento è stato semplificato al massimo e suddiviso in 3 fasi: **All'Assalto, La Battaglia Infuria e Il Trionfo**. In ciascuna fase i pg possono prendere parte allo scontro compiendo alcune particolari imprese, chiamate Azioni Eroidiche, oppure starsene a guardare quel che succede e aspettare che guerrieri orchi vincano lo scontro da soli.

NOTA: l'unico modo in cui i pg possono venire sconfitti è se il Portatore perde la concentrazione a causa di qualche attacco nemico. Ogni volta che il Portatore viene ferito, deve superare un test di concentrazione lanciando 1D100 contro la sua Probabilità di Apprendimento (Intelligenza). Se fallisce, l'esercito degli orchi crolla orribilmente a terra in un istante, la battaglia è persa e i nostri eroi vengono catturati o uccisi dalle truppe di Vira. È ovvio che se il Portatore vuole prendere parte a qualche Azione Eroica, farà bene a prendere precauzioni più che adeguate!

Cavalcature: i fanti e i balestrieri di Vira, nonché Padre Hiramón, combattono appiedati. I Cavalieri e il Capitano Dalcár invece montano dei destrieri da guerra con bardatura leggera. Finché sono in sella, i cavalieri hanno un bonus di +1 a THAC0 e CA contro nemici appiedati, ma i destrieri non combattono se portano un cavaliere in sella. Per disarcionare un cavaliere è necessario uccidere il suo destriero oppure riuscire in un tiro per colpire con penalità di -4. Un destriero scosso si ritira dal combattimento e attacca solo se costretto a combattere. Se disarcionano un cavaliere, i pg possono anche tentare di rubare il suo destriero con un lancio di Cavalcare o qualche incantesimo adatto.

I nostri eroi possono scegliere se combattere appiedati o cavalcare i lupi da guerra allevati dalla loro tribù: ne sono scampati al massacro abbastanza per tutti i pg. In sella ai lupi valgono le stesse regole: in carica danni doppi con la lancia, bonus di +1 a THAC0 e CA contro nemici appiedati, i lupi si ritirano se il cavaliere cade. L'unica differenza sta nel fatto che, in mischia, i lupi da guerra possono attaccare col morso mentre il cavaliere sta combattendo.

I pg privi della Capacità Cavalcare devono superare un lancio sulla Destrezza alla fine di ogni round di combattimento per mantenersi in sella, altrimenti vengono disarcionati dalla loro cavalcatura.

BOX 9 L'esercito di Vira	FANTI	BALESTRIERE	CAVALIERE	DESTRIERO	BOX 10 Lupo da guerra
CA	6	7	5	6	6
DV/PF	1+1/8	1/6	2+1/12	2/11	3+2/18
THACO	18	18	17	19	16
Att./Danni	1/1d6+1 (picca)	1/1d4 (balestra o pugnale)	1/1d6+1 (lancia) o 1d8 (spada)	1/1d6	1/2d4
Att. Speciali	no	no	in carica la lancia infligge danni x2	no	no
Morale	15	15	20	7	10

3.2 – All'Assalto

I due eserciti si schierano e gli orchi partono alla carica, secondo la strategia pianificata dai pg o dai loro capitribù non morti. Se la strategia d'attacco ideata dai pg è particolarmente buona, essa vale come 1 Azione Eroica affrontata con successo quando si arriva alla parte 5.4 – Il Trionfo.

In questa prima, frenetica fase della battaglia ciascun pg può partecipare soltanto ad una Azione

Eroica. I pg possono comunicare tra loro, lanciandosi urla o segnali da una parte all'altra del campo di battaglia, quindi è ammesso che pianifichino come suddividersi e quali azioni compiere.

AZIONI EROICHE – PRIMA FASE

- **Addosso!** I pg si uniscono alla travolgente corsa dei loro guerrieri e si schiantano contro la fanteria nemica. Ogni pg subisce 1d3 di attacchi di balestra e 1 attacco di picca, poi il gruppo deve impegnarsi in un combattimento contro 5 fanti. L'azione ha successo se i pg vincono lo scontro entro 5 round.
- **Aggiriamo le difese!** I pg sfruttano le rigogliose rive del fiume Nurush per aggirare le difese nemiche e attaccare la fanteria di Vira alle spalle. Devono superare un lancio di Nascondersi nelle Ombre, oppure due lanci consecutivi di Nuotare, oppure ottenere un analogo effetto con la magia (chi non riesce è troppo lento e non partecipa all'Azione Eroica). I pg che riescono, sbucano dal canneto e devono affrontare 5 balestrieri, ma nel primo round i pg hanno i bonus della posizione vantaggiosa (+2 al tiro per colpire, Shasak ha +4 e può Colpire alle Spalle). L'azione ha successo se i pg vincono lo scontro entro 5 round.
- **Carica!** I pg si uniscono ai cavalcalupi e caricano al galoppo le truppe nemiche. Ogni pg deve superare un lancio sulla Capacità Cavalcare (chi fallisce è troppo lento e non partecipa all'Azione Eroica), poi il gruppo deve impegnarsi in un combattimento contro 5 fanti. Nel primo round i pg infliggono danni doppi se impugnano una lancia. L'azione ha successo se i pg vincono lo scontro.
- **Magia da battaglia!** I pg utilizzano incantesimi d'attacco ad area per danneggiare massicciamente le truppe avversarie. Il numero dei bersagli colpiti e il loro TS sono trascurabili, ma l'azione ha successo solo se l'attacco infligge complessivamente almeno 12 danni.

3.3 – La Battaglia Infuria

Ora la mischia si è fatta terribile, i guerrieri orchi tornati dal regno dei morti e gli spietati soldati di Vira combattono furiosamente, tra continui rivolgimenti di fronte, mentre gli ufficiali dei due schieramenti gridano i loro ordini cercando di non farsi travolgere dalla marea di corpi e di armi. Anche in questa seconda fase i pg possono decidere assieme come muoversi sul campo di battaglia. Hanno a disposizione diverse possibilità per combattere spalla a spalla assieme ai loro guerrieri: alcune Azioni Eroiche, come indicato nella spiegazione, possono essere affrontate più volte.

La battaglia passa alla fase successiva quando si verifica uno di questi eventi:

- I pg hanno affrontato complessivamente 10 Azioni Eroiche (comprese quelle della prima fase – All'Assalto), contando sia quelle fallite, sia quelle riuscite.

- I pg hanno affrontato almeno una volta con successo tutte le Azioni Eroiche disponibili in questa seconda fase della battaglia.
- I pg si ritirano nelle retrovie e non affrontano più Azioni Eroiche.

AZIONI EROICHE – SECONDA FASE

- **Magia da battaglia!** I pg utilizzano incantesimi d'attacco ad area per danneggiare massicciamente le truppe avversarie. Il numero dei bersagli colpiti e il loro TS sono trascurabili, ma l'azione ha successo solo se l'attacco infligge complessivamente almeno 12 danni. Questa azione può essere affrontata più volte.
- **Nella mischia!** I pg si uniscono ai loro guerrieri in prima linea, dove il combattimento è più feroce. Il gruppo deve impegnarsi in un combattimento contro 6 fanti. L'azione ha successo se i pg vincono lo scontro entro 5 round. Questa azione può essere affrontata più volte.
- **Fermiamo il Sole!** Il sacerdote guerriero devoto al dio del Sole, Padre Hiramón di Glauros, è una minaccia: i suoi poteri clericali seminano distruzione fra i morti viventi e la sua presenza infonde

coraggio nei soldati di Vira. I pg devono affrontare in combattimento il chierico e la sua scorta di 4 fanti. L'azione ha successo se i pg riescono ad uccidere Padre Hiramón. Il chierico cerca subito di Charmare il nemico più agguerrito, poi lancia *Infliggi Maledizione* (penalità di -4 al THACO e TS del bersaglio) su qualcuno. Se un pg ha armi o armature metalliche, lo colpisce con *Riscaldare il*

Metallo. Nei round seguenti combatte in mischia, ma è pronto ad usare cure e altri incantesimi per aiutare i suoi uomini. Se viene attaccato direttamente usa il *Comando «Fuggi!»* sull'aggressore, che se fallisce il TS corre via per 1 round.

- **Pioggia di frecce!** I pg si uniscono agli arcieri orchi e tirano sui cavalieri avversari. Ogni pg può effettuare fino a 5 round di attacco a distanza contro CA 4 (CA 5 dei Cavalieri, con bonus di -1 per la distanza): l'azione ha successo se i pg riescono ad infliggere almeno 12 danni ciascuno con le loro frecce. Dopo aver tirato, il gruppo deve affrontare in mischia 1 cavaliere per ogni round di attacco effettuato.

BOX 11	PADRE HIRAMON
CA	5
DV/PF	5/27
THACO	16
Att./Danni	1/2d4+1
Morale	19
Incantesimi Memorizzati (ancora utilizzabili)	1° Benedizione Comando Cura Ferite Leggere (x2) Fuoco Fatuo 2° Aiuto (x2) Charme persone o animali Riscaldare metallo 3° Infliggi Maledizione

- **Respingiamo l'assalto!** I pg si uniscono ai guerrieri che si trovano sul fianco e sul retro della formazione e si preparano a respingere la carica della cavalleria di Vira. Il gruppo deve combattere contro 6 cavalieri, che nel primo round infliggono danni doppi con le loro lance. L'azione ha successo se i pg vincono lo scontro.
- **Strage di balestrieri!** Approfittando di un varco nello schieramento di Vira, i pg e un drappello di guerrieri orchi carica il reggimento di balestrieri per impedire che offrano copertura alle manovre delle altre truppe nemiche. Ogni pg subisce 1d3 di attacchi di balestra, poi il gruppo deve affrontare 6 balestrieri. L'azione ha successo se i pg vincono lo scontro entro 5 round.

3.4 – Il Trionfo

L'esercito del reame di Vira è ormai in rotta: i soldati umani abbandonano le posizioni e si danno alla fuga, alcuni ritirandosi con ordine e mantenendo saldamente le formazioni di combattimento, altri lasciando le armi e scappando disperatamente. Gli orchi, accesi dalla sete di sangue e di vendetta, inseguono i fuggitivi seminando morte e devastazione. La battaglia è vinta e i pg possono liberamente abbandonarsi alla strage o al saccheggio assieme ai loro guerrieri. Ma la vendetta non è ancora conclusa...

Per affrontare le due azioni eroiche finali e vendicare così la loro gente, i nostri eroi **devono aver accumulato almeno 5 successi nelle azioni eroiche delle fasi precedenti**. Se questo requisito non è soddisfatto, o se i pg non hanno intenzione di combattere ancora, passate al paragrafo successivo, il 3.5 – Finale di sangue, per la conclusione dell'avventura.

AZIONI EROICHE – TERZA FASE

BOX 12	CAPITANO DALCAR
CA	2
DV/PF	7+2/40
THACO	12
Att./Danni	2/1d6 (lancia) 1d8+2 (spada)
Morale	in carica la lancia infligge danni x2
Morale	17

- **Assassino!** I pg notano il Capitano Dalcar, colui che ha comandato il massacro della loro gente. Lo spietato comandante è alla testa di un drappello di superstiti e sta tentando di darsi alla fuga. I pg lo inseguono e devono affrontarlo, assieme alla sua scorta di 4 cavalieri di Vira. Il Capitano è protetto da una corazza di piastre ed armato con scudo, lancia e spada lunga. Se Padre Hirammon è ancora vivo, si

aggiunge al combattimento con quel che resta della sua scorta. L'azione ha successo se i pg riescono ad uccidere il Capitano Dalcarr.

- **Traditori!** Uzlug e Wazlug hanno affrontato i primi scontri della battaglia battendosi dalla parte degli umani, affiancati al reggimento di cavalleria, ma quando le cose hanno iniziato a volgere al peggio hanno deciso di salvare la pelle.

Hanno raccattato alcune cose dall'accampamento dell'esercito

di Vira, poi hanno spronato i cavalli verso le colline.

Se lo desiderano, i pg possono intercettarli e affrontarli in combattimento. Entrambi sono coperti da una cotta di maglia, Uzlug è armato con mazza e scudo, mentre Wazlug impugna uno spadone a due mani. L'azione ha successo se i pg riescono ad ucciderli entrambi.

BOX 13	UZLUG E WAZLUG
CA	4 (Uzlug) 5 (Wazlug)
DV/PF	5+1/28
THACO	15
Att./Danni	1/1d6+3 (Uzlug) 1d10+2 (Wazlug)
Morale	10

3.5 – Finale di sangue

Vittoria, vittoria! Sul campo di battaglia scende il silenzio, quasi irreale dopo quei furiosi attimi di sangue e acciaio. Urla e strepiti, grida di guerra e lamenti dei feriti, nitriti e ululati si sono spenti. Molti dei guerrieri orchi sono stati abbattuti, uccisi una seconda volta, e ora giacciono a terra addosso ai loro carnefici. Il campo di battaglia, fradicio di sangue, è cosparso di cadaveri e rottami. I corvi, cupi messaggeri della volontà di Krabee, ruotano lenti nel cielo. L'ardente Xaatos e Morg il Grande sono sazi del sangue nemico. È finita. Ora gli assassini della tribù delle Zanne e dei loro ospiti e alleati, gli ambasciatori degli Orsi di Pietra, dei Rospi Velenosi e dei Falchi, sono stati ripagati con la loro stessa, sanguinosa moneta. Gli spiriti possono riposare in pace.

Vendetta è fatta.

Eppure c'è ancora molto da fare per i pg. In primo luogo, è tempo di concedere ai guerrieri morti il loro meritato riposo. E lo stesso vale per il Portatore, che da giorni non conosce il sonno. Poi il Teschio Nero va riportato al vulcano sacro: il folle Hakktar rivorrà indietro la sua testa... Le tre tribù alleate delle Zanne devono essere informate dell'accaduto. Forse, viste le azioni degli umani di Vira, è bene che l'alleanza fra gli orchi vada sancita e rinsaldata. È bene che gli orchi si preparino alla guerra. La tribù delle Zanne è stata sterminata, i nostri eroi non hanno più una casa dove tornare.

Cosa faranno? Reclameranno un piccolo territorio di caccia per fondare una nuova tribù? Si uniranno a una delle tre tribù alleate? Si assumeranno la responsabilità di fare da messaggeri e da ambasciatori per creare una grande alleanza di orchi? Oppure, stregati dalle tante comodità viste nell'accampamento degli umani, decideranno di percorrere la stessa strada di Uzlug e Wazlug, lavorare per Vira in cambio del denaro? Se i loro soldati si trattano così bene, chissà che comodità ci saranno per i ricchi! La vita nel reame di Vira deve essere così dolce per chi ha l'oro in tasca...

APPENDICE 1: I PROTAGONISTI

DUGORIM, LUPO DELL'INVERNO

Breve storia: rampollo di uno dei più potenti, antichi ed importanti clan della tribù delle Zanne, i Thulakk, hai fatto del tuo meglio per meritare considerazione, rispetto e fiducia da parte della tua gente. Specialmente tuo padre Vaher Vecchia Quercia e i tuoi due fratelli maggiori, Jurg'gan e Trask. Ma hai sempre invidiato i giovani delle famiglie meno in vista, che potevano scegliere da soli il proprio destino: a te la carriera del difensore della tribù è stata imposta. Hai il dovere di portare gloria ai Thulakk, che nella loro storia annoverano molti grandi eroi. Non che la vita del guerriero non ti vada a genio, non che tu sia certo di volere qualcosa di diverso, ma vorresti poter decidere da solo come combattere, con chi addestrarti, quali giovani frequentare come amici, quale femmina corteggiare e cose del genere. Una volta divenuto Adulto, dovrai parlare molto seriamente al tuo grande clan e chiedere, anzi pretendere, di essere finalmente libero.

Consigli per l'interpretazione: solido, coraggioso, affidabile, fiero, orgoglioso, aristocratico. Gli altri sanno di poter contare su di te e questo ti fa sentire soddisfatto. Ma in realtà, nascondi un animo tormentato: soffri dolorosamente la solitudine imposta dal tuo rango, inoltre non sei affatto sicuro di volere quel che il tuo clan ti ha imposto di volere, né tanto meno di essere all'altezza delle grandi imprese dei tuoi antenati, che si pretendono anche da te. Da un lato desideri conquistare onore e gloria per il clan, dall'altro vorresti solo essere lasciato in pace, libero di fare le tue scelte.

SHASAK, COLTELLO ROSSO

Breve storia: tua madre ti ha dato alla luce in età molto giovane e nessuno sa chi sia tuo padre, se un adulto già legato ad un'altra femmina, un giovane scavezzacollo e ardimentoso o addirittura un visitatore di un'altra tribù. Sono cose che capitano fra gente istintiva e passionale come gli orchi. Tua madre, Tuskel La Spinosa, si è presa cura di te come poteva, ma non ha mai trovato un compagno fisso. Fatto sta che hai dovuto crescere come figlio bastardo e illegittimo di chissà chi, in condizioni miserabili, circondato dal disprezzo della tribù per quella poco di buono che ti ha messo al mondo. Il tuo talento come cacciatore e la tua versatile astuzia ti hanno tenuto in vita finora, molti hanno imparato a rispettarci, o anche a temerti. Fai varie cose utili, chiedi un giusto compenso, e stai cominciando a farti una posizione. Se serve sai anche mentire, imbrogliare e rubare, ma ti serve sempre meno man mano che la tribù ti considera un cacciatore e non un furfante.

Consigli per l'interpretazione: cinico, ironico, pragmatico. Hai un notevole buon senso e un radicato istinto di sopravvivenza, dato dalle tante brutte esperienze in mezzo alle quali sei passato, ma per assurdo che sia ti piace anche cimentarti in imprese rischiose e goderti il brivido del pericolo. Vai molto orgoglioso della tua abilità di cacciatore, che pochi altri giovani delle Zanne possiedono. Sei più maturo della tua età, ma sei ancora giovane: dietro la tua ruvida scorza da

furfante e canaglia si nasconde un bruciante, inespresso desiderio di essere accettato e apprezzato.

VRASHNAK, DANZA COL FUOCO

Breve storia: tua madre era una femmina saggia e sapiente ed è morta nel darti alla luce. Si dice che, offrendoti la sua vita, ti abbia trasmesso anche le sue conoscenze e i suoi poteri. Tuo padre, Urr'ghak Bocca Cucita, era un sciamano importante, ma da quel giorno si è tirato in disparte dalla vita della tribù e si è dedicato anima e corpo alla tua istruzione e al tuo addestramento. Forse per seguire i desideri della moglie morta, o per suo fanatismo personale, o per altri motivi ancora, si sa che vuole fare di te la più potente sciamana che abbia mai servito Colui Che Arde In Eterno, al quale tutti e due siete molto devoti. E vuole che tu, una volta abbastanza grande, sfidi e sconfigga quel vecchio pazzo di Raraneke, lo sciamano principale della tribù, e prenda il suo posto. Pur rispettando la volontà di tuo padre, da qualche tempo hai cominciato a chiederti il perché di tutte le fatiche e le privazioni alle quali ti sottoponi. Cosa c'è dietro? È davvero quello che vuoi? È il tuo destino?

Consigli per l'interpretazione: sei cresciuta in fretta. Sei matura, saggia, riflessiva e silenziosa. Un dono prezioso per la tribù e anche per gli altri giovani, verso i quali sei comprensiva, incoraggiante, affettuosa e quasi materna. Molto devota a Xaatos, il tuo patrono, rispetti e veneri tutti gli dei e gli spiriti che popolano il mondo, consapevole del fatto che ciascuno ha il proprio, indispensabile ruolo. Hai però dubbi e incertezze, su tuo padre e sul tuo futuro, e soprattutto un'insopportabile voglia di vivere e comportarti come una giovane, senza dover pensare, ponderare e soppesare ogni parola.

KORGAK, OCCHI ASTUTI

Breve storia: rimasto orfano in tenerissima età, sei stato adottato da Yorohek Nonna Due Zanne, una vecchia strega mezza matta e sdentata, dotata di conoscenze strabilianti. Lei ti ha fatto da madre e da famiglia, istruendoti e allevandoti con grande affetto. Viziandoti, in effetti. Non ti ha mai obbligato a fare nulla. Ma poco a poco hai capito il senso della sua follia, dei suoi studi, dei suoi incantesimi. Il mondo segreto che si nasconde dietro a quello di tutti i giorni si è svelato davanti ai tuoi giovani occhi sbalorditi. E sei stato tu, insistendo ancora e ancora, che le hai chiesto di aiutarti a diventare quel che sei diventato. Un pazzo. Uno stregone. Che è quasi la stessa cosa. Ora conosci i segreti degli dei e degli spiriti, le storie del passato, i poteri delle erbe, delle pietre e dei metalli. Sei ancora un principiante, ma stai imparando in fretta. Stai diventando potente. E più i tuoi occhi si aprono sul mondo segreto, più la vita quotidiana ti sembra surreale, assurda e incomprensibile.

Consigli per l'interpretazione: visionario, enigmatico, incomprensibile. Tu sai vedere oltre. Hai capito che tutto è legato, ogni cosa è simbolo e metafora di qualcosa d'altro, più difficile da capire, ma non per questo meno reale. Il mondo e la vita sono enigmi. A volte fanno ridere. A volte vorresti riuscire a spiegarlo agli altri. Sei affascinato dalle cose più insolite. Adori gli altri orchi, sono tutti bellissimi, il loro modo di pensare e comportarsi è sorprendente e meraviglioso. Fai domande strane

e dai risposte ancora più strane. Ogni risposta nasconde altre domande, ogni soluzione altri enigmi.

ROGAN, VENTO SUSSURRANTE

Breve storia: la tua famiglia si tramanda da generazioni la rovente arte dei forgiatori. Tuo padre, Skar'hag Grande Martello, è uno dei migliori fabbri della tribù, e tuo fratello maggiore Ruk'hag è il suo degno allievo. Persino tua madre Ylshen Quattro Mani, nonostante il suo fisico gracile, è considerata una delle artigiane più abili di sempre nella tecnica dell'affilatura delle lame. Tutti avrebbero voluto da te che seguissi quella strada e si aspettavano grandi capolavori dal tuo talento creativo. Ma per te il mondo è sempre stato molto, molto più grande di una fucina. Hai dovuto combattere per la tua libertà, ma non hai mai ceduto. La tua vita scorre con lo stesso, terribile ritmo dei canti di battaglia, della musica dei tamburi, dei cuori coraggiosi dei guerrieri. Hai sempre amato le grandi storie, le imprese degli eroi, le leggende e le favole. C'è poco che tu non conosca di quel che è già stato cantato, e molte cose le hai aggiunte tu, creando, con la tua voce e la tua musica.

Consigli per l'interpretazione: coraggiosa, temeraria, eroica, incrollabile, passionale, istintiva, emotiva. Sai di non essere una guerriera, hai ereditato il fisico sottile e snello di tua madre, ma il tuo cammino è a fianco dei guerrieri. Aspiri alla grandezza e sei più che pronta a morire gloriosamente nel tentativo. Gli altri possono sempre contare sul tuo incoraggiamento. Adori le difficoltà, non vedi l'ora di cimentarti in sfide e prove terribili per dimostrare al mondo quanto vali. Ma ti piace anche vedere quanto valgono gli altri e esercitare la tua potenza creativa sulle loro imprese.

DUGORIM

LUPO DELL'INVERNO

Classe: Guerriero

Livello: 3°

Allineamento: Caotico neutrale

Età: 18 anni

Peso: 90 Kg

Sesso: M

Capelli: Bruni

Altezza: 1,85 m

Occhi: Rossi

Armatura: Cotta di maglia

CA

Scudo: Medio

Sorpreso: 4

Naturale: 9



Punti ferita massimi



Punti ferita attuali



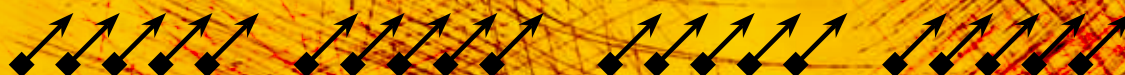
FOR	17	Prob. colpire +1 Mod. danni +1 Apr. porte +10 Pieg. sbarre 13%
DES	11	Mod. iniziativa 0 Mod. armi da lancio 0 Bonus difesa 0
COS	10	Bonus PF +4 Shock corp. 99%
INT	11	Lingue 2
SAG	15	Bonus TS +1
CAR	0	Fattore fedeltà -1 Mod. reazione 0

TIRI SALVEZZA	
Paralisi/Veleno	13
Bastone/Bacchetta	15
Pietr./Poliform.	14
Soffio	10
Incantesimi	10
mentali	15

THACO BASE 10

Armi	Att.	Tipo	Velocità	THACO	Danni (P-M/G)	Gittata (C/M-1/L-3)
Arco corto comp.	2	P	6	18	1d6 / 1d6	45 - 90 -162
Ascia da battaglia	3/2	T	7	16	1d8+3 / 1d8+3	-
Mazza da fante	1	C	7	17	1d6+2 / 1d6+1	-

PRECCE



Capacità relative alle armi

Arco corto

Ascia da battaglia (spec.)

Lancia

Mazza

Capacità non relative alle armi

Alpinismo 12

Cacciare 14

Cavalcare 18

Resistenza 18

Senso dell'orientamento 16

Linguaggi conosciuti

Orchesco

Goblin



EQUIPAGGIAMENTO

Cotta di maglia

Scudo medio

Arco corto composito

Faretra (20 frecce)

Ascia da battaglia

Mazza

Acciarino e pietra focaia

Borsa da cintura

Coperta pesante

Corda (15 m)

Cote per affilare

Otre

Sacco

Torcia (x3)

OGGETTI MAGICI Erbe medicamentose (x2) curano 1d3+1 punti ferita

PUNTI ESPERIENZA
LIVELLO SUCCESSIVO

8000

PUNTI ESPERIENZA
ATTUALI

5000

NOTE E APPUNTI

Giocatore:



SHASAK

COLTELLO ROSSO

Classe: Guerriero/Ladro (scout)

Livello: 2° / 3°

Allineamento: Neutrale Malvagio

Età: 17 anni

Peso: 71 Kg

Sesso: M

Capelli: Neri

Altezza: 1,78 m

Occhi: Ramati

Armatura: Corazza di cuoio

CA

Scudo: Medio

Sorpreso: 3

Naturale: 9



**Punti ferita
massimi**



**Punti ferita
attuali**



FOR	17	Prob. colpire +1	Mod. danni +1	Apr. porte 10	Pieg. sbarre 13%
DES	10	Mod. iniziativa +2	Mod. armi da lancio +2	Bonus difesa -4	
COS	10	Bonus PF 0	Shock corp. 70%		
INT	15	Lingue 4			
SAG	11	Bonus TS 0			
CHA	9	Fattore fedeltà 0	Mod. reazione 0		

TIRI SALVEZZA

Paralisi/Veleno	13
Bastone/Bacchetta	14
Pietr./Poliform.	12
Soffio	10
schivare	14
Incantesimi	15

THACO BASE 19

Armi	Att.	Tipo	Velocità	THACO	Danni (P-M/G)	Gittata (C/M-2/L-5)
Arco corto comp.	2	P	6	17	1d6 / 1d6	45 - 90 - 162
Ascia da battaglia	1	T	5	18	1d8+1 / 1d8+1	-
Mazza da fante	1	P/T	3	18	1d8+1 / 1d8+1	-

PRECCE





Capacità relative alle armi

- Arco corto
- Scimitarra
- Spada corta
- Lancia

Capacità non relative alle armi

Cacciare	10
Cavalcare	14
Fabbricare archi/freccie	17
Seguire tracce	11
Senso dell'orientamento	12
Sesto senso*	12

Linguaggi conosciuti

- Orchesco
- Goblin



EQUIPAGGIAMENTO

- Corazza di cuoio
- Scudo medio
- Arco corto composito
- Faretra (20 frecce)
- Scimitarra
- Spada corta
- Acciarino e pietra focaia
- Borsa da cintura (x2)
- Coperta pesante
- Corda (15 m)
- Cote per affilare
- Otre
- Sacco
- Torcia (x3)
- Uncino da scalata

OGGETTI MAGICI Veleno di Ragno Maligno (x1) - infligge 3d6 danni dimezzabili con TS contro Veleno, una dose è sufficiente per la lama di una spada, o 2 pugnali o punte di lancia, o 5 frecce.

PUNTI ESPERIENZA **G 4000**
 LIVELLO SUCCESSIVO **L 5000**

PUNTI ESPERIENZA **G 2500**
 ATTUALI **L 2500**

ABILITA' SPECIALI

Svuotare tasche	30%
Scassinare serrature	30%
Scoprire/Rimuovere trappole	20%
Muoversi silenziosamente	45% / 55%
Nascondersi nelle ombre	45% / 55%
Sentire rumore	40%
Scalare pareti	80%
Lettura dei linguaggi	0%
Colpire alle spalle	DANNO x2

I punteggi a destra della barra si applicano in un ambiente naturale, in un ambiente urbano tutte le abilità speciali sono penalizzate del 5%

*Sesto senso: superando una prova di capacità, SHASAK non è sorpreso

Giocatore:



VRASHNAK

DANZA COL FUOCO

Classe: Guerriera/Chierica (Sciamana)

Livello: 2° / 2°

Allineamento: Legale Neutrale

Età: 17

Peso: 70 Kg

Sesso: F

Capelli: Castano Ramati

Altezza: 1,78

Occhi: Gialli

Armatura: Corazza di pelle

CA

Scudo: Medio

Sorpreso: 5

Naturale: 9



Punti ferita
massimi



Punti ferita
attuali



POR	17	Prob. colpire +1	Mod. danni +1	Apr. porte 10	Pieg. sbarre 13%
DES	10	Mod. iniziativa 0	Mod. armi da lancio 0	Bonus difesa 0	
COS	10	Bonus PF +2	Shock corp. 95%		
INT	10	Lingue 2			
STR	10	Bonus TS +2	Inc. Bonus TS 2 di 1°, 2 di 2°		
CHA	11	Fattore fedeltà 0	Mod. reazione 0		

TIRI SALVEZZA

Paralisi/Veleno	10
Bastone/Bacchetta	14
Pietr./Poliform.	13
Soffio	10
Incantesimi	15
mentali	13

THACO BASE 19

Armi	Att.	Tipo	Velocità	THACO	Danni (P-M/G)	Gittata (C/M-2/L-5)
Bastone	1	C	4	18	1d6+1 / 1d6+1	-
Mornig star	1	C	7	18	2d4+1 / 1d6+1	-
Martello da guerra	1	C	4	18	1d4+1 / 1d4	9 - 18 - 27

Limitazioni religiose: Vrashnak non può utilizzare armi da taglio e da punta. Può utilizzare qualunque tipo di arma contundente, di armatura e di scudo.

Capacità relative alle armi

Mazza
Mornig star
Bastone
Martello da guerra

Capacità non relative alle armi

Alpinismo 15
Caccia 15
Cura 15
Nuotare 17
Religione 17
Sopravvivenza 10
Storia antica 9

Linguaggi conosciuti

Orchesco
Comune

EQUIPAGGIAMENTO

Corazza di pelle
Scudo medio
Bastone
Morning star
Martello da guerra
Acciarino e pietra focaia
Borsa da cintura
Coperta pesante
Corda (15 m)
Cote per affilare
Otre (x2)
Pentola di ferro
Torcia (x3)
Zaino

OGGETTI MAGICI Simbolo sacro (dente intagliato)

Pitture di guerra (x1) - bonus di 2 a THACO e danni per 2d3 nel prossimo combattimento

PUNTI ESPERIENZA **G 4000**
LIVELLO SUCCESSIVO **C 5000**

PUNTI ESPERIENZA **G 2500**
ATTUALI **C 2500**

ABILITÀ SPECIALI

Percepire la magia - funziona come individuazione del magico, 1 volta al giorno per liv., 10% di successo per liv.

Incantesimi:

1° livello: 4 2° livello: 3 3° livello: 0
(Sfere Maggiori Basilare, Divinazione, Elementale, Sfere Minori, Combattimento, Guarigione)

1° Benedizione, Combinazione, Ind. del male, Purif. cibo e bevande, Pietre magiche, Randello, Ind. del magico, Ind. del veleno, Ind. delle trappole, Localizzare animali e piante, Creare acqua, Cura ferite leggere.

2° Litania, Martello spirituale, Augurio, Ind. dello charme, Ind. dell'allineamento, Parlare con gli animali, Scoprire trappole, Creare fiamme, Diavoleto di polvere, Lama fiammeggiante, Riscaldare metallo, Trappola di fuoco, Rallenta veleno

Giocatore:



KORGAK

OCCHI ASTUTI

Classe: Mago (Mago Combattente)

Livello: 3°

Allineamento: Caotico Neutrale

Età: 19 anni

Peso: 70 Kg

Sesso: M

Capelli: Castano Scuri

Altezza: 1,75 m

Occhi: Gialli

Armatura: Nessuna

Scudo: Nessuno

Sorpreso: 9

Naturale: 9

CA



Punti ferita
massimi



Punti ferita
attuali



POR	12	Prob. colpire 0	Mod. danni 0	Apr. porte 7	Pieg. sbarre 4%
DES	10	Mod. iniziativa +1	Mod. armi da lancio +1	Bonus difesa -2	
COS	10	Bonus PF 0	Shock corp. 70%		
INT	17	Lingue 6	Liv. Inc. 8°	Prob. Appr. 75%	Max Inc. / Liv. 14
SAG	15	Bonus TS +1			
CHA	10	Fattore fedeltà 0	Mod. reazione 0		

TIRI SALVEZZA

Paralisi/Veleno	14
Bastone/Bacchetta	11
Pietr./Poliform.	13
Soffio	15
schivare	14
Incantesimi	12
mentali	11

THACO BASE 19

Armi	Att.	Tipo	Velocità	THACO	Danni (P-M/G)	Gittata (C/M-5/L-5)
Bastone	1	C	4	20	1d6 / 1d6	-
Scimitarra	1	T	5	20	1d8 / 1d8	-

Limitazioni magiche: Korgak non riesce a lanciare incantesimi se indossa un qualunque tipo di armatura o imbraccia uno scudo.

Capacità relative alle armi

Bastone

Scimitarra

Capacità non relative alle armi

Araldica	17
Astrologia	17
Conoscenza della magia	15
Erboristeria	15
Nuotare	12
Metallurgia	12
Pescare	14
Religione	15
Resistenza	10
Storia antica	16

Linguaggi conosciuti

Orchesco Nanico Comune

Goblin Elfico Gnoll

EQUIPAGGIAMENTO

Bastone

Scimitarra

Acciarino e pietra focaia

Borsa da cintura (x2)

Coperta pesante

Ago per cucire

Amo da pesca

Cote per affilare

Otre

Sacco

Torcia (x5)

Zaino

OGGETTI MAGICI Libro degli incantesimi (rotolo di pelli)

Amuleto contro gli spiriti maligni (x1) - sacchetto contenente sassi, erbe, semi, ossa, replica
gli effetti di Dissolvi magie lanciato al 10° livello

PUNTI ESPERIENZA
LIVELLO SUCCESSIVO

10000

PUNTI ESPERIENZA
ATTUALI

5000

ABILITA' SPECIALI

Incantesimi - 1° livello: 2
2° livello: 1

- | | |
|---------------------|-------------------------|
| 1° Allarme | 2° Attirare uno sciame |
| Armatura | ESP |
| Dardo incantato | Feccia acida di Melf |
| Individ. del magico | Immagini illusorie |
| Lettura dle magico | Invisibilità |
| Luce | Nube di nebbia |
| Mani brucianti | Raggio di indebolimento |
| Movimenti del ragno | |
| Rumore | |
| Scudo | |
| Spruzzo colorato | |
| Unto | |

Giocatore:



ROGAN

VENTO SUSSURANTE

Classe: Barda (Skald)

Livello: 4°

Allineamento: Caotico Neutrale

Età: 18 anni

Peso: 65 Kg

Sesso: F

Capelli: Rossi

Altezza: 1,70 m

Occhi: Arancioni

Armatura: Nessuna

CA

Scudo: Nessuno

Sorpreso: 9

Naturale: 9



**Punti ferita
massimi**



**Punti ferita
attuali**



FOR	9	Prob. colpire 0	Mod. danni 0	Apr. porte 5	Pieg. sbarre 1%
DES	10	Mod. iniziativa +1	Mod. armi da lancio +1	Bonus difesa -2	
COS	12	Bonus PF 0	Shock corp. 80%		
INT	10	Lingue 5	Liv. Inc. 8°	Prob. Appr. 70%	Max Inc. / Liv. 11
SAG	11	Bonus TS 0			
CAR	10	Fattore fedeltà +4	Mod. reazione +5		

TIRI SALVEZZA

Paralisi/Veleno	13
Bastone/Bacchetta	14
Pietr./Poliform.	12
Soffio	10
schivare	14
Incantesimi	15

THACO BASE 19

Armi	Att.	Tipo	Velocità	THACO	Danni (P-M/G)	Gittata (C/M-3/L-5)
Arco corto	2	C	6	18	1d6 / 1d6	45 - 90 - 135
Ascia da battaglia	1	T	7	19	1d8 / 1d8	-
Lancia	1	p	7	19	1d6+1 / 2d6	9 - 18 - 27

Limitazioni magiche: Rogan non riesce a lanciare incantesimi se indossa un qualunque tipo di armatura o imbraccia scudo.

FRECCHE



Capacità relative alle armi

Arco corto

Ascia da battaglia

Lancia

Capacità non relative alle armi

Acrobazia 16

Cantare 16

Cavalcare 14

Metallurgia 9

Nuotare 9

Pescare 10

Poesia 14

Senso dell'orientamento 12

Sopravvivere 16

Storia antica 15

Storia locale 16

Strumenti musicali 15

Ventriloquio 14

Linguaggi conosciuti

Orchesco Nanico

Comune Goblin

Elfico

EQUIPAGGIAMENTO

Arco corto Faretra (20 frecce)

Ascia da battaglia Lancia

Acciarino e pietra focaia Coperta pesante

Amo da pesca Cote per affilare

Custodia per pergamene Otre (x2)

Torcia (x3) Campanella

Corda (15 m) Pentola di ferro

Sacco (x2) Strumento musicale
(flauto di Pan)

Strumento musicale (Tamburo) Uncino da scalata

PUNTI ESPERIENZA 10000

LIVELLO SUCCESSIVO

PUNTI ESPERIENZA 5000

ATTUALI

OGGETTI Libro degli incantesimi (rotolo di pelli)

MAGICI Totem della fortuna (x1) - consente di superare un tiro salvezza automaticamente (un solo utilizzo).

ABILITA' SPECIALI

Incantesimi - 1° livello: 2

2° livello: 1

1° Caduta morbida	2° Aceccare
Individ. del magico	Forza
Lettura dle magico	Intimorire
Luci danzanti	Legare
Sbeffeggiare	Meno spettrale
Scarica elettrica	Risata incontenibile di Tasha

Spauracchio

Tocco gelido

Trucchetto

Ventriloquio

Scalare pareti 80%	Sentire rumori 45%
Svuotare tasche 15%	Lettura linguaggi 10%

Canto di guerra - cominciando a cantare o suonare almeno 3 round prima di un combattimento, offre agli alleati 2 dei seguenti vantaggi (3 al 6° liv.): +1 ai TS, +1 ai danni, bonus di 1 al THACO, -1 CA, PF temporanei pari al livello. Gli effetti durano 1 round per liv. ma terminano appena Rogan viene ferita o smette di cantare.

Canto battagliero - Cantando fra sé mentre combatte Rogan ottiene un bonus di 1 a THACO e danni. Non può essere usato assieme al Canto di guerra.

Leggende - studiando un oggetto magico legato alla guerra (armi, armature, ecc) può scoprirne storia e caratteristiche generali, con una possibilità di 5% per livello.

Giocatore: _____



APPENDICE 2: TABELLE

Tabella 1: Ricompense in Punti Esperienza

Interpretare con successo il sogno	250
Trovare indizi della presenza dei nani	200
Evitare i Nani di guardia al valico	480
Nani	120 ciascuno
Sorprendere la pattuglia Klavon	250
Klavon, sacerdote di Aviron	650
Hany'ak, lo spirito-orso	4000
Recuperare le armi di Durgong Dieci Artigli	250
Tornare all'accampamento in tempo per la prova	2500
Trovare indizi della battaglia con gli umani	200
Completare il rituale per Xaatos	1000
Risolvere l'enigma della porta del santuario	400
Lupi di bronzo	650 ciascuno
Mostro di ossa	3000
Sconfiggere il mostro di ossa grazie alla statua del guerriero	400
Non violare le sepolture degli eroi	400
Recuperare il teschio nero	2500
Azioni eroiche affrontate con successo	400 ciascuna
Fanti di Vira	35 ciascuno
Balestrieri di Vira	35 ciascuno
Cavalieri di Vira	120 ciascuno
Destrieri	35 ciascuno
Padre Hirammon, sacerdote combattente di Glauros	975
Vincere la battaglia	1000
Capitano Dalcar	975
Uzlug e Wazlug	270 ciascuno
Uccidere il Capitano e i traditori	2000

Tabella 2: Cacciare nelle terre selvagge

Ogni volta che un gruppo di cacciatori effettua con successo una prova sulla Capacità Cacciare, determinate quali prede riescono a stanare lanciando 1d6 sulla seguente tabella. Se il gruppo ha successo in entrambe le prove di Cacciare, le prede sono sorprese.

	PREDA	CA	DV / PF	THACO	Att. / Danni	Morale	Reazioni
1	Cinghiale	7	3+3/ 19	17	1 / 3d4	10	8
2	Alce	6	4/ 22	16	1 / 2d4+1	8	8
3	Cervo o Stambecco	7	3/ 16	17	1 / 2d4	6	6
4	Cerbiatto, Capriolo o Camoscio	7	2/ 11	18	1 / 1d3	6	4
5	Selvaggina (lepre, pernice...)	Successo automatico, non sono richiesti tiri di combattimento					3
6	Ambasciata	Speciale* (vedi sotto)					

* Ambasciata: i cacciatori si imbattono in un gruppo di sette orchi di un'altra tribù (tirare 1d6: 1-2 Falchi, 3-4 Orsi di Pietra, 5-6 Rospi Velenosi), sembrano ben equipaggiati e amichevoli. Spiegano di essere diretti all'accampamento delle Zanne per partecipare al rituale di Xaatos. Se i pg rivelano di essere impegnati nella Prova, o comunque di aver bisogno di cibo e aiuto, offrono loro 10 razioni di cibo conservato, 20 frecce di ricambio e 1 incantesimo Cura Ferite Leggere.

Tabella 3: Piccolo pantheon orchesco

In questa tabella potete trovare una breve descrizione delle principali divinità venerate dalle tribù degli orchi, con le qualità e le caratteristiche che più di frequente vengono loro associate. Giocatori e narratore sono liberi di aggiungere quelle che ritengono più opportune, ma sempre nel rispetto dello spirito tribale della cultura degli orchi.

Divinità	Epiteti	Aree di influenza, qualità, caratteristiche
Madre Terra	Nessuno	Fertilità, vita, natura, equilibrio. La madre degli dei, che dà vita a tutto ciò che è naturale. Ama e protegge ogni essere vivente, dal filo d'erba al capotribù orco, detesta la sofferenza e la distruzione inutile. Non viene raffigurata, ma nelle storie il suo ruolo è sempre positivo, quello di una madre amorevole e sapiente.
Padre Cielo	Nessuno	Astri, volta celeste, clima, tempo, giustizia, autorità. Il padre degli dei, che osserva dall'alto e giudica. Severo, ma giusto. Suo è il dominio sul passare del tempo, sui cicli del sole, delle stelle e delle stagioni. Non viene raffigurato, ma nelle storie il suo ruolo è sempre quello del capofamiglia, comprensivo e autorevole, ma severo: anche gli dei più potenti temono la sua Collera.
Krahee	Il Corvo La Cupa La Nera	Dea della morte. Divinità tetra e spaventosa, ma non malvagia e spesso pietosa. Il suo compito è quello di raccogliere le anime dei morti e di condurle verso l'aldilà che meritano. Se un orco è morto "ingiustamente", a volte è lei che sistema le cose perché l'anima possa riposare in pace. I corvi, suoi messaggeri e aiutanti, sono sacri per gli orchi, specialmente per quelli a lei devoti.
Morg	Il Lupo Il Grande Il Signore dei Lupi	Dio dei lupi, della guerra e della caccia. Fiero e coraggioso, ma spietato e feroce. Ha il ruolo di campione e difensore degli dei e degli orchi. Il suo senso dell'onore è impeccabile, controbilanciato solo dalla sua furia devastante. È assetato del sangue dei nemici degli orchi, ispira i guerrieri a combattere fino all'ultimo sangue e a compiere grandi imprese. Spesso viene rappresentato come un lupo di dimensioni titaniche, oppure come un guerriero orco in sella ad un lupo.
Xaatos	Colui che Arde in Eterno	Dio del fuoco e della metallurgia. Il suo ruolo è di eccezionale importanza per gli orchi: è grazie a lui che c'è il fuoco durante i terribili inverni delle Terre Selvagge. È anche il protettore dei fabbri e degli armaioli. Il suo corpo immortale brucia costantemente, infliggendogli un dolore che non conosce fine: grazie a questa terribile tortura, egli rende fuoco un docile strumento per gli orchi. Viene raffigurato come un corpo carbonizzato avvolto da alte fiamme.

Tabella 4: Oggetti Magici

La prima parte va consegnata ai giocatori se Rovek utilizza con successo la propria abilità speciale *Leggende*, oppure se l'oggetto viene esaminato con successo tramite la *Capacità: Conoscenza della magia*. La seconda parte, con le caratteristiche precise, va consegnata ai giocatori quando utilizzano effettivamente gli oggetti magici.

Pozione dei Nani	Limpida e di colore bruno, odore di muschio e funghi, i Nani delle montagne la bevono per riprendersi dopo gli scontri più duri.	Pozione di guarigione: cura 1d8 PF
Rabbiosa	Si racconta che l'ascia da battaglia di Durgog fosse animata da una terribile furia distruttrice, che rendeva il leggendario guerriero inarrestabile ed implacabile.	Ascia da battaglia +2, se colpisce con un 20 naturale, il proprietario può effettuare subito un attacco bonus
Mano mozza	Il leggendario scudo da guerra di Durgog è stato forgiato con il ferro di una stella caduta dal cielo, in una fucina stregata. È tanto possente da poter resistere anche al morso di un drago.	Scudo +2
Vipera	L'anello serpente della tribù dei Rospi Velenosi è un potente oggetto benedetto da Spiriti-Serpente guardiani, che custodiscono colui che lo indossa e lo proteggono da ogni minaccia.	Anello di Protezione +1, con bonus di +2 ai TS (complessivo +3) e l'immunità al veleno.
Tempesta	La spada di Tarvar Pelle di Pietra, affilata come un rasoio, benedetta dai battaglieri spiriti del vento: gli incantesimi con i quali è stata forgiata respingono tutte le armi del nemico rendendo invincibile il guerriero che la impugna in combattimento.	Scimitarra +2, della Difesa
Demonio	Questa mazza ferrata è stata temprata nel sangue e porta su di sé tutto l'odio, il risentimento e il desiderio di vendetta della tribù degli Orsi di Pietra nei confronti degli umani. La stessa Demonio odia profondamente tutti gli umani e desidera ucciderli.	Mazza da fante +1, +3 contro gli umani
Lucertola di Ghiaccio	Il mistero avvolge le origini di questa corazza, da generazioni tesoro della tribù dei Falchi. Si dice che venga da molto lontano e che l'essere dalla cui magica pelle è stata ricavata fosse l'ultimo della sua specie.	Corazza di Pelle +2
Bastone di Hakktar	Conosciuto anche come "Scettro del Fuoco", questo bastone magico apparteneva ad un leggendario sciamano e stregone di enorme potere, forse un'incarnazione di Xaatos in persona. Egli usava il suo bastone magico per incenerire coloro che osavano sfidare la sua collera.	Bastone +3 Mani Brucianti Palla di Fuoco Protezione dal Fuoco
Teschio Nero	Di questo misterioso artefatto non si conosce nulla. Le iscrizioni incise sulla sua superficie suggeriscono che disponga di poteri devastanti e terribili, sempre che sia tutto vero...	Vedi avventura

Ringraziamenti

Prima di tutto devo ringraziare le tre fantastiche ragazze che, in questo scenario d'avventura, si sono occupate di tutto quello che va oltre il testo nudo e crudo. Evviva il lavoro di squadra. Eccole qua, in tutto il loro splendore, in rigoroso ordine di apparizione:

Roberta, per i suggestivi ritratti dei personaggi (e per avermi sopportato tutte le volte che in auto blateravo di orchi, mostri e battaglie);

Veronika, per le mappe più rudi ed orchesche della storia del gioco di ruolo, che è riuscita a realizzare nonostante il suo piccolo, meraviglioso e dolcissimo "impegno";

Ilaria, per l'impaginazione e la veste grafica, una roba da veri professionisti. In effetti lei è una vera professionista, ma stavolta sono riuscito a non pagarla...

I più sentiti ringraziamenti vanno anche ai giocatori e alle giocatrici che hanno acconsentito a regalarci qualche ora della loro vita per dedicarsi al playtest di *Caccia Sacra*: **Alessandro, Alex, Alexander** (liberi di non crederci, ma sono davvero tre persone diverse), **Carlito, Fabio, Luca, Marchino, Big Omar e Roby San**.

Se penso a quanti errori, incongruenze e buchi narrativi sono saltati fuori...

Grazie ragazzi, è tutto merito vostro se, almeno per qualcosa, siamo riusciti a correggere e rimediare.

Poi devo ringraziare anche la brigata di nerd da competizione che ha partecipato alla maratona di gioco nella quale questa avventura ha visto la luce. Dopo incalcolabili ore di incantesimi e iniziative, tiri per colpire e tiri salvezza, e chi più ne ha più ne metta, per quanto stanchi e allucinati («Qualcuno mi passa la cocacola, per favore?»), sono riusciti a raggiungere la sospirata conclusione.

L'avventura è piaciuta, così abbiamo deciso di proporla ad un pubblico più ampio.

Grazie quindi a Enrico, Marco, Matteo, Monta e Tommy. Vi ho perdonati per la cocacola.

