RuneQuest

Giocare di ruolo a Glorantha

Regole introduttive e avventura

di Jeff Richard e Jason Durall

Raven Distribution

Chaosium Inc.

BENVENUTO IN RUNEQUEST

Quest'avventura introduttiva presenta il sistema RuneQuest e il mondo di Glorantha. È concepita per essere giocata con un gruppo da 3 a 6 giocatori e un Game Master. Per giocare a quest'avventura, tu, il Game Master, dovrai distribuire gli avventurieri pregenerati (pagine 42-47), assegnandone uno a ogni giocatore, nel modo che preferisci. Familiarizza con le regole, finché non ti sentirai a tuo agio con esse. Dovresti avere almeno un set di dadi, come descritto nella sezione *Materiali* qui accanto, e qualcosa con cui scrivere.

INTRODURRE GLORANTHA

Se i giocatori non hanno familiarità con Glorantha, dovresti leggere o parafrasare loro quanto segue, per fornire una rapida panoramica di Glorantha e di questa specifica parte del mondo.

Benvenuti a Glorantha, un luogo mitico e leggendario di eroi e dèi, dove le persone prestano fedeltà a tribù, città e culti, non ad allineamenti o ideologie astratte. Anche se quella umana è la specie dominante, la sua egemonia è da attribuire unicamente alla litigiosità delle Razze Antiche, che ancora governano su gran parte del mondo.

A Glorantha, gli dèi e le dee sono reali, e i loro culti giocano un ruolo importante in buona parte dei grandi eventi. Gli aspiranti eroi di questa epoca sono conosciuti come avventurieri, e ognuno di loro è legato ad alcune Rune, poteri cosmici che caratterizzano Glorantha e che sono manifestati anche dagli dèi. Potenti divinità sono associate al Sole, alla Terra, all'Aria, all'Acqua, alle Tenebre e alla Luna, come pure alla Morte, alla Vita, al Cambiamento, alla Stasi, all'Illusione, alla Verità, al Disordine e all'Armonia, e ciascuno di questi aspetti è a sua volta associato a una Runa. Gli avventurieri aderiscono al culto dei loro dèi, da cui traggono magia e sostegno.

Gli avventurieri sono membri partecipativi e attivi della società, che si tratti di clan, tribù, città o altre comunità. Hanno doveri, devozioni e conflitti che li portano a essere più di semplici filibustieri, e hanno legami con il mondo di Glorantha e con le Rune tanto intensi quanto profondi. Progredendo all'interno dei rispettivi culti, gli avventurieri rafforzano la propria connessione con le Rune, ottenendo potere e progredendo di impresa in impresa sino a diventare dei veri Eroi.

Uno dei luoghi più importanti di tutto Glorantha è il Passo del Drago, situato nel cuore del grande continente di Genertela. È una terra afflitta da conflitti e benedetta da opportunità, un posto estremamente magico, fulcro di molti dei più importanti miti del mondo, in cui secondo le profezie avrà luogo un'imponente e apocalittica serie di eventi chiamata Guerre degli Eroi. Una recente rivoluzione contro l'invasore Impero Lunare ha ridotto in rovina molte delle città del Passo del Drago. Al loro passaggio, nobili, culti e clan lottano per il potere e l'autorità, mentre i liberatori faticano a ricostruire e rivendicare ciò che è andato perduto.

MATERIALI

Per giocare quest'avventura avrai bisogno di un assortimento di dadi, in particolare di quelli a 10 (D10), 20 (D20), 8 (D8), 6 (D6) e 4 (D4) facce. La denominazione dei dadi potrebbe essere preceduta da un numero. Per esempio, 2D6 richiederà che vengano tirati due dadi a sei facce.

Quando viene richiesto il risultato di più di un dado, somma i singoli risultati per ottenere un unico totale.

Talvolta, vengono effettuate delle addizioni a degli specifici tiri di dadi. Aggiungi al risultato del tiro il numero che segue il simbolo "+", o sottraine il numero che segue il simbolo "-": 1D6+1 significherà tirare un D6 e sommare 1 al risultato ottenuto, mentre nel caso di 1D4-2, tira un D4 e sottrai 2. Occasionalmente, alcuni specifici tiri di dado richiedono che vengano utilizzate delle diverse tipologie di dadi contemporaneamente. Se un'arma infligge 1D6+2D4 danni, per fare un esempio, il danno totale si otterrà tirando i tre dadi richiesti e sommandone i rispettivi risultati. Se è richiesto un arrotondamento, arrotonda sempre per eccesso quando il risultato va a favore dei giocatori, e per difetto quando va a loro sfavore. Se un risultato è inferiore a 0, consideralo come fosse 0.

Il tiro più importante di RuneQuest è il D100, o "dado percentuale". Il D100 è un caso particolare: di solito non si usa un vero dado a 100 facce, ma si genera un numero casuale compreso tra 1 e 100 tirando due volte un D10. Il primo tiro corrisponderà alle decine, mentre il secondo alle unità. Pertanto, se otterrai un 5 la prima volta e un 8 la seconda, il risultato sarà 58. Se otterrai 0 in entrambi i tiri, il risultato sarà 100. Alcuni dadi D10 sono già numerati con le decine (10, 20, 30, ecc.) per essere usati a tale scopo, accompagnati da un normale dado D10 da utilizzare per le unità. In questo caso, potrai ottenere 100 con 00 (sul dado delle decine) e 0 (su quello delle unità).

Meno comuni sono i tiri D3 e D2, ottenibili dividendo rispettivamente per 2 (D3) o per 3 (D2) il risultato del tiro di un dado D6. In questo caso arrotonda sempre per eccesso la divisione del risultato del D6.

Yanioth, Figlia di Vareena

IL SISTEMA DI GIOCO

CARATTERISTICHE

Al centro di RuneQuest ci sono i personaggi, siano essi avventurieri (controllati dai giocatori) o personaggi non giocanti (altri umani o ulteriori creature controllate dal Game Master). Tutti i personaggi (avventurieri, personaggi non giocanti, mostri, spiriti o qualsiasi altra cosa) sono definiti da alcune o da tutte le stesse sette caratteristiche. Più sono alte e meglio è.

- **Forza (FOR):** la forza fisica, determina il Bonus al Danno, il quantitativo di carico trasportabile, quali armi possano essere brandite, ecc.
- **Costituzione (COS):** la salute e la robustezza, determina i Punti Ferita e la velocità di guarigione (vedi anche pagina 18), la capacità di restare coscienti quando si è gravemente feriti, la resistenza alle malattie e ai veleni.
- **Taglia (TAG):** la massa fisica (altezza e peso), determina i Punti Ferita, il Bonus al Danno e l'Ordine di Attacco in combattimento.
- **Destrezza (DES):** la velocità e i riflessi fisici, influenza le azioni fisiche come combattere e schivare, oltre all'Ordine di Attacco.
- **Intelligenza (INT):** il ragionamento, la memoria e la capacità di risolvere i problemi, l'ispirazione e la conoscenza. È utile anche per alcuni tipi di magia.
- **Potere (POT):** la presenza spirituale, la forza di volontà e la fortuna, indica la benevolenza da parte dell'universo e degli dèi. Determina i Punti Magia, utilizzati nel lancio degli incantesimi.
- **Carisma (CAR):** l'autorità e la forza di personalità, determina quanto facilmente si riesca a influenzare gli altri, a prescindere dal fatto che lo si ottenga tramite il proprio fascino o l'uso di minacce. Influenza la quantità di magia delle Rune a disposizione e quanti incantesimi della magia degli spiriti si possano conoscere.

USO DELLE CAPACITÀ

Le azioni più importanti richiedono l'utilizzo di capacità particolari, note come **abilità**, **Rune** o **passioni**. Le capacità sono delle operazioni che chiunque può compiere. Per quanto riguarda le azioni che tutti possono adempiere senza alcuna difficoltà (alzarsi, vestirsi, mangiare, ecc.) si presume che un avventuriero possa compierle automaticamente, e ciò implica che non sia richiesto alcun tiro.

Nella maggior parte dei casi, in RuneQuest è molto facile determinare la probabilità di successo di una qualunque azione. Molte capacità degli avventurieri, incluse le abilità, sono espresse come una percentuale di **probabilità di successo** ottenibile su un D100 (le capacità con valore "00" non hanno alcuna probabilità di successo). La scheda dell'avventuriero mostra le probabilità di successo di buona parte delle azioni.

Quando si tenta di utilizzare una capacità in circostanze non banali, sarà richiesto un tiro. Tendenzialmente, le situazioni in cui dovrebbe essere eseguito un tiro capacità sono di solito ovvie, ma in caso di dubbi il Game Master dovrebbe tenere in considerazione le conseguenze di un fallimento. Se fallire potrebbe aumentare la tensione rendendo la situazione più emozionante o se il fallimento potrebbe rendere la partita più divertente, il Game Master dovrebbe richiedere al giocatore un tiro capacità.

POTENZIARE LE CAPACITÀ

All'occorrenza, le capacità – siano esse Rune, abilità o passioni – possono essere combinate per **potenziarsi** reciprocamente, utilizzando l'una in supporto all'altra. Per essere combinate, le capacità devono essere chiaramente pertinenti al compito da svolgere e la combinazione è soggetta all'approvazione del Game Master. *Per esempio, la passione Amore (Famiglia) può potenziare un tiro Cercare, se si è alla ricerca di un indizio che possa condurre alla posizione di un fratello scomparso*. Una capacità può essere potenziata da una sola altra capacità per tiro.

Per risolvere il tiro potenziato, tira prima per la capacità che andrà a supportare l'altra.

- **Successo Critico:** aggiungi +50% alla capacità desiderata.
- **Successo Speciale:** aggiungi +30% alla capacità desiderata.
- **Successo:** aggiungi +20% alla capacità desiderata.
- **Fallimento:** sottrai -20% dalla capacità desiderata.
- **Disastro:** sottrai -50% dalla capacità desiderata.

Tale modificatore viene applicato alle probabilità di successo relative al tiro principale, prima che quest'ultimo venga effettuato. Un avventuriero può anche potenziare le probabilità di lancio di una magia attraverso delle pratiche rituali o delle capacità come Danzare, Cantare, Meditare, ecc.

Le capacità possono anche essere utilizzate per potenziare i tiri sulla Tabella della Resistenza (vedi anche pagina 6), sempre a discrezione del Game Master. Con l'approvazione del Game Master, gli avventurieri possono aiutarsi a vicenda secondo le stesse regole, utilizzando le proprie abilità a supporto del tiro abilità di un compagno.

CAPACITÀ CHE SUPERANO IL 100%

In alcune circostanze, come nel caso del potenziamento, una capacità può essere incrementata oltre il 100%, sebbene l'avventuriero avrà comunque una probabilità di successo massima pari al 95%.

- Se un avversario sta provando a parare, bloccare, schivare o a contrastare in altro modo l'utilizzo di una capacità da parte del personaggio, una capacità oltre il 100% darà una maggiore probabilità di vincere il confronto. Se il partecipante con il valore più alto all'interno di una risoluzione contrastata ha un valore di capacità superiore al 100%, la differenza tra 100 e tale valore viene sottratta dalle capacità di tutti coloro che sono coinvolti nel confronto (incluso lui stesso).
- Sebbene le reali probabilità di successo non superino il 95%, le probabilità di realizzare un successo speciale o critico continuano a migliorare.

RITENTARE I TIRI CAPACITÀ

Un avventuriero che fallisce un tiro capacità potrebbe essere ancora in una situazione che gli consenta di riprovare, oppure in una in cui le circostanze sono significativamente cambiate. Il Game Master può permettere un tentativo successivo, con una penalità di -25%. Se dovesse fallire anche questo secondo tentativo, l'avventuriero non potrà effettuarne ulteriori prima che trascorra del tempo o che mutino le circostanze. Questo non si applica ai tiri di combattimento.

TIRI CARATTERISTICA

Quando viene tentata un'azione che non sia una capacità, il Game Master può utilizzare un tiro caratteristica. Tendenzialmente, questo equivale al valore della caratteristica moltiplicato ×5. Esso può essere incrementato o ridotto a seconda delle diverse circostanze, da semplice (×10) a quasi impossibile (×1). Ecco alcuni esempi:

- **Prova di Forza (FOR×5):** uno sforzo muscolare intenso, come sfondare una porta, trasportare qualcuno, ecc.
- **Prova di Costituzione (COS×5):** resistere alle malattie, ai veleni, ecc., oppure uno sforzo intenso e prolungato (una lunga corsa, ecc.).
- **Prova di Intelligenza (INT×5):** una prova di memoria o di logica, una deduzione, ricordare il volto o il nome di qualcuno, ecc.
- **Prova di Destrezza (DES×5):** compiere delle azioni che richiedono una buona coordinazione, abilità fisica o manuale, velocità o equilibrio (prendere un oggetto lanciato, camminare su un tetto, ecc.).
- **Prova di Fortuna (POT×5):** determinare se l'avventuriero possa avere un colpo di fortuna, o conseguire un risultato favorevole quando le probabilità di ottenerlo dipendono dal caso.
- **Prova di Carisma (CAR×5):** risolvere delle dispute, siano esse verbali o meno, in situazioni in cui non sono applicabili abilità come Ammaliare, Contrattare, Intimidire, Intrighi, Oratoria e Raggirare.

RISULTATI

Quando risolvi una qualsiasi tipologia di confronto utilizzando una capacità, tira un D100 e tenta di ottenere un risultato pari o inferiore al suo valore (ovvero, alle probabilità di successo), consultando la tabella **Risultati delle Capacità** (che trovi qui accanto) per l'esito esatto. Utilizza sempre il risultato più estremo indicato dal tiro del dado. Le conseguenze possibili sono le seguenti, dalla migliore alla peggiore.

RISULTATI DELLE CAPACITÀ

Capacità	Critico	Speciale	Successo	Fallimento	Disastro
01-05	01	01	01-05	06-00	96-00
06-07	01	01	Per capacità	Per capacità	96-00
08-10	01	01-02	Per capacità	Per capacità	96-00
11-12	01	01-02	Per capacità	Per capacità	97-00
13-17	01	01-03	Per capacità	Per capacità	97-00
18-22	01	01-04	Per capacità	Per capacità	97-00
23-27	01	01-05	Per capacità	Per capacità	97-00
28-29	01	01-06	Per capacità	Per capacità	97-00
30	01-02	01-06	Per capacità	Per capacità	97-00
31-32	01-02	01-06	Per capacità	Per capacità	98-00
33-37	01-02	01-07	Per capacità	Per capacità	98-00
38-42	01-02	01-08	Per capacità	Per capacità	98-00
43-47	01-02	01-09	Per capacità	Per capacità	98-00
48-49	01-02	01-10	Per capacità	Per capacità	98-00
50	01-03	01-10	Per capacità	Per capacità	98-00
51-52	01-03	01-10	Per capacità	Per capacità	99-00
53-57	01-03	01-11	Per capacità	Per capacità	99-00
58-62	01-03	01-12	Per capacità	Per capacità	99-00
63-67	01-03	01-13	Per capacità	Per capacità	99-00
68-69	01-03	01-14	Per capacità	Per capacità	99-00
70	01-04	01-14	Per capacità	Per capacità	99-00
71-72	01-04	01-14	Per capacità	Per capacità	00
73-77	01-04	01-15	Per capacità	Per capacità	00
78-82	01-04	01-16	Per capacità	Per capacità	00
83-87	01-04	01-17	Per capacità	Per capacità	00
88-89	01-04	01-18	Per capacità	Per capacità	00
90-92	01-05	01-18	Per capacità	Per capacità	00
93-95	01-05	01-19	Per capacità	Per capacità	00
96-97	01-05	01-19	01-95	96-00	00
98-100	01-05	01-20	01-95	96-00	00
(superiore)	5% capacità	20% capacità	01-95	96-00	00

- **Successo Critico:** un compito portato a termine in modo eccezionalmente buono che porta ulteriori vantaggi. Un successo critico è un tiro capacità pari al 5% (1/20) o meno della probabilità di successo modificata, e non del valore puro della capacità dell'utilizzatore. Un risultato 01 costituisce sempre un successo critico. I benefici di un successo critico dipendono dalla capacità utilizzata: le armi ignorano l'armatura, gli scalatori raggiungono un'altezza maggiore, gli artigiani realizzano dei beni di maggior valore, ecc. In una risoluzione contrastata, un successo critico è sempre migliore di un successo o di un successo speciale.
- **Successo Speciale:** in alcuni casi, il risultato di un tiro capacità può essere migliore del solito, sebbene inferiore a un successo critico, e consentire dei benefici addizionali. Un successo speciale è un risultato del tiro capacità pari al 20% (1/5) o meno della probabilità di successo modificata. Come nel caso del successo critico, anche il successo speciale si basa sulla probabilità di successo modificata, non sul valore puro della capacità dell'utilizzatore. In una risoluzione contrastata, un successo speciale è sempre migliore di un successo.
- **Successo:** un risultato pari o inferiore al valore modificato della capacità indica che l'azione è riuscita. Un risultato compreso tra 01 e 05 sul D100 equivale sempre a un successo, anche se il valore della capacità dovesse essere inferiore.
- **Fallimento:** un risultato superiore al valore della capacità (con eventuali modificatori già presi in considerazione) indica un fallimento. Un risultato del tiro compreso tra 96 e 00 non può mai essere migliore di un fallimento, anche se il valore della capacità dovesse essere superiore.
- **Disastro:** un tentativo incredibilmente mal riuscito corrisponde a un disastro, pari al 5% della probabilità di fallimento. Tale probabilità dipende dalla percentuale modificata del tiro adatto alla situazione, non dalla normale probabilità della capacità. Un disastro è il peggior fallimento possibile, e spesso ha delle conseguenze, appunto, disastrose. In una risoluzione contrastata, un disastro è sempre peggiore del fallimento.

PANORAMICA DEGLI AVVENTURIERI

Dai un'occhiata alle schede dei personaggi pregenerati al termine di queste regole introduttive, potrai notare che sono costituite da diverse sezioni.

1. TRASCORSI

Il passato dell'avventuriero e la sua storia personale.

2. CARATTERISTICHE

Gli avventurieri sono definiti da sette caratteristiche, descritte alle pagine 2-3.

3. PUNTI MAGIA E MAGIA DEGLI SPIRITI

Quanti Punti Magia possono essere utilizzati dall'avventuriero per utilizzare la magia degli spiriti. Gli incantesimi che l'avventuriero può lanciare sono indicati nella colonna di destra. La magia degli spiriti è descritta a pagina 18.

4. PARTI DEL CORPO

Le parti del corpo dell'avventuriero. Quando questi viene raggiunto da un attacco, tira un D20 per determinare dove sia stato colpito. I punti armatura e i Punti Ferita per ciascuna parte del corpo sono presentati così: (punti armatura)/(Punti Ferita). Vedi anche pagina 17 per maggiori informazioni su Punti Ferita e danni.

5. ARMI

Le armi o gli scudi trasportati dagli avventurieri, descritti con nome, percentuale dell'abilità, dado del danno, Ordine di Attacco e Punti Ferita dell'arma. Per le gittate delle armi da lancio, vedi pagina 14. Vedi anche pagina 13 per maggiori informazioni riguardo le armi e pagina 7 per una descrizione del funzionamento dell'Ordine di Attacco.

6. RUNE

Le Rune a cui l'avventuriero è maggiormente allineato. Le Rune sono descritte a pagina 8.

7. PASSIONI

Cose che stanno a cuore all'avventuriero, come lealtà, famiglia, stirpe, onore, ecc. Le Passioni sono descritte a pagina 10.

8. MOVIMENTO

La maggior parte degli umani si muove alla stessa velocità, definita in unità di MOV. Il movimento è descritto a pagina 8.

9. BONUS AL DANNO

Questo bonus viene aggiunto a tutti gli attacchi in mischia e metà di questo bonus (tira e arrotonda) alle armi da lancio.

10. DANNO DI COMBATTIMENTO SPIRITUALE

Questo valore determina quanto danno può causare il tuo avventuriero in un Combattimento Spirituale. Vedi anche pagina 19 per maggiori informazioni.

11. MODIFICATORI ALL'ORDINE DI ATTACCO

I tempi di attacco sono regolati dall'Ordine di Attacco, basato sulla Destrezza (DES) e sulla Taglia (TAG). L'Ordine di Attacco è descritto a pagina 7.

12. PUNTI FERITA

Quanti Punti Ferita possiede, in totale, l'avventuriero. Aggiorna il valore quando l'avventuriero subisce danni. Vedi anche pagina 17 per maggiori informazioni riguardo Punti Ferita e danni.

13. ARMATURA

L'armatura protegge l'avventuriero a seconda del suo posizionamento sul corpo. Il suo valore viene sottratto dai danni inflitti alle parti del corpo da essa protette. Vedi anche pagina 17 per maggiori informazioni sull'armatura.

14. ABILITÀ E LINGUE

Le abilità dell'avventuriero e i loro rispettivi valori. Eventuali bonus sono indicati come modificatori per categoria di abilità e sono già calcolati all'interno del totale della singola abilità. Le abilità sono descritte a pagina 11.

15. PUNTI RUNA E INCANTESIMI DELLE RUNE

Quanti Punti Runa l'avventuriero possiede nel suo culto e gli incantesimi delle Rune che può lanciare con tali punti. I Punti Runa e gli incantesimi delle Rune sono descritti alle pagine 20-24.

16. TESORI E OGGETTI MAGICI

Qualsiasi oggetto di valore posseduto dall'avventuriero, espresso con il suo valore in Lunar (L) e qualsiasi oggetto magico di sua proprietà, se ne ha. La valuta principale è il Lunar (L), una moneta d'argento. Una famiglia di persone libere può vivere per un anno con circa 60L.

REPUTAZIONE E RISCATTO

Questi due valori giocano un ruolo importante in molte campagne di RuneQuest, ma non sono strettamente rilevanti ne *La Torre Diroccata*. La **Reputazione** indica la fama dell'avventuriero, valutata in base alle probabilità che qualcuno possa averne sentito parlare. Più questo valore sarà alto, più sarà famoso. Il **Riscatto** è la somma in Lunar (L) che la famiglia e il clan dell'avventuriero pagheranno in caso di sua cattura.

CAVALCATURA/ALLEATO/CREATURA

Alcuni avventurieri hanno delle cavalcature, degli alleati o delle creature che possono evocare. Queste vengono controllate dall'avventuriero, sebbene in combattimento o in altre situazioni stressanti potrebbero essere richiesto di superare un tiro abilità (Cavalcare, ecc.). Vedi anche le descrizioni alle pagine 47-48 per maggiori informazioni sulle cavalcature o sugli elementali di ciascun avventuriero.

VASANA, FIGLIA DI FARNAN

Veterana della cavalleria pesante del clan Ernaldori della tribù Colymar.
Donna, 21 anni. Iniziata di Orlanth l'Avventuriero.

Introduzione: *Sono Vasana, figlia di Farnan, eroe della Ribellione di Fronte Stellata, che venne ucciso e divorato dal Pipistrello Cremisi. Nella mia guerra di vendetta contro l'Impero Lunare, mi sono guadagnata le attenzioni di Argrath alla Battaglia del Guado di Pennel. Venni gravemente ferita nella Seconda Battaglia di Brodo Lunare e ciò mi procurò quest'orribile cicatrice sul lato sinistro del volto. Sono tornata alla fattoria di mia madre per guarire e ora sono pronta per l'avventura. Tra i miei amici sono conosciuta come una temibile cavalcatrice di bisonti, un'esperta spadaccina e una devota adoratrice di Orlanth l'Avventuriero. Il mio più grande punto di forza è l'onore.*

Vasana è una donna minuta ma atletica, dai capelli rossi e una brutale cicatrice che solca il lato sinistro del suo volto. Nonostante la sua statura, cavalca un bisonte ed è più che capace di comandare guerrieri e sacerdoti più anziani di lei.

Sua nonna era una scriba al servizio dei Principi di Sartar e morì coprendosi di gloria nella Battaglia di Casa Audace. Suo padre era Farnan, un orfano del tempio che sposò Vareena, una sacerdotessa di Ernalda del clan Ernaldori. Farnan si unì alla Ribellione di Fronte Stellata e, successivamente, aiutò personalmente Kallyr Fronte Stellata nella sua fuga da Sartar. Morì difendendo Mura Bianche nel 1620, divorato dal Pipistrello Cremisi. La sua anima venne annichilita e Vasana, ormai alla soglia della maggiore età, giurò di vendicarsi.

Non appena venne iniziata come adulta, Vasana abbandonò la fattoria materna per vendicare suo padre. Nel 1623, seguì Re Broyan nella metropoli di Nochet, accompagnata dalla sua sorellastra Yanioth. Nel corso della Battaglia del Guado di Pennel combatté con grande valore e si guadagnò le attenzioni di Argrath. Vasana seguì quest'ultimo a Prax e si unì all'esercito del Toro Bianco nella liberazione di Pavis. Nuovamente in cerca di gloria, si fece grande onore nella Seconda Battaglia di Brodo Lunare uccidendo una sacerdotessa lunare, ma rischiando di morire a sua volta (da allora ha un'orribile cicatrice accanto all'occhio sinistro). Dopo l'Ascesa del Drago, ha fatto ritorno alla fattoria di sua madre per rimettersi in forze.

FOR 16	COS 12	TAG 10
INT 15	DES 11	CAR 19
POT 15	Punti Magia 15 (+10 nel cristallo)	

Parte del Corpo	D20	Armatura/PF
Gamba destra	01–04	6/4
Gamba sinistra	05–08	6/4
Addome	09–11	3/4
Petto	12	5/5
Braccio destro	13–15	6/3
Braccio sinistro	16–18	6/3
Testa	19-20	5/4

Arma	%	Danno	OdA	PF
Spadone	90	1D8+1+1D4	7	12
Lancia da cavaliere	70	1D10+1+1D4	5	10
Ascia da battaglia	55	1D8+2+1D4	8	10
Scudo medio	55	1D4+1D4	7	12
Arco composito	45	1D8+1	3	7

Rune: Aria 90% (ᘓ), Luna 40% (ᘔ), Terra 20% (□), Morte 75% (†), Verità 70% (Y), Movimento 75% (ᘗ).
Passioni: Devozione (Orlanth) 80%, Odio (Impero Lunare) 90%, Onore 70%, Lealtà (Arnan) 70%, Lealtà (Clan Ernaldori) 60%, Lealtà (Sartar) 70%, Lealtà (Tribù Colymar) 70%.
Reputazione: 20%
Riscatto: 500 L.
Movimento: 8
Bonus al Danno: +1D4
Danno di Combattimento Spirituale: 1D6+3
Modificatori all'Ordine di Attacco: DES 3, TAG 2
Punti Ferita: 12

Velocità di Guarigione: 2
Armatura: corazza a dischi in bronzo (5 punti), vambraci e schinieri in bronzo (6 punti), gonnellino di cuoio borchiato (3 punti), elmo chiuso (5 punti).
Abilità: *Agilità:* Cavalcare (Bisonti) 70%, Schivare 22%. *Comunicazione +10%:* Cantare 50%, Danzare 25%, Oratoria 45%. *Conoscenza +5%:* Agricoltura 30%, Battaglia 65%, Costumi (Heortiani) 30%, Nozioni del Culto (Orlanth) 25%, Nozioni sul Territorio (Sartar) 35%, Pastorizia 20%, Primo Soccorso 25%. *Furtività +5%:* Muoversi Silenziosamente 15%, Nascondersi 15%. *Manipolazione +5%* (include tutte le capacità relative alle armi). *Magia +10%:* Adorare (Orlanth) 35%, Combattimento Spirituale 45%, Meditare 25%. *Percezione +5%:* Ascoltare 40%, Avvistare 50%, Cercare 30%, Seguire Tracce 10%.
Lingue: Parlare Heortiano 60%, Parlare Lingua Commerciale 20%, Parlare Lingua delle Tempeste 30%, Leggere/Scrivere Peloriano Moderno 15%, Leggere/Scrivere Theyalano 30%.
Punti Runa: 3 (Orlanth l'Avventuriero)
Incantesimi delle Rune: Balzo (1), Barriera Spirituale (varia), Comandare Spirito del Culto (2), Cammino Oscuro (1), Congedare Elementale dell'Aria (varia secondo la taglia dell'elementale), Divinazione (1), Estensione (1), Evoca Elementale dell'Aria (varia secondo la taglia dell'elementale, vedi anche l'apposito riquadro), Fulmine (varia), Guarire Ferite (1), Incantesimo Multiplo (1), Nube di Foschia (1), Parole nel Vento (1), Rimuovere Magia (varia), Scudo (varia), Scudo di Terra (3), Teletrasporto (3), Trovare Nemico (1), Volo (varia).
Magia degli Spiriti: Demoralizzare (2 punti), Guarire (2 punti), Mobilità (1 punto).
Oggetti magici: cristallo accumulatore da 10 Punti Magia (possono essere spesi al posto dei PM personali, non è possibile ricaricarlo nel corso dell'avventura).
Tesori: trasporta 20 L in monete, armatura ed elmo, scudo medio, spadone, lancia da cavaliere, ascia da battaglia, arco composito con 20 frecce, bisonte da sella (vedi anche l'apposito riquadro).

ᘓ Y ᘗ †

RISOLUZIONE CONTRASTATA

I tiri contrastati vengono effettuati quando la capacità di un personaggio si scontra con quella di un avversario. Un successo normale potrebbe non bastare ad avere la meglio sull'avversario. I tiri contrastati non vengono utilizzati per risolvere il combattimento.

Per effettuare un tiro contrastato, entrambi i partecipanti tirano le loro rispettive capacità. Se entrambi ottengono un successo, vincerà chi avrà ottenuto il risultato più alto. Se uno dei due ottiene un successo speciale e l'altro un successo normale, vincerà il successo speciale. Se uno dei due ottiene un successo critico e l'altro un successo normale o un successo speciale, vincerà il successo critico.

Una risoluzione contrastata può risultare in un vincitore e uno sconfitto, in un pareggio o in due sconfitti.

- **Vincitore e Sconfitto:** il vincitore ha successo e lo sconfitto fallisce.
- **Pareggio:** in questo caso (ovvero quando entrambi i partecipanti hanno successo, ma ottengono lo stesso livello di successo), la situazione è temporaneamente irrisolta. Se entrambi i partecipanti hanno ottenuto un successo critico, il risultato è un pareggio.
- **Due Sconfitti:** entrambi i personaggi hanno fallito nei rispettivi tiri. Uno stallo, senza alcun successo.

LA TABELLA DELLA RESISTENZA

Talvolta, un'azione dipende da un'unica caratteristica pura con cui superare un ostacolo. Usare un **tiro resistenza** per risolvere queste situazioni. I tiri resistenza non vengono utilizzati per tiri relativi ad abilità, Rune o passioni. Vengono utilizzati quando una caratteristica è contrapposta a un'altra, come FOR contro TAG di un oggetto da sollevare, o il POT di un incantatore viene contrapposto a quello del suo bersaglio, per sapere se l'incantesimo possa superare o meno la resistenza di quest'ultimo.

Quando utilizzi un tiro resistenza, una caratteristica è definita attiva, mentre l'altra è passiva. L'attiva esercita un effetto sulla passiva. La formula per superare la resistenza è: **% di successo = 50% più (attiva ×5%) meno (passiva ×5%)**. Se le due caratteristiche sono uguali, c'è una percentuale di successo del 50%. Come al solito, un risultato nel tiro di 01-05 indica sempre un successo, mentre 96-00 indica sempre un fallimento. Come nel caso di altri tiri, il tiro resistenza può avere come esito un successo critico, un successo speciale o un disastro.

La **Tabella della Resistenza** (qui sotto) traduce la suddetta formula in un riferimento intuitivo. Il numero indicato è la percentuale necessaria per ottenere un successo. Un trattino indica che non c'è alcuna probabilità di successo, se non ottenendo 01-05 nel tiro.

TABELLA DELLA RESISTENZA

Caratteristica attiva

Caratteristica passiva	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
01	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130	135	140	145	150
02	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130	135	140	145
03	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130	135	140
04	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130	135
05	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130
06	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125
07	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120
08	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115
09	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105
11	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
12	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
13	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
14	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
15	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
16	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
17	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
18	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
20	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
21	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Il numero indica la percentuale necessaria per ottenere un successo.
Un risultato di 1-5 è sempre un successo.

TEMPO & MOVIMENTO

Il tempo di gioco è fittizio e ha poco a che vedere con il reale scorrere del tempo vissuto dai giocatori e dal Game Master. RuneQuest utilizza i seguenti termini per definire il tempo:

- **Tempo Reale:** quando i giocatori parlano immedesimandosi nei personaggi o altrimenti descrivono il "qui e ora" del gioco dal punto di vista dell'avventuriero.
- **Tempo Narrativo:** lo scorrere rapido del tempo che fa procedere il gioco, alla velocità decisa dal Game Master. Usato di solito quando non sta accadendo nulla di importante in gioco.
- **Turno Completo:** rappresenta 5 minuti o 25 round di combattimento. Descrive un periodo più lungo del singolo round di combattimento. Pochi combattimenti durano più di un turno completo, a eccezione delle battaglie vere e proprie.
- **Round di Combattimento:** dura all'incirca 12 secondi e rappresenta l'unità temporale di base utilizzata in combattimento. In un singolo round di combattimento avviene un ciclo completo di attacchi, parate, incantesimi e movimenti.
- **Ordine di Attacco:** ogni round di combattimento è suddiviso in 12 segmenti temporali chiamati Ordini di Attacco (OdA), che misurano quanto velocemente si riesca a compiere un'azione.
- **Tempo delle Abilità:** l'utilizzo delle capacità può anche determinare lo scorrere del tempo nel gioco. Sebbene le abilità di combattimento richiedano poco tempo e possano essere utilizzate a ripetizione un round di combattimento dopo l'altro, un'abilità che rappresenta un processo complesso può richiedere molto più tempo nel gioco. Vedi anche il riquadro *Tempo delle Abilità* a pagina 11 per degli esempi.

ORDINE DI ATTACCO

In combattimento, qualcuno avrà un vantaggio: l'opportunità di colpire per primo e impostare lo svolgimento dello scontro. L'**Ordine di Attacco (OdA)** determina chi potrà provare per primo a mandare a segno un attacco, e si basa su TAG, DES, lunghezza dell'arma e Punti Magia spesi, e inoltre può essere modificato da sorpresa e movimento. Una parata non è associata ad alcun Ordine di Attacco.

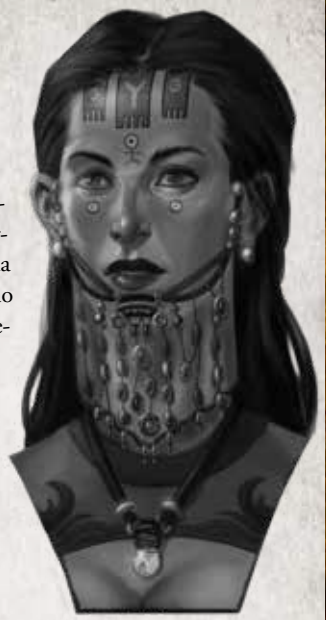
Tutti gli attacchi di qualsiasi genere vengono risolti secondo l'Ordine di Attacco, iniziando da quello col valore più basso e terminando con quello col valore più alto. Il personaggio/mostro con l'Ordine di Attacco totale più basso attacca sempre per primo. L'Ordine di Attacco determina solamente quali attacchi verranno risolti per primi nel round di combattimento, e non rappresenta ogni secondo di tale round. Gli Ordini di Attacco degli avventurieri e delle creature presenti ne *La Torre Diroccata* sono già stati calcolati.

I seguenti modificatori, laddove applicabili, andranno sommati caso per caso ai valori indicati.

MODIFICATORI ALL'ORDINE DI ATTACCO

Attività	OdA
Utilizzare un'arma o un incantesimo già preparati	+0
Preparare un'arma, un incantesimo o una munizione	+5
Sorpreso da uno o più avversari entro 3 metri	+3
Sorpreso da uno o più avversari tra i 4 e i 9 metri	+1
Movimento: ogni 3 metri	+1
Punti Magia utilizzati: 1 punto	+0
Punti Magia utilizzati: ciascun punto oltre il primo	+1

ATTACCHI MAGICI E ORDINE DI ATTACCO



Sorala, Figlia di Toria

Per determinare l'Ordine di Attacco relativo agli incantesimi della magia degli spiriti, aggiungi il modificatore per i Punti Magia utilizzati nell'incantesimo al modificatore di DES all'Ordine di Attacco indicato sulla scheda dell'avventuriero. Ricorda che il primo Punto Magia utilizzato per l'incantesimo non aggiunge alcun modificatore. Ogni successivo incantesimo che si intende lanciare nello stesso round, anche se identico a quello appena utilizzato, richiederà 5 ulteriori Ordini di Attacco per essere preparato.

Molti incantesimi della magia degli spiriti richiedono almeno una mano libera. Per questo motivo, se un avventuriero decide di passare da un'arma a un incantesimo in quel round di combattimento, dovrà normalmente aggiungere 5 ulteriori Ordini di Attacco a quelli normali. Questo requisito non si applica agli incantesimi delle Rune.

Inoltre, questi Ordini di Attacco aggiuntivi non si applicano se un incantesimo come Lama Affilata viene lanciato su un'arma già tenuta in pugno; in questo caso per lanciare l'incantesimo e attaccare con l'arma è sufficiente sommare i normali Ordini di Attacco delle due azioni.

Gli incantesimi della magia delle Rune hanno sempre effetto a Ordine di Attacco 1. Se viene utilizzato più di 1 Punto Magia, per rafforzare un incantesimo della magia delle Rune o per migliorarne in altro modo gli effetti, va aggiunto 1 Ordine di Attacco per ogni Punto Magia addizionale oltre il primo.

Gli incantesimi degli spiriti e delle Rune sono descritti alle pagine 19 e 22-24.

LIMITE DI ORDINI DI ATTACCO PER ROUND DI COMBATTIMENTO

Nessuna azione o combinazione di azioni può essere eseguita in un round di combattimento se l'Ordine di Attacco totale necessario supera 12. Se un singolo incantesimo richiede oltre 12 Ordini di Attacco (inclusi quelli derivati dalla spesa di Punti Magia, quelli dovuti alla DES, quelli relativi a incantesimi non preparati e quelli derivati da qualsiasi Punto Magia speso per rafforzare l'incantesimo), sarà necessario più di un round di combattimento per lanciarlo. Un incantesimo che richiede 37 Ordini di Attacco occupa tre round di combattimento completi per essere lanciato e avrà effetto nel quarto round di combattimento con Ordine di Attacco 1.

AZIONI MULTIPLE AL DI FUORI DEL COMBATTIMENTO IN MISCHIA

Un avventuriero non coinvolto in combattimento in mischia può plausibilmente compiere diverse azioni in un singolo round, tenendo sempre a mente che ha comunque a disposizione 12 Ordini di Attacco per compierle.

Per esempio, un avventuriero con DES 11 (con un modificatore di DES all'Ordine di Attacco pari a 3) potrà lanciare un incantesimo Distruzione, impiegando 3 Ordini di Attacco. Poi potrà muoversi di 9 metri (3 ulteriori Ordini di Attacco) ed estrarre arco e frecce (5 Ordini di Attacco per preparare un'arma). L'avventuriero a questo punto si ritrova poi bloccato, perché scoccare la freccia richiederebbe ulteriori 3 Ordini di Attacco, mentre gliene resta solo 1 in questo round di combattimento. A discrezione del Game Master, i 5 Ordini di Attacco

richiesti per preparare arco e freccia potrebbero essere combinati con i 3 del movimento (impugnare l'arma mentre ci si muove). In tal caso, l'avventuriero avrebbe il tempo necessario per scoccare il colpo. Nota bene, un avventuriero con un punteggio medio di DES può scoccare 2 frecce in un singolo round di combattimento (3 Ordini di Attacco per la prima freccia, 5 per preparare la successiva e 3 ulteriori per scoccarla, per un totale di 11).

In breve, ogni Ordine di Attacco è considerato separatamente quando non si è a diretto contatto con un avversario in un combattimento in mischia.

AZIONI MULTIPLE ALL'INTERNO DEL COMBATTIMENTO IN MISCHIA

Quando si trova ingaggiato in un combattimento in mischia, un avventuriero deve passare il tempo ad attaccare e difendersi. Sebbene nel corso di uno stesso round un avventuriero possa lanciare un incantesimo contro un avversario in arrivo e poi ingaggiare quest'ultimo in combattimento, **un avventuriero già ingaggiato in un combattimento in mischia non può attaccare sia fisicamente che magicamente nello stesso round**. Un avventuriero che inizia un round ingaggiato in un combattimento in mischia può attaccare e difendersi normalmente, o difendersi e attaccare con una magia, ma non può fare entrambe le cose.

L'Ordine di Attacco di un avventuriero indica quando può tentare un attacco. Tuttavia, si considera che l'avventuriero compia tale attacco nel corso dell'intero round e che possa fare poco altro, oltre a parare o schivare.

MOVIMENTO

Lo spostamento è misurato in unità flessibili chiamate **Movimento (MOV)**. Ogni punto MOV corrisponde, di solito, a 3 metri percorsi in combattimento o a molti di più al di fuori di esso. Un avventuriero che non trasporta alcun carico, e che non è ingaggiato in un combattimento in mischia, può muoversi di 8 unità di Movimento nel corso di un singolo round di combattimento, ovvero di 24 metri. Per ogni unità (3 metri) di movimento utilizzata nel corso del round di combattimento da un avventuriero non ingaggiato in mischia e che intende compiere una qualsiasi altra azione in questo round, aggiungere +1 al suo Ordine di Attacco. Un avventuriero ingaggiato in un combattimento in mischia non può muoversi prima di essersi disingaggiato da esso.

TEMPO DI VIAGGIO

Il quantitativo di tempo richiesto per spostarsi da un luogo all'altro dipende da quanto sia arduo il percorso, e da come avanzino gli avventurieri: a cavallo, a piedi o su di un carro. Un gruppo potrà muoversi solo alla velocità del suo membro più lento. Ne *La Torre Diroccata*, la velocità di viaggio più consona è di circa 2 km/h se si procede in groppa a una cavalcatura, o 1 km/h se si va a piedi, basata sul passo dell'avventuriero e sulle condizioni metereologiche nel momento dell'avventura.

RUNE

Le Rune sono intrinseche a Glorantha, il potere cosmico che definisce il mondo, e sono manifestate dagli dèi. Conosciute fin dalla più lontana preistoria, le Rune pervadono ogni cosa al mondo. Sono le fondamenta di Glorantha, simboli, archetipi, incarnazioni e materia reale o energia del Mondo di Mezzo. Le Rune hanno avuto origine con la creazione stessa di Glorantha: definiscono il cosmo e tutto ciò che esso include. Gli dèi più antichi sono associati alle Rune e i filosofi sostengono che essi stessi potrebbero non essere altro che una mera personificazione di queste.

A prescindere dalla loro natura, le Rune sono dei simboli dotati di un potere latente. Le persone marchiano i loro averi e i loro stessi corpi con esse. Le Rune non solo caratterizzano la realtà, ma sono anche utilizzate per manipolare il mondo. Osservare o scrivere una Runa non basta: questi poteri possono essere sbloccati soltanto grazie a un addestramento e a una preparazione intensivi, come nel caso di sciamani o sacerdoti.

TIPI DI RUNE

Ci sono quattro tipi di Rune: **Elementi**, **Poteri**, **Forme** e **Condizioni** (anche se queste ultime non verranno trattate in questa occasione). Ogni Runa ha differenti associazioni con elementi, comportamenti, attitudini, categorie di abilità, armi, sensazioni, creature e persino fenomeni fisici. Le Rune sono classificate come le altre capacità, con un valore in percentuale che indica quanto forte sia l'affinità tra l'avventuriero e la Runa. Più alto è questo valore, più forte sarà l'influenza della Runa nel guidare l'avventuriero e le sue azioni.

Ogni Runa Potere e Runa Forma ne ha un'altra direttamente contrapposta. Il valore di una è controbilanciato da quello della sua contrapposta, con la somma delle due pari a 100%: se il valore di una aumenta, il valore della sua contrapposta diminuisce.

UTILIZZARE LE RUNE

Le Rune vengono utilizzate per la magia, per potenziare determinate abilità tramite l'ispirazione runica e per definire la personalità.

MAGIA DELLE RUNE

Ogni incantesimo delle Rune è associato a una o più di esse. La probabilità di lanciare un incantesimo delle Rune è pari al valore posseduto dall'incantatore in quella Runa. Se fossero applicabili i valori di più di una Runa, il giocatore sceglie quale Runa utilizzare tra di esse. Vedi anche pagina 20 per maggiori informazioni sulla magia delle Rune.

ISPIRAZIONE RUNICA

Le Rune possono essere utilizzate come ispirazione per potenziare delle abilità o per incrementare le probabilità di successo di un tiro resistenza. Ciò che può essere potenziato dipende dalla specifica Runa: una Runa Elementale può essere utilizzata per potenziare una singola abilità non di combattimento all'interno della categoria di abilità associata alla Runa, un'abilità connessa con il senso associato alla Runa, o l'abilità relativa a un'arma elementale; mentre una Runa Potere o una Runa Forma possono essere utilizzate dal personaggio per potenziare qualsiasi abilità utilizzata in conformità con tale Runa.

Per essere ispirato da una Runa, il giocatore deve proporre e richiedere un potenziamento appropriato per un'abilità, con approvazione del Game Master. Se l'avventuriero ha già tirato per essere ispirato da una Runa o da una passione durante la situazione in atto, non potrà essere ispirato nuovamente dalla stessa o da altre Rune o passioni. Inoltre, il bonus dovuto all'ispirazione non può essere combinato con un potenziamento derivante da un'altra abilità.

La durata è quasi sempre pari a quella del combattimento o della battaglia, o un intervallo di tempo appropriato determinato dal Game Master.

Il giocatore deve tirare contro il valore in percentuale della Runa sul D100:

- **Successo Critico:** aggiungi +50% all'abilità desiderata.
- **Successo Speciale:** aggiungi +30% all'abilità desiderata.
- **Successo:** aggiungi +20% all'abilità da potenziare.
- **Fallimento:** sottrai -10% da tutti i tiri che utilizzano questa Runa fino a che non trascorrerai un giorno a meditare su di essa.

RIEPILOGO DELLE RUNE

Nome	Tipo	Simbolo	Associazioni	Dèi	Contrapposta
Tenebra	Elemento	●	Tenebra, abilità di Furtività, udito, segreti, freddo, fame, armi contundenti, insetti.	—	-
Acqua	Elemento	≋	Acqua, abilità di Agilità, gusto, sangue, mutevolezza, reti e fruste, pesci.	—	-
Terra	Elemento	□	Terra, abilità di Comunicazione, perlustrazione, concretezza, pragmatismo, sensualità, asce, rettili.	Ernalda	-
Fuoco/Cielo	Elemento	⊙	Fuoco, cielo, sole, abilità di Percezione, avvistamento, purezza, castità, idealismo, lance e archi, uccelli.	—	-
Aria	Elemento	⍝	Aria, tempesta, abilità di Manipolazione, olfatto, violenza, orgoglio, imprevedibilità, spade, mammiferi.	Orlanth	-
Luna	Elemento	⦶	Luna, liberazione spirituale, abilità di Magia, bilanciamento, tempo, armi ricurve.	Sette Madri	-
Armonia	Potere	ⅢⅢ	Armonia, compromesso, generosità, pace, compassione, comunità.	Ernalda, Issaries	Disordine
Disordine	Potere	⌘	Disordine, egocentrismo, cupidigia, discordia, sconsideratezza, egoismo.	—	Armonia
Stasi	Potere	⌓	Stasi, immutabilità, risoluzione, determinazione, ostinatezza, inerzia.	—	Movimento
Movimento	Potere	⍟	Movimento, cambiamento, impulsività, ribellione, avventatezza, energia.	Orlanth, Issaries	Stasi
Verità	Potere	Y	Verità, conoscenza, oggettività, il testo scritto.	Lhankor Mhy	Illusione
Illusione	Potere	∴	Illusione, immaginazione, soggettività, poesia, arte.	—	Verità
Fertilità	Potere	⧗	Fertilità, vita, sesso, nascita, doni, piacere.	Ernalda	Morte
Morte	Potere	†	Morte, separazione, ascetismo, fine, negazione, crudeltà.	—	Fertilità
Uomo	Forma	⍦	Umanità, civiltà, stanzialità, socievolezza, etica.	Daka Fal	Bestia
Bestia	Forma	⍒	Specie animali, barbarie, vita selvaggia, indole indomita, istinto.	-	Uomo
Caos	Forma	⍱	Caos, male, annichilimento, perversione delle altre Rune.	-	-

- **Disastro:** sottrai immediatamente -1D10% dalla Runa; l'avventuriero viene inoltre pervaso da turbe psichiche. Queste possono durare qualche minuto o alcuni giorni, a discrezione del Game Master. Durante questo periodo, il personaggio non può utilizzare in alcun modo tale Runa (inclusa la magia delle Rune basata su di essa) e deve anche evitare di compiere degli atti in linea con essa. Una Runa non può essere ridotta a meno di 0%.

RUNE E PERSONALITÀ

Le Rune sono degli archetipi universali, che si manifestano nel cosmo e nella psiche. Di conseguenza, influenzano emozioni e inclinazioni: un avventuriero fortemente affiliato a una Runa si comporta in maniera conforme a essa. Quando si presenta l'opportunità di scegliere tra due condotte, le Rune dell'avventuriero possono essere utilizzare come linee guida generiche o essere sfruttate dal Game Master.

- **Utilizzo Generico delle Rune:** talvolta, i giocatori non sanno cosa farebbero i loro avventurieri in circostanze particolari. In questi momenti, il giocatore può tirare un D100 per determinarne il comportamento e consultare una Runa adatta. Se il risultato è minore della Runa, l'avventuriero seguirà la sua guida. In caso contrario, questi farà l'opposto (specialmente nel caso di Rune contrapposte).
- **Prova di Magia:** talvolta, gli avventurieri devono sostenere delle prove di magia, che possono essere superate semplicemente avendo un'affinità con la Runa pari a un certo valore o superiore, oppure tirando contro la Runa per dimostrare fedeltà a essa.
- **Rune in Conflitto:** quando ci si ritrova in una situazione drammatica in cui la mente dell'avventuriero tituba su quale linea d'azione adottare, il Game Master può richiedere un tiro contrastato, utilizzando una Runa e la sua contrapposta. Il tiro vincitore indicherà la scelta da parte dell'avventuriero, ma non la sua azione: il giocatore è sempre libero di scegliere di disobbedire ai valori dell'avventuriero o alle sue inclinazioni.
- **Rune e Passioni:** le Rune di un avventuriero possono entrare in conflitto con le sue passioni e tale occasione va risolta allo stesso modo delle *Rune in Conflitto* (vedi sopra).

Quando una prova di personalità guidata dalle Rune è imminente, i giocatori dovrebbero essere messi al corrente del fatto. I giocatori possono fare in modo che i loro avventurieri evitino il conflitto, ma soltanto prima che il Game Master dia inizio alla prova.

PASSIONI

Le emozioni forti – devozione, lealtà, amore, odio od onore – elevano il semplice avventuriero, rendendolo leggenda. I miti e la storia di Glorantha sono pieni di emozioni intense che hanno portato a vette di eroismo e abissi di tragedia. Le persone passionali possono agire con sforzi sovrumani e con una migliore probabilità di successo, e le passioni offrono un mezzo per farlo.

Le passioni sono classificate, come le abilità e le Rune, con un valore espresso in percentuale che indica l'intensità della passione stessa: più sarà alto, maggiore sarà l'influenza della passione sull'avventuriero e sulle sue azioni.

PASSIONI COMUNI

Queste sono le passioni più comuni possedute dagli avventurieri:

- **Devozione:** una dedizione personale ed emotiva a una divinità specifica. Si può essere dei membri del culto esemplari senza essere eccessivamente devoti, ma esserlo fornisce sicuramente dei vantaggi.
- **Lealtà:** la pietra angolare della società, include la lealtà a un clan, a una tribù, a un individuo o a un tempio.
- **Amore:** un legame emotivo o un'attrazione provata nei confronti di un altro individuo o di un piccolo gruppo, come il proprio nucleo familiare.
- **Odio:** disprezzo nei confronti di un clan, di una tribù, di un individuo, di una città, di una nazione o di una specie.
- **Onore:** osservanza del codice marziale di dignità, integrità e orgoglio. Ciò prevede mantenere una condotta corretta in guerra e in combattimento, portare rispetto ai propri pari ed esigere lo stesso trattamento da loro.

UTILIZZARE LE PASSIONI

Le passioni ispirano l'avventuriero, definendone le convinzioni, e possono essere utilizzate per potenziare le capacità. Il Game Master può richiedere un tiro passione o può essere il giocatore a suggerirne uno. Ricorda che il Game Master ha l'ultima parola in merito a quali passioni possano essere appropriate come fonte di ispirazione nella situazione in atto. I giocatori devono essere coscienti che i tiri passione possono offrire grandi ricompense, ma possono anche essere estremamente rischiosi: un disastro nel tiro getterà l'avventuriero nella disperazione!

ISPIRAZIONE

Un avventuriero può provare a lasciarsi ispirare da una passione per potenziare un'abilità, con l'approvazione del Game Master. In ogni determinata situazione – combattimento, battaglia, incontro, rituale, ecc. – può essere effettuato un solo tentativo di ispirazione. L'ispirazione dura per tutto il tempo necessario al completamento dell'attività, come la durata del combattimento o della battaglia (al massimo un giorno). Sta al Game Master determinarne l'esatta durata.

Una volta che è stato effettuato un tentativo per essere ispirati da una Runa o da una passione durante la circostanza in corso, l'avventuriero non può provare nuovamente a essere ispirato, nemmeno da una Runa o da una passione differente. In più, i bonus da potenziamento derivanti da un'ispirazione non possono essere cumulati a un potenziamento derivante da un'altra abilità (vedi anche pagina 2).

Quando si cerca ispirazione da una passione, si tira contro il valore della stessa con un D100:

- **Successo Critico:** un'abilità a scelta del giocatore riceve un bonus temporaneo del +50%.
- **Successo Speciale:** un'abilità a scelta del giocatore riceve un bonus temporaneo del +30%.
- **Successo:** un'abilità a scelta del giocatore riceve un bonus temporaneo del +20%.
- **Fallimento:** si sottrae -10% da tutti i futuri tiri effettuati nel corso della situazione che ha determinato tale condizione.
- **Disastro:** l'avventuriero sottrae immediatamente -1D10% dalla passione, e viene sopraffatto dalla disperazione, incapace di fare nient'altro che fuggire o nascondersi. Tale disperazione potrebbe durare alcuni minuti o addirittura giorni, a discrezione del Game Master. Una passione ridotta allo 0% viene rimossa dalla scheda del personaggio. Una passione non può avere un valore negativo.

SVILUPPARE UNA PASSIONE

Le passioni possono essere sviluppate nel corso del gioco. Ci sono molte opportunità per farsi dei nuovi nemici, incontrare nuovi amanti e giurare nuove lealtà. Quando a un avventuriero avviene qualcosa di significativo, il Game Master o il giocatore possono suggerire che da tale evento sia scaturita una nuova passione. Una volta raggiunto un accordo, i due possono determinare il valore iniziale, solitamente pari o superiore al 60%.

DÈI E CULTI DI GLORANTHA

I seguenti culti di Glorantha appaiono in *La Torre Diroccata*, ma sono solo alcuni dei tanti:

Orlanth, Dio della Tempesta (𐌰𐌾𐌾𐌼) – Orlanth è il Re degli Dèi, Signore delle Tempeste, Colui che Brandisce la Morte e Portatore della Luce. È uno dei Sette Portatori di Luce, capo di queste divinità. È il dio dei guerrieri, dei contadini e dei sovrani. Possiede due sottoculti, e uno di essi è Orlanth l'Avventuriero.

Daka Fal, Giudice dei Morti (𐌷𐌰𐌷) – Il culto di Daka Fal sostiene la realtà della mortalità umana, adorando il Giudice dei Morti e attingendo forza dai defunti per sopravvivere.

Ernalda, Madre e Regina della Terra (𐌴𐌽𐌰𐌻𐌴𐌳𐌰) – Ernalda è la generosa madre della vita, fonte di ogni sostentamento. Piante e animali, selvatici o domestici, sono i suoi figli. È la dea delle donne, del sesso, della comunità e di tutte le cose che vivono sulla e nella Terra.

Issaries, Dio della Comunicazione e del Commercio (𐌹𐌷𐌹𐌹𐌹) – Issaries è il dio della comunicazione, delle strade e del commercio, ed è uno dei Sette Portatori di Luce. I suoi fedeli sono mercanti, commercianti, carovanieri, viaggiatori e araldi.

Lhankor Mhy, Signore della Conoscenza (𐌻𐌷𐌰𐌽𐌺𐌾𐌾𐌷𐌹) – Lhankor Mhy è il Signore della Conoscenza. È uno dei Portatori di Luce e nell'adempimento di questo epico compito ha ereditato, trovato, combattuto per e rubato molti frammenti degli antichi poteri.

ABILITÀ

Un'abilità è una capacità che rappresenta un'attitudine innata, il risultato di allenamento e/o esperienza. Sebbene un avventuriero possa automaticamente eseguire delle azioni di routine senza che sia necessario alcun tiro, il Game Master richiederà un tiro abilità in caso di situazioni stressanti per vedere se l'avventuriero o altri personaggi riescano o meno nel loro intento.

Il giocatore esegue il tiro di dado nelle situazioni in cui l'avventuriero sarebbe immediatamente consapevole se il proprio utilizzo della abilità abbia avuto successo o meno. Fallire in un tiro Scalare per arrampicarsi su di una montagna, ad esempio, implica che l'avventuriero non riuscirà nell'azione. Similmente, il giocatore dovrebbe sempre tirare gli attacchi e le parate in combattimento.

In altre situazioni, tuttavia, il tiro per stabilire se il tentativo avrà o meno successo dovrebbe essere effettuato dal Game Master, non dal giocatore. Se l'avventuriero volesse effettuare un tiro Ascoltare per scoprire se qualcosa si nasconde dietro l'angolo, toccherebbe al Game Master effettuarlo. Il giocatore non dovrebbe sapere se l'avventuriero non abbia udito nulla perché non c'era effettivamente niente di nascosto o per via di un tiro fallito. Come regola generale, il Game Master dovrebbe comunque lasciare che siano i giocatori a tirare i dadi quanto più spesso possibile.

Il Game Master può decidere che un tiro abilità da parte di un avventuriero possa essere modificato da condizioni particolari. Visto che la percentuale di successo di un'abilità indica un'esecuzione in condizioni di stress "normali", i cambiamenti consistono generalmente in un valore sottratto a tale percentuale.

ABILITÀ

Ogni abilità è indicizzata per categorie e contiene le seguenti informazioni:

Nome dell'Abilità: il nome dell'abilità. Alcune di esse sono circoscritte a una determinata specializzazione, come Artigianato (tipo specifico di artigianato), Nozioni sulle Razze Antiche (una razza specifica), Nozioni sul Territorio (un Territorio specifico).

Probabilità Base: la probabilità che ha il personaggio di eseguire l'abilità per la prima volta, a prescindere dalla sua cultura. Nell'avventura *La Torre Diroccata*, i modificatori alle categorie di abilità sono stati già calcolati e sommati ai punteggi finali di abilità indicati nella scheda dell'avventuriero. Se una data abilità non è elencata sulla scheda dell'avventuriero, aggiungi il bonus relativo alla categoria di abilità (se indicato sulla scheda) alla probabilità base dell'abilità.

Descrizione: una breve descrizione di ciò che può essere fatto tramite tale abilità. In caso di dubbi, è il Game Master a determinare il campo di applicazione di una specifica abilità. In quest'occasione non sono state presentate tutte le abilità di RuneQuest.

TEMPO DELLE ABILITÀ

Le tempistiche tipicamente necessarie per utilizzare una determinata abilità sono elencate qui di seguito.

Da alcuni secondi a un round di combattimento: attacchi con armi, Ascoltare, Avvistare, Combattimento Spirituale, Danza Spirituale, Nascondersi, Nozioni, Primo Soccorso (per fermare un'emorragia), Saltare, Schivare.

1-5 minuti: Ascoltare, Cantare, Celare, Contrattare, Costumi, Danzare, Intuire, Intimidire, Leggere/Scrivere, Muoversi Silenziosamente, Nozioni, Nuotare, Parlare, Primo Soccorso (per guarire il danno), Raggirare, Rapidità di Mano, Recitare, Scalare.

5-30 minuti: Ammaliare, Cantare, Cercare, Costumi, Danzare, Intrighi, Leggere/Scrivere, Nozioni, Oratoria, Parlare, Pastorizia, Recitare, Taglio di Pace.

30-60 minuti: Ammaliare, Battaglia, Costumi, Leggere/Scrivere, Nozioni, Oratoria, Pastorizia, Seguire Tracce.

Da un'ora a più giorni: Adorare, Agricoltura, Ammaliare, Battaglia, Burocrazia, Gestione Proprietà, Leggere/Scrivere, Meditare, Nozioni, Pastorizia, Preparare Cadavere, Sopravvivenza.

ABILITÀ DI AGILITÀ

- **Cavalcare (tipo) (05):** montare un cavallo o qualsiasi altro animale da sella. Vedi anche *Combattere in Sella* a pagina 16 per maggiori informazioni.
- **Nuotare (15):** rimanere a galla e muoversi nella direzione desiderata mentre si è in acqua.
- **Saltare (DES×3):** balzare in altezza o in distanza oltre degli ostacoli, come anche cadere (o atterrare) bene.
- **Scalare (40):** arrampicarsi su o discendere muri, alberi, colline o altre superfici.
- **Schivare (DES×2):** evitare di essere colpito da un attacco. Vedi anche *Schivare* a pagina 14.

ABILITÀ COMUNICAZIONE

- **Ammaliare (15):** attrazione fisica, seduzione, adulazione o semplice calore personale, utilizzata per ottenere la reazione desiderata.
- **Arte (05):** creare immagini od oggetti d'arte, come dipinti o sculture.
- **Camuffare (05):** creare un travestimento convincente utilizzando dei materiali appropriati (costumi, trucchi, parrucche o toupet).
- **Cantare (10):** conoscenza della poesia, della recitazione e del canto, utilizzata per rituali religiosi come anche per tramandare oralmente storia, genealogie e leggi.

TIRI RUNA E TIRI PASSIONE OBBLIGATORI

Rune e passioni con un valore pari o superiore a 80% lasciano l'avventuriero in bàlia del Game Master. Passioni tanto estreme richiedono dei tiri obbligatori ogniqualvolta il Game Master li ritenga opportuni. In generale, questi ha due opzioni se l'avventuriero intende fare qualcosa di inappropriato al valore della sua Runa o della sua passione:

Tiro Contrastato: chiedere al giocatore di effettuare un tiro Runa o passione contrastato da un'altra Runa o passione appropriata all'azione desiderata. Se la capacità opposta risulta vincitrice nel contrasto con la Runa o passione in questione, l'avventuriero potrà agire nel modo desiderato, così come dettato dalla capacità vincitrice.

Ridurre la Runa: ridurre immediatamente la Runa o la passione in oggetto a un livello inferiore a 80%.

- **Contrattare (05):** negoziare e trovare un compromesso, mercanteggiare: utilizzata durante la compravendita.
- **Danzare (10):** eseguire un ballo sociale, o una danza cerimoniale, erotica, di guerra o sacra.
- **Intimidire (15):** indurre una persona a comportarsi in un certo modo, spaventandola o manipolandola.
- **Intrighi (05):** essere consapevoli di cosa stia accadendo in una corte, in un grande tempio, in un quartier generale, in apparati burocratici o in simili istituzioni.
- **Oratoria (10):** convincere un gruppo di ascoltatori riluttanti ad agire o ad acconsentire a una richiesta, tramite un discorso e facendo leva sulle emozioni.
- **Parlare Altra Lingua (tipo) (00):** esprimersi in una lingua diversa dalla propria lingua madre. I linguaggi umani menzionati ne *La Torre Diroccata* sono esroliano, heortiano, tarshita, peloriano moderno, praxiano, theyalano e la lingua commerciale (una lingua franca). Le lingue magiche includono l'antico draconico (parlata dai draghi e dai loro simili), la lingua della terra (usata dagli elementali della terra e altri esseri a loro associati), la lingua degli spiriti (spiriti) e la lingua delle tempeste (creature dell'aria e delle tempeste).
- **Parlare Lingua Madre (50):** esprimersi nella propria lingua madre. Non è necessario alcun tiro quando si parla ad altri nativi della stessa lingua; in linea di massima quest'abilità richiede un tiro unicamente per origliare, tradurre o in altre circostanze difficili.
- **Raggirare (05):** convincere una o più persone ad assecondare o acconsentire a qualsiasi cosa si stia dicendo loro, convincendoli che l'argomentazione di chi stia utilizzando l'abilità sia logicamente corretta.
- **Recitare (05):** impersonare un altro individuo, che sia in uno spettacolo o in una situazione sociale.

ABILITÀ DI CONOSCENZA

- **Agricoltura (05):** arare, piantumare, far crescere e mietere il raccolto, e prendersi cura dei comuni animali domestici.
- **Battaglia (10):** guidare guerrieri e sopravvivere nei combattimenti di massa.
- **Burocrazia (00):** registrare e rintracciare informazioni su persone e proprietà tramite documenti scritti, ed in generale orientarsi in un sistema amministrativo o di corte.
- **Costumi (tipo) (propri 25 / altrui 00):** conoscenza dei comportamenti, dell'etichetta, delle leggi, delle tradizioni e delle abitudini comunitarie di un gruppo.
- **Gestione Proprietà (10):** gestire le proprietà e le risorse (immobili, seguaci, operatori e schiavi) di fattorie, allevamenti, officine, templi o palazzi.
- **Leggere/Scrivere (tipo) (00):** leggere e scrivere un testo. *La Torre Diroccata* menziona i seguenti linguaggi scritti: theyalano, peloriano e antico draconico.
- **Nozioni (vedi descrizione):** ogni argomento ha un proprio corpo di nozioni a sé stante, come Nozioni sugli Animali (05), Nozioni del Culto (tipo) (05), Nozioni Draconiche (00), Nozioni Minerarie (05), Nozioni sulle Piante (05), Nozioni sulle Razze Antiche (tipo) (05), Nozioni sul Territorio (tipo) (Territorio di origine 30 / altro Territorio 00), Nozioni sulla Volta Celeste (05).
- **Pastorizia (tipo) (05):** aggregare gli animali in una mandria o gregge, aver cura della mandria e spostarla da un luogo all'altro.
- **Primo Soccorso (10):** curare le ferite o le persone in stato di shock. Vedi anche pagina 18 per maggiori informazioni su Primo Soccorso e ferite.
- **Sopravvivenza (15):** sopravvivere in un contesto rurale o selvaggio; include procacciarsi del cibo, accendere un fuoco e trovare riparo.
- **Taglio di Pace (10):** l'arte della macellazione, e la conoscenza dei rituali appropriati per permettere all'anima della bestia uccisa di tornare alla madre e nascere di nuovo.
- **Valutare (05):** stimare il valore di artefatti, beni e materiali naturali di valore.

ABILITÀ DI FURTIVITÀ

- **Muoversi Silenziosamente (10):** spostarsi in silenzio, senza allertare il nemico.
- **Nascondersi (10):** utilizzare una copertura disponibile, inclusa una zona d'ombra, delle aree di foschia o simili, per nascondersi dagli altri.

ABILITÀ DI MAGIA

Le abilità relative al Mondo degli Spiriti sono descritte assieme all'avventuriero opzionale assistente sciamano, disponibile gratuitamente per il download su www.raven-distribution.com.

- **Adorare (tipo) (05):** l'abilità è relativa a una divinità specifica, e richiede un'intera giornata e un luogo sacro per essere impiegata.
- **Combattimento Spirituale (20):** combattere uno spirito ostile (vedi anche pagina 19).
- **Meditare (00):** entrare in uno stato simile alla trance per raggiungere la pace interiore, recuperando serenità e concentrazione. Meditare può potenziare magia e abilità, e può aiutare a recuperare i Punti Magia spesi (vedi anche pagina 20).
- **Preparare Cadavere (10):** disporre in modo appropriato un corpo, prepararlo per gli ultimi riti e conoscere i rituali e le magie tradizionali proprie della morte.

ABILITÀ MANIPOLAZIONE

- **Arma a Distanza (tipo) (vario):** utilizzare una specifica arma a distanza, come descritto in *Combattimento* (pagina 14).
- **Arma da Mischia (tipo) (vario):** utilizzare una specifica arma da mischia, come descritto in *Combattimento* (pagina 13).
- **Artigianato (tipo) (10):** realizzazione di oggetti in metallo, legno, pietra, pelle, lana, cotone, terracotta, ecc. Le specializzazioni includono Birrificazione, Carpenteria, Ceramica, Gioielleria, Lavorazione del Rame, Muratura, Pelletteria, Tessitura e Vinificazione.
- **Celare (05):** nascondere un oggetto in modo da renderlo individuabile solo tramite un tiro dell'abilità Cercare.
- **Rapidità di Mano (05):** utilizzare la velocità o un diversivo per manipolare un piccolo oggetto senza che un osservatore se ne accorga.
- **Scudo (tipo) (15):** utilizzare una tipologia specifica di scudi, come descritto in *Combattimento* (pagina 14).

ABILITÀ DI PERCEZIONE

- **Ascoltare (25):** mettersi intenzionalmente in ascolto per percepire suoni che non verrebbero uditi in circostanze normali, o riconoscere e interpretare dei suoni ambientali.
- **Avvistare (25):** osservare un'area in cerca di qualsiasi segno di movimento.
- **Cercare (25):** esaminare un'area in cerca di un oggetto (o una persona) nascosto o smarrito.
- **Intuire (tipo) (propria specie 25 / altra specie 00):** valutare la natura di qualcuno, il suo stato emotivo, la sua affidabilità e le sue motivazioni basandosi sul linguaggio corporeo, sul modo di parlare o su altri fattori.
- **Seguire Tracce (05):** seguire le tracce lasciate da un essere vivente che transita in aree selvagge o rurali.

COMBATTIMENTO

Molti incontri degenerano (o si evolvono, dipende dal punto di vista) in combattimenti. Glorantha offre molte opportunità a riguardo, siano esse delle sfide formali tra gruppi o tra individui,

delle schermaglie tra piccoli gruppi o delle battaglie su vasta scala con decine, centinaia o migliaia di combattenti.

Il combattimento può essere brutale e confusionario, in particolare con l'aumentare del numero delle parti in causa. I combattenti si accalcano e si ritirano costantemente, aggirandosi e compiendo manovre per raggiungere posizioni da cui colpire o evitare di subire danni. Gli attaccanti e i difensori si muovono avanti e indietro con passo incerto, reso ancor più pericoloso dai corpi dei caduti. La visibilità potrebbe essere limitata a causa degli elmi, e l'armatura spesso causa perdita di mobilità e agilità. In ogni istante è necessario ricalcolare disperatamente ogni cosa sulla base del corso del combattimento; ogni perdita e ogni successo porta a rivalutazioni immediate riguardo come, o se, agire. Alcuni esitano, mentre altri agiscono con decisione.

Le tipologie principali di armi utilizzate sono da mischia e a distanza. Esse differiscono per concezione: le prime possono essere utilizzate per parare o per attaccare, mentre le seconde vengono tendenzialmente utilizzate da una distanza superiore alla lunghezza dell'arma e non sono adatte alla parata.

Va sottolineato che queste regole introduttive presentano una versione semplificata delle regole di combattimento di RuneQuest.

TERMINI DI COMBATTIMENTO

Danno Inflitto: una volta sottratti i punti armatura e gli effetti di qualsiasi parata dai punti di danno, quel che rimane, se presente, corrisponde al danno inflitto al bersaglio.

Modificatori all'Ordine di Attacco: per determinare l'Ordine di Attacco in cui possono essere utilizzate le armi da mischia, si sommano i modificatori individuali basati su DES e TAG dell'avventuriero e sulla lunghezza dell'arma. L'Ordine di Attacco delle armi a distanza (da tiro o da lancio) dipende unicamente dalla DES dell'avventuriero. L'Ordine di Attacco degli incantesimi dipende normalmente dalla DES dell'avventuriero e dal numero di Punti Magia spesi per l'incantesimo.

Punti Armatura: l'armatura e alcuni incantesimi possono ridurre i danni. L'armatura assorbe un quantitativo di danni pari ai punti armatura che possiede.

Punti di Danno: il totale dei dadi tirati per determinare il danno, sommato a qualsiasi danno addizionale derivante dal tipo di arma o dalla magia, indica i punti di danno.

IL ROUND DI COMBATTIMENTO

Come discusso a pagina 7, il round di combattimento è la principale unità di tempo per il combattimento tra individui o tra piccoli gruppi. Un round di combattimento è qualcosa di intensamente caotico, organico e altamente situazionale. Tuttavia, per tenere le cose organizzate ai fini del gioco, tutti questi round sono divisi in quattro fasi: **Dichiarazione d'Intenti**; **Movimento dei Personaggi non Ingaggiati**; **Risoluzione degli Attacchi in Mischia o a Distanza e degli Incantesimi**; e **Contabilizzazione**. Anche se queste fasi sono risolte in quest'ordine, le azioni avvengono tendenzialmente in simultanea.

- **Dichiarazione d'Intenti:** tutti i partecipanti al round di combattimento dichiarano le rispettive azioni. Queste dichiarazioni non devono per forza essere particolareggiate, ma devono essere espresse con chiarezza. Nel caso in cui l'ordine delle azioni fosse rilevante, consultare l'Ordine di Attacco per capire chi agirà per primo.
- **Movimento dei Personaggi non Ingaggiati:** tutti coloro che non sono ingaggiati in un combattimento in mischia possono muoversi fino al massimo consentito dal loro Movimento totale. Coloro che si muovono fino a metà del loro normale Movimento possono anche prendere parte a una mischia, lanciare un incantesimo, ecc. Sommare +1 all'Ordine di Attacco per ogni 3 metri di movimento.
- **Risoluzione degli Attacchi in Mischia o a Distanza e degli Incantesimi:** ogni attacco viene risolto secondo l'Ordine di Attacco, partendo dal più basso. Il difensore può provare a parare o a schivare l'attacco. Gli effetti del danno derivato da incantesimi o da armi da mischia o a distanza hanno effetto immediato, a meno che non sia indicato diversamente. Se un combattente viene messo fuori combattimento prima di aver potuto attaccare, non potrà più farlo, a prescindere dalle sue intenzioni iniziali. Se due avversari hanno lo stesso Ordine di Attacco, vanno comparate le loro rispettive DES. Se queste ultime sono uguali, gli attacchi avvengono in simultanea e i danni vengono assegnati solo dopo aver effettuato i tiri per entrambi gli attacchi e calcolato tutti i relativi danni.
- **Contabilizzazione:** dopo la risoluzione di tutti gli attacchi, registra i cambiamenti di status, come Punti Magia spesi, danni subiti, guarigioni ricevute, ecc.

Una volta che un round di combattimento è stato risolto e che tutte le fasi sono state completate, il gioco continua con il round successivo, finché il combattimento non abbia termine in un modo o nell'altro.

RISOLUZIONE RAPIDA DEL COMBATTIMENTO

L'attaccante tira un D100 per scoprire se il suo attacco va a segno e poi un D20 per determinare la parte del corpo colpita. Se il difensore prova a parare, tira un D100 per vedere se vi riesce. Può verificarsi una di queste quattro situazioni:

1. Se l'attaccante riesce nel suo intento e il difensore no, questi riceve il danno alla parte del corpo determinata dal tiro del D20.
2. Se hanno successo entrambi, l'arma o lo scudo del difensore vengono danneggiati.
3. Se l'attaccante fallisce e il difensore para con successo utilizzando un'arma o uno scudo, viene danneggiata l'arma dell'attaccante.
4. Se nessuno dei due ha successo, non viene inflitto alcun danno.

ATTACCARE

Un'abilità Arma da Mischia o Arma a Distanza determina le probabilità di successo di un attacco. Se il giocatore ottiene con il suo tiro D100 un valore pari o inferiore rispetto al punteggio dell'abilità, l'avventuriero riesce a colpire il suo avversario. Il difensore può ancora provare a evitare il danno parando o schivando il colpo, facendo affidamento alla sua armatura o attraverso la magia.

Ogni arma ha un valore di danno descritto come un tiro di dado. Uno spadone, per esempio, infligge 1D8+1 danni, e ciò significa che il giocatore dovrà tirare 1D8 e aggiungere 1 al risultato ottenuto per determinare i punti di danno inflitti. L'avventuriero deve inoltre aggiungere o sottrarre il suo Bonus al Danno, se applicabile. Anche l'armatura e alcune magie speciali possono aggiungere o sottrarre punti al danno. È possibile che un colpo andato a segno non infligga alcun danno, a causa dell'armatura del bersaglio o di altre protezioni, come la magia.

- **Successo Critico:** un attacco che non può essere parato o schivato e che infligge il massimo danno ottenibile nel tiro con quell'arma, oltrepassando qualsiasi armatura posseduta dal bersaglio, anche quella naturale. Se un attacco critico viene parato, lo scudo o l'arma usata per parare subisce l'intero danno critico; l'eventuale ammontare di danno che superi il massimo che scudo o arma possono assorbire viene subito dal difensore.
- **Successo Speciale:** un attacco che non viene parato o schivato consente all'attaccante di tirare due volte i normali dadi per il danno, sommandone i risultati. L'armatura del difensore riduce il danno, come di norma. Se un successo speciale viene parato con successo, il danno di quell'attacco (tirato due volte, sommando i risultati) viene inflitto allo scudo o all'arma; l'eventuale ammontare di danno non assorbito da scudo o arma viene subito dal difensore.
- **Successo:** l'attacco infligge il normale ammontare di danni ottenuti nel tiro, ridotto dall'armatura del bersaglio, come di norma.
- **Fallimento:** l'attacco va a vuoto.
- **Disastro:** l'attaccante fallisce l'attacco in modo disastroso, scagliando accidentalmente la sua arma a 1D3 metri di distanza.

PARARE

Un difensore che impugni un'arma adeguata o uno scudo può parare un attacco usando l'abilità relativa al tipo di arma o scudo utilizzato. Se la parata è effettuata con successo, blocca parzialmente o totalmente l'attacco. La parata deve essere tirata a prescindere dal successo dell'attacco, visto che nel caso di attacchi non andati a segno è possibile colpire l'arma utilizzata dell'attaccante. In generale, solo uno scudo può parare gli attacchi a distanza, come frecce o giavellotti.

Un avventuriero può provare a parare un singolo attacco, che può aver luogo in un qualsiasi Ordine di Attacco del round di combattimento in cui l'arma o lo scudo da utilizzare nella parata sia pronta. Un avventuriero può provare a parare ulteriori attacchi appartenenti a Ordini di Attacco successivi con una penalità cumulativa di -20% per ogni ulteriore tentativo di parata compiuto nello stesso round.

Un'arma o uno scudo utilizzato per parare può assorbire unicamente un danno pari ai suoi Punti Ferita attuali. Se riceve danni superiori ai propri Punti Ferita, i danni in eccesso vengono subiti da una parte del corpo del difensore.

- **Successo Critico:** l'arma o lo scudo utilizzati nella parata (e il difensore) non subiscono alcun danno. Se la parata critica ha luogo contro un attacco critico, entrambi vengono trattati come dei successi normali. Una parata critica contro un attacco che abbia ottenuto un successo speciale viene trattata come una parata speciale contro un attacco che ha ottenuto un successo normale.
- **Successo Speciale:** l'attacco viene parato e lo scudo o l'arma utilizzati nella parata non subiscono alcun danno, così come il difensore. In caso di attacco critico, l'attacco viene trattato come un successo speciale. In caso l'attacco abbia ottenuto un successo speciale, attacco e parata vengono trattati come successi normali.
- **Successo:** l'attacco viene parato, ma lo scudo o l'arma utilizzati nella parata perdono 1 Punto Ferita. Se l'attacco fallisce, l'arma o lo scudo utilizzati nella parata infliggono il loro danno pieno contro l'arma dell'attaccante, arrivando a romperla se il danno supera i Punti Ferita attuali di quest'ultima.
- **Fallimento:** la parata fallisce e l'attacco può riuscire o fallire, a seconda del tiro dell'attaccante.
- **Disastro:** il difensore scaglia accidentalmente la sua arma o il suo scudo a 1D3 metri di distanza.

SCUDI

Gli scudi possono essere utilizzati per parare o per attaccare. Uno scudo non può essere pronto all'uso se il personaggio sta utilizzando un'arma a due mani o qualsiasi arma da tiro, a eccezione di una fionda.

Quando uno scudo para con successo un attacco andato a segno, perde 1 Punto Ferita e assorbe interamente il danno inflitto dall'attacco. Se l'attaccante ha ottenuto un successo speciale e la parata un successo normale, lo scudo subisce il danno del successo speciale (tirato due volte, sommando i risultati). Se lo scudo viene ridotto a 0 Punti Ferita, si rompe e non può più essere utilizzato, a meno che non venga riparato. Se il danno dell'attacco supera i Punti Ferita dello scudo, il danno in eccesso viene subito dal difensore (solitamente al braccio che impugna lo scudo).

Quando viene utilizzato contro le armi a distanza, uno scudo piccolo può proteggere unicamente il braccio che lo impugna, uno medio copre tale braccio e una ulteriore parte del corpo (a scelta del giocatore), mentre uno scudo grande protegge il suddetto braccio e altre due parti del corpo contigue tra loro. Quando attacca con uno scudo, l'attaccante rinuncia a qualsiasi possibilità di parata in quel round con tale scudo. Le probabilità di riuscire nell'attacco sono identiche a quelle della parata.

SCHIVARE

L'abilità Schivare può essere utilizzate per evitare un attacco in mischia, al posto della parata. Si possono schivare tutti gli attacchi derivanti da una singola fonte, ma devono essere effettuati dei tiri separati per ogni attacco. Ottenere un successo nel tiro Schivare indica che un attacco in mischia riuscito con un successo normale non è andato a segno. Tuttavia, sarà necessario ottenere un successo speciale per riuscire a evitare un attacco riuscito con un successo speciale, stesso discorso per il successo critico. Se si ottiene un disastro nel tiro Schivare, allora l'attacco andrà automaticamente a segno con un successo normale, a meno che il risultato nel tiro di attacco non sia migliore.

DISINGAGGIARSI DAL COMBATTIMENTO IN MISCHIA

Talvolta, un avventuriero potrebbe volersi disingaggiare da un combattimento in mischia, mentre il suo avversario desidera continuare lo scontro. Ci sono tre opzioni per disingaggiarsi: ritirarsi (spendendo un round di combattimento per disingaggiarsi, senza far altro che parare o Schivare), respingere l'avversario (vedi anche pagina 16) o fuggire (voltarsi e iniziare a correre, circostanza in cui l'attaccante ottiene un attacco contro il personaggio in fuga, il quale non può né parare, né Schivare).

GITTATA

Un'arma da mischia è fatta per essere utilizzata nel combattimento ravvicinato, in cui i combattenti distano l'uno dall'altro non più della lunghezza dell'arma. D'altro canto, le armi a distanza hanno una gittata base ma possono colpire a distanza anche maggiore. La gittata media va dalla gittata base a circa una volta e mezza quest'ultima. Un avventuriero che attacca da questa distanza ha 1/2 delle normali probabilità di colpire. Per gittata lunga si intende una distanza compresa tra il limite della gittata media e il doppio della gittata base. Un avventuriero che attacca da gittata lunga può farlo con 1/5 delle normali probabilità di colpire. Le armi da lancio sono inefficaci a una distanza superiore a 20 metri (non hanno gittata media o lunga). La gittata base delle armi a distanza usate nell'avventura introduttiva sono: pugnale, giavellotto e ascia da lancio 20 metri; arco composito 100 metri.

Harmast, Figlio di Baranthos

SITUAZIONI PARTICOLARI

Le seguenti regole coprono specifiche situazioni, relative al combattimento e non solo.

- **Avversario Indifeso o Inconsapevole:** aggiungere +40% agli attacchi effettuati contro avversari inconsapevoli o immobilizzati.
- **Avversario Inerme:** un avversario totalmente inerme può essere ucciso con qualsiasi arma a meno che l'attaccante ottenga 96-00 nel tiro, che può rappresentare un fallimento o un disastro a seconda del valore d'abilità dell'attaccante.
- **Cadere:** un personaggio subisce 1D6 danni ogni 3 metri di caduta, applicati a una parte del corpo determinata casualmente. Riuscire in un tiro DES×5 consente a chi cade di decidere su quale parte del corpo atterrare. Diversamente da quanto avviene in combattimento, il danno in eccesso del doppio dei Punti Ferita della parte del corpo coinvolta viene comunque applicato ai Punti Ferita totali del personaggio caduto. L'armatura può offrire un po' di protezione, mentre gli incantesimi Protezione e Scudo proteggeranno sempre l'avventuriero in caduta. Il Game Master può modificare il danno in base alla durezza del terreno d'impatto.
- **Colpi Mirati:** un attaccante può scegliere di colpire una parte del corpo specifica, ritardando l'attacco e attendendo il momento adatto. Dopo aver annunciato la parte del corpo che si desidera colpire, l'attacco è ritardato a Ordine di Attacco 12. L'abilità con cui si attacca viene dimezzata, gli eventuali modificatori si applicano come di solito. Se l'attacco va a segno, si colpisce dove desiderato. Ciò si applica solo agli attacchi effettuati con armi da mischia e armi a distanza, non agli incantesimi.
- **Colpire Bersagli Coinvolti nel Combattimento in Mischia:** un attaccante che attacchi con armi a distanza dei bersagli coinvolti in un combattimento in mischia potrebbe colpire un alleato. In questi casi, dividi l'abilità dell'attaccante per il numero di combattenti. Se si ottiene un successo con la probabilità ridotta, l'attacco colpisce il bersaglio desiderato. Se il risultato del tiro è superiore rispetto alla probabilità ridotta, ma inferiore o pari al normale valore dell'abilità, l'attacco colpisce un altro combattente (determinato casualmente dal Game Master).
- **Colpire Bersagli in Movimento:** il movimento di un bersaglio che procede direttamente verso l'arciere che sta tentando di colpirlo, o che si allontana in linea retta da questo, non ha effetto sulla probabilità di quest'ultimo di colpire (in questo caso con il termine arciere si intende chiunque usi un'arma a distanza). Un bersaglio che si muova obliquamente rispetto al campo visivo dell'arciere dimezza la probabilità di colpire di questi. Un personaggio che tenti attivamente di rendere il proprio movimento difficile da prevedere dimezza la probabilità di essere colpito. In quest'ultimo caso, il bersaglio può unicamente muoversi per metà del suo movimento normale, senza poter fare nient'altro. Gli effetti sono cumulativi.
- **Colpire Bersagli Mentre ci si Sta Muovendo:** un avventuriero non può colpire mentre si sta muovendo o sta schivando. L'unica eccezione a questa regola è un arciere a cavallo (vedi anche *Combattere in Sella*, pagina 16).
- **Colpire Bersagli Protetti:** la probabilità di colpire a distanza un avversario posizionato dietro a una qualche forma di protezione, come una feritoia in un muro, è pari a quella normale. Tuttavia, se la parte del corpo tirata non è visibile all'arciere, la freccia o qualsiasi altra munizione colpisce la protezione e non il bersaglio. Un successo critico colpisce in ogni caso, tira nuovamente la parte del corpo finché non corrisponda a una esposta. Quanto detto si applica anche al combattimento in mischia in cui ostacoli come barriere, recinti, mura di castelli, ecc. dividano gli avversari.
- **Combattere al Buio:** applicare -75% al valore di qualsiasi abilità basata sulla percezione visiva, inclusi gli attacchi, se effettuati nell'oscurità più profonda (come sempre, la probabilità di successo minima non può scendere sotto 05%). Il Game Master può modificare questa penalità nel caso di condizioni di illuminazione parziale. È possibile usare il braccio che regge uno scudo per impugnare una torcia o una lampada, ma in questo caso non è possibile utilizzare efficacemente lo scudo in combattimento, né per parare né per attaccare.
- **Combattere da Proni:** un personaggio che giace a terra attacca con metà della sua normale probabilità di successo, mentre quella relativa alla parata resta inalterata. Ignora i Bonus al Danno, a meno che non stia attaccando con un un'arma naturale (pugno, calcio, artigli, ecc.). Gli attacchi diretti a un avversario prono hanno +20% probabilità di successo.
- **Fuoco:** una torcia utilizzata come arma viene trattata come fosse un bastone corto (15%, 1D6, 4 PF, OdA 5). Al termine del round di combattimento, un avversario colpito subisce 1D6 danni da fuoco alla parte del corpo colpita. Il bersaglio può tentare di evitare il contatto diretto con la fiamma con un tiro POT×5; in caso di successo è riuscito a frapporre la propria armatura tra sé e la fiamma. Gli incantesimi Protezione o Scudo proteggono automaticamente dalla fiamma. Se particolarmente infiammabile, il bersaglio continua a bruciare, subendo 1D6 danni al termine di ogni round di combattimento alla parte del corpo coinvolta, con il Game Master che potrà valutare le probabilità che il fuoco possa propagarsi a un'altra parte del corpo. Se si tenta di spegnere o soffocare il fuoco, tirare prima il danno separatamente per ogni parte del corpo coinvolta, poi tirare 1D6 per ogni parte del corpo in fiamme. Il fuoco è spento in una data parte del corpo se il risultato di questo secondo tiro supera il danno inflitto in quella parte del corpo. È necessario tirare separatamente per ogni parte del corpo in fiamme.
- **Lanciare o Far Cadere degli Oggetti:** un oggetto grande quanto il palmo della mano, bilanciato per essere lanciato, può essere scagliato a 1 metro di distanza per ogni punto di FOR dell'avventuriero che superi la TAG dell'oggetto. Se l'oggetto lanciato non è bilanciato o è scomodo da impugnare, la distanza a cui può essere scagliato cala a 1 metro per ogni 3 punti FOR oltre la TAG. Tira DES×5 per colpire un bersaglio con un oggetto che non sia un'arma, causando 1D3 danni, più metà del Bonus al Danno del lanciatore. Per lanci che superano i 10 metri, sottrai -3% per ogni metro oltre i primi 10. Per ogni 3 chilogrammi di peso dell'oggetto, aggiungi 1D8 al danno che infligge. Un oggetto può essere lanciato efficacemente da un avventuriero se il suo peso non supera il valore di FOR di quest'ultimo. Nel caso di oggetti lasciati cadere, utilizzare le regole del *Cadere* (sopra). Il danno causato da un oggetto in caduta è lo stesso che esso subisce, con eventuali modifiche a seconda delle dimensioni dello stesso. Un oggetto ingombrante colpisce 1D6 parti del corpo contemporaneamente, causando lo stesso danno a ognuna. Se l'oggetto viene scagliato verso il basso, somma metà Bonus al Danno. In questo caso, il peso dell'oggetto ha poco a che fare con il danno che infligge.
- **Lottare:** un attacco di lotta eseguito con successo indica che è stata afferrata la parte del corpo determinata dal relativo tiro. Se il difensore è riuscito a parare l'attacco con un'arma, l'attaccante ha afferrato il braccio che la impugnava; nel caso di parata con uno scudo si è afferrato lo scudo. Ci si può difendere a mani nude contro un attacco di lotta e una parata con un pugno o una presa indica che l'attacco è stato bloccato. Dopo un attacco eseguito con successo, un lottatore può provare a immobilizzare l'arto afferrato o lanciare l'avversario nel successivo round di combattimento. Per riuscirvi, deve effettuare con successo un altro attacco di lotta. Un fallimento implica che la presa è stata interrotta. Per immobilizzare

un braccio, l'attaccante deve anche superare un tiro contrapposto FOR contro FOR. Se tale tiro non ha successo, il braccio è ancora afferrato ma il difensore non è immobilizzato. Per lanciare un avversario, l'avventuriero deve effettuare un tiro FOR+DES sulla Tabella della Resistenza contro TAG+DES dell'avversario. Anche in questo caso, se il tiro non ha successo il personaggio non riesce a lanciare l'avversario, anche se riesce comunque a tenere salda la presa su di esso. Quando viene lanciato, un avventuriero deve superare un tiro DES×5 con un D100 o subire 1D6 danni a una parte del corpo determinata casualmente . L'armatura protegge da tale danno. Se due personaggi stanno provando vicendevolmente a lottare l'uno con l'altro, due attacchi sferrati con successo implicano che entrambi riescono ad afferrarsi. Due immobilizzazioni effettuate con successo (una da parte di ognuno) possono significare o che non accada nulla (se le manovre tentate si escludono a vicenda), o che entrambe le manovre riescono. Due lanci si annullano a vicenda. Il tentativo da parte di un avventuriero di immobilizzare dovrebbe essere sempre tirato prima che il suo avversario provi a lanciarlo. Dopo l'attacco iniziale (se sferrato con successo), l'Ordine di Attacco dovrebbe basarsi unicamente sulla DES, senza considerare TAG o lunghezza dell'arma.

- **Respingere:** per far cadere un avversario o costringerlo a indietreggiare, l'attaccante deve dichiarare tale intento all'inizio del round di combattimento e attaccare con successo il bersaglio usando un'arma, uno scudo o una parte del corpo. Vengono paragonate poi FOR+TAG dell'attaccante con TAG+DES del difensore tramite un tiro resistenza (vedi anche pagina 6). Se il tiro ha successo, il bersaglio viene respinto di 1D3 metri. Un successo speciale nel tiro fa cadere a terra il bersaglio (vedi anche *Combattere da Proni*, pagina 15). Un successo critico abbatte e disarma l'avversario. Il bersaglio non subisce alcun danno da tale azione. Se il tentativo di respingere il bersaglio non ha successo, l'attaccante deve tirare DES×5 o cadere a terra. Se quest'ultimo tiro ha successo, l'attaccante viene comunque respinto a sua volta di 1D3 metri. Un tentativo disastroso di respinta porta alle normali penalità di un disastro. Un tentativo di respinta avviene sempre a Ordine di Attacco 12. L'attaccante non potrà attaccare in altri modi, ma potrà difendersi e parare normalmente nel corso del suo round.
- **Utilizzare Due Armi:** se un personaggio volesse brandire un'arma in ogni mano, esse potranno essere utilizzate per due attacchi o un attacco e una parata. A meno che non si sia addestrato in modo specifico, l'uso di un'arma nella mano secondaria avviene a 1/2 del normale valore dell'abilità. Il secondo attacco viene effettuato a un Ordine di Attacco pari alla somma dei normali Ordini di Attacco di entrambe le armi. Se la somma dei due Ordini di Attacco supera 12, la seconda arma non può essere usata per attaccare nello stesso round.

COMBATTERE IN SELLA

Un avventuriero può combattere con armi o utilizzare magie mentre è in sella a una cavalcatura, ma tutti i valori delle abilità sono pari al più basso tra il proprio valore o a quello dell'abilità Cavalcare. Quando si è in sella, non è possibile utilizzare armi a due mani il cui uso richieda fendenti o altri movimenti circolari.

SOPRAVVIVERE AL COMBATTIMENTO

Il combattimento in RuneQuest è letale e presenta rischi per tutti i partecipanti. Gli avventurieri possono essere uccisi facilmente e il combattimento non dovrebbe mai essere ingaggiato alla leggera. Ecco alcuni consigli utili:

Preparati sempre prima di un combattimento. Se possibile, prima di combattere lancia degli incantesimi che aumentino le tue difese o l'efficacia delle tue armi.

Le armi a distanza sono letali. Le armi a distanza sono utili contro i nemici, visto che non possono essere parate, ma solo bloccate da uno scudo (se il bersaglio si è preparato a ricevere l'attacco). Ciò vale per entrambi gli schieramenti!

Le armature salvano la vita. Le armature, anche se leggere, possono incrementare sensibilmente le possibilità di sopravvivenza. La magia difensiva è ugualmente utile. Lanciare un incantesimo Scudo da 3 punti equivale all'indossare una corazza a piastre in bronzo!

La magia, in particolare la magia delle Rune, può cambiare le sorti del combattimento. Quando vengono utilizzati per attaccare o difendersi, gli incantesimi possono cambiare le condizioni del campo di battaglia, eliminare degli avversari dal combattimento o migliorare grandemente le capacità personali.

Sii sempre pronto a fuggire. Se il combattimento va male, sii sempre pronto alla ritirata e alla fuga!

Tutti vogliono vivere. Non tutti i combattimenti devono essere all'ultimo sangue. Molti animali selvaggi fuggono se feriti, mentre gli avversari intelligenti potrebbero arrendersi. Chiedere un riscatto per un avversario catturato è inevitabilmente più lucrativo del saccheggiare un cadavere.

Le due tattiche più utili da adottare quando si combatte in sella a una cavalcatura sono: la **carica** (in genere con una lancia da cavaliere), che richiede almeno 20 metri di distanza e usa il Bonus al Danno della cavalcatura al posto di quello del cavaliere; e il **tiro in sella**, che non impone particolari penalità.

Una cavalcatura non attaccherà nel corso di uno scontro, a meno che non sia addestrata al combattimento. Quando è in sella a un animale non addestrato, il cavaliere deve effettuare un tiro abilità Cavalcare in ogni round di combattimento e ogniqualvolta l'animale subisce danni. Se il tiro fallisce, il personaggio deve trascorrere l'intero round successivo unicamente tentando di calmare la cavalcatura tramite un ulteriore tiro Cavalcare. Se il tiro fallisce o il cavaliere non lo tenta nemmeno, l'animale fugge dallo scontro.

Una cavalcatura addestrata combatterà da sé e il cavaliere dovrà soltanto montare l'animale. Non sarà necessario alcun tiro Cavalcare ed è possibile lanciare degli incantesimi attivi. Un cavaliere in sella che

INGOMBRO E PENALITÀ AL MOVIMENTO

Nessun avventuriero può trasportare qualsiasi cosa. RuneQuest gestisce l'Ingombro (gli effetti legati al trasporto dei pesi durante il movimento) tramite un sistema semplificato che misura il peso e la mole degli oggetti in "cose". Nell'ottica di queste regole introduttive, non vengono utilizzate regole relative all'Ingombro, anche se il Game Master potrebbe assegnare una penalità su misura (-10% o superiore) a tutte le abilità legate al movimento e alle attività fisiche per gli avventurieri che trasportino un peso palesemente eccessivo.

colpisca dall'alto verso il basso con un'arma a una mano, può raggiungere solo la metà superiore del bersaglio. Tira D10+10 invece del D20 per determinare la parte del corpo colpita. Chi combatte a piedi e con un'arma a una mano contro un bersaglio in sella tira normalmente per stabilire la parte del corpo colpita, ma ogni colpo che colpirebbe la parte opposta del cavaliere colpirà invece la sua cavalcatura.

DANNO

Gli avventurieri possono subire diversi tipi di ferite: tagli e contusioni causate dalle armi, bruciature dovute alle fiamme, traumi da cadute, ecc. Tutto ciò viene definito danno, e i punti di danno vengono sottratti dai Punti Ferita. L'armatura protegge chi la indossa sottraendo il suo valore dal danno subito. Il danno che supera il valore dell'armatura va sottratto dai Punti Ferita della parte del corpo colpita e dai Punti Ferita generali del personaggio. I Punti Ferita possono essere recuperati nel corso del tempo, con la magia o con l'abilità Primo soccorso, ma quando vengono esauriti i Punti Ferita di una parte del corpo, o quando l'avventuriero resta senza Punti Ferita, possono succedere delle cose brutte.

È importante registrare tutto il danno subito dall'avventuriero e tenere traccia di ogni singola ferita!

ARMATURA

L'armatura è l'ultima barriera tra l'avventuriero e un'arma, un artiglio o una zanna in arrivo, di cui assorbe il danno, lasciando potenzialmente illeso chi la indossa. È possibile indossare diversi tipi di protezione sulle diverse parti del corpo. Diversamente da armi e scudi, i punti armatura delle protezioni non cambiano mai, anche se un colpo subito eccede i punti armatura che proteggono la parte del corpo colpita. Il danno incassato da un'armatura non riduce mai i punti armatura che essa fornisce.

PARTI DEL CORPO

I corpi sono suddivisi in zone chiamate parti del corpo. Gli umani ne hanno sette, elencate sulla scheda dell'avventuriero. Il danno fisico viene solitamente inflitto su una specifica parte del corpo; i punti di danno vengono sottratti sia da tale parte del corpo sia dai Punti Ferita generali del personaggio. Per determinare la parte del corpo colpita, tirare un D20 e consultare la Tabella delle parti del corpo riportata sulla scheda dell'avventuriero.

RISULTATI DEL DANNO

Chiunque abbia subito abbastanza danni da ridurre i propri Punti Ferita totali a 0 o meno muore al termine del round di combattimento, a meno che non venga guarito o che i suoi Punti Ferita non vengano riportati in positivo in qualche altro modo. Si noti che la somma dei Punti Ferita relativi a tutte le parti del corpo è superiore ai Punti Ferita totali del personaggio e ciò implica che qualcuno può essere messo fuori combattimento o ucciso anche da tante ferite minori. Un personaggio (che sia un avventuriero o altro) sviene se gli restano 1 o 2 Punti Ferita in totale e muore al termine del round di combattimento se il suo totale dei Punti Ferita è pari o minore di 0.

Una specifica parte del corpo può subire danni superiori ai suoi Punti Ferita. La gravità del danno può avere differenti effetti, a seconda della parte del corpo:

- **Danno pari o superiore ai Punti Ferita della parte del corpo:** gli arti diventano inutilizzabili. Qualsiasi cosa impugnata viene lasciata cadere. Nel caso delle gambe o dell'addome, il personaggio cade a terra (vedi *Combattere da Proni* a pagina 15). Nel caso dell'addome, inoltre, un personaggio può continuare a combattere ma morirà dissanguato entro 10 minuti se non sarà guarito o trattato con Primo Soccorso. Nel caso del petto, il personaggio non può agire e la sua emorragia deve essere fermata guarendolo o con Primo Soccorso, oppure morirà entro 10 minuti. Nel caso della testa, il personaggio sviene e deve essere guarito o trattato con Primo Soccorso, altrimenti morirà entro 5 minuti.

Vasana, Figlia di Farnan

- **Danno pari o superiore al doppio dei Punti Ferita della parte del corpo:** un personaggio non può subire da un singolo colpo a un braccio o una gamba un danno superiore al doppio dei Punti Ferita dell'arto (i punti di danno in eccesso non vengono dedotti). I colpi successivi diretti a tale arto vengono direttamente inflitti ai Punti Ferita totali del personaggio. Quest'ultimo è fuori combattimento, in stato di shock, e non potrà più tornare a combattere finché non verrà guarito. Può tentare di guarirsi da solo. Se la testa, il petto o l'addome ricevono un danno superiore al doppio dei Punti Ferita di quella specifica parte del corpo l'avventuriero sviene e inizia a perdere 1 Punto Ferita ogni round di combattimento finché non verrà guarito o trattato con Primo soccorso.
- **Danno pari o superiore al triplo dei Punti Ferita della parte del corpo:** un singolo colpo che infligga a un arto il triplo dei danni da esso sostenibili lo recide o mutila irrevocabilmente e il personaggio è fuori combattimento (e perde un numero di Punti Ferita pari al doppio di quelli dell'arto). Subire un danno alla testa, al petto o all'addome pari o superiore al triplo dei loro Punti Ferita provoca la morte istantanea.

ARTI RECISI O MENOMATI

Solo un incantesimo Guarire da 6 punti (o un suo equivalente, come Guarire Ferite lanciato con 6 Punti Magia) applicato entro 10 minuti può ripristinare un arto reciso, sempre che tutte le parti del corpo siano disponibili. Altrimenti, potrà essere utilizzata una guarigione magica la cui descrizione indichi specificamente che sia in grado di rigenerare arti (come l'incantesimo delle Rune Rigenerare Arto). Di contro, ogni magia di guarigione in grado di ripristinare Punti Ferita può curare un arto menomato ma non reciso, se tutti i Punti Ferita mancanti vengono guariti entro 10 minuti. Trascorso questo tempo limite, l'arto rimane inutilizzabile, anche se ne venissero ripristinati i Punti Ferita. Per ripristinare la funzionalità dell'arto, l'avventuriero deve allora ricevere una magia che sia in grado di far ricrescere un arto.

MORTE

Un avventuriero che giunge al termine del round di combattimento con 0 Punti Ferita muore. Morendo, l'anima si separa dal corpo per viaggiare agli Inferi verso la Corte del Silenzio, la porta d'accesso all'aldilà. Una volta qui, il Giudice dei Morti determina il fato dell'anima e quest'ultima inizia il viaggio verso l'oltretomba che le è stato assegnato. Prima di tale giudizio, è possibile far risorgere un avventuriero tramite potenti magie. Dopo il giudizio, solo un'impresa eroica può riportare in vita tale defunto.

GUARIGIONE

Il danno può essere rimosso da una magia curativa, dall'abilità Primo Soccorso o dalla guarigione naturale.

- **Magia Curativa:** un incantesimo Guarire può essere utilizzato un qualsiasi numero di volte per curare una ferita. Pertanto, se un avventuriero ha subito una ferita da 7 punti di danno e utilizza una magia per curarne 4, può curare i rimanenti 3 punti in un successivo round di combattimento.
- **Primo Soccorso:** quest'abilità viene utilizzata per fermare le emorragie, ripristinare i Punti Ferita persi, far rinvenire i personaggi svenuti, ecc. Ogni utilizzo di Primo Soccorso si applica a una specifica parte del corpo di una qualsiasi creatura vivente. Per fermare un'emorragia è necessario un round di combattimento; se l'utilizzatore non ha successo può ritentare nel round successivo. Per guarire ferite tramite Primo Soccorso sono necessari 5 round di combattimento completi ed è concesso un solo tentativo per ciascuna ferita. Un successo nel tiro Primo Soccorso guarisce 1D3 danni a una specifica parte del corpo. Un successo speciale cura 2D3 danni, mentre un successo critico ne cura 1D3+3. Non possono essere guariti più Punti Ferita di quanti ne fossero stati persi. Un fallimento nel tiro Primo Soccorso causa 1D3 danni addizionali. Una ferita che uccida istantaneamente un avventuriero non può essere trattata con Primo Soccorso. Se chi utilizza tale abilità compie qualsiasi altra azione nel corso dei suddetti 5 round, il ferito subisce 2 ulteriori danni. Primo soccorso può essere utilizzata con successo unicamente contro delle ferite relative a delle parti del corpo specifiche.
- **Guarigione Naturale:** tutte le creature viventi guariscono naturalmente con il trascorrere del tempo. La velocità di guarigione del personaggio detta quanti Punti Ferita egli possa recuperare in ogni parte del corpo danneggiata al termine di ogni settimana di gioco, a prescindere dal numero di ferite distinte subite in una singola parte del corpo. Durante questo periodo, un avventuriero non può intraprendere delle attività faticose: per guarire, è necessario riposare! La guarigione naturale si applica a ogni singola parte del corpo che abbia subito danni, a prescindere da quante ferite distinte li abbiano provocati.

HO BISOGNO DI CURE!

Prima o poi, ogni avventuriero avrà bisogno di cure, che sia mentre sta subendo danni o qualche tempo dopo. Ci sono tre opzioni:

Cure rapide e significative: lanciare Guarire Ferite (un diffuso incantesimo delle Rune da 1 Punto Runa) con tutti i Punti Magia disponibili. Oppure lanciare Guarire Corpo (un incantesimo delle Rune da 3 punti).

Cure rapide minori: lanciare la magia degli spiriti Guarire. Potrebbe non bastare per curare una ferita mortale, ma potrebbe essere sufficiente a far recuperare l'uso di un arto. Oppure, bere una pozione di guarigione, se ne si hanno a disposizione.

Cure lente minori: utilizzare l'abilità Primo Soccorso. Richiederà 5 round di combattimento completi e guarirà solo un piccolo quantitativo di danno, ma non ha alcun costo in termini di Punti Magia. Ciascun utilizzo può guarire una ferita specifica.

Bisogno di cure, ma senza fretta: riposare a letto e lasciare che la guarigione naturale faccia il suo corso.

MAGIA DEGLI SPIRITI

La magia degli spiriti è la forma di magia più basilare e comune di Glorantha. Riguarda la comunicazione con gli spiriti che risiedono nelle correnti di energia naturale del mondo ed è praticata in una forma o in un'altra in qualsiasi cultura e regione di Glorantha. Per lanciare un incantesimo della magia degli spiriti, l'incantatore concentra la propria volontà e altera le correnti di energia spirituale per creare un effetto. Ciò avviene tramite la spesa di **Punti Magia**. Per questo motivo, gli incantesimi della magia degli spiriti (chiamata talvolta "magia da battaglia") anche se potenti, sono di breve durata (solitamente 2 minuti) e richiedono molti Punti Magia a chi li utilizza.

Un avventuriero ha POT×5 probabilità di successo di lanciare un incantesimo della magia degli spiriti. Se non ha successo nel tiro, l'avventuriero non spende alcun Punto Magia e può riprovare nel corso di un round di combattimento successivo. Se la concentrazione dell'incantatore viene interrotta in qualsiasi modo prima del lancio dell'incantesimo (per esempio, infliggendogli dei danni), questi non potrà lanciare l'incantesimo e per farlo dovrà ritentare. Tuttavia, anche in questo caso non viene speso alcun Punto Magia.

Gli incantesimi della magia degli spiriti di queste regole introduttive sono tutti istantanei o passivi. Una volta lanciati, l'incantatore non dovrà più prestarvi alcuna attenzione, perché essi continueranno ad agire a prescindere da ciò che farà successivamente il personaggio.

IL FOCUS

Gli incantesimi della magia degli spiriti richiedono un focus, un promemoria simbolico dell'incantesimo. Il contatto con il focus rilascia le energie magiche dell'incantatore e fa funzionare l'incantesimo. Essi possono essere dei tatuaggi, cicatrici rituali, incisioni, ninnoli, gioielli, ecc. Lanciare un incantesimo della magia degli spiriti senza un focus richiede due round di combattimento, di cui il primo è destinato alla visualizzazione del focus e del suo bersaglio. Le Rune possono anche essere intagliate all'interno del bersaglio dell'incantesimo, come nel caso delle armi.

PUNTI MAGIA

I Punti Magia rappresentano il quantitativo di energia vitale che l'avventuriero può utilizzare per lanciare incantesimi. I Punti Magia sono spesi al momento del lancio. Ogni incantesimo richiede un certo quantitativo di Punti Magia per essere lanciato, ma alcuni possono anche ricevere dei Punti Magia addizionali, per esempio per superare gli incantesimi Contromagia o Scudo. Tali Punti Magia addizionali non contano per il suo effetto, ma vengono considerati quando esso si contrappone a un altro incantesimo o prova a superarlo.

Un avventuriero con 0 Punti Magia sviene finché tali punti non torneranno a un valore positivo. I Punti Magia vengono normalmente riottenuti a un ritmo pari a 1/4 del POT totale del personaggio ogni 6 ore, ma possono anche essere guadagnati nuovamente in modo più rapido grazie a un uso riuscito dell'abilità Meditare (vedi pagina 20).

TIRO RESISTENZA

Tutti i bersagli, eccezion fatta per quelli consenzienti, resistono agli incantesimi se superano un tiro resistenza (POT contro POT), utilizzando la Tabella della Resistenza riportata a pagina 6. Un avventuriero può provare a potenziare le sue probabilità di successo nel tiro resistenza utilizzando degli incantesimi appropriati o tramite l'abilità Meditare (vedi anche il riquadro *Meditazione*, pagina 20).

RIEPILOGO DELLA MAGIA DEGLI SPIRITI

Incantesimo	Costo	Tipo	Descrizione
Confondere	2	D, M	Il bersaglio viene confuso e può solo difendersi finché non viene attaccato.
Contromagia	Var.	D, M	Blocca 1 punto di magia degli spiriti per ogni punto speso in Contromagia o 1 Punto Runa per ogni 2 Punti Magia spesi in Contromagia.
Demoralizzare	2	D, M	Il bersaglio proverà a ritirarsi, se possibile. Se non può, attacca con probabilità dimezzata.
Dissolvere Magia	1	D, I	Cancella incantesimi che siano costati 1 Punto Magia per ogni Punto Magia speso in Dissolvere Magia, o 1 Punto Runa per ogni 2 Punti Magia spesi in Dissolvere Magia.
Distrazione	1	D, I	Costringe lo spirito bersaglio ad attaccare l'incantatore invece che chiunque altro.
Fanatismo	1	D, M	Il bersaglio incrementa la sua probabilità di colpire della metà, ma non può parare. Schivare viene dimezzato.
Fascino	2	C, M	Incrementa il CAR del bersaglio di +8, aumentando di conseguenza il danno di combattimento spirituale di una categoria (da 1D6+1 a 1D6+3, da 1D6+3 a 2D6+3) e incrementa tutte le abilità Comunicazione e Magia del bersaglio di +10%.
Forza	2	C, M	Incrementa la FOR del bersaglio di +8, aumentando di conseguenza il Bonus al Danno di una categoria (da 0 a 1D4, da 1D4 a 1D6, da 1D6 a 2D6), e incrementa tutte le abilità di Agilità e Manipolazione del bersaglio di +10%.
Guarire	Var.	C, I	Ogni Punto Magia speso in Guarire cura 1 Punto Ferita della parte del corpo scelta. Può essere utilizzato più volte.
Individuare Magia	1	D, M	Gli oggetti magici e gli incantamenti brillano di una luce visibile a tutti gli astanti.
Individuare Nemici	1	D, I	Individua l'entità malintenzionata più vicina.
Individuare Spirito	1	D, I	Individua lo spirito incorporeo più vicino.
Individuare Vita	1	D, I	Individua la creatura vivente più vicina di TAG 3 o superiore.
Lama Affilata	Var.	C, M	Aggiunge +5% al colpire e +1 punto di danno per Punto Magia speso.
Lentezza	1	D, M	Dimezza il Movimento del bersaglio e aumenta il suo Ordine di Attacco di 1
Mobilità	1	D, M	Raddoppia il Movimento del bersaglio e riduce il suo Ordine di Attacco di 1.
Protezione	Var.	D, M	Ogni Punto Magia speso in Protezione si trasforma in 1 punto armatura che protegge l'intero corpo.
Schermo Spirituale	Var.	D, M	Ogni Punto Magia speso in Schermo Spirituale assorbe 1 punto di danno di combattimento spirituale.
Seconda Vista	3	D, M	Consente al bersaglio di vedere l'aura di POT di esseri viventi e spiriti, e di valutare la loro rispettiva forza.
Vedere Lontano	Var.	D, M	Ogni Punto Magia speso in Vedere Lontano dimezza l'apparente distanza da cui il bersaglio osserva l'universo.
Visibilità	2	D, M	Costringe uno spirito a materializzarsi in questo mondo e lo rende soggetto agli incantesimi. Vedi *Combattimento Spirituale*, qui sotto.

Tipologia: C (Contatto), D (Distanza, max 50 metri), I (Istantaneo), M (2 Minuti di durata)

COMBATTIMENTO SPIRITUALE

Il combattimento spirituale gioca un ruolo importante delle avventure a Glorantha, ma è troppo complesso per essere descritto in queste regole introduttive. L'avventuriero opzionale assistente sciamano, disponibile gratuitamente per il download all'indirizzo www.raven-distribution.com, include delle regole inerenti al Mondo degli Spiriti e al combattimento spirituale più approfondite di quelle qui presentate.

Solo gli esseri incorporei possono dare inizio a un combattimento spirituale. Questo viene sempre risolto a Ordine di Attacco 12, tramite un tiro contrapposto di abilità Combattimento Spirituale.

Avere successo implica che chi perde subirà il danno di combattimento spirituale del vincitore, applicato ai propri Punti Magia. In caso di pareggio, entrambi i contendenti subiscono danni. Un successo speciale o un successo critico vengono trattati come nei casi relativi alle armi.

Il combattimento spirituale ha fine quando uno dei due contendenti viene ridotto a 0 Punti Magia o scappa utilizzando l'abilità Danza Spirituale.

Un attacco proveniente dal mondo fisico contro uno spirito viene risolto al suo normale Ordine di Attacco. Oltre al combattimento spirituale, solo incantesimi, effetti magici infusi nelle armi e armi magiche possono colpire uno spirito, riducendone i Punti Magia invece dei Punti Ferita.

MEDITAZIONE

Un avventuriero può Meditare con successo dedicandovi un' ora ininterrotta, senza tentare altri tiri abilità, compiere movimenti o comunicare in alcun modo. L'avventuriero non può lanciare alcun incantesimo e, se il Game Master dovesse stabilire che una qualche distrazione possa interferire con il suo tentativo di Meditare, l'avventuriero dovrà riuscire in un tiro POT×3 per resisterle. Superando un tiro Meditare l'avventuriero ottiene 1 Punto Magia aggiuntivo oltre quelli dovuti al normale riposo. Un successo speciale fa recuperare 1D3 Punti Magia, mentre un successo critico ne fa recuperare 1D3+1. Se il tiro fallisce l'avventuriero non recupera Punti Magia aggiuntivi, mentre un disastro provoca la perdita di 1D3 Punti Magia.

ORDINE DI ATTACCO DEGLI INCANTESIMI

Per determinare l'Ordine di Attacco in cui può essere lanciato un incantesimo, sommare il modificatore di DES all'Ordine di Attacco dell'incantatore ai Punti Magia oltre il primo spesi per l'incantesimo (inclusi i Punti Magia spesi per rafforzare l'incantesimo). Il totale rappresenta l'Ordine di Attacco dell'incantesimo.

GITTATA

La magia degli spiriti ha due tipi di gittata: contatto (l'incantatore deve toccare il bersaglio) e a distanza (entro 50 metri). Nel caso degli incantesimi a contatto, è solitamente sufficiente toccare l'abbigliamento o l'armatura del bersaglio, a meno che la descrizione dell'incantesimo non specifichi diversamente.

DURATA

La durata indica quanto tempo dureranno gli effetti dell'incantesimo a partire dall'Ordine di Attacco in cui è stato lanciato. Tutti gli incantesimi temporanei durano 2 minuti (10 round di combattimento). Gli incantesimi istantanei provocano effetti unicamente nell'Ordine di Attacco in cui vengono lanciati. Alcuni incantesimi hanno effetti permanenti.

MAGIA DELLE RUNE

Un iniziato può lanciare gli incantesimi delle Rune conosciuti dal culto a cui appartiene. L'incantatore si affida al potere fornito dal dio per lanciare incantesimi. Quando un avventuriero lancia un incantesimo delle Rune, egli agisce come la sua divinità, imitandone le gesta ed evocandone il potere. L'incantatore esibisce sempre qualche forma di manifestazione del divino mentre lancia l'incantesimo: potrebbe sembrare che si ingrandisca, che arda di una luminescenza interiore, che crepitino dei fulmini dalle sue dita o che, fisicamente, inizi ad assomigliare a tale divinità. Quanta più magia delle Rune viene lanciata, tanto maggiore sarà la manifestazione della divinità nel mondo.

Vostor, Figlio di Pyjeem

PUNTI RUNA

I personaggi posseggono dei Punti Runa, guadagnati dal sacrificio permanente alla divinità di parte del loro POT, che consentono loro l'accesso alla magia delle Rune del proprio culto. Una volta spesi, i Punti Runa devono essere recuperati prima di poterli riutilizzare. Si possono recuperare unicamente tramite l'adorazione della divinità in un giorno sacro e partecipando ai riti del culto.

LANCIARE GLI INCANTESIMI DELLE RUNE

Per lanciare un incantesimo delle Rune, durante la Dichiarazione d'Intenti il giocatore deve specificare sia l'incantesimo da lanciare che il suo bersaglio (o i suoi bersagli). L'avventuriero deve possedere abbastanza Punti Runa per lanciare l'incantesimo: il costo di ogni incantesimo è indicato nella descrizione dello stesso (a seguire). L'incantatore recita l'invocazione alla divinità, ad alta voce o a mente, e successivamente l'incantesimo ha effetto. Gli incantesimi della magia delle Rune hanno sempre effetto all'Ordine di Attacco 1.

L'avventuriero deve poi tirare contro la propria affinità con la Runa relativa a tale incantesimo. Se ha successo, l'incantesimo ha effetto e vengono spesi i Punti Runa. Se nel tiro ottiene un successo critico, l'incantesimo non costerà alcun Punto Runa.

Se il risultato nel tiro per il lancio dell'incantesimo è maggiore dell'affinità con la Runa, l'incantesimo non viene lanciato e i Punti Runa non vengono spesi. Se l'avventuriero stava rafforzando l'incantesimo con Punti Magia addizionali, egli perde solamente 1 Punto Magia. In caso di disastro, l'incantesimo fallisce e l'avventuriero perde i Punti Runa spesi per lanciarlo.

Lanciare un incantesimo della magia delle Rune impedisce all'avventuriero di lanciare qualsiasi altra magia delle Rune o magia degli spiriti nel corso dello stesso round. Fanno eccezione incantesimi come Estensione, che vengono lanciati nello stesso momento dell'incantesimo che si desidera estendere.

TIRO RESISTENZA

Molti incantesimi richiedono che l'incantatore superi il POT del bersaglio in un tiro resistenza (vedi anche pagina 6). Un avventuriero può provare a potenziare la propria probabilità di successo nel tiro resistenza utilizzando un incantesimo appropriato o tramite la meditazione (vedi anche *Migliorare la Probabilità di Lancio di un Incantesimo* a pagina 21).

RAFFORZARE UN INCANTESIMO

Un incantatore può sempre utilizzare dei Punti Magia addizionali per rafforzare un incantesimo, a prescindere dalla sua tipologia. Ciò viene tipicamente fatto per superare gli incantesimi Contromagia o Scudo, o altre magie difensive.

CUMULABILITÀ DELLA MAGIA DELLE RUNE

Tutti gli incantesimi della magia delle Rune hanno un costo iniziale in Punti Runa che permette di lanciarli. Gli incantesimi della magia delle Rune possono essere cumulati (combinando diversi lanci in uno) se l'incantesimo è descritto come cumulabile. Ciò offre degli effetti molto più potenti al lancio dell'incantesimo. Talvolta, può esserci un limite di cumulabilità. Tutti i Punti Runa spesi sono destinati allo stesso bersaglio, in un singolo round di combattimento e hanno effetto a Ordine di Attacco 1.

CARATTERISTICHE DEGLI INCANTESIMI DELLE RUNE

A meno che non venga specificato diversamente nella descrizione dell'incantesimo, tutti gli incantesimi della magia delle Rune sono passivi, con una durata di 15 minuti e una gittata di 160 metri. Un incantesimo della magia delle Rune ha sempre il doppio della forza di uno appartenente alla magia degli spiriti, in termini di costo in punti. Dunque, sarà necessario un Dissolvere Magia da 2 punti per dissolvere un qualsiasi incantesimo di magia delle Rune da 1 punto.

MIGLIORARE LA PROBABILITÀ DI LANCIO DI UN INCANTESIMO

Ci sono diversi modi per migliorare la probabilità di lancio di un incantesimo, sia esso di magia delle Rune o degli spiriti. I principali sono: **meditazione**, **pratiche rituali** e **potenziamento tramite abilità**.

- **Meditazione:** l'unico scopo di questa meditazione è il lancio dell'incantesimo, quindi non fa ottenere alcun Punto Magia. Mentre medita, l'avventuriero non può compiere altre azioni. Se ferito, il personaggio tira INT×3 per non interrompere la concentrazione, altrimenti dovrà ricominciare da capo per ottenere il bonus. Se supera il tiro, l'avventuriero ottiene tale bonus.
- **Pratiche Rituali:** ne esistono diverse forme, che consentono di focalizzare l'energia spirituale dell'incantatore, migliorando la sua probabilità di successo. Anche se l'incantatore può mangiare e dormire mentre esegue le pratiche rituali, egli può fare poco altro. Se toglie tempo alle pratiche rituali per altre ragioni (fare avventure, ammalarsi, ecc.) quel tempo va sottratto da quello realmente investito nel rituale. Il lancio dell'incantesimo viene effettuato al completamento del rituale. Se il tiro riesce, l'incantesimo viene lanciato e viene speso l'ammontare di Punti Runa e/o Punti Magia utilizzato.
- **Potenziamento tramite abilità:** alcune abilità, come Danzare, Cantare, Parlare un linguaggio magico e così via, possono essere utilizzate per potenziare le probabilità di lancio di un incantesimo, in maniera simile al potenziamento delle abilità (vedi *Potenziare le Capacità*, pagina 2). Se viene speso solo 1 round di combattimento per eseguire l'abilità, la probabilità di successo dell'abilità potenziante è dimezzata. Se il personaggio trascorre 2 round nell'eseguire tale abilità, la probabilità di successo è normale. Come nel caso di Meditazione (vedi sopra), una distrazione può causare il fallimento del potenziamento.

La seguente tabella mostra descrive i diversi benefici:

MIGLIORARE LA PROBABILITÀ DI LANCIO DI UN INCANTESIMO

Bonus	Meditazione	Rituale
+5%	1 round di combattimento	—
+10%	2 round di combattimento	—
+15%	5 round di combattimento	—
+20%	25 round di combattimento	—
+25%	50 round di combattimento	—
+30%	—	30 minuti
+35%	—	1 ora
+40%	—	5 ore
+45%	—	10 ore
+50%	—	1 giorno

MASSIMO DIVERTIMENTO

Quando scrivi, pensi e giochi a Glorantha, chiediti sempre: *"Ora, in questa situazione, cosa sarebbe più divertente?"* e fallo. È questo il **Principio del Massimo Divertimento** (PMD). Tienilo a mente ogni volta in cui applichi le regole di RuneQuest a qualsiasi situazione.

SU GLORANTHA E RUNEQUEST

Glorantha è un'ambientazione di fantasy eroica e mitologica creata da Greg Stafford nel 1966 e pubblicata per la prima volta nel gioco da tavolo strategico *White Bear, Red Moon* nel 1975, pubblicato da Chaosium. Si tratta di un mondo con un'ambientazione ricca e profonda, che trae ispirazione dall'Età del Bronzo e da altre culture e mitologie dell'antichità.

Per meglio tratteggiare questo mondo, Glorantha divenne l'ambientazione di un gioco di ruolo, RuneQuest, pubblicato nel 1978 sempre da Chaosium. Nel corso dei cinque decenni trascorsi dalla sua creazione, centinaia di opere (giochi, storie, racconti, giochi di carte, giochi da tavolo, videogiochi, ecc.) hanno arricchito e ritratto il mondo di Glorantha, facendolo affermare come una delle ambientazioni di gioco originali più popolari di sempre.

Il regolamento basato sulle percentuali di RuneQuest è stato utilizzato per far funzionare molti altri giochi di grande successo, come *Stormbringer*, *ElfQuest*, *Ringworld* e, soprattutto, *Il Richiamo di Cthulhu*, uno dei giochi più popolari al mondo. RuneQuest usa un sistema semplice e intuitivo (chiamato anche *Basic Roleplaying*) che ha ispirato direttamente diversi altri giochi, tra cui *HeroQuest* e *Pendragon*, e influenzato ulteriori decine, se non centinaia, di giochi e di loro ideatori.

Nel corso degli anni, sono apparse diverse edizioni di RuneQuest (alcune a cura di altre case editrici), ma questa segna un ritorno all'inestricabile legame tra il sistema di RuneQuest e Glorantha. Le regole utilizzate in questa introduzione sono un'evoluzione diretta della seconda e della terza edizione del regolamento e risulteranno familiari ai giocatori di tali edizioni.

Chaosium, Inc. è fiera di annunciare che questa versione di RuneQuest è stata elaborata in stretta collaborazione con il creatore di Glorantha e gli scrittori e ideatori originali di RuneQuest, ricongiungendo così questa edizione alle sue origini.

DESCRIZIONE DEGLI INCANTESIMI DELLE RUNE

I seguenti incantesimi delle Rune vengono forniti per gli avventurieri e i personaggi presenti in queste regole introduttive. Ne esistono molti altri. Ogni incantesimo è descritto secondo lo schema seguente:

- **Runa:** la Runa associata a tale incantesimo. Per lanciarlo, tira l'affinità con questa Runa. "Speciale" indica che tale incantesimo utilizza Rune differenti, a seconda del culto da cui viene appreso.
- **Nome:** il nome dell'incantesimo.
- **(Divinità):** la divinità dal cui culto può essere appreso l'incantesimo. "Tutti" indica che tutti i culti conoscono tale incantesimo.
- **Descrizione:** effetti dell'incantesimo, potenziali bersagli e altre informazioni.
- **Costo:** il numero successivo alla descrizione dell'incantesimo esprime il suo costo in Punti Runa per essere lanciato. "Var." indica che il costo è variabile.
- **Tipo:** tipologia dell'incantesimo. Abbreviazioni usate: C = Contatto, D = Distanza (160 metri), I = Istantaneo, M = 15 Minuti di durata

Rune	Incantesimo
ᛉ	**Analizzare Magia (Lhankor Mhy) –** Fornisce una descrizione esatta di almeno una funzione di un singolo oggetto, sostanza o entità magica. 1, C, I, cumulabile
ᛗ	**Assorbimento (Ernalda) –** Assorbe incantesimi diretti al bersaglio. Ogni Punto Runa speso assorbe incantesimi per 1 Punto Runa o 2 Punti Magia, convertendoli in Punti Magia per l'incantatore. 1, D, M, cumulabile
ᛟ	**Balzo (Orlanth) –** Permette al bersaglio di saltare fino a 6 metri in altezza o in lunghezza per la durata dell'incantesimo. Ogni Punto Runa addizionale aggiunge +6 metri alla distanza. 1, D, M, cumulabile
Tutte	**Barriera Spirituale (tutti) –** Aiuta a proteggere il beneficiario dagli attacchi portati dagli spiriti. Ogni Punto Runa investito in questo incantesimo agisce come un'armatura spirituale e assorbe 2 Punti Magia di danno di combattimento spirituale. 1, D, M, cumulabile
ᛟ	**Cammino Oscuro (Orlanth) –** Permette all'utilizzatore di essere completamente invisibile, nascosto da tenebre e ombre, e non udibile per chiunque all'interno della gittata. 1, D, M
ᛝ	**Carisma (Ernalda) –** Raddoppia il CAR del bersaglio e aggiunge +20% a tutte le abilità di Comunicazione e Magia. 1, D, M
ᛁᛁᛁ	**Cassaforte (Issaries) –** Viene lanciato su un contenitore o su un'apertura per impedire accessi indesiderati e deve essere rafforzato con Punti Magia. Quando chiunque non sia l'incantatore prova ad aprire il contenitore messo in sicurezza o prova a oltrepassare un ingresso protetto da questo incantesimo, viene attaccato dai Punti Magia dell'incantesimo. Se viene superato il POT del trasgressore, quest'ultimo subisce 1D6 danni ai suoi Punti Ferita ed è costretto a indietreggiare. Dura 8 settimane. 2, C, speciale
ᛉ	**Chiaroveggenza (Lhankor Mhy) –** Permette all'incantatore di vedere qualsiasi area entro 5 km come se fosse lì. L'incantatore deve essere stato in quel posto in precedenza. 2, D (5km), M
Speciale	**Comandare Spirito del Culto (tutti) –** Consente all'incantatore di comandare un qualsiasi spirito del suo culto, se supera il suo POT. 2, D, M
Speciale	**Congedare Elementale (Ernalda: terra, Orlanth: aria, Sette Madri: tutti tranne aria, Waha: terra) –** Dissolve un elementale del tipo indicato. Con 1 Punto Runa, l'incantatore può provare a dissolvere un elementale piccolo. Con 2 Punti Runa, un elementale medio o piccolo. Con 3 Punti Runa, un elementale grande, medio o piccolo. L'incantatore deve superare il POT dell'elementale per far funzionare l'incantesimo. Var., D, I, cumulabile
ᛉ	**Conoscenza (Lhankor Mhy) –** Permette all'incantatore di conoscere la storia passata di un oggetto. 2, C, M
Tutte	**Divinazione (tutti) –** Permette all'incantatore di porre una semplice domanda alla sua divinità, ricevendo una risposta lunga fino a 7 parole. Richiede un'ora per essere lanciato. 1, speciale, cumulabile
ᛞ	**Esplosione Mentale (Sette Madri) –** Distrugge l'INT del bersaglio se l'incantatore supera il POT di quest'ultimo. L'effetto dura un numero di giorni pari a 1/2 POT dell'incantatore (arrotondato per eccesso) e non può essere dissolto. Se l'incantatore ottiene un successo speciale nel superare il POT del bersaglio, l'attacco causa anche 1D6+2 danni alla testa di quest'ultimo. L'armatura non protegge da tale danno, ma le protezioni magiche sì. 2, D, I
Tutte	**Estensione (tutti) –** Influisce sulla durata di un altro incantesimo. Spendendo 1 Punto Runa, l'altro incantesimo dura un'ora. Per 2 Punti Runa, un giorno. Per 3 Punti Runa, una settimana. 1, speciale, cumulabile

Rune	Incantesimo
Speciale	**Evocare Elementale (Ernalda: terra, Orlanth: aria, Sette Madri: tutti tranne aria, Waha: terra) –** L'incantatore chiede alla divinità di inviargli un elementale del tipo indicato. Gli elementali possono essere di tre taglie: piccoli, medi o grandi. La taglia dell'elementale dipende da quanti Punti Runa vengono spesi nell'incantesimo (1 punto: piccolo, 2 punti: medio, 3 punti: grande; limitati dalla taglia massima degli elementali accessibili dal culto). Una volta evocato, l'elementale serve il personaggio evocatore finché non viene fisicamente distrutto o finché non saranno passati 15 minuti, a seconda di cosa avvenga prima. Var., D, M, cumulabile
⦶	**Follia (Sette Madri) –** Se l'incantatore supera il POT del bersaglio, questi subisce un effetto determinato dal tipo di successo. *Successo critico:* il bersaglio impazzisce per un numero di giorni pari a 30 meno il suo POT. *Successo speciale:* per i prossimi 30 - POT minuti il bersaglio attacca la persona a lui più vicina come se fosse sotto gli effetti dell'incantesimo degli spiriti Fanatismo. *Successo normale:* la vittima sviene per 30 - POT minuti durante i quali non può essere ridestata. *Fallimento o disastro:* nessun effetto. 2, D, I.
⌀	**Fulmine (Orlanth) –** Evoca un fulmine che, se viene superato il POT del bersaglio, infligge 1D6 danni per Punto Runa utilizzato nel lancio a una singola parte del corpo del bersaglio. L'armatura non protegge da tale danno. 1, D, I, cumulabile
□⧖	**Guarire Corpo (Ernalda) –** Cura tutto il danno subito da un personaggio, indipendentemente dal numero di parti del corpo coinvolte. 3, C, I
Tutte	**Guarire Ferite (tutti) –** Cura un ammontare di Punti Ferita (sia a una o a più parti del corpo ferite che al totale di Punti Ferita del personaggio) pari ai Punti Magia spesi in aggiunta al Punto Runa richiesto. 1, C, I
Tutte	**Incantesimo Multiplo (tutti) –** Permette a chi lo usa di combinare due incantesimi della magia degli spiriti, lanciandoli simultaneamente. Questo incantesimo influenza tutti gli incantesimi lanciati dal beneficiario nel corso della sua durata: pertanto, chi ne beneficia può lanciare due incantesimi della magia degli spiriti in ogni successivo round di combattimento. 1, personale, M, cumulabile
Y	**Individuare Verità (Lhankor Mhy) –** Permette all'incantatore di capire chi stia mentendo all'interno di un raggio di 5 metri dal punto bersaglio. 1, D, M
□⧖	**Inviolabile (Ernalda) –** Influenza qualsiasi cultista di Ernalda od Orlanth entro 3 metri dall'incantatore. Cancella le magie che colpiscono le emozioni dai bersagli, tra cui Demoralizzare e Fanatismo. Gli influenzati diventano calmi e, se possibile, evitano la violenza. 1, personale, M, cumulabile
Y	**Leggere la Mente (Lhankor Mhy) –** Fa sì che l'incantatore legga i pensieri consci del bersaglio senza il suo consenso, anche se quest'ultimo si accorge di avere un intruso nella mente. L'incantatore deve superare il POT del bersaglio per far funzionare l'incantesimo. 2, D, M
⌀	**Nube di Foschia (Orlanth) –** Crea una bolla di foschia dall'aspetto naturale di 2 metri di diametro per ogni Punto Runa speso nell'incantesimo. La visibilità attraverso e oltre la nebbia è limitata a 1 metro. 1, D, M, cumulabile
⌀ᔕ	**Parole del Vento (Orlanth) –** Sfrutta il vento per trasportare le conversazioni fino all'orecchio dell'incantatore, come se fosse accanto a chi sta parlando. 1, D, M
ᔕ	**Passaggio (Issaries) –** Deve essere lanciato con Serratura. Ogni punto cumulato permette a una persona aggiuntiva oltre l'incantatore di aprire o passare attraverso l'apertura oggetto dell'incantesimo. 1, speciale, cumulabile
Y	**Ricostruzione (Lhankor Mhy) –** Permette all'incantatore di percepire tramite i propri sensi una qualsiasi sequenza di eventi passati. La sequenza ha una durata di 15 minuti e l'incantatore deve trovarsi nell'area in cui tali eventi hanno avuto luogo. L'incantatore deve specificare l'ora e la data della visione. 3, D, M
⦶	**Riflettere (Sette Madri) –** Riflette gli incantesimi che non riescono a superare il POT dell'essere protetto. Nel successivo Ordine di Attacco, gli incantesimi riflessi prendono a bersaglio coloro i quali li hanno lanciati. Il POT degli incantesimi d'attacco riflessi è pari a quello con cui vennero originalmente lanciati. Ogni punto cumulato in quest'incantesimo durante il lancio riflette 2 Punti Magia o 1 Punto Runa. Riflettere non funziona se l'incantesimo in arrivo è troppo potente. 1, D, M, cumulabile
⦶⧖	**Rigenerare Arto (Ernalda, Sette Madri) –** Rigenera un arto reciso o menomato. 2, C, I
Tutte	**Rimuovere Magia (tutti) –** Ogni Punto Runa cancella incantesimi per un costo di 2 Punti Magia o 1 Punto Runa. 1, D, I, cumulabile
□	**Risvegliare Passione (Ernalda) –** Aggiunge +20% a una passione del bersaglio, può creare una nuova passione temporanea a 20%. Ogni punto cumulato aggiunge +20% alla passione. 1, D, M, cumulabile

Rune	Incantesimo
ᚷᛏ	**Scudo (Orlanth, Waha)** – Ogni Punto Runa investito in Scudo offre al bersaglio 2 punti armatura magici e 2 punti di Contromagia (equivalente all'incantesimo della magia degli spiriti, vedi pagina 19). Gli effetti sono cumulativi con Protezione o Contromagia. 1, D, M, cumulabile
ᚷ	**Scudo di Terra (Orlanth) –** Fornisce uno scudo con punti armatura infiniti per la durata dell'incantesimo. 3, C, M
ᛁᛁᛁᛊ	**Serratura (Issaries) –** Quest'incantesimo serra una porta o un altro tipo di apertura con una FOR pari al numero di Punti Magia spesi (in aggiunta al Punto Runa richiesto). Richiede un'ora per essere lanciato e dura 8 settimane. 1, speciale, cumulabile
ᛊ	**Teletrasporto (Orlanth) –** L'incantatore può teletrasportarsi in qualsiasi punto visibile ai propri occhi o a quelli di uno spirito a lui alleato. Ogni Punto Runa addizionale investito in questo incantesimo consente di teletrasportare contemporaneamente un ulteriore essere vivente in contatto con l'incantatore. 3, C, M
ᛉ	**Traduzione (Lhankor Mhy) –** Traduce tutte le parole toccate dall'indice dell'incantatore a una normale velocità di lettura, lasciandogli successivamente un'idea del loro significato. 1, C, M
Tutte	**Trovare Nemico (tutti) –** Avvisa l'incantatore di chiunque, entro la gittata, intenda nuocergli. 1, D, M
ᛊ	**Vigilare il Sentiero (Issaries) –** Deve essere lanciato su un sentiero conosciuto o una strada visibile attraversata dall'incantatore. Allerta chi lo utilizza riguardo la direzione e il numero (ma non il tipo) di nemici e trappole nel raggio di 100 metri. Dura per tutta la durata del percorso e finché l'incantatore resterà sveglio. 2, personale, speciale
Tutte	**Vista dell'Anima (tutti) –** Consente al beneficiario di percepire sia l'aura di POT degli esseri viventi che i Punti Magia correnti di altre cose e creature, inclusi quelli investiti negli incantesimi correntemente in atto. 1, D, M
ᛉ	**Voce della Verità (Lhankor Mhy)** – Costringe il bersaglio a non dire altro che la verità per tutta la durata dell'incantesimo, rispondendo a qualsiasi domanda alla lettera. L'incantatore deve superare il POT del bersaglio per ogni domanda. 2, D, M
ᚷᛊ	**Volo (Orlanth, Issaries) –** Trasporta attraverso l'aria un oggetto (incluso l'incantatore) dal peso pari o inferiore a TAG 6 per la durata dell'incantesimo. Ogni Punto Runa extra aggiunge +6 TAG. Gli oggetti volanti hanno Movimento 12. 1, D, M, cumulabile

LA TORRE DIROCCATA

PER INIZIARE

Per giocare a quest'avventura, tu, in quanto Game Master, devi distribuire le schede dei personaggi pregenerati (pagine 42-47), assegnandoli come preferisci. Dovresti avere almeno un set di dadi, descritto a pagina 1, e qualcosa con cui scrivere. È anche consigliato fare una copia degli incantesimi elencati alle pagine 19 e 22-24. Una copia della mappa di pagina 27 può esserti utile come riferimento, ma non è essenziale.

INTRODURRE GLORANTHA

Se i giocatori non hanno familiarità con Glorantha, leggere o parafrasare loro quanto segue, per fornire una rapida panoramica di Glorantha e dell'ambientazione.

Benvenuti a Glorantha, un luogo mitico di eroi e dèi, dove le persone prestano fedeltà a tribù, città e culti, non ad allineamenti o ideologie astratte. Anche se quella umana è la specie dominante, la sua egemonia è da attribuire unicamente alla litigiosità delle Razze Antiche, che ancora governano su gran parte del mondo.

A Glorantha, gli dèi e le dee sono reali, e i loro culti giocano un ruolo importante in buona parte dei grandi eventi. Gli aspiranti eroi di questa epoca sono conosciuti come avventurieri, e ognuno di loro è legato ad alcune Rune, poteri cosmici che caratterizzano Glorantha e che sono manifestati anche dagli dèi. Potenti divinità sono associate alla Terra, all'Aria, all'Acqua, alle Tenebre e alla Luna, come pure alla Morte, alla Vita, al Cambiamento, alla Stasi, all'Illusione, alla Verità, al Disordine e all'Armonia, e ciascuno di questi aspetti è a sua volta associato a una Runa. Gli avventurieri aderiscono al culto dei loro dèi, da cui traggono magia e aiuto.

Gli avventurieri sono membri partecipativi e attivi della società, che si tratti di clan, tribù, città o altre comunità. Hanno doveri, devozioni e conflitti che li portano a essere più di semplici filibustieri, e hanno legami con il mondo di Glorantha e con le Rune tanto intensi quanto profondi. Progredendo all'interno dei rispettivi culti, gli avventurieri rafforzano la propria connessione con le Rune, ottenendo potere e progredendo di impresa in impresa sino a diventare dei veri Eroi.

Uno dei luoghi più importanti di tutto Glorantha è il Passo del Drago, una terra afflitta da conflitti e benedetta da opportunità, un posto estremamente magico, il fulcro di molti dei più importanti miti del mondo. Secondo le profezie, è nel Passo del Drago che avrà luogo un'imponente e apocalittica serie di eventi chiamata Guerre degli Eroi. Una recente rivoluzione contro l'invasore Impero Lunare ha ridotto in rovina molte delle città del Passo. Al suo passaggio, nobili, culti e clan lottano per potere e autorità, mentre i liberatori faticano a ricostruire e rivendicare ciò che è andato perduto.

SCENA D'APERTURA

Leggere ad alta voce il seguente testo ai giocatori:

Siete in viaggio da un paio di giorni, all'inseguimento dei ladri che hanno rubato gran parte del bestiame della vostra tribù, una delle sue principali fonti di ricchezza. Nel corso di questo crimine esecrabile, i ladri hanno ucciso due dei vostri compagni di clan e ne hanno ferita una terza: dei semplici mandriani, non dei guerrieri. Zarah, la moglie del capo del vostro clan, ha inviato voi, i suoi alleati più forti e fisicamente abili, all'inseguimento dei ladri, per recuperare il bestiame e vendicare l'ingiuria arrecata all'intero clan.

La tua sorella di clan ferita ha riconosciuto dei membri del clan Cane Grigio tra i predoni, in particolare un uomo chiamato Danakos, un Cane Grigio ambizioso e pieno di rancore. Il percorso dei banditi vi ha portati in direzione delle terre appartenenti alla tribù Lismelder, nello specifico al villaggio natale dei Cane Grigio.

A questo punto, sarebbe utile per i giocatori presentare i rispettivi avventurieri, se non l'hanno ancora fatto. Ogni scheda dell'avventuriero pregenerata contiene una breve introduzione che riassume le informazioni fondamentali riguardanti il personaggio, descritte tramite le sue stesse parole, e i giocatori dovrebbero essere incoraggiati a leggere o a parafrasare tale testo, calandosi nel personaggio quanto desiderano.

Alcune schede pregenerate menzionano delle connessioni e relazioni pregresse tra gli avventurieri, che il Game Master potrebbe chiedere ai giocatori di espandere, facendo in modo che ognuno possa calarsi nel proprio ruolo. Non si deve sempre andare tutti d'accordo e, nel corso del tempo, delle amichevoli rivalità o lealtà non scontate possono aggiungere tante opportunità di interpretazione.

Si dà per scontato che gli avventurieri abbiano con loro cibo, bevande e altre provviste adeguate per diversi giorni, nonché qualsiasi effetto personale a loro necessario.

L'avventura introduttiva La Torre Diroccata *introduce il mondo di Glorantha e il sistema* RuneQuest, *ed è concepita per un gruppo di 3-5 giocatori e un Game Master. Tale sezione introduttiva è scritta per permettere ai giocatori e al Game Master di immergersi immediatamente in Glorantha e nel regolamento di* RuneQuest, *introducendo le regole di gioco all'occorrenza, piuttosto che tutte insieme.*

Se lo desideri, un ulteriore avventuriero pregenerato (un assistente sciamano e le sue regole di supporto) è disponibile su www.raven-distribution.com

LE TERRE DESOLATE DELLA CATENA DEI MONTI FUOCO STELLARE

Gli avventurieri si trovano in un'area conosciuta dalle tribù Colymar e Lismelder come "le terre desolate", situata all'estremo sud della catena dei monti Fuoco Stellare, una regione quasi interamente priva di insediamenti. Le terre desolate sono un terreno difficile, irto di macerie e pieno di chiazze erbose che si estendono fin dove lo sguardo riesce a posarsi, interrotte occasionalmente da piccole alture, modeste macchie di alberi spogli, formazioni di rocce frastagliate con incisioni illeggibili e quasi interamente erose, e piccole pozze di fanghiglia solitamente stagnante. Più avanti, le alture si fondono nelle colline e nelle montagne della catena dei Fuoco Stellare. Ci sono tracce di fondamenta e mura semisepolte, appartenute a civiltà scomparse da tempo, testimonianze di un'epoca in cui quel luogo è stato più abitabile. Antichi tumuli funerari, camere sepolcrali e dolmen (tombe realizzate con lastre di pietra), in buona parte violati già in tempi antichi, costellano il terreno, isolati o in gruppi. Abbondano anche le pietre erette, con menhir e steli incise che sono stati distrutti e ricostruiti nel corso degli anni, ma che ora vengono quasi del tutto ignorati.

Diversamente da tutte le altre terre ricche e verdeggianti del Passo del Drago, contese da diverse tribù, le terre desolate possono sostenere poca vita: migliaia di ettari di terreno inutile, tendenzialmente abbandonati. Nessun avventuriero è mai stato qui prima d'ora. A Glorantha vi sono molti luoghi definiti terre desolate e questo è solo uno di essi.

Cosa sanno gli avventurieri:

Il Game Master dovrebbe concedere ai giocatori di porre qualsiasi domanda pertinente che possano avere, rispondendo a qualsiasi quesito riguardante le conoscenze comuni (fornite nell'elenco puntato a seguire) e richiedendo dei tiri abilità per fornire altre informazioni, quando applicabili. È generalmente una buona idea fornire soltanto le informazioni richieste, per evitare di sovraccaricare i giocatori con dettagli che potrebbero non essere rilevanti per loro.

- Il capo del vostro clan è Baranthos figlio di Estavos (il padre dell'avventuriero Harmast), che ora si trova al Tempio della Cupola del Sole per la fiera della stagione dei commerci, in compagnia di molti altri nobili e proprietari terrieri del vostro villaggio, con una scorta di guerrieri a loro protezione. In sua assenza, sua moglie, Zarah, è al comando del clan, ed è stata lei a chiedervi di compiere questa impresa. *Se Harmast è presente tra gli avventurieri, essendo suo figlio è obbligato a obbedirle*.
- Quando i suoi mandriani non hanno fatto ritorno con il bestiame, Zarah ha inviato un messaggero. Giunto ai pascoli, questi ha trovando i mandriani riversi sul terreno, due già deceduti e un'altra gravemente ferita.
- La mandriana ferita si chiama Berra. Dice che sono stati aggrediti mentre stava sorvegliando gli animali al pascolo, a un paio di chilometri di distanza dal villaggio. I mandriani suoi compagni (Endach e Datha) sono stati uccisi, mentre lei è stata creduta morta. Ha riconosciuto Danakos figlio di Egrost come colui che la ha aggredita piantandole una lancia nell'addome, e sostiene che gli altri Cane Grigio siano rimasti sorpresi dal suo operato.
- Il clan Cane Grigio fa parte della tribù Lismelder, rivale atavica della tribù Colymar (a cui gli avventurieri sono affiliati). I Cane Grigio si contendono con i Colymar il possesso dei Fuoco Stellare. È probabile che i Cane Grigio abbiano sfruttato il periodo della fiera come un' opportunità per razziare i loro vicini, di certo come rivalsa per qualche affronto subito in passato.

CHE STA SUCCEDENDO?

Queste informazioni sono destinate al Game Master e non vanno lette ai giocatori.

Il **clan Cane Grigio**, parte della tribù Lismelder ha un'acerrima rivalità con la tribù Colymar (a cui appartengono o a cui hanno giurato attualmente fedeltà i giocatori). Tra i Cane Grigio c'è un guerriero particolarmente ambizioso, **Danakos figlio di Egrost**, un uomo che serba rancori di vecchia data contro i Colymar. Quando il capo del clan e i nobili della sua tribù sono partiti per il Tempio della Cupola del Sole per la fiera stagionale che coinvolge molti clan, Danakos ha deciso che quella era la sua occasione per rubare ai Colymar qualsiasi animale non portato al mercato. Imponendosi con prepotenza, Danakos ha rapidamente convinto un gruppo di suoi compari ad accompagnarlo in questa incursione.

I Cane Grigio hanno attraversato le terre desolate, intrufolandosi in terreno Colymar e trovando il bestiame al pascolo con i suoi sorveglianti. Gli alleati di Danakos credevano di essere lì unicamente per rubare il bestiame e si sono molto adirati nel vedere che, invece di legare o mettere fuori combattimento i mandriani, Danakos li ha uccisi. Dopo un breve litigio, hanno portato via sessanta animali dei Colymar, visto che ormai avevano già oltrepassato il limite per tornare a casa a mani vuote. A loro insaputa, però, la mandriana Berra è sopravvissuta alle ferite.

Nel corso della prima notte sulla via del ritorno, accampati con il bestiame rubato e amareggiati dal corso degli eventi, i Cane Grigio hanno incontrato una donna misteriosa, che vagava per le terre desolate. Sfortunatamente per i ladri, non si trattava di una semplice donna, ma della proiezione spirituale di Idrima, un'antica divinità demoniaca risalente alla Prima Era, a lungo sepolta tra le rovine del bosco vicino. Una volta veniva venerata nelle terre desolate e il suo tempio è nascosto tra quelle rovine. Il paesaggio è costellato di idoli totemici a lei dedicati, sebbene in buona parte consumati e irriconoscibili, alcuni anche sfregiati e abbattuti da coloro che giunsero in seguito.

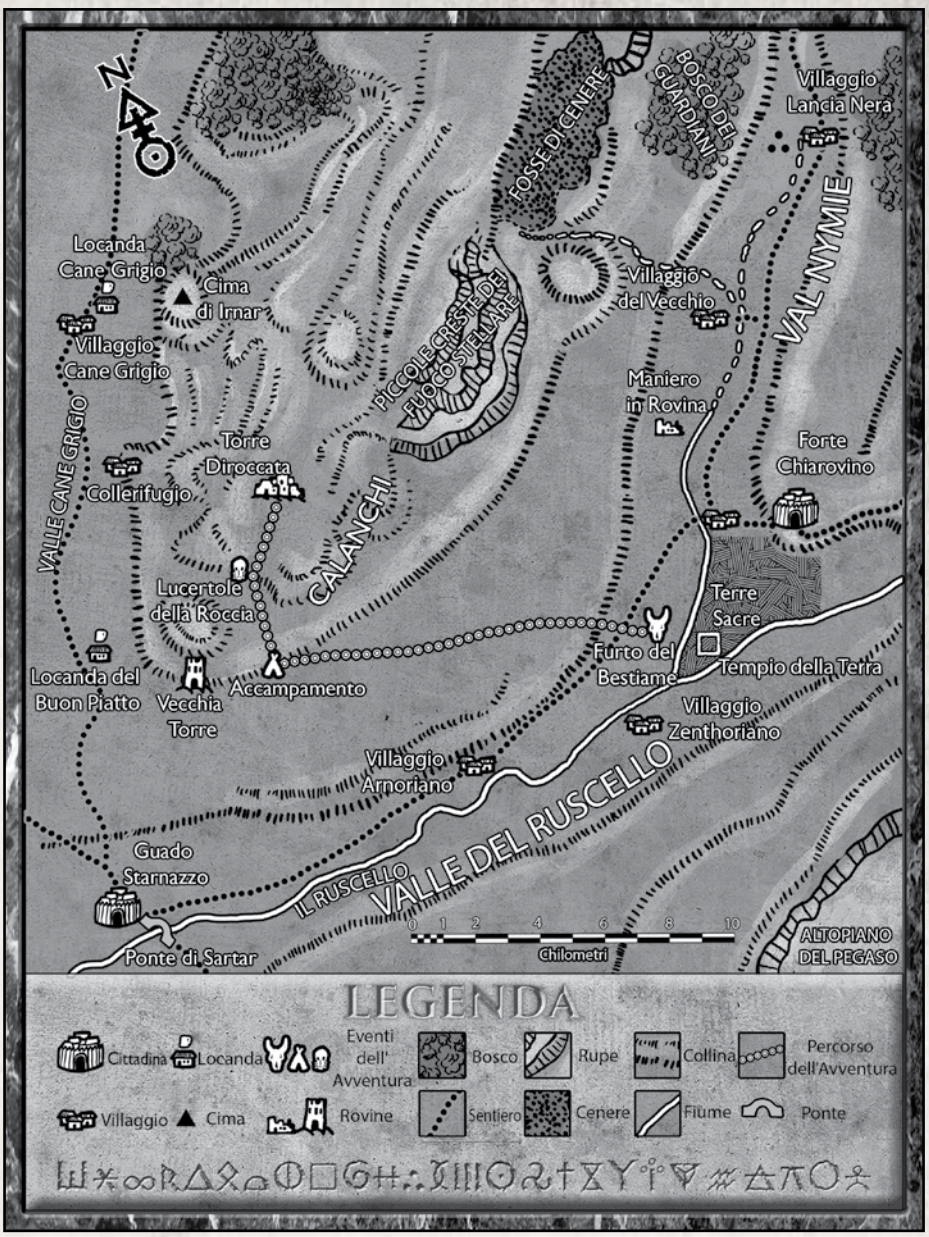
Idrima era ancora addormentata, persa in un torpore durato millenni, ma il rumore del bestiame e la promessa di così tanta carne e sangue l'hanno parzialmente risvegliata. Quindi, ha inviato una delle sue trame del sogno: uno spirito intessuto di etere spirituale in cui riporre la propria coscienza, ancorandosi ai pochi idoli che ancora sono sparsi su quelle terre. Questa ha trovato l'accampamento dei Cane Grigio, e di conseguenza gli animali, poi ha ammaliato Danakos, piegandolo alla sua volontà.

Quest'ultimo ha provato a consegnarle il bestiame rubato, sacrificandolo a lei. Una dei suoi seguaci ha però protestato, venendo uccisa dall'uomo che poi ha costretto gli altri a sottomettersi. Smontato il campo, il gruppo si è spostato tra le rovine, lasciando lì gli animali, per poi entrare in un antico tempio sotto la guida del loro compagno posseduto. Ma il loro fato è stato tragico.

Oltre a Danakos, solo un altro Cane Grigio è ancora in vita, sebbene sia ormai impazzito, e tenti soltanto di nascondersi dal suo compagno di clan. Nel frattempo, Danakos sta preparando un rituale per risvegliare l'antica divinità demoniaca, nutrendola con offerte costituite da pregiato bestiame Colymar.

Quelle elencate sono conoscenze comuni. Per enfatizzare quanto ignobili siano stati tali eventi, il Game Master può chiedere se gli avventurieri fossero amici o parenti dei mandriani. Un simile oltraggio potrebbe permettere a un avventuriero di invocare la sua passione Lealtà (Tribù Colymar) per potenziare un'abilità negli eventi a venire.

Se gli avventurieri vogliono saperne di più, il Game Master dovrebbe chiedere loro di effettuare dei tiri abilità appropriati.



- Superando un tiro **Nozioni Locali (Sartar)** si rivela che il Cane Grigio chiamato Danakos figlio di Egrost è un attaccabrighe. Un successo speciale al tiro svela che ha assalito dei membri della tribù Colymar in occasione di diverse festività, dando inizio ad alcuni scontri. Con un successo critico, l'avventuriero ricorda che aveva un cugino all'interno della tribù Colymar, acquisito grazie a un matrimonio, ma che lo uccise in un duello mentre erano entrambi ubriachi. Costretto al risarcimento da parte della sua stessa tribù, i Lismelder, Danakos andò in rovina e iniziò a odiare i Colymar in modo irrazionale, incolpandoli delle sue sfortune.
- Se un avventuriero chiede di poter esaminare il pascolo prima di proseguire e supera un tiro **Seguire Tracce**, noterà che, a giudicare dalle impronte, il bestiame è stato preso da una mezza dozzina di Cane Grigio. Un successo speciale svelerà che, per qualche ragione, c'è stata una rissa tra i Cane Grigio prima di ripartire, proprio accanto ai corpi dei Colymar. Un successo critico permetterà all'avventuriero che sta esaminando la zona di identificare le impronte dell'assassino.

Quando i giocatori sono pronti a proseguire, il Game Master può leggere o parafrasare quanto segue:

È stato abbastanza semplice seguire i banditi, visto che era per loro impossibile nascondere il percorso di una sessantina di bestie, ma questi hanno preso una strana deviazione verso nord, diretti in quelle terre desolate in cui nessun clan è interessato ad avventurarsi. Il cielo grigio e cupo che incombe sulle vostre teste non vi offre alcun conforto in questo luogo tetro, e qualsiasi speranza di far ritorno verso casa con il bel tempo sembra essere perduta. Ogni tanto, percepite degli scrosci di pioggia e dei tuoni più a sud, presagi di un'imminente tempesta.

Seguendo il percorso dei ladri di bestiame, vi siete imbattuti in una vista inquietante…

Il Game Master deve chiedere a ogni avventuriero di effettuare un tiro **Avvistare**. In caso di successo gli avventurieri scorgono una figura umanoide stesa supina sul terreno, alcune centinaia di metri più a nord, riversa in uno dei grandi solchi scavati nel terreno dalle impronte degli animali. Un successo speciale o critico svela che un piccolo gruppo di corvi sta banchettando sulle carni dell'individuo, prova che si tratti di un cadavere. Se il tiro fallisce, il gruppo s'imbatterà nel corpo seguendo il cammino delle bestie.

UNA VOLTA CHE UCCIDI UN TUO SIMILE…

Avvicinandosi al corpo e osservandolo con maggiore attenzione, è possibile notare che si tratta di una donna umana, dai capelli scuri e gli occhi castani. Si tratta di un membro del clan Cane Grigio, dato che indossa la tunica di lana dagli orli blu caratteristica del loro vestiario. Scacciando i corvi, gli avventurieri possono esaminare il corpo da vicino. Così facendo, possono scoprire che alla donna è stata tagliata la gola e che non ha nulla di valore su di sé: i laccetti in cuoio che reggevano il suo borsello sono stati tranciati e ogni arma che poteva avere le è stata sottratta. È rimasto solo un piccolo temperino, legato alla sua cintura. Vicino al cadavere, c'è un cerchio di pietre con all'interno ciò che resta di un falò.

Superando un tiro **Seguire Tracce** si scopre che è stata uccisa, probabilmente mentre era seduta accanto al fuoco, per poi essere trascinata via e abbandonata. Le tracce del passaggio degli animali si sovrappongono a quelle del trascinamento, indicando che è stata uccisa prima che venisse nuovamente mosso il bestiame. Un successo speciale o critico svela che le impronte degli stivali del suo omicida coincidono con quelle di Danakos, l'assassino dei pastori Colymar.

Superando un tiro **Costumi (Heortiani)** si scopre che è piuttosto inconsueto nel clan Cane Grigio (e tra i Colymar) uccidere un membro del clan, lasciando il corpo steso a faccia in giù, in pasto

ai corvi, senza dargli degna sepoltura o quantomeno una sistemazione rispettosa. L'avventuriero che supera questo tiro può anche riconoscere che la cosa più onorevole da fare sarebbe quella di seppellire il cadavere della Cane Grigio. Il terreno è troppo roccioso per scavare una fossa a mani nude (e gli avventurieri hanno pochi strumenti a loro disposizione per farlo), ma possono facilmente raccogliere abbastanza pietre per coprire il corpo, operazione che richiederebbe appena un quarto d'ora.

Se Yanioth si trova tra gli avventurieri, potrebbe mettere a disposizione il suo elementale della terra evocandolo per questo compito.

GLI ALBERI HANNO GLI OCCHI

Mentre (o se) gli avventurieri riflettono sulle circostanze in cui è avvenuto l'omicidio, il Game Master deve richiedere un altro tiro **Avvistare**. Con un successo, è possibile notare dei movimenti in lontananza: qualcuno li sta osservando, in piedi, accanto a un piccolo boschetto a ovest del percorso tracciato dagli animali. Se gli avventurieri fanno in qualche modo intuire che sono consapevoli della sua presenza (gridando, facendo dei cenni, ecc.), la figura scappa in tutta fretta, cercando riparo tra i dirupi rocciosi presenti dall'altro lato del bosco.

Inseguirla non dovrebbe rappresentare un grande problema, visto che sarà loro evidente che si tratta di un uomo anziano, con indosso un perizoma e un mantello logoro, consunto ai bordi e rattoppato in modo bizzarro. Un successo speciale o critico ottenuto nel precedente tiro **Avvistare** svela tutto questo già dal primo avvistamento. L'anziano si muove aiutandosi con un grezzo bastone di legno, i suoi capelli sono indomabili e arruffati, e continua a guardarsi alle spalle con timore se gli avventurieri sembrano avvicinarsi.

Se gli avventurieri scelgono di non approfondire o comunque di non avvicinarsi all'uomo, il Game Master deve consultare la sezione *Sulla strada verso le rovine* a pagina 31. Se lasciato in pace, l'uomo si nasconde in un dirupo finché gli avventurieri non saranno abbondantemente al di fuori del suo campo visivo. Una volta che avrà campo libero, egli si muoverà, avvicinandosi al Cane Grigio morto. A questo punto, proverà a dar pace allo spirito della defunta, tornando poi alla sua capanna (descritta in *Un riparo dalla tempesta*, pagina 30) dove andrà avanti con la sua vita di eremita fino all'arrivo della sua morte, semplice e senza alcuna cerimonia, anni dopo.

Parlare con il vecchio

Se l'anziano viene interpellato o seguito, gli avventurieri hanno modo di osservarlo meglio (come descritto poc'anzi). Conscio del loro avvicinarsi, si nasconderà appoggiandosi con le spalle a un pendio roccioso, brandendo il suo bastone per difendersi da qualsiasi aggressore.

- Superando una **Prova di Intelligenza (INT×5)** ci si rende conto che è quasi cieco. Ha un occhio bianco come il latte, mentre l'altro è socchiuso per lo sforzo. Sta ascoltando con attenzione il movimento degli avventurieri sul terreno roccioso, cercando di capirne gli spostamenti.
- Superando un tiro effettuato **Nozioni Locali (Sartar)** l'avventuriero ne riconosce l'identità: un razziatore di tombe di nome Carthalo, noto per saccheggiare oggetti dai tumuli funerari, rivendendoli poi nelle stazioni commerciali. Era scappato molto tempo fa e sono diversi anni che non passa dal villaggio degli avventurieri. Un successo speciale svela che, decenni prima, Carthalo era un uno sciamano piuttosto esperto e un cultista di Daka Fal, che viveva nelle terre dei Colymar. È impazzito durante un combattimento con uno spirito e da quel momento non è più stato lo stesso.
- Superando una **Prova di Fortuna (POT×5)** a un avventuriero può tornare in mente il vecchio Carthalo, visto l'ultima volta diversi anni prima.
- Carthalo può essere rapidamente calmato con un uso riuscito di **Raggirare**, mentre si può utilizzare **Oratoria** nel caso gli avventurieri abbiano una buona dose di pazienza. In alternativa, il Game Master può semplicemente consentire ai giocatori di interpretare l'incontro, stabilendo in questo modo quanto rapidamente Carthalo diventerà più incline a parlare con loro.

Se uno degli avventurieri lo attaccasse o provasse a disarmarlo, lascerà rapidamente cadere il bastone rivolgendosi agli spiriti per farsi accogliere da loro. Non è un combattente e ucciderlo non recherebbe alcun onore a chiunque si macchiasse di un'azione così malvagia. Anzi, visto che è in grado di evocare degli spiriti per aiutarlo, potrebbe anche chiedere loro di vendicare la sua morte.

LUOGHI

I seguenti luoghi sono segnati sulla mappa, ma non sono rilevanti per l'avventura.

- **Val Nymie:** un'area abitata di piccole fattorie, vigneti e pascoli per mandrie e greggi, controllata dalla tribù Colymar.
- **Forte Chiarovino:** l'insediamento principale della tribù Colymar e il villaggio del clan Ernaldori. Il re della tribù risiede qui. C'è un mercato settimanale, dei templi dedicati agli dèi tribali e ampi vigneti che si stendono verso nord ed est.
- **Terre Sacre:** i vigneti e i campi del Tempio della Terra.
- **Tempio della Terra:** il principale Tempio della Terra di questa regione, la cui alta sacerdotessa è importante quanto un re tribale.
- **Villaggio Arnoriano:** casa del clan Arnoriano, appartenente alla tribù Colymar.
- **Guado Starnazzo:** un insediamento mercantile, è il principale attraversamento del Ruscello, grazie al Ponte di Sartar, un attraversamento in pietra costruito dall'omonimo principe. Le imbarcazioni caricano qui le merci per portarle fino a Esrolia.
- **Vecchia Torre:** un'antica fortificazione, al momento disabitata, il cui possesso è conteso tra le tribù Colymar e Lismelder.
- **Locanda del Buon Piatto:** i viaggiatori tra i fiumi Torrente e Ruscello possono trovare qui alloggio, cibo e bevande.
- **Collerifugio:** casa del clan Collerifugio della tribù Lismelder.
- **Villaggio Cane Grigio:** casa del clan Cane Grigio, appartenente alla tribù Lismelder, noto per lo più per la sua Locanda Cane Grigio, dove i viaggiatori possono trovare alloggio, cibo e bevande.
- **Piccole Creste dei Fuoco Stellare:** queste ripide falesie sono sacre al culto di Orlanth, e sono reclamate dal clan Orlmarth.
- **Terre Desolate:** questa regione ai margini dei Fuoco Stellare è rivendicata sia dalla tribù Colymar che da quella Lismelder. Non possiede insediamenti ed è considerata buona soltanto per il pascolo delle pecore.
- **Torre Diroccata:** un'antica rovina nelle terre desolate dei Fuoco Stellare

L'EREMITA DELLE TERRE DESOLATE

Una volta calmato e convinto che gli avventurieri non sono le stesse persone passate di lì la notte precedente, né tantomeno dei loro alleati, l'uomo parlerà liberamente. Il Game Master è incoraggiato a rendere la conversazione con Carthalo piuttosto impegnativa, visto che è un po' svanito e non parla spesso con altri uomini. Gran parte delle sue conversazioni avvengono con gli spiriti, con la sua divinità Daka Fal, con l'ambiente e con se stesso, e per questo motivo ha perso un po' delle sue abilità sociali nel conversare e nel comportarsi. È anche affamato e il suo sguardo è facilmente attirato dagli oggetti luccicanti che potrebbero costituire buone offerte per gli spiriti che abitano nelle terre desolate.

Carthalo sa chi sono i Cane Grigio, i Lismelder e i Colymar, visto che ha trascorso la sua intera esistenza nei loro territori. Il Game Master deve effettuare un tiro **Reputazione** per ogni avventuriero proveniente da tali aree; in caso di successo, Carthalo ne avrà sentito parlare. Potrebbe anche ricordarsi di quando loro erano ancora bambini.

Non ci vuole molto a convincere Carthalo e sotto riportiamo le informazioni che può fornire:

- Carthalo menziona con timore una "Donna di Pietra", qualcuno che gli avventurieri dovrebbero evitare, e ogni tanto si guarda attorno per controllare che non si trovi nelle immediate vicinanze (non lo è). "*Ogni tanto, ella si desta e percorre le terre desolate, e così, se la doveste incontrare, fuggite via*".
- Era in cerca di radici, quando notò l'arrivo della mandria, e rimase ad ascoltare cosa accadesse, tenendosi a distanza dall'accampamento dei Cane Grigio. La Donna di Pietra si avvicinò a uno degli individui, lanciando un incantesimo su di questi.
- Quell'uomo è poi tornato indietro, annunciando agli altri che avrebbero proseguito verso nord, e non verso Talavaldis, il loro villaggio. Quando gli altri protestarono, egli uccise uno dei suoi stessi uomini. Gli altri fecero i bagagli e ripartirono, nel bel mezzo della notte. "*Tutto ciò avvenne attorno a mezzanotte, più o meno mezza giornata fa*".
- I Cane Grigio stanno probabilmente portando il bestiame alle rovine della Donna di Pietra, un antico complesso sacro situato sulla cima di una collina, ben addentro alle irte colline boscose che si stendono verso nord. Le antiche rovine non sono tuttavia difficili da trovare e l'ampio sentiero creato dalle impronte delle zampe può portare gli avventurieri direttamente lì.
- Carthalo non sa esattamente cosa sia la Donna di Pietra, ma la evita, perché lo terrorizza. La chiama così perché assomiglia agli idoli intagliati nella pietra sparpagliati ovunque in quest'area.

Il Cane Grigio fantasma

Esaminando il campo e superando un tiro **Seguire Tracce** non si troverà alcun segno di questa Donna di Pietra. Non sono visibili altre impronte umane recenti, oltre a quelle dei Cane Grigio e di Carthalo. Non è richiesto alcun tiro per capire dove si siano diretti, visto che le zampe degli animali hanno lasciato un sentiero di impronte talmente ampio che chiunque sarebbe in grado di seguirlo.

Mentre gli avventurieri parlano con Carthalo, diviene ovvio che le condizioni meteorologiche stiano peggiorando. Le nuvole sulle loro teste si scuriscono e inizia a cadere una pioggia leggera, non sufficiente a inzuppare nessuno, ma comunque fastidiosa.

Carthalo afferma che sia il caso di dare riposo allo spirito della donna Cane Grigio, perché non vuole che ci sia un altro spirito a vagare sperduto nelle terre desolate. "*Le terre desolate sono piene di spiriti e fantasmi di ogni tipo. La maggior parte sono solo affamati di qualcosa, come lo siamo tutti*".

CARTHALO

Sciamano di Daka Fal

Carthalo è un uomo piccolo e dal fisico ascetico, che parla e borbotta spesso con persone che non sono lì con lui. È coperto da innumerevoli tatuaggi e raramente indossa qualcosa che vada oltre a un perizoma e a un mantello di lana pieno di toppe.

Carthalo ha il terrore ossessivo di essere osservato e spiato da diverse cose: dagli idoli della Donna di Pietra, da fantasmi di epoche lontane che furono nemici giurati dei suoi antenati, dai gufi e da un procione parlante.

FOR 11	COS 13	TAG 11
INT 15	DES 12	CAR 16
POT 18	Punti Magia 18	

Parte del corpo	D20	Armatura/PF
Gamba destra	01-04	0/5
Gamba sinistra	05-08	0/5
Addome	09-11	0/5
Petto	12	0/6
Braccio destro	13-15	0/4
Braccio sinistro	16-18	0/4
Testa	19-20	0/5

Arma	%	Danno	OdA	PF
Bastone a due mani	75	1D8	5	8

Rune: Luna 60%, Morte 75%, Uomo 90%.
Punti Runa: 6 (Daka Fal)
Passioni: Lealtà (Spiriti degli Antenati) 80%
Movimento: 8
Punti Ferita: 14
Armatura: Nessuna.
Abilità: Saltare 50%, Scalare 60%, Nozioni sugli Spiriti 85%, Preparare Cadavere 85%, Primo Soccorso 70%, Muoversi Silenziosamente 50%, Nascondersi 50%, Combattimento Spirituale 95%, Meditare 65%, Ascoltare 50%, Cercare 60%.
Lingue: Heortiano 65%, Lingua Commerciale 20%, Lingua degli Spiriti 70%.
Magia degli Spiriti: Confondere 2, Distrazione 1, Guarire 5, Individuare Nemici 1, Schermo Spirituale 6.
Danno di Combattimento Spirituale: 1D6+3
Riscatto: 500 L.
Abilità Sciamaniche: Carthalo può mantenere perennemente attivo l'effetto del suo incantesimo Schermo Spirituale 6.
Tabù: non indossare mai alcuna armatura.
Oggetti Magici: cristallo contenente 11 Punti Magia.

Sosia Spettrale: INT 13, POT 16, CAR 14
Abilità: Combattimento Spirituale 80%
Danno di Combattimento Spirituale: 1D6+2
Magia degli Spiriti: Contromagia 4, Dissolvere Magia 2, Protezione 3, Visibilità 2

Se gli avventurieri desiderano prendere parte a questa cerimonia, Carthalo lo permette di buon grado. Egli chiede a qualcuno di loro di aiutarlo a preparare il corpo per il rituale e per la sepoltura, cosa che richiede di superare un tiro **Preparare Cadavere**. Se gli avventurieri non sono in grado di farlo saranno guidati da Carthalo, o sarà lui stesso a preparare il tutto al posto loro. A dispetto della sua

LA STORIA DELLA DONNA DI PIETRA

Carthalo rassicura gli avventurieri che all'interno della sua baracca saranno al sicuro dalla Donna di Pietra. Gli spiriti di queste terre desolate rispettano il suo desiderio di essere lasciato in pace, e lui ha ripulito la zona dai menhir (le pietre erte) e dagli idoli.

Se gli viene chiesto, dirà che lei è una qualche sorta di divinità distruttiva associata alla Terra. È molto antica, nata ai tempi della Guerra degli Dèi. Non è però una creatura del Caos e, in realtà, ha aiutato a eliminarlo dalla regione. Gli antichi Theyalani (coloro che in origine abitavano in quest'area, il cui linguaggio sopravvive ancora oggi) la veneravano come una sorta di divinità della terra o, secondo lui, come una divinità del pascolo.

Carthalo dice che è addormentata o morta da molto tempo e che l'unico suo residuo sia una memoria fantasma. Potrebbe esserci più di una Donna di Pietra che vaga per le terre desolate... una divinità può fare molti sogni nel corso dei secoli.

apparente confusione mentale, è ancora piuttosto lucido quando si tratta di morte e di Mondo degli Spiriti.

In poco tempo il cadavere sarà pronto e Carthalo chiederà agli avventurieri di restare di guardia mentre richiama il fantasma della Cane Grigio. Carthalo resta seduto a terra, intonando il canto rituale e lanciando incantesimi per evocarla. Qualsiasi avventuriero che sia in grado di aiutarlo è incoraggiato a fare tutto ciò che può, sia tramite la magia che con il semplice canto: anche superando un tiro **Danzare** o **Cantare** si possono potenziare le sue probabilità di successo.

Se Carthalo ha successo, il fantasma della Cane Grigio si mostrerà nel giro di un'ora. Con un successo speciale, arriverà in dieci minuti, mentre con un successo critico si paleserà praticamente all'istante, immediatamente ben disposta nei confronti dell'uomo e dei suoi aiutanti avventurieri. Se l'evocazione fallisce, il fantasma della Cane Grigio non si farà vedere. In caso di disastro, si manifesterà irata, seguita da lì a poco da una manifestazione della Donna di Pietra (vedi *Il sogno della Donna di Pietra* a pagina 33).

Quando appare, il fantasma della Cane Grigio ha la sua forma umana ed è visibile a tutti. Non è ancora giunta al Mondo degli Spiriti ed è bloccata qui nelle terre desolate. Parlare agli spiriti può essere difficile, e questo in particolare è ancora sotto shock a causa della sua morte violenta e dalla natura così strana, inquietante e corrotta delle terre desolate. Nonostante la furia che prova contro Danakos, rimane ancora non molto ben disposta nei confronti dei Colymar e per persuaderla a parlare con gli avventurieri potrebbe essere necessario un tiro **Costumi (Heortiani)**, **Raggirare** o **Oratoria**.

Il discorso di Lannike

Se convinta a parlare, la donna dirà di chiamarsi Lannike, figlia di Leika, del Casale di Snorri e racconterà agli avventurieri di provare rimorso per quanto accaduto. Anche se ha sempre seguito la guida di Danakos, non è un'assassina e non immaginava che egli avrebbe potuto uccidere i pastori. Se venisse fuori che uno di loro è sopravvissuto, proverà immediatamente un minimo di sollievo.

Se a Lannike vengono chieste delle spiegazioni su quanto sia accaduto, dirà di aver messo in atto, assieme ad altri quattro Cane Grigio (Mitrolar, Desonil, Theydinna e Varanik), i piani di Danakos figlio di Egrost, nella speranza di guadagnare fama e status nel loro clan grazie a un'incursione tanto ardita. Pensavano di dover semplicemente tendere un'imboscata, legando i pastori Colymar, ma Danakos li ha sorpresi uccidendo i prigionieri. Hanno discusso, ma ormai era troppo tardi. C'era ben poco da fare se non tornare a casa con il bestiame. Lei e gli altri strinsero un patto: dopo essere stati ricompensati dal loro capoclan, sarebbero tornati dai Colymar per offrir loro di pagare il doppio del prezzo del sangue (riscatto) per gli uccisi.

Poco prima di andare a dormire, gli altri Cane Grigio hanno avuto un faccia a faccia con Danakos, dicendogli del loro piano, e questi ha risposto loro che ci avrebbe pensato su mentre sorvegliava gli animali. Dopo alcune ore li ha svegliati, dicendo loro che avrebbero portato le bestie verso nord, tra gli alberi, una deviazione dal percorso relativamente facile che li avrebbe ricondotti a casa. Lannike e gli altri si sono opposti, e un attimo dopo si è ritrovata a tossire sangue, improvvisamente consapevole di essere stata uccisa.

I suoi ricordi successivi sono confusi, e quando si è resa nuovamente conto di ciò che la circondava, il bestiame era ormai sparito. Ha provato a far ritorno al villaggio, ma qualcosa nella natura delle terre desolate l'ha confusa e disorientata, e da quel momento non ha mai smesso di cercare i suoi compagni. Lannike implora Carthalo e gli avventurieri di dare pace al suo spirito.

Gli avventurieri sono liberi di ignorarla come di acconsentire all'aiutarla, risolvendo il problema che la tiene legata a questo mondo: ovvero vendicarsi di Danakos, salvare i suoi compagni e restituire il bestiame ai Colymar. Una volta presi accordi, Carthalo le mostrerà la strada che dovrà percorrere appena verranno risolte le questioni che la legano a questo mondo. Lei risponderà che lo aspetterà al cancello, indicando un piccolo sasso sul terreno, macchiato del suo sangue, e dicendo che quando verrà lanciato per terra, lei si mostrerà.

Se gli avventurieri acconsentono, Carthalo sarà incline ad assisterli. Se questi non sono d'accordo e, in qualche modo, non permettono a Carthalo di portare Lannike sul percorso verso l'aldilà, quest'ultima emetterà un assordante lamento di disperazione e attaccherà chiunque stia ostacolando la liberazione della sua anima. Ha POT 12 e infligge 1D6 punti di danno in **Combattimento Spirituale** (vedi pagina 19). Carthalo sarà inorridito da tanta insensibilità e rifiuterà ulteriori interazioni con gli avventurieri, borbottando che le cose devono essere sicuramente cambiate in peggio tra i Colymar.

Il sasso insanguinato, delle dimensioni di un uovo, è in tutto e per tutto un comune sasso.

Un riparo dalla tempesta

Una volta che il rituale si è concluso in qualche modo, Carthalo si preparerà per tornare a casa. A prescindere da come sia stato trattato, non avrà alcun particolare interesse ad addentrarsi nella foresta verso la dimora della Donna di Pietra e quindi si separerà dagli avventurieri. Potrebbe venire convinto a seguirli superando un tiro **Raggirare** od **Oratoria**, ma è probabile che cambi idea ai primi segni di guai. Un successo speciale o critico potrebbe convincere Carthalo a restare con gli avventurieri fino alla fine, qualsiasi essa sia.

Se gli avventurieri hanno fatto un'impressione sufficientemente buona su di lui, oppure se hanno superato un tiro **Raggirare** od **Oratoria**, Carthalo potrebbe offrire loro riparo dalla tempesta ormai imminente a casa sua. In tal caso, li condurrà nella sua abitazione: una catapecchia dai muri di pietra, un po' malmessa ma solida, nascosta tra le pendici della collina, annessa a una grotta poco profonda. Lungo la strada, gli avventurieri possono notare una varietà di rune protettive e antichi glifi incisi o pitturati sul terreno, sulle rocce e sui tronchi dei pochi alberi presenti nell'area, vivi o morti che siano. Sono anche presenti dei segni di devozione a Daka Fal. Sono stati eretti dei piccoli totem e superando una **Prova di Intelligenza** svela che si tratta di sigilli difensivi contro gli spiriti.

Il rifugio di Carthalo straborda di uno stupefacente quantitativo di vasellame in terracotta e vario ciarpame e rifiuti, teschi e ossa animali, pietre colorate incise con delle rune, fasci di erbe essiccate e non, e tante altre cose simili. Gli oggetti sono appesi al soffitto con degli spaghi o con dei lacci di pelle e il posto è relativamente pulito nonostante il caos. L'abitazione è riscaldata tramite un grande focolare. Carthalo chiede agli avventurieri di avviare la fiamma, mentre lui preparerà qualcosa da mangiare. Una volta seduti, offrirà loro del cibo: alcune strisce di carne di lucertola essiccata, stagionata con sale ed erbe, e una ciotola con un po' di brodaglia decisamente non invitante, ottenuta con qualche radice del luogo. Carthalo sarà felice se gli avventurieri condivideranno con lui le loro provviste, sicuramente più gustose.

Affrontare la tempesta

Quando la tempesta in arrivo si intensifica e, infine, inizia a infuriare sull'area circostante, Carthalo chiede agli avventurieri di parlargli delle loro gesta passate. Non se la cava bene con le persone e non è abituato alla compagnia, quindi fa un sacco di domande.

Quando è tempo di dormire, Carthalo non ha nient'altro che il suo giaciglio, ma lo offrirà se glielo si chiede. Tutti gli altri potranno trovare un posto sul pavimento per sedersi, e dormire, mentre all'esterno infuria la tempesta. Come da tradizione, tutte le cavalcature degli avventurieri sono state lasciate nel recinto davanti l'abitazione. Trascorreranno una notte senza riposo, mentre la pioggia scende incessantemente sulla campagna circostante, infuriando sulle loro teste.

La mattina successiva, Carthalo sveglia gli avventurieri all'alba. La tempesta sembra essersi momentaneamente interrotta, ma il cielo continua a essere cupo, con una pioggia leggera. È possibile udire in lontananza dei tuoni che risuonano per le colline e che fanno presupporre l'arrivo di una tempesta ancora più violenta.

Se qualcuno degli avventurieri è riuscito a convincere Carthalo tramite un tiro **Raggirare** od **Oratoria**, l'anziano sciamano eremita potrebbe essere portato a seguirli. Tuttavia, è terrorizzato dalla Donna di Pietra, e qualora gli avventurieri incontrassero e trattassero con poco rispetto uno dei suoi idoli, l'uomo abbandonerebbe la compagnia.

SULLA STRADA VERSO LE ROVINE

Che accada poco dopo aver trovato il cadavere di Lannike o dopo una notte trascorsa nel rifugio di Carthalo, gli avventurieri finiranno per viaggiare verso nord all'inseguimento del bestiame, inerpicandosi sulle colline rocciose alle pendici dei monti Fuoco Stellare. Se hanno scelto di andare immediatamente in quella direzione, notano che la tempesta si intensifica mentre procedono verso nord e inizia a farsi sera, con la pioggia che inizia a cadere incessantemente da lì a poco. Le tracce del gregge rubato, tuttavia, restano facili da seguire, e si inoltrano per diverse ore tra le colline, dove inizia a intensificarsi la presenza di alberi. Se gli avventurieri hanno atteso la mattina successiva, notano che le tracce sono state lavate via, il che rende necessario superare un tiro **Seguire Tracce** al doppio della probabilità normale per trovarle e seguirle.

In caso di fallimento nella ricerca delle tracce, possono continuare a provare, con ogni tentativo che richiede un'altra ora. Se fallissero una seconda volta, il Game Master può direttamente stabilire che gli avventurieri riescono a ritrovare il percorso tracciato dagli animali soltanto dopo qualche ora di ricerca nel fango.

Spostandosi dalle terre desolate alle colline rocciose, gli avventurieri notano che le tracce portano a una strada antica, abbandonata da tempo, con il selciato spaccato e sconnesso a causa di molti secoli d'incuria, distrutto a causa di frane e di altre calamità, e tuttavia segno evidente della presenza di insediamenti in tempi antichi. Saltano all'occhio i molti menhir (pietre erte) distrutti e sfregiati presenti lungo la strada. Sono tutti stati abbattuti e distrutti, con i pezzi lasciati sparsi al suolo.

Nessuno è rimasto sufficientemente integro da rendere identificabile il soggetto, ma superando una **Prova d'Intelligenza**, un avventuriero che vi presta attenzione può svelare che tutti sembravano raffigurare lo stesso tema: dei menhir estremamente grezzi, scolpiti per rappresentare una donna dal corpo robusto e con la testa senza volto, fasciata, posizionati un tempo come se stessero sorvegliando la strada. I più alti potrebbero aver raggiunto il metro e mezzo di altezza, mentre gli altri dovevano essere attorno al metro. Un'ispezione più approfondita, o un incantesimo di Individuare Magia, determina che non sono magici, ma che probabilmente lo sono stati in passato, in qualche momento della loro storia. Le incisioni sui menhir (decifrabili con un successo speciale al tiro **Leggere/Scrivere Theyalano** o tramite l'incantesimo delle Rune Traduzione) svelano che si tratta di rocce sacre, gli "occhi" della divinità, utilizzati per sorvegliare il gregge.

Qualora gli avventurieri volessero cercare un menhir dedicato alla Donna di Pietra ancora intatto, dovranno effettuare una ricerca ad ampio raggio nell'area, con un tiro **Cercare**. Ciò li rallenterebbe in modo considerevole rispetto alla scelta di seguire direttamente il sentiero lasciato dal bestiame. Se trovano uno di questi menhir, chiunque sia in grado di individuare la magia noterà che esso ne irradia. Se gli avventurieri provano a danneggiare o a interferire con uno dei menhir ancora intatti, il Game Master dovrebbe tirare **POT×1** per ogni avventuriero coinvolto. In caso di successo la Donna di Pietra materializza una delle sue trame del sogno per indagare a OdA 5, a 30 metri di distanza. Consultare il riquadro *Il sogno della Donna di Pietra* (pagina 33) per maggiori informazioni.

UN MUGGITO D'AIUTO

Quando gli avventurieri si fanno strada attraverso il fitto bosco, sotto un cielo plumbeo sempre più turbolento, il Game Master dovrebbe chiedere chi sia in avanscoperta, facendo poi effettuare a quest'ultimo un tiro **Ascoltare** o **Avvistare** (a scelta dei giocatori). In caso di successo, sarà possibile percepire un segno della presenza degli animali: udire un verso terrorizzato e il rumore di zoccoli contro il terreno roccioso o intravedere uno dei buoi in corsa tra gli alberi, inseguito da un gruppo di sette creature dalla pelle grigia simili a lucertole, che tentano di saltargli in groppa per mordergli i fianchi. La scena diviene visibile a tutti quando il bue arriva a 70 metri di distanza dagli avventurieri. Superando una **Prova di Intelligenza** si riesce a identificare le creature come Lucertole della Pietra, che stanno cercando di atterrare il bue, fino a ora con scarso successo. Lunghe strisce di sangue si estendono tuttavia sul fianco del bovino, là dove le lucertole hanno conficcato i loro denti e i lunghi artigli. L'animale sta esaurendo le energie e barcolla e inciampa nel corso della carica, non riuscendo quasi più a lottare.

Se gli avventurieri esitano troppo a lungo, le lucertole gettano il bue a terra in 2 round e gli infliggono abbastanza danni da ucciderlo in altri 2 round. Se gli avventurieri vogliono interferire con i predatori devono combatterli, visto che le creature sono disperatamente af-

LUCERTOLE DELLA PIETRA

Queste massicce lucertole vengono spesso viste crogiolarsi nel sole mattutino tra le piane delle terre desolate. Anche se carnivore, sono troppo lente per catturare buona parte delle possibili prede e si nutrono prevalentemente di carcasse. Si riuniscono in gruppi che arrivano a una dozzina di esemplari. La loro pelle sembra grigia come la roccia ed è anche piuttosto resistente. Quando sono immobili, possono essere scambiate per rocce.

FOR 13	COS 13	TAG 14
INT N/A	DES 13	CAR N/A
POT 10	Punti Magia 10	

Parte del corpo	D20	Armatura/PF
Coda	01–03	3/4
Zampa posteriore destra	04–05	3/4
Zampa posteriore sinistra	06–07	3/4
Parte posteriore del tronco	08–11	3/6
Parte anteriore del tronco	12–15	3/6
Zampa anteriore destra	16	3/4
Zampa anteriore sinistra	17	3/4
Testa	18–20	3/5

Arma	%	Danno	OdA
Artiglio (vedi sotto)	25	1D6+1D4	8
Morso (vedi sotto)	25	1D10+1D4	8

Combattimento: le lucertole della pietra attaccano con entrambi gli artigli simultaneamente (tirare due volte), finché uno di essi non riesce a colpire. A questo punto rimangono aggrappate con l'artiglio che ha colpito, attaccando con l'altro e mordendo nei round di combattimento successivi.
Movimento: 4
Punti Ferita: 14
Ordine di Attacco base: 4
Armatura: pelle da 3 punti.
Abilità: Nascondersi 50%, Fiutare Preda 50%.

famate e si battono finché non sono ridotte a metà dei loro Punti Ferita, momento in cui scappano, o finché non sono terrorizzate al punto di fuggire.

Se questo combattimento dovesse risultare troppo semplice per gli avventurieri, il Game Master può aggiungere altre Lucertole della Pietra (altri membri del branco, allertati dal rumore) pochi round dopo, fino a raggiungere una dozzina o più di esemplari.

Se il bue dei Colymar viene salvato, gli avventurieri possono provare a prendersene cura, utilizzando l'abilità Pastorizia per calmarlo o anche Primo Soccorso, o addirittura un incantesimo di guarigione per ripristinare qualsiasi Punto Ferita abbia perso, nel caso fosse gravemente ferito. Gli avventurieri possono ora continuare per la loro strada, riprendendo il percorso da dove lo avevano abbandonato, con uno dei capi di bestiame recuperato tra le loro fila. Volendo vedere il lato positivo della cosa, ora restano solo cinquantanove animali da salvare.

Proseguendo, appare ovvia la destinazione dei Cane Grigio: le antiche rovine in cima a una collina scoscesa, che spunta tra le alture rocciose, oltre le cime degli alberi. Superando una **Prova di Intelligenza** gli avventurieri notano che non riescono a udire il rumore di alcun uccello e che i boschi sono stranamente quieti. Gli unici suoni percepibili, e apparentemente gli unici segni di cose in movimento, sono il crepitio della pioggia leggera e il vento che soffia tra le foglie. Se gli avventurieri vogliono effettuare un tiro **Avvistare** o **Ascoltare**, possono farlo, ma non c'è nulla da ascoltare o vedere, oltre ai menhir della Donna di Pietra, ora sempre più frequenti.

Le tracce della mandria e dei suoi ladri portano direttamente a una rampa in lieve pendenza che conduce all'interno delle antiche rovine.

LE ANTICHE ROVINE

A questo punto, gli avventurieri potrebbero voler fare una ricognizione o comunque cercare di capire quali informazioni possono trarre dalle rovine. Dalla distanza, possono vedere che si tratta di un complesso sulla cima di una collina, cinto da mura e circondato da alcuni edifici più piccoli. Molti si sono sgretolati, anche se una torre tozza e cilindrica domina ancora il complesso, svettando ampiamente oltre le mura, unico edificio a superare il singolo piano d'altezza. Anche il suo tetto è collassato, o forse è stato distrutto, lasciandola a cielo aperto.

- Superando un tiro **Avvistare** si scorge una testa che spunta dalle mura. Se gli avventurieri faranno intuire in qualsiasi modo che si sono accorti della sua presenza, l'individuo si riabbassa senza più affacciarsi. Un successo speciale o critico indica che si tratta di un umano di sesso maschile, con indosso un elmo che lascia scoperto il viso, molto simile a quello indossato da Lannike: molto probabilmente uno dei Cane Grigio.
- Superando un tiro **Ascoltare** si possono captare dei passi rapidi che riecheggiano nel forte, come quelli di un umano con indosso degli stivali. Un successo speciale fa percepire all'avventuriero anche il muggito di una mucca, mentre un successo critico gli farà intuire che il bestiame sia nelle vicinanze dell'edificio centrale.
- Se qualche avventuriero possiede **Nozioni Locali (Sartar)**, un tiro effettuato con successo svela che le antiche rovine e la torre compongono, probabilmente, un tempio più antico della Seconda Era, quindi realizzato più di quindici secoli or sono. La divinità adorata qui deve essere in ogni caso stata dimenticata da lungo tempo.
- Un successo ottenuto in un tiro **Battaglia** informa l'avventuriero che anche se il luogo parrebbe essere in una posizione ben difendibile, le mura non sono fortificate e non sono particolarmente adatte alla difesa.
- **Pastorizia** o **Nozioni sugli Animali** svelano che il sentiero e la rampa presenti nel complesso sono stati pensati per facilitare il passaggio di animali. Invece di presentare degli scalini, si tratta di una rampa a bassa pendenza (anche se fatiscente e piena di sterpaglie), in terra battuta invece che lastricata.

Osservando più da vicino, gli avventurieri possono notare che la grande rampa conduce direttamente al cuore delle rovine in cima alla collina. Qualora qualcuno scegliesse di aggirare il colle, noterebbe che una frana ha spazzato via parte delle rovine, riducendo il muro esterno a un mucchio di macerie disseminate lungo la scarpata, offrendo al suo posto una visione chiara e senza ostacoli della torre centrale.

ESPLORARE LE ANTICHE ROVINE

Se gli avventurieri decidono di effettuare una ricerca all'interno delle antiche rovine, lì troveranno molto da osservare. Anche se coloro che lo hanno eretto sono ormai defunti da almeno un migliaio di anni, il complesso è stato utilizzato nel corso della sua storia come base da diverse tribù e perfino da gruppi di banditi, alcuni dei quali avevano imparato a placare Idrima mentre altri finirono trascinati al suo altare per essere divorati. Le rovine sono parzialmente sepolte e le macerie occupano ogni stradina e ambiente crollato, con solo poche stanze o abitazioni rimaste intatte.

Va sottolineato che l'architettura è diversa da qualsiasi altra familiare agli avventurieri: le forme dei muri e l'organizzazione delle strade danno l'inquietante impressione che siano state costruite da qualcuno di diverso da un essere umano. A costellare l'area e anche la rampa fin dentro le rovine, ci sono versioni intatte dei menhir descritti a pagina 31, ognuno raffigurante una donna imponente con curve esagerate e con delle catenelle di gioielli (o qualcosa di simile) che cingono interamente la sua testa. La lavorazione dei muri di pietra è relativamente grezza, in linea con i menhir che rappresentano la Donna di Pietra: rocce intagliate e incastonate strettamente tra loro, lasciando pochi spazi, ma senza l'utilizzo di alcuna malta. Altri muri sono molto più antichi, realizzati con terra grezzamente lavorata e con strati esposti di ghiaia e pietra.

La ricerca del bestiame richiede di superare un tiro **Seguire Tracce** o **Ascoltare**: un successo rivela che si trovano in uno spazio adiacente alla torre, al centro del complesso sacro, a circa cinque minuti di distanza, necessari per lo più per trovare la strada in mezzo alle rovine. Se il tiro fallisce, gli avventurieri si perdono all'intero del labirinto delle rovine e devono superare una **Prova di Intelligenza** per riuscire a riprendere l'orientamento. Superando un tiro **Ascoltare** accanto alla torre diroccata si può percepire il suono di un canto (una voce, maschile) dalla *sala delle offerte* (vedi pagina 34). In alternativa, possono dirigersi direttamente dal bestiame, trovandolo rinchiuso in un gran recinto cerimoniale (vedi pagina 38).

Disseminati per tutto il complesso ci sono teschi di mucche, bisonti, cavalli, montoni, antilopi, cervi e perfino degli impala, abbandonati in terra o anche curiosamente incastonati nei muri di argilla. Superando un tiro **Pastorizia** si svela che alcuni di questi animali non sono nativi della regione, mentre superando un tiro **Nozioni sugli Animali** si identificheranno alcune specie ancor più esotiche, come dei buoi muschiati e degli uri.

Incise nei muri, in diverse posizioni all'interno delle antiche rovine, ci sono delle iscrizioni, delle immagini e delle rune scritte in theyalano, poste all'altezza degli occhi di un umano. Esse descrivono la nascita di una divinità demone, chiamata Idrima, che sorge dalla terra pur restando avvolta in essa. Queste immagini sono diffuse in tutto il complesso di rovine e descrivono il suo ruolo di protettrice di queste terre contro la minaccia del Caos. Le iscrizioni mostrano degli umani (verosimilmente antichi Theyalani) che conducono lunghe file di animali verso Idrima, raffigurata come descritto in questa stessa pagina. Raffigurazioni simili, probabilmente, sono la ragione per cui Carthalo pensava che Idrima fosse una divinità legata al pascolo. Tuttavia, superando una **Prova di Intelligenza** si intuisce che le immagini rappresentano delle mandrie condotte a lei, e non invece Idrima che veglia su di esse.

Se si è in sella, muoversi all'interno delle stradine colme di macerie non è facile. Ogni tiro **Cavalcare** effettuato in combattimento è ridotto del -20%, mentre si è all'interno delle rovine. Un fallimento nel tiro indica che la cavalcatura resta bloccata o comunque incapace di agire come desiderato dal suo cavaliere, e che quindi non può attaccare o muoversi nel corso di quel round. Un disastro indica che la cavalcatura inciampa, sbalzando via l'avventuriero, richiedendo di superare una **Prova di Agilità** per evitare infortuni. Se fallisce, l'avventuriero subisce 1D6 danni.

Osservatori nei muri

Anche se gli avventurieri non hanno avuto modo di accorgersene, hanno iniziato a essere osservati fin dal loro arrivo nei pressi delle antiche rovine. Idrima utilizza le sue trame del sogno per manifestarsi tra i menhir e osservare chiunque si avvicini, ma utilizza tale abilità con parsimonia, visto che è piuttosto costosa in termini di Punti Magia. Può manifestarne soltanto poche alla volta, anche se le rovine sono abbastanza piccole da farle vagare liberamente per tutta la cima della collina.

Più pericolosi sono gli antichi guardiani delle rovine: i suoi servitori della terra, elementali animati chiamati *sprul-pa* che possono essere generati facendo loro "indossare" il teschio animale da cui furono creati. Queste creature, a lungo dormienti, stanno iniziando a risvegliarsi e mettersi all'erta, sorvegliando i luoghi in cui giacciono in attesa, sepolti nella terra. Se provocati, si manifestano come se stessero sorgendo dal terreno sottostante uno dei teschi animali, che diventa la sua testa. Interferire con uno qualsiasi dei

IL SOGNO DELLA DONNA DI PIETRA

Se gli avventurieri sono abbastanza sfortunati da attirare le attenzioni della Donna di Pietra, attraverso il rituale per dare riposo allo spirito della Cane Grigio o interferendo con uno dei suoi menhir ancora intatti, Idrima si desta parzialmente dal suo luogo di riposo all'interno della torre diroccata, facendo manifestare nel mondo reale una sua trama del sogno.

La trama appare nella sua forma di Donna di Pietra, identica alle statue: una donna in carne, avvolta in un ampio mantello con cappuccio, un tempo sfarzoso ma adesso a brandelli, il capo avvolto in delle fasce allentate (come fosse un bendaggio) con una singola luce brillante che emana dagli spazi tra le bende. Ha le mani giunte davanti a lei e le larghe maniche nascondono alla vista qualsiasi traccia di pelle. Il mantello si muove in modo innaturale, celando la sua forma inquietante.

Ha una voce grave, sensuale, e conosce le stesse abilità e lingue che avrebbe in forma fisica. Piuttosto che provare a dominare e a distruggere coloro che l'affrontano in un combattimento spirituale, la Donna di Pietra desidera semplicemente essere adorata, ed essere nutrita, e li attrae per farli avvicinare alla sua torre.

Vedi la scheda di Idrima a pagina 39 per conoscere le capacità e le lingue a sua disposizione. Comunque, le sue trame del sogno sono delle creature semplici, poco più che entità eteree con le sue sembianze, capaci di comunicare, combattere spiritualmente e usare la sua capacità Affascinare. Le trame del sogno hanno INT e DES pari a quelle di Idrima, mentre il loro POT è 1D6+6, con Punti Magia pari al POT.

Se minacciate, le trame del sogno ingaggeranno un combattimento spirituale. Vedi anche pagina 39 per maggiori informazioni. Possono essere distrutte con facilità, ed è più probabile che fuggano verso la statua da cui sono state emanate, invece di restare in giro per incontri prolungati. Idrima utilizza le sue trame del sogno come messaggere, spie ed esche, piuttosto che come combattenti.

teschi comporta il 50% di probabilità di evocare lo *sprul-pa* più vicino. Se un avventuriero interferisce con uno dei menhir, Idrima richiama 1D4 *sprul-pa* per proteggerlo, che giungono al loro OdA nel round successivo.

Gli *sprul-pa* che si trovano a portata d'orecchio, giungono senza che la divinità spenda alcun Punto Magia, mentre questa può richiamarne ulteriori al costo di 1 Punto Magia ognuno.

Gli *sprul-pa* si muovono attraverso la terra, lasciando sulla loro scia delle piccole increspature, come se si stessero spostando sotto il pelo dell'acqua, e possono anche attraversare le mura di terra, molto diffuse nel complesso sacro. Vedi anche *Servi della Dea della Terra* (a pagina 35) per maggiori informazioni sugli *sprul-pa*. Al momento, solo una piccola parte del bestiame dei Colymar (5 capi) è stato trasformato in *sprul-pa*. Il Game Master può indicare che, anche se la maggior parte degli *sprul-pa* sembrano essere mucchi di vecchie pelli luride e avvizzite e ossa ingiallite, alcuni rari esemplari hanno teschi e pelli con tracce fresche di sangue, o anche delle corna marchiate con dei segni che appaiono familiari agli avventurieri.

L'altro potenziale incontro nelle rovine può avvenire con Varanik, uno dei seguaci di Danakos, l'ultimo altro superstite dei Cane Grigio menzionati da Lannike. Idrima ha provato a incantarlo, facendolo impazzire, quindi egli ora sta cercando di evitare di farsi notare vagando di nascondiglio in nascondiglio tra gli edifici, nella speranza che uno dei suoi alleati possa trovarlo e portarlo in salvo. Varanik ha preso parte al sacrificio dei suoi amici compiuto da Danakos, e l'esperienza lo ha sconvolto. È coperto di sangue secco e corre da una rovina all'altra, terrorizzato da ogni cosa. Ogni cinque minuti trascorsi dai personaggi tra le rovine, il Game Master può tirare contro POT×1 dell'avventuriero con il POT più basso. Se il tiro fallisce, Varanik prende di mira tale avventuriero, tentando di tendergli un'imboscata: lanciandogli un sasso, una lancia, oppure facendo franare su di lui dei pezzi di muro. Varanik è descritto a pagina 35.

Esplorando le rovine

Se gli avventurieri dichiarano di voler provare a cercare qualcosa di valore, il Game Master dovrebbe permettere a ognuno di loro di tentare un tiro **Cercare** ogni 5 minuti. Un fallimento in questo tiro indica che l'avventuriero non trova nulla, un successo consente di tirare 1D20 sulla tabella del **Bottino** (pagina 41), un successo speciale permette il tiro di 1D10 sulla stessa tabella e, in caso di successo critico, il Game Master tira, invece, 1D6. Una volta scoperto un oggetto, il Game Master deve utilizzare 20 come risultato per ogni tentativo ulteriore.

La sala delle offerte

La sala centrale della torre diroccata è circolare, con pareti inclinate in cui si aprono profonde nicchie. Una sola porta conduce all'interno della sala, sulla cui soglia si trovano ora gli avventurieri. Il tetto della torre ha ceduto tanto tempo fa, ma la sala è stata sgomberata dai detriti, ora accatastati in pile ai lati o all'esterno di essa, nei pressi della porta. Qualsiasi sia l'illuminazione attuale (che varia a seconda dell'ora del giorno), essa colpisce direttamente il basso altare di pietra al centro della sala, illuminando un teschio di toro scuoiato e dalle corna insanguinate, posto al centro del ripiano, con accanto una serie di ossa tinte di rosso posizionate secondo uno strano schema e una pelle di mucca insanguinata, disposta su un lato dell'altare. Pioviggina, rendendo lucide tutte le superfici a causa dell'umidità.

Dietro l'altare c'è una statua di pietra color ocra alta tre metri, raffigurante una gigantesca donna nuda, con caratteristiche femminili grottescamente esagerate. L'altare è già macchiato di sangue, il cui odore metallico permea ogni cosa. Uno sguardo da vicino svela che si tratta, essenzialmente, di un cilindro senza copertura pieno di terra fino all'orlo. Sul terreno, accanto all'altare, sono presenti la carcassa e delle parti di uno dei buoi Colymar, rozzamente macellato.

Lì vicino, addossati a un muro ci sono i tre Cane Grigio che mancavano sinora all'appello: Mitrolar, Desonil e Theydinna (se gli avventurieri non hanno ancora incontrato Varanik, notano che ne manca un quarto). Le gole dei Cane Grigio sono state tagliate, il loro petto è intriso di sangue e i loro indumenti mostrano segni di colluttazione. Appare ovvio che siano stati sacrificati in questo luogo e chiunque abbia familiarità con i sacrifici può dedurre che i loro Punti Magia debbano essere stati impiegati in qualche modo.

SPRUL-PA

Servi della Dea della Terra

Nel corso dei secoli, Idrima ha creato dozzine di servitori senza cervello, evocati dalla terra combinata con ossa, pelle e teste di animali a lei sacrificati. Uno *sprul-pa* appare come un essere di dimensioni all'incirca umane, coperto di rampicanti insanguinati e con la testa di un bue o di una mucca morti, tenuto insieme da rampicanti e rami. Lo *sprul-pa* non è un non-morto e assomiglia a un elementale della Terra. Il nome *sprul-pa* è antico e significa "essere evocato", ma non è specifico di queste creature.

Questi servi non hanno COS né, di conseguenza, dei Punti Ferita. Se un arto viene reciso o fracassato, il servitore continua a combattere al meglio delle sue possibilità. Se ne viene distrutta la testa, lo *sprul-pa* smette di agire.

FOR 15	COS N/A	TAG 11
INT N/A	DES 11	CAR N/A
POT 7	Punti Magia 7	

Parte del corpo	D20	Armatura/PF
Gamba destra	01–04	1/1
Gamba sinistra	05–09	1/1
Addome	09–11	1/1
Petto	12	1/1
Avambraccio destro	13	1/1
Avambraccio sinistro	14	1/1
Braccio destro	15–16	1/1
Braccio sinistro	17–18	1/1
Testa	19–20	4/4

Arma	%	Danno	OdA	PF
Artiglio destro	55	1D6+1+1D4	9	—
Artiglio sinistro	55	1D6+1+1D4	9	—

Note di combattimento: lo *sprul-pa* può artigliare lo stesso avversario due volte nello stesso round di combattimento. Lo *sprul-pa* utilizza inizialmente il suo avambraccio per attaccare. Qualora esso venisse distrutto, continuerà con il braccio.
Movimento: 8
Ordine di Attacco base: 5
Armatura: pelle da 1 punto su arti e corpo, ossa e corna da 4 punti sulla testa.
Movimento: 8
Abilità: Schivare 33% (pari a DES×3)
Passaggio nella Terra: a OdA 5, lo *sprul-pa* può spendere 1 Punto Magia per entrare interamente nel terreno fino al teschio, che si staccherà dal corpo qualora lo *sprul-pa* si spostasse o si immergesse più a fondo della superficie. Mentre è sepolto può muoversi al suo normale MOV. Può fare la stessa cosa con i muri di terra, nel qual caso il teschio cadrà a terra. Come un paguro che cambia guscio, può solo riemergere dalla terra in un altro teschio (il proprio o un altro) nel corso di un round successivo a OdA 5. Per muoversi, deve spendere 1 Punto Magia per round, ma non deve spenderne altri se rimane immobile. La maggior parte dei teschi nelle antiche rovine sono stati degli *sprul-pa* in passato, quindi ci saranno sempre 1D6-1 teschi utilizzabili entro 10 metri da un qualunque avventuriero.

VARANIK

Ladro di bestiame Cane Grigio

Varanik è l'unico sopravvissuto tra i ladri di bestiame del gruppo, eccezion fatta per Danakos, che è diventato un servitore di Idrima. Varanik è impazzito quando ha ottenuto un disastro nel provare a resistere alla capacità Affascinare di Idrima, e ora si sposta in tutta fretta tra le rovine, con lo sguardo allucinato e mugugnando da solo, terrorizzato dalla Donna di Pietra. Può aver aiutato Danakos a uccidere i suoi compagni Cane Grigio: il sangue sulle sue armi e sulla sua armatura sicuramente suggerisce qualcosa. La sua INT e il suo CAR ribassati sono dovuti al suo stato confusionale e paranoico.

Varanik non sente la necessità di combattere all'ultimo sangue, piuttosto preferisce vivere. Può arrendersi, se gravemente ferito. Superando un tiro **Intuire (Umani)** si svela che è devastato dal senso di colpa e temporaneamente impazzito, mentre superando un tiro **Raggirare** si potrebbe potenzialmente calmarlo per un periodo abbastanza lungo da tentare di farlo rinsavire.

FOR 14	COS 14	TAG 14
INT 13 (6)	DES 11	CAR 12 (6)
POT 12	Punti Magia 12	

Parte del corpo	D20	Armatura/PF
Gamba destra	01–04	3/5
Gamba sinistra	05–08	3/5
Addome	09–11	3/5
Petto	12	3/6
Braccio destro	13–15	3/4
Braccio sinistro	16–18	3/4
Testa	19–20	4/5

Arma	%	Danno	OdA	PF
Ascia da battaglia	60	1D8+2+1D4	8	8
Scudo medio	55	1D4+1D4	8	12
Giavellotto	50	1D8+1D2	3	8

Rune: Aria 75%, Movimento 70%
Punti Runa: 3 (Orlanth l'Avventuriero)
Passioni: Lealtà (clan Cane Grigio) 60%.
Movimento: 8
Punti Ferita: 15
Armatura: linothorax in lino (3 punti), schinieri e vambraci in cuoio bollito (3 punti), elmo aperto (4 punti).
Abilità: Cavalcare 25%, Saltare 50%, Scalare 50%, Agricoltura 60%, Battaglia 30%, Pastorizia 65%, Primo Soccorso 40%, Nascondersi 45%, Combattimento Spirituale 50%, Analizzare 40%, Ascoltare 50%.
Lingue: Heortiano 65%, Lingua Commerciale 25%.
Magia degli Spiriti: Forza 2, Guarire 3, Lama Affilata 2, Protezione 2.
Tesoro: a Talavaldis ha 50 ettari di terra e ne desidera di più.
Riscatto: 500 L.

SASSI E ROVINE

Se un avventuriero ha preso il sasso macchiato di sangue dal terreno dove Lannike è stata uccisa e se ne ricorda in questo momento, potrebbe decidere di gettarla a terra, facendo materializzare in tal modo il fantasma di Lannike in quel punto. La sua improvvisa apparizione spettrale potrebbe essere utilizzata per calmare momentaneamente Varanik, facendo appello alla sua lealtà al clan Cane Grigio, oppure per affrontare Danakos e indurlo a provare rimorso, o anche come distrazione per avere la possibilità di infliggergli un colpo mortale.

Il Game Master è incoraggiato a improvvisare tali potenziali interazioni, fornendo un pathos adeguato al confronto.

Dei rigagnoli di sangue, stranamente curvi, partono dall'altare e terminano in fori presenti in vari punti del pavimento della stanza. Posizionate per tutta la sala, agli angoli del pavimento, ci sono delle ciotole in pietra di ogni forma e dimensione, alte e basse. Alcune di esse presentano dei rimasugli avvizziti e non identificabili di materiali al loro interno, mentre altre sono vuote e altre ancora sono piene di sangue, carne e pelle bovina, presumibilmente ricavate dal teschio presente sull'altare. Ci sono anche diversi teschi animali sparsi sul pavimento, e ognuno di essi che rappresenta un potenziale punto di arrivo per gli *sprul-pa* di Idrima.

Dietro l'altare e alla carcassa del bue, incombe la vera forma della Donna di Pietra, seppur non avvolta nel suo mantello e nelle sue vesti. Le braccia della statua sono lungo i fianchi e la testa sproporzionatamente piccola è priva di lineamenti, se non fosse per le fasce bitorzolute in cui è avvolta. Le gambe terminano in dita che si stendono come radici, e la pelle lapidea è interamente tinta di ocra.

Agli occhi degli avventurieri il sacrificio animale non rappresenta una novità, visto che è uso comune praticarlo, ma le offerte rituali a cui hanno sempre assistito e preso parte sono in generale di natura più cerimoniale. Qui c'è la sensazione che sia avvenuto qualcosa di più primitivo, primordiale, e la sala stessa è più inquietante di qualsiasi precedente esperienza.

Per finire, il traditore

Il Game Master dovrebbe effettuare un tiro per l'abilità Nascondersi di Danakos. Questi si è nascosto dietro un cumulo di detriti quando ha sentito gli avventurieri avvicinarsi ed eventualmente combattere contro gli *sprul-pa*. Il Game Master dovrebbe chiedere a ogni avventuriero di effettuare un tiro **Ascoltare** o **Avvistare** (a scelta del giocatore), contrastato dal risultato ottenuto da Danakos in **Nascondersi**. Se il tiro di quest'ultimo ha avuto successo e gli avventurieri non notano la sua presenza, egli proverà a tender loro un'imboscata, utilizzando **Muoversi Silenziosamente** per poter attaccare per primo chiunque giudichi più pericoloso. Se gli avventurieri provano a interferire in qualsiasi modo con il lavoro preparato sull'altare (ovvero predisporre la creazione di un nuovo *sprul-pa* da parte di Idrima), Danakos balzerà immediatamente all'attacco, presentandosi come una figura terrificante, cosparsa di sangue, fango e interiora.

Danakos non ha alcuna intenzione di negoziare con gli avventurieri. Sa che, qualora lo riportassero a casa con loro come prigioniero, rischierebbe la vita. Ha ucciso a sangue freddo dei Colymar e dei Cane Grigio, agendo oltre qualsiasi possibilità di perdono o di riscatto. Nel migliore dei casi il suo destino potrebbe essere l'esilio dalla sua terra natia ma, molto più probabilmente, verrà giustiziato per i suoi crimini. Mentre combatte, tenta di aizzare Idrima, promettendole il bestiame dei Colymar, gli stessi avventurieri e altro ancora.

Danakos esorta la sua dea a manifestarsi.

ANCHE LE PIETRE SI RISVEGLIANO

La presenza di estranei all'interno della sala sfortunatamente causa il risveglio di Idrima, la quale inizia immediatamente a spendere 6 Punti Magia per risvegliare lo *sprul-pa* appena predisposto da Danakos. Questi fa la sua comparsa a Ordine di Attacco 11. Sembra che il servitore stia risalendo dalla profondità del terreno, fino alle ossa, alla pelle e al teschio preparati per lui, con delle radici che crescono rapidamente per sostenere il tutto. Non è immediatamente ostile, tuttavia, e si limita a osservarli mentre iniziano a risvegliarsi altri *sprul-pa*, che fanno la loro comparsa nelle immediate vicinanze al di fuori della sala delle offerte.

A questo punto la Donna di Pietra inizia a muoversi, rivelando agli avventurieri che la grande e grottesca statua non è una raffigurazione della divinità, ma la divinità stessa. Parla prima nella lingua della terra, esprimendosi con una voce grave che suona come se provenisse da diverse bocche contemporaneamente: "*Sono sveglia. Ho fame. Ho dormito per troppo tempo! Ho sete di sangue e di offerte. Me ne porterai delle altre?*"

Se gli avventurieri non capiscono o non le rispondono, ripeterà il messaggio prima in theyalano antico, poi in heortiano. Non si muove per attaccare e, anzi agirà come se si aspettasse che le vengano proposte nuove offerte e che le si mostri il rispetto dovuto. Gli avventurieri possono evitare un conflitto sanguinoso, scegliendo di negoziare con lei. Essendo un'entità ctonia, Idrima non è molto interessata al combattimento e non ha bisogno di nulla di quanto gli avventurieri hanno con loro. Danakos l'ha servita bene negli ultimi giorni, ma i servitori leali non sono molto rari quando li si può Affascinare.

Se è presente anche Carthalo, questi riconosce i suoi poteri per ciò che sono in realtà e raccomanda di fare attenzione. Ammette di essere terrorizzato dal fatto che Idrima si sia risvegliata e sia ora attiva ma pensa che, se sia disposta a proteggere queste terre dal Caos, potrebbe trovar posto per la sua presenza in questo mondo. Qualora la divinità lo chiedesse, Carthalo potrebbe anche promettere di offrirle dei sacrifici di tanto in tanto, per tenerla pacificata.

Affrontare la Divinità-Demone

Sta agli avventurieri decidere come affrontare Idrima e la situazione è interamente nelle loro mani visto che il suo obiettivo è unicamente l'essere nutrita, non essendo particolarmente aggressiva o malevola. Non è una creatura del Caos e, nonostante sia un "demone", non ha intenzioni malevole, ma diventa semplicemente egoista quando in gioco c'è la sua sopravvivenza.

- **Combattere:** se gli avventurieri sono audaci, possono combattere Idrima in un epico scontro, mentre manifesta il suo considerevole potere contro di loro, evocando degli *sprul-pa* e delle trame del sogno. La divinità demone è un avversario ostico ma non imbattibile. Come descritto alle pagine 39 e 40, può fondersi con la terra e ha dozzine di *sprul-pa* a sua disposizione. Le trame del sogno sono relativamente deboli, ma possono costituire delle distrazioni. La combinazione di forza fisica, abilità sismiche e sguardo spaventoso la rendono formidabile, ma delle tattiche intelligenti, un po' di fortuna e di ingegnosità possono ribaltare la situazione contro di lei.
- **Fuggire col bestiame:** gli avventurieri possono provare semplicemente a tagliare la corda, uccidendo Danakos figlio di Egrost, facendosi strada uccidendo anche i guardiani di Idrima e provando a far uscire gli animali superstiti prima che le sue creature riescano a farli a pezzi. Questa soluzione sarà sicuramente sanguinosa e caotica, con Idrima che si imbestialirà al punto di uscire dalla torre diroccata per un ultimo, disperato tentativo di fermarli.

DANAKOS, FIGLIO DI EGROST

Ladro di bestiame Cane Grigio

Danakos figlio di Egrost è un ambizioso guerriero del clan Cane Grigio che si è fatto un nome razziando gli altri clan. Oltre a essere un abile combattente, Danakos è anche un egoista attaccabrighe. È stato posseduto da Idrima e si trova sotto il suo controllo psichico, quindi prova lealtà nei suoi confronti a causa della sua abilità Affascinare. La salute mentale di Danakos è stata distrutta dai crimini che ha commesso sotto l'influenza di Idrima.

In combattimento, Danakos prova per prima cosa a Demoralizzare l'avversario, per poi lanciare su di sé una magia protettiva e, successivamente, Fanatismo. Combatte in modo sconsiderato, senza alcuna speranza di sopravvivenza, lanciando quanti più incantesimi d'attacco possibile ed evitando qualsiasi azione difensiva se non quelle che gli consentano di proseguire il combattimento. Non presta soccorso a nessuno e nemmeno ne chiede a sua volta. Non lancia alcuna magia delle Rune, a causa dell'influenza di Idrima.

FOR 15	COS 14	TAG 15
INT 13	DES 12	CAR 14
POT 14	Punti Magia 14	

Parte del corpo	D20	Armatura/PF
Gamba destra	01–04	3/5
Gamba sinistra	05–08	3/5
Addome	09–11	3/5
Petto	12	3/6
Braccio destro	13–15	3/4
Braccio sinistro	16–18	3/4
Testa	19–20	4/5

Arma	%	Danno	OdA	PF
Spadone	75	1D8+1+1D4	8	12
Scudo medio	60	1D4+1D4	7	12
Giavellotto	60	1D8+1D2	3	–

Rune: Aria 75%, Disordine 85%, Movimento 75%.
Punti Runa: 4 (Orlanth l'Avventuriero)
Passioni: Lealtà (clan Cane Grigio) 60%, Lealtà (Idrima) 90%, Odio (tribù Colymar) 60%, Onore 60%.
Movimento: 8
Punti Ferita: 15
Armatura: linothorax in lino (3 punti), schinieri e vambraci in cuoio bollito (3 punti), elmo aperto (4 punti).
Abilità: Cavalcare 45%, Saltare 60%, Scalare 60%, Battaglia 40%, Pastorizia 60%, Primo Soccorso 50%, Muoversi Silenziosamente 50%, Nascondersi 50%, Ascoltare 50%, Avvistare 60%.
Lingue: Heortiano 65%, Lingua Commerciale 25%.
Magia degli Spiriti: Demoralizzare 2, Fanatismo 1, Guarire 3, Lama Affilata 3, Protezione 2.
Riscatto: sconosciuto (normalmente, 500 L).

- **Fuggire senza il bestiame:** se gli avventurieri scelgono di fuggire senza provare a salvare gli animali, possono farlo. Idrima e le sue creature li minacciano al di fuori delle rovine, ma non provano a trattenerli troppo a lungo. Una volta che sono andati via, Danakos sacrifica altre bestie per farle diventare dei nuovi *sprul-pa* e, successivamente, la divinità lo lascia tornare al suo villaggio natale con un terzo del bestiame in cambio degli sforzi profusi. In questo caso, gli avventurieri trovano una fredda accoglienza una volta tornati a casa, e potrebbero scoprire di aver perso molta influenza.
- **Trattative:** per finire, e forse questa potrebbe essere la soluzione più ragionevole, gli avventurieri possono negoziare con la divinità demone, cedendole parte del bestiame (ne chiede metà, ma si accontenta di un terzo). Idrima può anche essere convinta a ricevere in cambio del bestiame altrui, scelta che potrebbe innescare un ulteriore ciclo di furti di animali e relative rappresaglie. Non è eccessivamente interessata al sacrificio umano, se non come fonte di Punti Magia. Forse non si accontenta e chiede che venga ripristinato qualcosa? In ultima analisi, gli avventurieri potrebbero capire che lei non è particolarmente malvagia… è solo affamata e abituata a ottenere ciò che desidera. Comunque, gli avventurieri dovranno prestare giuramento di assicurarsi che le tribù restino lontane dal suo territorio, o negoziare tramite Varanik o Danakos, se almeno uno dei due è ancora vivo e libero dalla possessione. Yanioth, la sacerdotessa di Ernalda, potrebbe opporsi all'uccisione di Idrima, visto che la sua natura di divinità della terra ctonia la rende una potenziale alleata della sua. Idrima non ha alcun particolare affetto nei confronti dei suoi servitori o delle sue trame, e non porta rancore per la loro eventuale distruzione.

Non c'è una singola soluzione di quest'avventura e nemmeno alcun modo "corretto" di rapportarsi con Idrima. Gli avventurieri possono distruggerla, ottenendo gloria e incrementando la loro Reputazione, o possono placarla in qualche modo, proponendole una sorta di "vivi e lascia vivere". Possono allearsi con lei, offrendo ai Colymar un alleato significativamente potente nelle Guerre degli Eroi prossime venture, nonché un grande vantaggio sull'odiato clan Lismelder. Ogni scelta ha i suoi benefici e le sue conseguenze ma, a prescindere da quale sentiero scelgano, gli avventurieri hanno preso parte a un nuovo ed epico cambiamento negli equilibri di potere dell'area, aggiungendo un interessante capitolo al loro percorso per diventare eroi.

IL RECINTO CERIMONIALE

Dopo aver sistemato le cose con Idrima e Danakos, gli avventurieri vorranno probabilmente trovare il resto del bestiame dei Colymar. Gli animali sono rinchiusi all'interno di un grande recinto invaso dall'erba e chiuso da un cancello di pietra ancora intatto dopo millenni, poggiato su un perno che lo fa scorrere avanti e indietro. In questo recinto ci sono esattamente 54 capi di bestiame, i sei mancanti sono quello disperso che gli avventurieri hanno incontrato in precedenza e i cinque sacrificati a Idrima, trasformati in *sprul-pa* (vedi anche pagina 35).

È necessario superare un tiro **Pastorizia** per farli riunire e muovere al di fuori del recinto, passando per il complesso sacro e giù per la collina; ovviamente il tutto sarà ben più difficile se gli avventurieri fossero ostacolati dagli attacchi da parte degli *sprul-pa* o dalla dea-demone in persona.

RICOMPENSE ED ESPERIENZA

La restituzione del bestiame al clan Colymar comporta un bonus di +3% alla Reputazione, modificato dalle seguenti opzioni:

- +1% alla Reputazione per l'uccisione di Idrima.
- +2% alla Reputazione per aver negoziato con lei, stringendo un patto di alleanza.
- +1% alla Reputazione per aver catturato Danakos e/o Varanik, chiedendo un riscatto per restituirli ai Cane Grigio.

Oltre alla ricompense sociali, gli avventurieri hanno anche la possibilità di tenere qualsiasi tesoro possano aver trovato all'interno delle antiche rovine e qualsiasi quantitativo di monete recuperato dal riscatto di Danakos e/o Varanik. Zarah, la moglie del capo clan Colymar, ricompensa ognuno con 200 L per ringraziarli, o l'equivalente della somma in bestiame o altri benefici che il clan possa offrire loro.

Idrima la Donna di Pietra che scatena il suo Passo da Terremoto.

IDRIMA, LA DONNA DI PIETRA

Divinità demoniaca della Terra

Idrima è una delle molte figlie di Maran Gor la Scuotiterra, nata da tale dea quando fu versato per la prima volta del sangue sulla terra nel corso della Guerra degli Dèi. Idrima ha combattuto i nemici della Terra come il Caos e i troll, e altri che hanno provocato l'ira delle dee della Terra. Idrima può essere placata e calmata col sangue: sia quello delle sue vittime che quello offertole in sacrificio. Durante la Grande Tenebra, ha aiutato a tenere il Caos lontano da queste terre. Durante l'Alba, i Theyalani del luogo adoravano Idrima come guardiana e protettrice, offrendole sacrifici animali e umani, ma il suo culto morì con la crescita delle benedizioni dell'Alba. Dimenticata, si addormentò nelle profondità della Terra. Ora è stata risvegliata, assetata di sangue. Idrima è uno spirito del culto delle divinità della Terra (e, dunque, può essere soggetta all'incantesimo di Yanioth Comandare Spirito del Culto), e può potenzialmente essere adorata come sottoculto di Maran Gor.

Idrima appare come una donna imponente che sembra essere stata scolpita nella pietra e coperta da ocra rossa. È palesemente di sesso femminile, con gambe, fianchi, pancia e seno esagerati. Le sue braccia sono degli spessi tentacoli provvisti di articolazioni, che terminano in ramificazioni più piccole che le fanno da dita. I suoi piedi non sono dissimili, e ricordano quasi delle radici. La sua testa è sproporzionatamente piccola e priva di volto, ed è coperta da fasce orizzontali che le cingono il capo. Quando si adira, le fasce si aprono svelando un enorme occhio che occupa l'intera ampiezza della sua testa. Quando non è in movimento, può facilmente essere scambiata per una statua.

I suoi Punti Magia sono al momento più alti del normale grazie al recente sacrificio dei tre Cane Grigio, e ne ha spesi alcuni per creare dei nuovi *sprul-pa*.

FOR 25	COS 13	TAG 25
INT 13	DES 13	CAR 19
POT 25	Punti Magia: 36 (normalmente 25)	

Parte del corpo	D20	Armatura/PF
Gamba destra	01–03	6/8
Gamba sinistra	04–06	6/8
Addome	07–10	6/9
Petto	11–15	6/10
Braccio destro	16–17	6/7
Braccio sinistro	18–19	6/7
Testa	20	6/7

Arma	%	Danno	OdA
Presa	80	2D3+ (vedi sotto)	7
Abbraccio Stritolatore	Automatico	2D6/round	1
Passo da Terremoto	Automatico	Vedi sotto	3
Sguardo Senza Volto	Automatico	Vedi sotto	3
Affascinare	POT contro POT	Vedi sotto	3

Movimento: 7
Punti Ferita: 23
Armatura: pelle di pietra da 6 punti.
Rune: Terra 100%, Disordine 90%.
Abilità: Combattimento Spirituale 90%, Parlare (Heortiano) 45%, Parlare (Lingua degli Spiriti) 50%, Parlare (Lingua della Terra) 100%, Parlare (Theyalano Antico) 90%.
Danno di Combattimento Spirituale: 2D6+3
Combattimento: ogni round, Idrima può sia provare a effettuare una *Presa* su un avventuriero, o utilizzare i suoi attacchi *Passo da Terremoto* o *Sguardo Senza Volto*. Se riesce nella *Presa*, in ogni round successivo può effettuare un attacco *Abbraccio Stritolatore* sull'avventuriero colpito. Se nessun avventuriero è stato afferrato o si trova a portata, utilizzerà *Passo da Terremoto* o *Sguardo senza volto*.
Presa: una volta per round, Idrima può provare ad afferrare in presa un avventuriero. Una volta afferrato, un avventuriero deve superare la FOR di Idrima per liberarsi (o, in qualche modo, rendere inutilizzabile il suo braccio destro). Idrima può prendere un solo avventuriero per volta. Nel corso round seguente, l'avventuriero riceve l'*Abbraccio Stritolatore*.
Abbraccio Stritolatore: ha inizio nel round successivo alla *Presa* da parte di Idrima. Ogni round, l'avventuriero riceve 2D6 danni al petto. L'armatura può proteggerlo per il suo normale valore. Idrima continua a stritolare l'avventuriero finché questi non supera la sua FOR, rende inutilizzabile il braccio della Donna di Pietra, la convince a liberarlo, o viene ridotto a 2 Punti Ferita o meno.
Passo da Terremoto: in ogni round in cui Idrima non effettua una *Presa* o uno *Sguardo Senza Volto*, può battere un piede al suolo per causare un piccolo terremoto. Il *Passo da Terremoto* interessa un'area di 9 metri quadri attorno a Idrima. Chi si trovi all'interno dell'area deve sottrarre 15% da tutte le abilità di Agilità e Manipolazione (incluso l'uso delle armi) e dalle prove di DES per tutto il round successivo. Chiunque si trovi in piedi nell'area deve inoltre ottenere un successo in una prova di DES×5 (con la penalità di -15%) per non cadere a terra.
Sguardo Senza Volto: in ogni round in cui Idrima non effettua una *Presa* o un *Passo da Terremoto*, può volgere il suo *Sguardo Senza Volto* verso un avventuriero, aprendo le fasce di carne che coronano il suo enorme occhio. Se supera la POT del bersaglio con la sua, la vittima agirà come se fosse soggetta all'incantesimo Demoralizzare per i successivi 10 minuti. Se Idrima ottiene un successo speciale, la vittima collassa per un numero di turni completi pari a 20 meno la COS della vittima. Se ottiene un successo critico, la vittima non solo collassa come descritto in precedenza, ma deve anche effettuare un tiro COS×5 per non morire istantaneamente a causa dell'enorme shock, in preda al terrore. Per quanto concerne eventuali magie difensive, lo *Sguardo Senza Volto* equivale a un incantesimo delle Rune da 1 punto.
Trame del Sogno: Idrima può spendere 1 Punto Magia per creare una trama del sogno. Ognuna di esse richiede un intero round di combattimento per venire creata, e sembra essere emanata dall'altare come una nebbia grigiognola con venature ocra che si condensa in qualcosa che ricorda la forma da Donna di Pietra ammantata di Idrima. La trama del sogno sprofonda poi all'interno della terra, per riemergere in corrispondenza di uno dei suoi menhir. Vedi anche pagina 33 per maggiori informazioni sulle trame del sogno.
Sprul-pa: la divinità demone può evocare uno *sprul-pa* al costo di 1 Punto Magia utilizzando 5 Ordini di Attacco. Il servitore si manifesta in corrispondenza di un teschio animale in un qualsiasi punto delle antiche rovine. Se

LA DONNA DI PIETRA (CONTINUA)

la creatura è già presente e manifesta (50% di probabilità che uno sia nei paraggi a portata d'orecchio), può semplicemente richiamarlo parlandogli nella lingua della Terra, senza spendere alcun Punto Magia. Dopo 5 Ordini di Attacco 1D4 *sprul-pa* giungeranno lì e agiranno al loro Ordine di Attacco.

Affascinare: quando non è in combattimento, Idrima può spendere 6 Punti Magia per ammaliare un potenziale bersaglio, costringendolo a servirla e proteggerla. Quest'azione viene risolta con un tiro resistenza tra il POT di Idrima e quello del bersaglio. Idrima non può provare ad Affascinare degli individui già attivamente ostili nei suoi confronti. Se riesce, il soggetto viene ammaliato, gli viene assegnata una passione temporanea Lealtà (Idrima) 90% e la servirà per un intero giorno. Con un successo speciale, la durata si estende a 1D3+3 giorni, mentre un successo critico le garantisce un'intera stagione di servigi. Una vittima ammaliata a cui viene chiesto di fare qualcosa che, normalmente, non farebbe (come combattere contro i suoi amici, tradire dei giuramenti, ecc.) può tentare un tiro POT×3 per liberarsi dall'ammaliamento. Questo tiro dovrebbe essere potenziato con delle Passioni attinenti (a discrezione del Game Master). Se l'ammaliamento viene spezzato, viene rimossa la Lealtà (Idrima). Gli incantesimi della magia degli spiriti Contromagia e Dissolvere Magia funzionano contro Ammaliare e possono negarne gli effetti anche gli incantesimi delle Rune Assorbimento, Rimuovere Magia e Inviolabile.

Magia: a OdA 3 di un qualsiasi round, Idrima può fondersi nella terra e nella pietra che la circondano, siano esse parti di muri o del terreno. Mentre è fusa al loro interno, non può essere attaccata fisicamente né può a sua volta attaccare, a eccezione del combattimento spirituale o di *Sguardo Senza Volto*. Questo processo la porta a espellere gran parte della sua massa corporea, lasciandosi alle spalle una ampia chiazza color ocra e una sgradevole melma granulosa. Per riformare il suo corpo (anche se esso fosse stato distrutto) dovrà poi impiegare un giorno e una notte interi.

Idrima può Discorporare a OdA 3 di un qualsiasi round in cui non abbia già agito, utilizzando il suo spirito per attaccare tramite combattimento spirituale o *Sguardo Senza Volto*. Mentre è in atto Discorporare, il suo corpo è vulnerabile finché non si sarà fusa con ciò che la circonda.

Inoltre, essendo un'entità ctonia della terra, Idrima è in grado di assorbire Punti Magia dai sacrifici che le vengono offerti e non sarà attaccata da creature della terra, come gli elementali di quel determinato tipo. Se ne incontra uno, può parlargli in lingua della Terra e, qualora riesca a superare un tiro resistenza di POT contro POT, tentare di guidarlo come se fosse sotto il suo controllo.

Menhir che raffigura Idrima la Donna Pietra.

VETERANO DI RUNEQUEST?

Se i giocatori hanno familiarità con le precedenti edizioni di RuneQuest, quest'avventura può essere utilizzata senza grosse difficoltà con avventurieri creati in passato. La porzione dedicata alle regole di quest'avventura contiene sufficienti informazioni per spiegare Passioni, Rune e gli altri cambiamenti apportati al sistema, mentre il regolamento di RuneQuest è abbastanza flessibile da consentire ai personaggi di essere rapidamente adattati alle nuove regole, o in alternativa di ignorarle. Un gruppo che ha familiarità con HeroQuest dovrebbe avere ancor meno problemi nell'adattamento di quest'avventura a quel regolamento.

Ciò che è importante è che quest'avventura sia stata pensata per un gruppo relativamente inesperto di avventurieri di livello iniziale (Signori delle Rune o Sacerdoti delle Rune sarebbero, probabilmente, troppo potenti) e che tali avventurieri abbiano un motivo per trovarsi nell'area di Passo del Drago.

In alternativa, gli eventi e i luoghi di quest'avventura sono abbastanza isolati da poter essere trasposti praticamente ovunque a Genertela, o anche altrove a Glorantha, se lo si desidera.

BOTTINO

Tiro	Risultato
1	Una piccola figura dorata di una divinità sconosciuta. Superando un tiro **Valutare** si scopre che vale almeno 150 L. Nessuna abilità Nozioni è in grado di identificare tale divinità. Talvolta è importante saper accettare l'inconoscibile.
2	Una piccola fiala in metallo e cristallo, ancora chiusa, piena di polvere grigia. Questa polvere, sciolta nel vino, può rimuovere qualsiasi malattia in atto, sia essa magica o meno, richiedendo mezza giornata per fare effetto. Ci sono 1D6 dosi di polvere e superando un tiro **Primo Soccorso** si potranno identificare tali proprietà, ma l'analisi consumerà una delle dosi.
3	Un idolo della Donna di Pietra grande quanto un pugno, realizzato in pietra opaca grigia (vedi anche pagina 39 per una descrizione di Idrima). Funziona come un cristallo accumulatore di Punti Magia, con una capacità massima di 8. Al momento è completamente scarico.
4	Un coltello di piccole dimensioni ricavato da una pietra con screziature rosse e verdi, lucido e molto affilato. L'abilità **Nozioni Minerarie** può identificare la pietra come un diaspro. Un tempo l'elsa era avvolta da qualcosa, forse una striscia di cuoio, ma si è evidentemente seccata e ora si scrosta al semplice contatto. Probabilmente vale 50 L.
5	Una spilla da mantello in bronzo con una grande piastra quadrata in giada blu, di ignota provenienza. Vestire questo gioiello esotico può incrementare la reputazione dell'avventuriero di +1%.
6	Alcune scaglie di quarzo opalescente color latte, intagliato con degli strani glifi. Possono essere ricomposte e decifrate con un tiro riuscito di Leggere/Scrivere (Theyalano). Se un avventuriero trascorre un'intera giornata a decifrarli, otterrà un bonus una tantum di +1D3% in Leggere/Scrivere (Theyalano).
7–8	Una mascella i cui denti sono stati tutti sostituiti da perni d'argento installati nell'osso e incastonati con minerali semi preziosi. Non sembra avere apparentemente alcun uso, se non come argomento di conversazione. Vale 250 L.
9–10	Una putrida borsa di pelle contenente una dozzina circa di piccoli pezzi di minerali colorati, ognuno delle dimensioni di una falange, intagliati a rappresentare uomini, donne, bambini e dragonidi, con alcuni gettoni più piccoli. Un successo in un tiro **Nozioni sul Territorio (Sartar)** identifica la collezione come un antico gioco da tavolo, popolare tra i bambini. La plancia era costituita da un pezzo di stoffa, ormai decomposto. Un successo critico permette agli avventurieri di ricordarne le regole. Il set varrebbe circa 200 L agli occhi di un collezionista, o 50 L se si vendono le singole pietre.
11–13	Un anello ricavato interamente da un blocco di marmo nero. Vale 75 L.
14–16	Questa era un tempo una faretra di pelle e legno, ma ora è solo una massa molliccia di forma allungata con alcune teste di frecce ammassate a un'estremità. Queste ultime sono state ricavate dall'ossidiana e non valgono molto, ma sono ancora funzionali.
17–19	Un'anfora abbastanza recente chiusa con della cera rossa, con l'interno colmo di un materiale viscoso grigio. Una volta, era un unguento guaritore, ma è ormai andato a male. Qualora venisse spalmato su una ferita, rallenterebbe il processo di guarigione di una settimana, causando un feroce prurito e diminuendo di 1 punto l'efficacia di ogni eventuale guarigione magica.
20	Frammenti di vasellame rotto con delle sfumature di tonalità insolite, o un agglomerato di bronzo schiacciato e completamente ossidato, senza alcuno scopo apparente. Senza alcun valore per chiunque non sia un archeologo.

VASANA, FIGLIA DI FARNAN

Veterana della cavalleria pesante del clan Ernaldori della tribù Colymar.
Donna, 21 anni. Iniziata di Orlanth l'Avventuriero.

Introduzione: *Sono Vasana, figlia di Farnan, eroe della Ribellione di Fronte Stellata, che venne ucciso e divorato dal Pipistrello Cremisi. Nella mia guerra di vendetta contro l'Impero Lunare, mi sono guadagnata le attenzioni di Argrath alla Battaglia del Guado di Pennel. Venni gravemente ferita nella Seconda Battaglia di Brodo Lunare e ciò mi procurò quest'orribile cicatrice sul lato sinistro del volto. Sono tornata alla fattoria di mia madre per guarire e ora sono pronta per l'avventura. Tra i miei amici sono conosciuta come una temibile cavalcatrice di bisonti, un'esperta spadaccina e una devota adoratrice di Orlanth l'Avventuriero. Il mio più grande punto di forza è l'onore.*

Vasana è una donna minuta ma atletica, dai capelli rossi e una brutale cicatrice che solca il lato sinistro del suo volto. Nonostante la sua taglia, cavalca un bisonte ed è più che capace di comandare guerrieri e sacerdoti più anziani di lei.

Sua nonna era una scriba al servizio dei Principi di Sartar e morì coprendosi di gloria nella Battaglia di Casa Audace. Suo padre era Farnan, un orfano del tempio che sposò Vareena, una sacerdotessa di Ernalda del clan Ernaldori. Farnan si unì alla Ribellione di Fronte Stellata e, successivamente, aiutò personalmente Kallyr Fronte Stellata nella sua fuga da Sartar. Morì difendendo Mura Bianche nel 1620, divorato dal Pipistrello Cremisi. La sua anima venne annichilita e Vasana, ormai alla soglia della maggiore età, giurò di vendicarsi.

Non appena venne iniziata come adulta, Vasana abbandonò la fattoria materna per vendicare suo padre. Nel 1623, seguì Re Broyan nella metropoli di Nochet, accompagnata dalla sua sorellastra Yanioth. Nel corso della Battaglia del Guado di Pennel combatté con grande valore e si guadagnò le attenzioni di Argrath. Vasana seguì quest'ultimo a Prax e si unì all'esercito del Toro Bianco nella liberazione di Pavis. Nuovamente in cerca di gloria, si fece grande onore nella Seconda Battaglia di Brodo Lunare uccidendo una sacerdotessa lunare, ma rischiando di morire a sua volta (da allora ha un'orribile cicatrice accanto all'occhio sinistro). Dopo l'Ascesa del Drago, ha fatto ritorno alla fattoria di sua madre per rimettersi in forze.

FOR 16	COS 12	TAG 10
INT 15	DES 11	CAR 19
POT 15	Punti Magia 15 (+10 nel cristallo)	

Parte del Corpo	D20	Armatura/PF
Gamba destra	01–04	6/4
Gamba sinistra	05–08	6/4
Addome	09–11	3/4
Petto	12	5/5
Braccio destro	13–15	6/3
Braccio sinistro	16–18	6/3
Testa	19-20	5/4

Arma	%	Danno	OdA	PF
Spadone	90	1D8+1+1D4	7	12
Lancia da cavaliere	70	1D10+1+1D4	5	10
Ascia da battaglia	55	1D8+2+1D4	8	10
Scudo medio	55	1D4+1D4	7	12
Arco composito	45	1D8+1	3	7

Rune: Aria 90% (ᚷ), Luna 40% (ᛗ), Terra 20% (ᛞ), Morte 75% (ᛏ), Verità 70% (ᛉ), Movimento 75% (ᛟ).
Passioni: Devozione (Orlanth) 80%, Odio (Impero Lunare) 90%, Onore 70%, Lealtà (Argrath) 70%, Lealtà (Clan Ernaldori) 60%, Lealtà (Sartar) 70%, Lealtà (Tribù Colymar) 70%.
Reputazione: 20%
Riscatto: 500 L.
Movimento: 8
Bonus al Danno: +1D4
Danno di Combattimento Spirituale: 1D6+3
Modificatori all'Ordine di Attacco: DES 3, TAG 2
Punti Ferita: 12
Velocità di Guarigione: 2
Armatura: corazza a dischi in bronzo (5 punti), vambraci e schinieri in bronzo (6 punti), gonnellino di cuoio borchiato (3 punti), elmo chiuso (5 punti).
Abilità: *Agilità:* Cavalcare (Bisonti) 70%, Schivare 22%. *Comunicazione +10%:* Cantare 50%, Danzare 25%, Oratoria 45%. *Conoscenza +5%:* Agricoltura 30%, Battaglia 65%, Costumi (Heortiani) 30%, Nozioni del Culto (Orlanth) 25%, Nozioni sul Territorio (Sartar) 35%, Pastorizia 20%, Primo Soccorso 25%. *Furtività +5%:* Muoversi Silenziosamente 15%, Nascondersi 15%. *Manipolazione +5%* (include tutte le capacità relative alle armi). *Magia +10%:* Adorare (Orlanth) 35%, Combattimento Spirituale 45%, Meditare 25%. *Percezione +5%:* Ascoltare 40%, Avvistare 50%, Cercare 30%, Seguire Tracce 10%.
Lingue: Parlare Heortiano 60%, Parlare Lingua Commerciale 20%, Parlare Lingua delle Tempeste 30%, Leggere/Scrivere Peloriano Moderno 15%, Leggere/Scrivere Theyalano 30%.
Punti Runa: 3 (Orlanth l'Avventuriero)
Incantesimi delle Rune: Balzo (1), Barriera Spirituale (varia), Comandare Spirito del Culto (2), Cammino Oscuro (1), Congedare Elementale dell'Aria (varia secondo la taglia dell'elementale), Divinazione (1), Estensione (1), Evoca Elementale dell'Aria (varia secondo la taglia dell'elementale, vedi anche l'apposito riquadro), Fulmine (varia), Guarire Ferite (1), Incantesimo Multiplo (1), Nube di Foschia (1), Parole nel Vento (1), Rimuovere Magia (varia), Scudo (varia), Scudo di Terra (3), Teletrasporto (3), Trovare Nemico (1), Volo (varia).
Magia degli Spiriti: Demoralizzare (2 punti), Guarire (2 punti), Mobilità (1 punto).
Oggetti magici: cristallo accumulatore da 10 Punti Magia (possono essere spesi al posto dei PM personali, non è possibile ricaricarlo nel corso dell'avventura).
Tesori: trasporta 20 L in monete, armatura ed elmo, scudo medio, spadone, lancia da cavaliere, ascia da battaglia, arco composito con 20 frecce, bisonte da sella (vedi anche l'apposito riquadro).

ᚷ ᛉ ᛟ ᛏ

YANIOTH FIGLIA DI VAREENA

Apprendista sacerdotessa della divinità della Terra Ernalda, membro del clan Ernaldori della tribù Colymar. Donna, 23 anni.

Introduzione: *Chiamatemi Yanioth figlia di Vareena e sappiate che come mia madre anche io sono una sacerdotessa di Ernalda. Sia lodata la Terra e tutti i suoi segreti! Conosco le danze sacre della vita e del desiderio, come anche i riti della nascita e del rinnovamento. Parlo agli spiriti dei mondi superiori e a quelli della terra, e so come ricucire carne e ossa, rendendole nuovamente integre. Con la mia sorellastra Vasana mi sono recata a Nochet, dove mi sono guadagnata la benedizione e il favore della regina Samastina. Tuttora viaggio con lei, seguendo il percorso che la mia divinità ha stabilito per me.*

Yanioth è una donna voluttuosa dai capelli castani, con trecce che si attorcigliano come fossero serpenti. Indossa le vesti tradizionali di una sacerdotessa di Ernalda e ha un tono che varia dall'altezzoso all'occasionalmente lascivo. Ciononostante, è di grande aiuto e molto generosa con i suoi amici, ma è spietata con i suoi nemici.

È sorellastra di Vasana e condivide con lei la stessa madre, Vareena, ma hanno padri diversi. La nonna di Yanioth è morta alla Cima Grizzly, difendendo la Regina Piumata dei Cavalli, e sua madre (Vareena, sacerdotessa di Ernalda) si è tenuta completamente al di fuori dei successivi vent'anni di conflitto.

Per sua madre è stato un grande shock che Yanioth abbia accompagnato la sorellastra a Nochet, dove si è guadagnata la benedizione e il favore della regina Samastina. Yanioth era presente alla Battaglia del Guado di Pennel, e ha accompagnato Argrath nell'evocazione di Jaldon e ha aiutato a far riconoscere Kallyr Fronte Stellata come Principe.

FOR 11	COS 12	TAG 15
INT 16	DES 15	CAR 17
POT 15	Punti Magia 15 (+10 nel cristallo)	

Parte del Corpo	D20	Armatura/PF
Gamba destra	01–04	0/4
Gamba sinistra	05–08	0/4
Addome	09–11	0/4
Petto	12	0/5
Braccio destro	13–15	0/3
Braccio sinistro	16–18	0/3
Testa	19–20	0/4

Arma	%	Danno	OdA	PF
Pugnale	35	1D4+2+1D4	7	6
Ascia da battaglia	55	1D8+2+1D4	6	10
Scudo medio	65	1D4+1D4	6	12
Arco composito	45	1D8+1	2	7

Rune: Terra (□) 90%, Tenebra (●) 40%, Aria (ɢ) 30%, Fertilità (⧗) 85%, Bestia (▽) 85%.

Passioni: Amore (Famiglia) 70%, Devozione (Ernalda) 80%, Lealtà (Argrath) 60%, Lealtà (Clan Ernaldori) 70%, Lealtà (Regina Piumata dei Cavalli) 60%, Lealtà (Regina Samastina) 60%, Lealtà (Sartar) 60%, Lealtà (Tribù Colymar) 70%, Odio (Impero Lunare) 60%.

Reputazione: 26%

Riscatto: 1000 L.

Movimento: 8

Bonus al Danno: +1D4

Danno di Combattimento Spirituale: 1D6+1

Modificatori all'Ordine di Attacco: DES 2, TAG 1

Punti Ferita: 13

Velocità di Guarigione: 2

Armatura: abiti da sacerdotessa.

Abilità: *Agilità +5%:* Nuotare 40%, Schivare 35%. *Comunicazione +10%:* Cantare 70%, Danzare 65%, Oratoria 60%. *Conoscenze +5%:* Agricoltura 30%, Battaglia 35%, Costumi (Heortiani) 30%, Gestione Proprietà 35%, Nozioni del Culto (Ernalda) 40%, Nozioni sulle Piante 25%, Nozioni sul Territorio (Sartar) 35%, Pastorizia 20%. *Furtività +5%:* Muoversi Silenziosamente 15%, Nascondersi 15%. *Magia +10%:* Adorare (Ernalda) 70%, Combattimento Spirituale 70%, Meditare 35%. *Manipolazione +10%* (include tutte le capacità relative alle armi). *Percezione +5%:* Ascoltare 30%, Avvistare 30%, Cercare 30%, Intuire (Umani) 35%, Seguire Tracce 10%.

Lingue: Parlare Heortiano 60%, Parlare Lingua della Terra 30%, Parlare Lingua Commerciale 20%, Leggere/Scrivere Theyalano 10%.

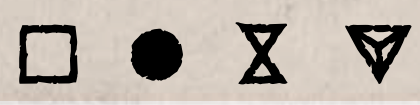
Punti Runa: 4 (Ernalda)

Incantesimi delle Rune: Assorbimento (varia), Barriera Spirituale (varia), Carisma (1), Comandare Spirito del Culto (2), Congedare Elementale della Terra (varia secondo la taglia dell'elementale), Divinazione (1), Estensione (1), Evocare Elementale della Terra (varia secondo la taglia dell'elementale, vedi anche l'apposito riquadro), Guarire Corpo (3), Guarire Ferite (1), Incantesimo Multiplo (1), Inviolabile (1), Rigenerare Arto (2), Rimuovere Magia (varia), Risvegliare Passione (1), Trovare Nemico (1), Vista dell'Anima (1) .

Magia degli Spiriti: Confondere (2 punti), Guarire (3 punti).

Oggetti magici: cristallo accumulatore da 10 Punti Magia (possono essere spesi al posto dei PM personali, non è possibile ricaricarlo nel corso dell'avventura).

Tesoro: lautamente ricompensata dalla regina Samastina a Nochet, Yanioth inizia con 640 L in monete, un arco composito con 20 frecce, un'ascia da battaglia, un pugnale e uno scudo medio. A casa, ha 1780 L in gioielli, vasellame e beni di lusso.



VOSTOR, FIGLIO DI PIJEEM

Soldato della fanteria pesante di Dunstop nel Tarsh Lunare. Uomo, 23 anni. Iniziato delle Sette Madri.

Introduzione: *Aspettate prima di colpire, avventurieri coraggiosi! È vero che sono un lunare, di Dunstop, nel Tarsh, ma ho abiurato i miei giuramenti verso l'Impero Lunare e ho scelto di seguire un destino diverso da quello dell'invasore. Il mio nome è Vostor. Anche se sono un disertore, non sono un normale traditore! Ho messo il kopis e il mio scudo al servizio dell'Imperatore Rosso a Nochet e alla Battaglia del Guado di Pennel, e in suo nome sono stato quasi menomato dal selvaggio chiamato Harek il Berserker. Durante la mia convalescenza, hanno attentato alla mia vita, una purga avviata dal nuovo regime. Non ho avuto altra scelta che andar via oppure affrontare un assassinio o, nel migliore dei casi, il carcere. Ho trovato accettazione e perfino degli amici tra i miei vecchi nemici, e ora sono padrone di me stesso e cerco il mio posto nel mondo.*

Vostor, figlio di Pyjeem, appartiene a un'antica stirpe di soldati tarshiti lunari di Dunstop. Ha una grande zazzera di capelli neri, occhi penetranti e un fisico prestante, ma la sua caratteristica più evidente è una serie di terribili cicatrici che percorrono il lato destro del suo volto e il braccio corrispondente, ora guarite ma testimonianza di una terribile ferita subita.

Il nonno di Vostor ha combattuto ed è morto per l'Imperatore Rosso nel corso della Battaglia della Cima Grizzly. Pyjeem ha seguito il generale Fazzur il Gran Lettore, morendo con grande gloria nella Campagna degli Hendriki.

Da adulto, Vostor si arruolò nella Fanteria di Dunstop, ma rimase attonito quando l'Imperatore Rosso rimosse Fazzur il Gran Lettore dalla carica di governatore generale di Passo del Drago. Tuttavia, seguì il suo reggimento a Esrolia e combatté valorosamente nell'assedio di Nochet. Nonostante ciò, l'Impero fallì nella conquista della città. Alla Battaglia del Guado di Pennel, Vostor è stato quasi ucciso da Harrek il Berserker, ottenendo le spaventose cicatrici che gli solcano il volto e il braccio destro. Vostor ha fatto ritorno a Passo del Drago per guarire, ma durante la ritirata da Sartar, i sostenitori di re Pharandos hanno tentato di assassinarlo nel corso di una purga degli ufficiali leali a Fazzur. Piuttosto che essere ucciso, Vostor ha disertato e ha cercato alleati tra i suoi ex nemici a Sartar.

FOR 16	COS 15	TAG 13
INT 15	DES 15	CAR 10
POT 15	Punti Magia: 15	

Parte del Corpo	D20	Armatura/PF
Gamba destra	01–04	6/5
Gamba sinistra	05–08	6/5
Addome	09–11	5/5
Petto	12	5/6
Braccio destro	13–15	6/4
Braccio sinistro	16–18	6/4
Testa	19–20	5/5

Arma	%	Danno	OdA	PF
Kopis	80	1D8+1+1D4	6	12
Lancia corta	45	1D6+1+1D4	6	10
Pugnale	45	1D4+2+1D4	8	7
Scudo grande	90	1D6+1D4	7	16
Giavellotto	30	1D10+1D2	2	8
Arco composito	50	1D8+1	2	7

Rune: Luna 90% (Φ), Aria 50% (ϟ), Terra 50% (□), Disordine 75% (ϡ), Illusione (∴) 75%.
Passioni: Amore (Famiglia) 60%, Lealtà (Dunstop) 60%, Lealtà (Fazzur Gran Lettore) 80%, Lealtà (Imperatore Rosso) 60%, Odio (Re Pharandos) 60%, Onore 70%, Paura (Draghi) 60%, Paura (Harrek il Berserker) 60%.
Reputazione: 19%
Riscatto: 500 L.
Movimento: 8
Bonus al Danno: +1D4
Danno di Combattimento Spirituale: 1D6+1
Modificatori all'Ordine di Attacco: DES 2, TAG 2
Punti Ferita: 16
Velocità di Guarigione: 3
Armatura: lorica squamata pesante (5 punti), vambraci e schinieri in bronzo (6 punti), elmo chiuso (5 punti).
Abilità: *Agilità +5%:* Schivare 35%. *Comunicazione:* Cantare 30%, Danzare 15%, Intrighi 15%. *Conoscenza +5%:* Agricoltura 35%, Battaglia 55%, Costumi (Lunari Provinciali) 40%, Nozioni del Culto (Sette Madri) 25%, Nozioni sul Territorio (Tarsh Lunare) 25%, Nozioni sulla Volta Celeste 15%, Primo Soccorso 30%. *Furtività +5%:* Muoversi Silenziosamente 15%, Nascondersi 15%. *Magia +5%:* Adorare (Sette Madri) 35%, Combattimento Spirituale 45%, Meditare 15%. *Manipolazione +10%* (include tutte le capacità relative alle armi). *Percezione:* Ascoltare 40%, Avvistare 65%, Cercare 25%, Seguire Tracce 5%.
Lingue: Parlare Heortiano 10%, Parlare Lingua Commerciale 20%, Parlare Peloriano Moderno 70%, Parlare Tarshita 30%, Leggere/Scrivere Peloriano Moderno 20%.
Punti Runa: 3 (Sette Madri)
Incantesimi delle Rune: Barriera Spirituale (varia), Comandare Spirito del Culto (2), Congedare Elementale del Fuoco piccolo (1), Divinazione (1), Esplosione Mentale (2), Estensione (1), Evocare Elementale del Fuoco piccolo (1, vedi anche l'apposito riquadro), Follia (1), Guarire Ferite (1), Incantesimo Multiplo (1), Riflettere (varia), Rigenerare Arto (2), Rimuovere Magia (varia), Trovare Nemico (1), Vista dell'Anima (1).
Magia degli Spiriti: Confondere (2 punti), Fascino (2 punti), Guarire (1 punto).
Oggetti magici: una matrice per l'incantesimo di magia degli spiriti Guarire 2 in forma di una fibbia da cintura che raffigura un grasso nano che ghigna. Il possessore della matrice può tentare di lanciare l'incantesimo contenuto (anche se non è tra quelli a lui conosciuti). L'incantesimo viene lanciato se l'utilizzatore ottiene un successo in un tiro POT×5; in caso di fallimento è possibile ritentare in un round successivo. In caso di successo, l'utilizzatore deve spendere i Punti Magia richiesti dall'incantesimo.
Tesoro: 125L in monete e bottino, armatura ed elmetto, scudo grande, kopis, lancia corta, pugnale, 2 giavellotti, arco composito con 20 frecce.

SORALA, FIGLIA DI TORIA

Rivoluzionaria e scriba di Nochet. Donna, 21 anni. Iniziata di Lhankor Mhy.

Introduzione: *Concedetemi di essere breve, poiché sto redigendo un trattato e non voglio perdere il filo dei miei pensieri. Sono Sorala, una studiosa formata nel tempio di Lhankor Mhy a Nochet. Mia madre mi ha insegnato come leggere e scrivere, instillando in me un grande amore per la ricerca della conoscenza. Tra le mie specialità vi sono la storia, le lingue, le leggende, la retorica, la logica e perfino le vie della stregoneria, mentre le mie traduzioni dall'antico draconico della Seconda Era mi hanno fruttato grande prestigio tra i miei pari. Ma non pensate a me come a un semplice topo di biblioteca o come una modesta trascrittrice: ho combattuto e versato il mio sangue per la regina Samastina e per re Argrath, mettendo a disposizione la mia spada proprio come ho fatto con la mia penna! Sono entrata a far parte di un piccolo gruppo di avventurieri, e ora viaggio con loro, desiderosa di esplorare maggiormente la mia terra natale di Passo del Drago.*

Sorala è una studiosa avventurosa e atletica, con lunghi capelli castani. Indossa degli abiti pratici e anonimi, a eccezione del velo ingioiellato che indossa come "barba".

Sorala è la nipote di un saggio di Lhankor Mhy del Tempio della Conoscenza di Nochet. Questi ha aiutato la Casa di Sartar contro degli assassini lunari, e morì gloriosamente quando Belintar eresse il Muro che Crebbe. Sua madre era Toria, un'altra saggia di Lhankor Mhy. Sopravvisse al Banchetto del Re Leone, ma morì con grande gloria durante la Grande Incursione di Crinegrigio.

Dopo un lungo apprendistato, Sorala è stata iniziata a Lhankor Mhy. Durante la guerra civile in Esrolia, Sorala sostenne l'usurpatrice Samastina, combattendo valorosamente per proteggerla dagli assassini della Terra Rossa. Durante l'assedio di Nochet, fu benedetta dalla Regina della Terra, distinguendosi in combattimento nella Battaglia del Guado di Pennel. Sorala ha accompagnato a Pavis Argrath il Toro Bianco, acclamandolo come Re di Pavis. Lì, ha stretto amicizia con Vasana e Yanioth, accompagnandole nel loro ritorno a Passo del Drago.

Sorala è una saggia famosa per le sue conoscenze sulla Seconda Era, in particolare riguardo alla città di Vecchia Pavis e alle opere in antico draconico.

FOR 13	COS 11	TAG 12
INT 20	DES 17	CAR 15
POT 13	Punti Magia: 13	

Parte del Corpo	D20	Armatura/PF
Gamba destra	01–04	3/4
Gamba sinistra	05–08	3/4
Addome	09–11	3/4
Petto	12	3/5
Braccio destro	13–15	3/3
Braccio sinistro	16–18	3/3
Testa	19–20	6/4

Arma	%	Danno	OdA	PF
Spadone	70	1D8+1+1D4	5	12
Ascia da battaglia	35	1D8+2+1D4	6	8
Scudo medio	50	1D4+1D4	6	12
Fionda	45	1D8	1	–
Ascia da lancio	65	1D6+1D2	1	8

Rune: Fuoco 60% (◎), Aria 40% (ⓖ), Terra 35% (□), Verità 95% (Y), Uomo 75% (⅄), Armonia 75% (III).

Passioni: Devozione (Lhankor Mhy) 80%, Lealtà (Argrath) 80%, Lealtà (Clan) 60%, Lealtà (Famiglia) 60%, Lealtà (Nochet) 60%, Lealtà (Regina Samastina) 70%, Odio (Impero Lunare) 60%, Onore 80%.

Reputazione: 18%

Riscatto: 1000 L.

Movimento: 8

Bonus al Danno: +1D4

Danno di Combattimento Spirituale: 1D6+1

Modificatori all'Ordine di Attacco: DES 1, TAG 2

Punti Ferita: 11

Velocità di Guarigione: 2

Armatura: linothorax in lino (3 punti), vambraci e schinieri in cuoio bollito (3 punti), elmo completo (6 punti).

Abilità: *Agilità +10%:* Schivare 44%. *Comunicazione +10%:* Cantare 30%, Contrattare 20%, Danzare 30%, Intrighi 20%, Oratoria 30%. *Conoscenza +10%:* Agricoltura 45%, Battaglia 50%, Burocrazia 50%, Costumi (Esroliani) 40%, Nozioni del Culto (Lhankor Mhy) 30%, Nozioni Draconiche 35%, Nozioni sulle Razze Antiche (Troll) 30%, Nozioni sul Territorio (Esrolia) 40%, Nozioni sul Territorio (Prax) 60%. *Furtività +20%:* Muoversi Silenziosamente 30%, Nascondersi 30%. *Magia +5%:* Adorare (Lhankor Mhy) 30%, Combattimento Spirituale 40%, Meditare 35%. *Manipolazione +20%* (include tutte le capacità relative alle armi). *Percezione +10%:* Ascoltare 35%, Avvistare 35%, Cercare 35%.

Lingue: Parlare Lingua Commerciale 30%, Parlare Esroliano 60%, Parlare Heortiano 50%, Leggere/Scrivere Antico Draconico 60%, Leggere/Scrivere Peloriano Moderno 50%, Leggere/Scrivere Theyalano 90%.

Punti Runa: 3 (Lhankor Mhy)

Incantesimi delle Rune: Analizzare Magia (1), Barriera Spirituale (varia), Chiaroveggenza (1), Comandare Spirito del Culto (2), Conoscenza (2), Divinazione (1), Estensione (1), Guarire Ferite (1), Individuare Verità (1), Leggere la Mente (1), Rimuovere Magia (varia), Trovare Nemico (1), Incantesimo Multiplo (1), Ricostruzione (3), Traduzione (1) , Vista dell'Anima (1), Voce della Verità (2).

Magia degli Spiriti: Individuare Spirito (1 punto), Individuare Vita (1 punto), Vedere Lontano (2 punti).

Oggetti magici: piccola statuetta in pietra di un dragonide (matrice per l'incantesimo della magia degli spiriti Individuare Magia 1, vedi gli oggetti magici di Vostor per i dettagli).

Tesoro: 500 L in monete, gioielli e bottino, armatura ed elmetto, spadone, ascia da battaglia, ascia da lancio, scudo medio, fionda e 10 pietre, materiali e strumenti di scrittura; un calendario intagliato in un disco di stagno; lettera di presentazione del Tempio della Conoscenza di Nochet.

HARMAST, FIGLIO DI BARANTHOS

Nobile agricoltore-guerriero del clan Ernaldori della tribù Colymar. Uomo, 21 anni. Iniziato di Issaries.

Introduzione: *Il mio nome è Harmast, primogenito del grande capoclan Baranthos. Avrete senza dubbio sentito parlare di me. Il mio clan, gli Ernaldori, è leale a Sartar e famoso per la sua prudenza e i suoi successi. È vero, il mio clan ha difeso le terre della tribù Colymar mentre altri sono corsi in guerra, ma quando questi han fatto ritorno, dov'erano i ringraziamenti per il nostro servizio? Ho combattuto nella Battaglia del Guado di Pennel accanto ai miei parenti, e ho assistito all'incoronazione del Principe di Sartar. Sia gli amici che i nemici mi conoscono come un uomo eloquente, un emissario e un capace negoziatore, ma sanno anche che questa magnifica spada che porto al fianco non è lì per fare scena.*

Harmast appartiene a una casata nobile della tribù Colymar. Suo padre è il capo del clan Ernaldori e suo nonno e il suo prozio sono stati re di tale tribù. La sua famiglia è famosa per la propria lealtà a Sartar e per la cautela: la famiglia di Harmast è infatti sopravvissuta all'Occupazione Lunare con le loro vite (e le loro ricchezze) ancora intatte, mentre altri appartenenti al loro clan sono defunti.

Harmast è stato iniziato al culto di Issaries e ha provato a evitare il crescente conflitto a Passo del Drago, preferendo la diplomazia e i negoziati alla guerra. Tuttavia, dopo il Grande Inverno, Harmast ha combattuto un duello con un nobile del clan Cane Grigio, uccidendolo, e i parenti di quest'ultimo hanno giurato vendetta contro di lui. Harmast ha combattuto nella Battaglia del Guado di Pennel, accanto ai suoi parenti, Vasana e Yanioth. Ha assistito all'Ascesa del Drago e combattuto per Fronte Stellata durante la Liberazione di Sartar, acclamandola come Principe.

Di statura media e aspetto comune, Harmast ha capelli scuri tagliati corti e occhi sorprendentemente chiari. I suoi indumenti e il suo equipaggiamento sono di buona fattura e vantano dei motivi decorativi ornamentali, un chiaro sfoggio della ricchezza della sua famiglia. Nei rapporti interpersonali ogni tanto si rivela un po' arrogante e passa rapidamente sulla difensiva quando si tratta della sua scelta di restare a difendere i possedimenti della sua famiglia, mentre altri suoi parenti risposero invece alla chiamata di Re Broyan.

Harmast è un ottimo affarista: quando non può stringere un accordo, fa affidamento sulle sue formidabili capacità di duellante. In generale, prova a non restare coinvolto nei conflitti, ma non esita ad agire con decisione quando viene trascinato in essi.

FOR 13	COS 9	TAG 13
INT 19	DES 18	CAR 10
POT 16	Punti Magia: 16	

Parte del Corpo	D20	Armatura/PF
Gamba destra	01–04	6/4
Gamba sinistra	05–08	6/4
Addome	09–11	6/4
Petto	12	6/5
Braccio destro	13–15	6/3
Braccio sinistro	16–18	6/3
Testa	19–20	5/4

Arma	%	Danno	OdA	PF
Spadone	100	1D8+1+1D4	5	12
Ascia da battaglia	40	1D8+2+1D4	6	10
Pugnale	55	1D4+2+1D4	7	6
Scudo medio	80	1D4+1D4	6	12
Giavellotto	45	1D10+1D2	1	8

Rune: Aria 90% (ⵙ), Fuoco 60% (◎), Tenebra 20% (●), Armonia 90% (III), Movimento 75% (ᘓ).
Passioni: Amore (Famiglia) 80%, Lealtà (Clan Ernaldori) 60%, Lealtà (Sartar) 80%, Lealtà (Tempio di Issaries) 60%, Lealtà (Tribù Colymar) 60%, Odio (Cane Grigio) 60%.
Reputazione: 15%
Riscatto: 500 L.
Movimento: 8
Bonus al Danno: +1D4
Danno di Combattimento Spirituale: 1D6+1
Modificatori all'Ordine di Attacco: DES 1, TAG 2

Punti Ferita: 10
Velocità di Guarigione: 2
Armatura: corazza a piastre in bronzo (6 punti), vambraci e schinieri in bronzo (6 punti), elmo chiuso (5 punti).
Abilità: *Agilità +10%:* Cavalcare (Cavalli) 40%, Schivare 46%. *Comunicazione +5%:* Cantare 35%, Contrattare 65%, Danzare 20%, Oratoria 50%. *Conoscenza +10%:* Agricoltura 35%, Battaglia 30%, Costumi (Heortiani) 70%, Gestione Proprietà 50%, Nozioni del Culto (Issaries) 30%, Nozioni sul Territorio (Sartar) 40%, Pastorizia 25%. *Furtività +15%:* Muoversi Silenziosamente 30%, Nascondersi 25%. *Magia +5%:* Adorare (Issaries) 55%, Combattimento Spirituale 65%, Meditare 10%, . *Manipolazione +20%* (include tutte le capacità relative alle armi). *Percezione +10%:* Ascoltare 35%, Avvistare 35%, Cercare 35%, Intuire (Umani) 60%, Seguire Tracce 15%.
Lingue: Parlare Lingua Commerciale 45%, Parlare Heortiano 60%, Leggere/Scrivere Theyalano 20%.
Punti Runa: 3 (Issaries)
Incantesimi delle Rune: Barriera Spirituale (varia), Cassaforte (2), Comandare Spirito del Culto (2), Commercio di Incantesimi (2), Divinazione (1), Estensione (1), Guarire Ferite (1), Incantesimo Multiplo (1), Passaggio (1), Rimuovere Magia (varia), Trovare Nemico (1), Vigilare il Sentiero (2), Vista dell'Anima (1), Volo (varia).
Magia degli Spiriti: Fascino (2 punti), Individuare Nemici (1 punto), Mobilità (1 punto), Vedere Lontano (1 punto).
Oggetti magici: tre pozioni di guarigione, ciascuna in grado di curare 1D10 punti di danno.
Tesoro: 150 L in monete, armatura ed elmetto, spadone, ascia da battaglia, pugnale, tre giavellotti, scudo medio, due zebre da sella.
ZEBRE DI HARMAST: Harmast cavalca una zebra praxiana (e ne ha con sé una seconda) ma deve smontare di sella per combattere, visto che nessuna delle due è stata addestrata a mantenere la calma in combattimento. Entrambe hanno Movimento 12. Le loro caratteristiche non sono necessarie.

ⵙ ◎ III ᘓ

IL BISONTE DI VASANA

Vasana monta un bisonte addestrato per la cavalleria. Quando Vasana attacca qualcuno a piedi mentre è in groppa all'animale, tira 1D10+10 per determinare la parte del corpo colpita. Quando Vasana utilizza la sua lancia mentre è in carica con il bisonte, utilizza il bonus al danno di quest'ultimo, non il suo!

FOR 36	COS 17	TAG 34
INT N/A	DES 12	CAR N/A
POT 10	Punti Magia: 10	

Parte del Corpo	D20	Armatura/PF
Zampa posteriore destra	01–02	3/7
Zampa posteriore sinistra	03–04	3/7
Parte posteriore del corpo	05–07	3/9
Parte anteriore del corpo	08–10	3/9
Zampa anteriore destra	11–13	3/7
Zampa anteriore sinistra	14–16	3/7
Testa	17–20	3/8

Arma	%	Danno	OdA	PF
Incornata	50	2D10+3D6	8	—
Travolgere	50	6D6 a un nemico abbattuto a terra	8	—

Bonus al Danno: +3D6
Movimento: 12
Punti Ferita: 23
Combattimento: un bisonte può o incornare o travolgere nel corso di un round di combattimento, ma non può tentare entrambe le manovre nello stesso round.
Armatura: pelle da 3 punti.

ELEMENTALE DELL'ARIA

Vasana può spendere dei Punti Runa per chiedere a Orlanth di inviarle un elementale dell'aria di una qualsiasi taglia. Questi seguirà i suoi ordini e resterà in questo mondo per 15 minuti (la durata dell'incantesimo), per poi disperdersi.

Caratteristica	Piccolo	Medio	Grande
Costo in Punti Runa per evocarlo	1	2	3
Volume (in metri cubi)	1	3	10
Punti Ferita	10	19	29
FOR	10	19	29
POT	11	17	20
Movimento	12	12	12

Capacità: un elementale dell'aria può trasportare oggetti o persone con una TAG totale pari o inferiore alla sua FOR. Può creare del vento o una piccola tempesta. Un elementale dell'aria può sviare in questo modo la traiettoria di frecce o altre munizioni.
Attacco: un elementale dell'aria attacca avviluppandosi a un personaggio, sollevandolo sino alla propria sommità e poi scagliandolo a terra. Il danno è pari a 1D6 più 1D6 ulteriore per ogni 3 metri di caduta. Quindi, un elementale dell'aria piccolo può infliggere al massimo 2D6 danni, mentre un elementale di taglia media, alto 6 metri, può infliggere 3D6 danni, e infine un elementale di taglia grande può infliggere 4D6 danni. Un personaggio può provare a resistere, contrapponendo la propria FOR a quella dell'elementale in un tiro resistenza; se il personaggio riesce a opporsi, non verrà sollevato da terra. I personaggi possono anche scegliere di attaccare o lanciare incantesimi contro un elementale dell'aria invece di tentare di resistergli, nella speranza di distruggerlo mentre vengono sollevati, nel qual caso subirebbero la metà dei danni. Il personaggio sarà comunque sollevato e sbalzato via.

ELEMENTALE DELLA TERRA

Yanioth può spendere dei Punti Runa per chiedere a Ernalda di inviarle un elementale della terra di una qualsiasi taglia. Questi seguirà i suoi ordini e resterà in questo mondo per 15 minuti (la durata dell'incantesimo), per poi disperdersi.

Caratteristica	Piccolo	Medio	Grande
Costo in Punti Runa per evocarlo	1	2	3
Volume (in metri cubi)	1	3	10
Punti Ferita	10	19	29
FOR	10	19	29
POT	11	17	20
Bonus al Danno	0	1D6	3D6
Movimento	3	3	3

Capacità: un elementale della terra può aprire delle buche nel terreno, realizzare gallerie e trovare oggetti sepolti. Può anche essere utilizzato per far sì che degli oggetti restino incastrati nella terra, impedire a gallerie instabili di crollare o formare dei cumuli o dei crinali nel terreno (non più grandi del volume dell'elementale). Un elementale della terra può trasportare una persona e "nuotare" attraverso il terreno, se ha abbastanza FOR per trasportare tale individuo. Non c'è aria sotto terra, e chiunque venga trasportato deve effettuare un tiro COS o soffocare (vedi sotto). L'elementale della terra può fare ciò solo con passeggeri che non oppongano resistenza. Se ha FOR sufficiente, può trasportare più persone.
Attacco: in combattimento, l'elementale della terra utilizza il suo volume per sommergere i suoi avversari, aprendo delle buche sotto di loro di volume massimo pari al proprio. Un elementale della terra piccolo inghiotte solamente le gambe della vittima. Uno medio può sommergere la sua vittima fino al collo, coprendole petto, addome e gambe. Uno grande può inghiottire la vittima per intero, sommergendo tutte le sue parti del corpo. In quest'ultimo caso, la vittima soffocherà (subendo ogni round 1D8 danni al petto a meno di non ottenere un successo in un tiro **COS×5**) finché non riesca a liberarsi. Dopo aver seppellito la sua vittima, l'elementale della terra richiude il buco, infliggendo un danno pari al suo Bonus al Danno a tutte le parti del corpo sommerse. Un elementale della terra può attaccare in questo modo soltanto se si trova su una superficie di terra compatta o di roccia (quindi, non su sabbia o terriccio argilloso), e può attaccare solo una volta in un dato punto, visto che il terreno polverizzato sarebbe troppo sottile per un attacco successivo. La vittima viene in ogni caso trattenuta dall'elementale della terra e deve superare un tiro resistenza con la sua FOR contro la FOR dell'elementale per liberarsi e sgusciare fuori dalla sua presa. Se un elementale della terra non possiede alcun Bonus al Danno o attacca una vittima su un terreno inadatto, la inghiottirà come descritto poc'anzi, senza causarle alcun danno. La vittima deve comunque effettuare un tiro contrastato FOR contro FOR per liberarsi dalla stretta dell'elementale.

ELEMENTALI (CONTINUA)

ELEMENTALE DEL FUOCO

Vostor può spendere 1 Punto Runa per chiedere alle Sette Madri di inviargli un elementale del fuoco piccolo. Questi seguirà i suoi ordini e resterà in questo mondo per 15 minuti (la durata dell'incantesimo), per poi disperdersi.

Caratteristica	Piccolo
Costo in Punti Runa per evocarlo	1
Volume (in metri cubi)	1
Punti Ferita	10
FOR	10
POT	11
Bonus al Danno	0
Movimento	6

Capacità: un elementale del fuoco può incendiare qualsiasi oggetto infiammabile con cui entra in contatto. Può scaldare il metallo (ed eventualmente scioglierlo), rendere incandescente la pietra, attizzare fuochi e, ovviamente, bruciare le persone. Un elementale del fuoco può galleggiare nell'aria, muovendosi alla stessa velocità di movimento con cui si muove su una superficie.

Attacco: in combattimento, l'elementale del fuoco avvolge le vittime tra le sue fiamme. Può inghiottire un avversario di 10 punti TAG per metro cubo di volume. Al termine di ogni round in cui la vittima è avvolta tra le fiamme, si tirano 3D6 e li si contrappongono alla COS della vittima sulla tabella della resistenza. Se l'attacco ha successo, la vittima subisce ai suoi Punti Ferita generali un numero di danni pari al risultato dei 3D6. Se invece viene resistito, il danno inflitto ai Punti Ferita generali è la metà di questi 3D6. L'armatura non protegge da questo danno, ma gli incantesimi Protezione e Scudo sì.

RICONOSCIMENTI

Regole e scenario introduttivi di
Jeff Richard e Jason Durall

Basato sull'opera di
Steve Perrin, Greg Stafford, Sandy Petersen, Ken Rolston, Ray Turney e Chris Klug

Copertina
Andre Fetisov

Illustrazioni
Roman Kisyov

Revisione
Andrew Bean

Direzione artistica
Jeff Richard

Progetto grafico e impaginazione
Nicholas Nacario, Rick Meints e Michal E. Cross

Cartografia
Simon Bray

Play testing
Andrew Bean, Eric Borg, Barbara Braun, Mara Braun, Mark Dunleavy, T.F. Druid, Todd Gardiner, Sven Grottke, Kris Alice Hohls, Claudia Loroff, Harry O'Brien, Michael O'Brien, Sue O'Brien, Christine Reich, Neil Robinson e Jane Saleeba

EDIZIONE ITALIANA

Direttore responsabile
Roberto Petrillo

Supervisione
Michele Bonelli di Salci

Traduzione
Mirko Tommasino

Revisione
Alessandro Gnasso

Impaginazione e adattamento grafico
Antonio D'Achille

Come sempre, un ringraziamento e un riconoscimento speciale vanno a Greg Stafford, senza di cui nessuno di noi starebbe leggendo questo testo né giocando a Glorantha.

RUNEQUEST
Un gioco Chaosium
Prima Edizione 1978 (Chaosium)
Seconda Edizione 1979, 1980 (Chaosium)
Terza Edizione 1984, 1993 (Avalon Hill, Chaosium)
Quarta Edizione 2017 (Chaosium)
Questa Edizione 2020 (Raven Distribution)

Copyright ©1978, 1980, 1984, 1993, 2017 di Moon Design Publications, tutti i diritti riservati

RuneQuest, HeroQuest e Glorantha sono marchi registrati di Moon Design Publications

Chaosium Inc., 3450 Wooddale Ct, Ann Arbor, MI 48104

Per maggiori informazioni sui prodotti Raven Distribution www.raven-distribution.com

Stampato in Europa

Benvenuto a Glorantha

Un mondo leggendario di mortali e dèi, miti e culti, mostri ed eroi. A Glorantha, le Rune permeano ogni cosa e la loro padronanza permette di compiere incredibili gesta di eroismo e di magia.

Glorantha è un mondo antico che ha conosciuto molte ere, ma ora è a un passo dal più grande conflitto che abbia mai conosciuto… le Guerre degli Eroi.

Glorantha è l'ambientazione di *RuneQuest*, un gioco di ruolo tra i più longevi e influenti mai pubblicati.

Questa Introduzione raccoglie tutte le regole essenziali per *RuneQuest*, presentandole in forma abbreviata. Utilizza questo fascicolo per iniziare immediatamente a giocare e per scoprire le migliorie apportate al sistema. Queste regole di gioco e questa nuova avventura, *La Torre Diroccata*, forniscono un'anteprima della più recente edizione di *RuneQuest*, sviluppata in stretta collaborazione con gli ideatori e autori del *RuneQuest* originale e di Glorantha.

La Torre Diroccata, ambientata nel cuore di Passo del Drago è un'avventura adatta a gruppi composti da un massimo di 6 avventurieri e un Game Master ed è completa di tutte le regole necessarie per giocare.

RAVEN DISTRIBUTION

GREG STAFFORD'S GLORANTHA

Per maggiori informazioni su Raven Distribution e le nostre pubblicazioni, visita il nostro sito web www.raven-distribution.com
Stampato in Europa

CHAOSIUM INC.