

RUNEQUEST

W R I S O X + : A ● Y Δ π † ⚡ ∇ G ♁ □ III X * ♯

IL VENTO SCRICCHIOLANTE



HELENA NASH

#WeAreAllUsDay
In Memoria di Greg Stafford
10 ottobre 2019



RAVEN
DISTRIBUTION

RUNEQUEST

W R I 2 0 x † : △ ● Y △ π † # ▽ 6 2 □ III X * ♀

IL VENTO SCRICCHIOLANTE

UNA MINACCIA DAL PASSATO

Questa avventura è dedicata alla memoria di Greg Stafford, architetto, sognatore e pioniere, senza il quale nessuno di noi starebbe leggendo queste righe o giocando a Glorantha.

AUTORE: Helena Nash

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA: Sarah Miller

REDATTORE CAPO: Jeff Richard

DIRETTORE CREATIVO RUNEQUEST: Jason Durall

REVISIONE DEL TESTO: Chris Harris, Katriel Paige

DIREZIONE ARTISTICA: Kalin Kadiev

SVILUPPO GRAFICO & IMPAGINAZIONE: Simeon Cogswell

SVILUPPO GRAFICO & IMPAGINAZIONE AGGIUNTIVE: Rick Meints, Malcolm Wolter

CARTOGRAFIA: Tobias Tranell

ILLUSTRAZIONI INTERNE: Dimitrina Angelska, Antonia Doncheva, Andrey Fetisov, Sarah Miller

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI RAVEN DISTRIBUTION

DIRETTORE RESPONSABILE: Roberto Petrillo

TRADUZIONE: Alessandro Gnasso

REVISIONE: Michele Bonelli di Salci

IMPAGINAZIONE & ADATTAMENTO GRAFICO: Antonio D'Achille

Possa Issaries benedire tutti coloro che iniziano i loro viaggi da qui.

RUNEQUEST

Un gioco Chaosium

Copyright ©2019, 2020 Moon Design Publications, tutti i diritti riservati
RuneQuest, HeroQuest e Glorantha sono marchi registrati della Moon Design Publications
Chaosium Inc., 3450 Wooddale Ct, Ann Arbor, MI 48104

CHAOSIUM INC.

Copyright © 2019, 2020

EDIZIONE ITALIANA © 2020, A CURA DI RAVEN DISTRIBUTION

Trova altri prodotti Raven Distribution su raven-distribution.com



SOMMARIO

Introduzione	2
Antefatto	2
Un Incontro a Camporemoto	5
Il Mostro Attacca	8
Il Giorno Dopo	11
Seguire le Tracce del Mostro	12
Nel Lago	16
Furia dal Lago	17
Destinazione Finale.....	17
Ricompense e Riconoscimenti	19



IL VENTO SCRICCHIOLANTE



“**IL VENTO SCRICCHIOLANTE**” È UN CAPITOLO IN anteprima dell’antologia di avventure L’ALTOPIANO DEL PEGASO & ALTRI RACCONTI, una collezione di nuove avventure e località scritte con lo specifico intento di presentare Glorantha e RUNEQUEST a giocatori e Game Master novizi.

Il piccolo villaggio di Camporemoto è minacciato da un’enigmatica presenza, il “Vento Scricchiolante” che dà il nome all’avventura, uno strano e terribile avversario di tempi passati, un carro da guerra animato assetato di sangue.

Il Vento Scricchiolante può essere giocata come avventura a sé stante o come interludio in una campagna già avviata. L’avventura è pensata per l’uso con il manuale base di RUNEQUEST: GIOCARE DI RUOLO A GLORANTHA, ma può essere giocata anche solo con le regole introduttive gratuite, come descritto nel riquadro **Giocare con le Regole Introduttive** (vedi pagina 4). Capacità, incantesimi ed altre regole non descritti nelle regole introduttive sono segnalati da un asterisco.

INTRODUZIONE

Gli avventurieri devono difendere il villaggio di Camporemoto da un mostro fulmineo e brutale che ha lasciato dietro di sé diversi corpi martoriati. Gli avventurieri possono decidere di affrontare l’assalitore e tentare di sopraffarlo tramite magia, valore o astuzia, oppure possono seguire le sue tracce sino al suo luogo di origine, Lagogermano, un lago sito a poca distanza, occupato da un clan di paperi ostili agli umani.

Nel momento in cui la vera natura del mostro viene rivelata (una fusione non-morta dei resti di un Signore delle Rune dell’Impero Lunare con il suo carro da guerra di bronzo), esso cade in preda a una furia omicida e si lancia in una folle corsa devastatrice in direzione di Camporemoto.

Riusciranno gli avventurieri a porre fine a questa tremenda minaccia, o questa ucciderà ancora nella sua sete di vendetta?

ANTEFATTO

LA MORTE DI BELEROS

Nell’anno 1619, durante l’occupazione da parte dell’Impero Lunare, e poco prima dell’invasione lunare del Paese Santo, un crudele e potente guerriero lunare di nome Beleros giunse sul suo grande carro da guerra rivestito in bronzo nell’isolato villaggio di Camporemoto, nei territori del clan Antoriano alle pendici dei monti Quivin, non distante dalla Valle del Cane-topo, e vi si stabilì. Il guerriero e il suo auriga tormentarono e mutilarono per divertimento diversi abitanti del villaggio. Beleros ruppe un timpano all’oste Jorgrin con un manrovescio per non averlo servito sufficientemente in fretta, marchiò a fuoco il volto del fabbro Viborna per aver respinto il suo tocco, e azzoppò lo stalliere Orvald per essere fuggito al suo arrivo. Poi, ritenendo che gli abitanti del villaggio fossero stati adeguatamente intimoriti, si sistemò nella piccola taverna assieme al suo auriga.

Tuttavia, un piccolo gruppo di abitanti in cerca di vendetta, Jorgrin il sordo, Viborna la sfregiata e Orvald lo zoppo, cospirarono per sbarazzarsi del crudele Beleros. Jorgrin versò



un infuso soporifero nel vino e attese finché il Signore delle Rune e il suo auriga non persero i sensi. A questo punto, Viborna, Orvald e Jorgrin spinsero il resto degli abitanti del villaggio ad assalire i due lunari con i loro attrezzi agricoli finché la sanguinosa impresa non venne portata a compimento.

Temendo rappresaglie, i tre gettarono i corpi mutilati sul carro da guerra, appesantendoli con catene di bronzo fornite da Viborna. Guidarono poi il carro per diversi chilometri, per farlo infine inabissare in un lago melmoso e isolato, chiamato Lagopantano. Il carro da guerra scivolò in acqua e si appoggiò sul fondo, celato alla vista da una spessa coltre di ninfee e alghe. Jorgrin, Viborna e Orvald non gettarono nel lago tutto quanto quel che il Signore delle Rune portava con sé, ma si appropriarono di parte dei suoi beni, ritenendo che fosse equo trarre un profitto dalla vicenda per compensare le proprie sofferenze:

- Jorgrin il taverniere prese il borsello di Beleros, con 300 L.
- Viborna il fabbro prese il pregevole kopsis di Beleros.
- Orvald lo stalliere prese i due purosangue lunari di Beleros.

I tre si misero d'accordo per non parlare mai più dell'omicidio, sebbene né loro né il resto del villaggio sarebbero mai riusciti a riprendersi dalle conseguenze fisiche e mentali

della crudeltà di Beleros né dalla sua morte violenta. Nel corso degli anni, Jorgrin usò le monete d'argento per ricostruire la sua taverna, con l'aggiunta di robuste mura in pietra e solide porte in quercia. Viborna fece uso del kopsis per respingere diversi tentativi di rapina, e Orvald utilizzò e noleggiò come stalloni i due prestanti cavalli. Passarono anni, e nel corso della guerra e dei successivi rivolgimenti non giunse mai nessuno dall'Impero Lunare a investigare sulla scomparsa del Signore delle Rune delle Sette Madri, probabilmente dato per morto. Il villaggio era riuscito a sfuggire alle conseguenze della propria vendetta, e Camporemoto prosperò.

Negli anni successivi all'Ascesa del Drago, l'Impero Lunare venne scacciato da Sartar. Nei rivolgimenti che seguirono, un piccolo clan di paperi fuggitivi si stabilì nella zona, rivendicando l'area attorno a Lagopantano come proprio territorio. Rinominarono lo specchio d'acqua Lagogermano e costruirono sulle sue rive un piccolo insediamento su palafitte, ripulendo la superficie del lago dal fitto strato di ninfee e facendo tornare limpida l'acqua. Le relazioni tra gli abitanti di Camporemoto e i nuovi arrivati paperi di Lagogermano sono leggermente tese; sotto la guida del sanguigno Darvyn Pennanera, i paperi sono un gruppo isolazionista e preferiscono non avere a che fare con i vicini, mentre la gente di Camporemoto ha sempre considerato il lago parte del proprio territorio, sebbene non fosse vicinissimo al villaggio.

Ma la venuta dei paperi ha destato ben altro che semplici liti di vicinato per il possesso della terra...



GIOCARE CON LE REGOLE INTRODUTTIVE

Questa avventura è pensata per essere usata con il manuale base di RENEQUEST: GIOCARE DI RUOLO A GLORANTHA, ma può essere giocata anche solo con le regole introduttive disponibili gratuitamente per il download su www.raven-distribution.com.

Le abilità e altre regole non presenti nelle regole introduttive sono state segnalate con un asterisco nel testo dell'avventura. Molte di queste sono sostanzialmente auto-esplicative (per esempio, le nuove Passioni); qui di seguito sono presentate le principali informazioni utili per giocare l'avventura con le sole regole introduttive.

Fasi Lunari e Calendario

La luna del mondo di Glorantha è la manifestazione della Dea Rossa, la potente e insidiosa divinità patrona dell'Impero Lunare. Il suo ciclo lunare ha sette fasi, ciascuna della durata di un solo giorno e delle due mezzette notti a esso adiacenti. Le fasi sono chiamate Falce Calante, Morente, Luna Nera, Falce Crescente, Mezza Crescente, Piena e Mezza Calante.

A Passo del Drago, le fasi lunari corrispondono ai giorni della settimana chiamati Giorno del Gelo, Giorno dell'Acqua, Giorno dell'Argilla, Giorno del Vento, Giorno del Fuoco, Giorno delle Opportunità e Giorno degli Dèi.

Abilità

Le seguenti due abilità sono citate nell'avventura. Gli avventurieri possono tentare di usarle alla probabilità base (5% in entrambi i casi) più il proprio modificatore di Agilità o Manipolazione.

- **Barca a Remi (05):** manovrare piccole imbarcazioni a remi, come zattere, canoe o barche a remi. È un'abilità di Agilità.
- **Meccanica (05):** creare o smontare meccanismi come trappole o serrature. È un'abilità di Manipolazione.

Incantesimi Comuni

Alcuni incantesimi delle Rune sono molto diffusi e noti a quasi tutti i culti. Tra di essi, quelli presentati nelle regole introduttive sono: Barriera Spirituale (1 punto), Comandare Spirito del Culto (2 punti), Divinazione (1 punto), Estensione (1 punto), Guarire Ferite (1 punto), Incantesimo Multiplo (1 punto), Rimuovere Magia (1 punto), Trovare Nemico (1 punto).

Matrici di Incantesimi

Il possessore della matrice può tentare di lanciare l'incantesimo degli spiriti in essa contenuto anche se esso non fosse tra quelli da 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.

Trattenere il Respiro e Annegamento

Un avventuriero che preveda di immergersi in acqua trattiene automaticamente il respiro per un round. Dal secondo al quinto round, deve tirare **COS×5** per continuare a trattenere il respiro. Ogni round successivo al quinto il moltiplicatore diminuisce di uno (**COS×4** al sesto round, e così via). Dal nono al quindicesimo round il tiro è **COS×1**. Dal sedicesimo round in poi il tiro è 5%. Non appena uno di questi tiri fallisce, il personaggio subisce automaticamente 1D8 danni al petto per round finché non riesce a respirare di nuovo; ogni round il personaggio può tentare un tiro **COS×1** per evitare i danni di quel singolo round.

AVVENTURIERI

Questa avventura presenta una sfida appropriata per un gruppo di avventurieri all'inizio delle loro carriere, creati secondo le regole presentate nel manuale base. È comunque possibile utilizzare gli avventurieri pre-generati presentati nelle regole introduttive gratuite (Vasana, Yarnoth, Vostor, Sorala e Harmast) o lo sciamano disponibile come download aggiuntivo (Vishi Dunn).

IL VILLAGGIO DI CAMPOREMOTO

Camporemoto è un villaggio isolato alle pendici dei monti Quivin non distante dalla Valle del Cane-topo, situato in un'area di basse colline e boscaglia sparsa, e circondato da campi e da alcuni pascoli per il bestiame. La maggior parte dei suoi abitanti sono umani del clan Antoriano della tribù Colymar, con una popolazione di 18 adulti e quasi altrettanti minori. La principale occupazione dei residenti è l'agricoltura, sebbene a un'estremità del villaggio si affacci sulla strada una taverna a due piani in pietra inaspettatamente accogliente, e vi siano anche una stalla dall'attività fiorente e una bottega da fabbro molto indaffarata.

A eccezione della taverna, gli edifici hanno mura di terra cruda e legno. Tutti gli edifici hanno tetti di paglia. La taverna in pietra ospita delle cappelle dedicate, rispettivamente, a Orlanth e a Ernalda, mentre a poca distanza sorge un cimitero. Il villaggio è moderatamente prospero, come evidenziato dalle buone condizioni dell'abbigliamento degli abitanti. Molti degli adulti hanno una piccola invalidità o una cicatrice risalente all'epoca di Beleros.

MOVIMENTI NEL LAGO

Nel corso degli anni, lo spirito del Signore delle Rune Beleros, in cerca di vendetta per il suo omicidio, ha gradualmente infestato il suo carro da guerra rivestito in bronzo, essendo entrambi marchiati con la Runa Luna. Si sono infine fusi in una singola entità, diventando un carro d'ossa non-morto. Il luogo dove giace, sotto le torbide acque del lago, è rimasto a lungo irraggiungibile per la luce della luna, lasciando il carro quiescente e impotente. Tuttavia i paperi hanno recentemente ripulito il lago dalle ninfee, e così alcune settimane or sono, in una notte in cui la Luna Rossa era piena, la luce lunare penetrò per la prima volta le profondità del lago nuovamente limpido. Il carro d'ossa si scosse ridestandosi. Spinto dallo spirito furibondo di Beleros, balzò fuori dal fondo del lago lasciandosi dietro una scia di acqua e alghe, con gli scheletri sbatacchianti del Signore delle Rune e del suo auriga ancora incatenati a esso.

Il carro d'ossa sfrecciò attraverso le campagne verso Camporemoto, dove travolse il primo abitante del villaggio che incontrò, schiacciandolo a piena velocità sotto le sue ruote cerchiato di bronzo. Fatto questo, ritornò al lago prima dell'alba, per attendere la luna piena successiva e un'altra notte di devastazione. Il carro d'ossa ha ripetuto i suoi attacchi per altre due volte, uccidendo altri due abitanti del villaggio. Nessuno è mai riuscito a vedere più di una fuggente apparizione notturna di una grande sagoma che tormenta Camporemoto, sebbene tutti abbiano sentito il terreno tremare alla sua venuta. Dopo l'ultimo degli attacchi, gli abitanti del villaggio lo hanno chiamato il 'Vento Scricchiolante'

riprendendo la breve descrizione di esso data dall'unico che è riuscito a descriverlo prima di perire.

Il Vento Scricchiolante è descritto in maggiore dettaglio a pagina 9.

UN INCONTRO A CAMPOREMOTO

In un Giorno delle Opportunità freddo e piovoso della Stagione delle Tempeste del 1625, nel corso dei loro viaggi gli avventurieri giungono al piccolo villaggio di Camporemoto. In alternativa, potrebbero essere stati inviati laggiù dal capo della loro tribù o del loro clan, o da un sacerdote del loro culto (a seconda di cosa il Game Master preferisca), ed informati della serie di misteriose morti provocate da un 'mostro notturno'. In tal caso, è stato chiesto agli avventurieri di neutralizzare la minaccia in cambio di una ricompensa di 50 L a testa.

I preoccupati abitanti del villaggio accolgono calorosamente l'arrivo degli avventurieri, e li accompagnano nella Nuova Taverna di Pietra, al riparo dalla fredda pioggia che cade dalla mattina. Gli abitanti si assiepano loro attorno mentre il taverniere Jorgrin implora gli avventurieri di proteggere il villaggio dal Vento Scricchiolante, una creatura che una volta a settimana assale e uccide la gente del luogo. Ha già colpito tre volte, in tre settimane consecutive. Il Game Master potrebbe voler ricordare ai giocatori che a Glorantha la luna compie un intero ciclo lunare nel corso di una sola settimana (vedi **Giocare con le Regole**



Introduttive a pagina 4), che il giorno della settimana in cui gli avventurieri sono giunti nel villaggio è un Giorno delle Opportunità, e che la luna è al momento piena.

Ogni attacco del mostro ha lasciato dietro di sé un cadavere martoriato, come se fosse stato assalito da una possente belva in grado di frantumare le ossa e spezzare gli arti. Jorgrin sottolinea che se la creatura mantenesse le sue terribili abitudini, dovrebbe attaccare ancora questa notte! Gli avventurieri sanno automaticamente che questa notte inizierà con una luna piena, e superando un tiro **INT**×5 si renderanno conto che i precedenti attacchi sono tutti avvenuti in un Giorno delle Opportunità.

A questo punto, se gli avventurieri non sono stati inviati al villaggio dalla loro tribù, clan o culto, Jorgrin prende la parola a nome di tutto il villaggio e offre agli avventurieri 50 L a testa in cambio del loro aiuto. Se lo desiderano, gli avventurieri possono **Contrattare** con Jorgrin per ottenere una ricompensa maggiore, sebbene gli abitanti del villaggio mormoreranno del loro comportamento da mercenari (successo = 60 L, successo speciale = 75 L, successo critico = 100 L).

Jorgrin

Il taverniere Jorgrin è un'anima gioviale e loquace, ed è il capo non ufficiale del villaggio, per via della sua età e del suo ruolo nella morte di Beleros. Sordo da un orecchio, non capisce sempre al primo colpo cosa stia venendo detto. È il meno disposto dei tre a rivangare la vicenda di Beleros.

JORGRIN

Iniziato di Issaries. Uomo, 42 anni. Clan Antoriano, nativo di Camporemoto.

FOR 13 **COS** 14 **TAG** 16 **DES** 11
INT 14 **POT** 12 **CAR** 12

Punti Ferita: 15 **Movimento:** 8

OdA di DES: 3 **OdA di TAG:** 1

Rune: Armonia 80%, Aria 60%, Movimento 60%.

Punti Runa: 3 (Issaries).

Incantesimi delle Rune: tutti gli incantesimi comuni, più Creare Mercato (3 punti), Scambiare Incantesimi (2 punti), Serratura (1 punto).

Magia degli Spiriti: Contromagia (1 punto), Fascino (2 punti), *Riparazione (1 punto).

Punti Magia: 12.



Passioni: Devozione (Issaries) 75%, Lealtà (Camporemoto) 70%, *Paura (Beleros) 60%.

Armatura: grembiule di cuoio (1 punto), berretto in cuoio (1 punto).

Abilità: Ascoltare 50%, Avvistare 40%, Costumi (Sartariti) 65%, Gestione Proprietà 75%, Nascondersi 45%, Pastorizia 65%, Primo Soccorso 40%, Raggiungere 60%, Saltare 50%, Schivare 35%, Valutare 65%.

Lingue: Leggere/Scrivere Theyalano 45%, Parlare Esroliano 25%, Parlare Heortiano 80%, Parlare Lingua Commerciale 40%.

Tesori: cassaforte in cantina con 700 L in monete, proprietario della Nuova Taverna di Pietra.

Riscatto: 250 L.

PARTI DEL CORPO DI JORGRIN

PARTE DEL CORPO	D20	ARMATURA/PF
Gamba destra	01–04	0/5
Gamba sinistra	05–08	0/5
Addome	09–11	1/5
Petto	12	1/6
Braccio destro	13–15	0/4
Braccio sinistro	16–18	0/4
Testa	19–20	1/5

ATTACCHI DI JORGRIN

ARMA	%	DANNO	OdA	PUNTI
Pugno	55	1D3+1D4	8	—
Coltello	60	1D4+2+1D4	8	6
Randello	50	1D6+1D4	8	4

INTERROGARE GLI ABITANTI

Gli abitanti del villaggio non hanno molto da dire in merito agli attacchi, se non che sono tutti avvenuti di notte e tutte le vittime erano da sole all'aperto quando sono state assalite.

- La prima vittima, una donna di nome Berra, stava sorvegliando un gregge di pecore.
- Endwost l'aiuto stalliere è stato la seconda vittima. Stava rientrando a casa dalla taverna.
- La terza vittima, Zanerth, un contadino, era coraggiosamente rimasto all'esterno per affrontare il mostro.

La terza delle vittime è sopravvissuta abbastanza a lungo da fornire una vaga descrizione, sussurrando prima di spirare di essere stato assalito dal "Vento Scricchiolante".

Gli abitanti del villaggio riferiscono anche che l'arrivo del mostro è facilmente percepito dal fatto che i pavimenti vibrano al tumultuoso ritmo della sua venuta, e dallo sbattere di imposte e finestre al suo passaggio. Se fosse loro specificamente chiesto se il mostro stesso facesse qualche rumore, alcuni degli abitanti diranno di aver udito al suo passaggio un debole suono scricchiolante, "come di legno".

Se venisse specificamente chiesto se fosse stato rinvenuto nulla di insolito sui corpi delle vittime o nei dintorni, gli abitanti riveleranno che uno dei corpi aveva un qualche tipo di alga in una delle ferite, come se fosse stata conficcata lì dalla forza dell'impatto. L'alga in questione sarà quindi presentata agli avventurieri da un abitante dall'espressione perplessa. Si tratta di un'alga palustre, umida e molliccia. Superando un tiro **Nozioni sulle Piante** o un tiro **Cercare** a Camporemoto e nei suoi immediati dintorni si rivela che non vi sono alghe di questo tipo nel pozzo o nel ruscello che attraversa il villaggio.

Se gli avventurieri chiedono di esaminare i corpi delle vittime, resteranno delusi nello scoprire che come da tradizione locale i corpi sono stati cremati e i resti depositati in urne cerimoniali appena fuori dal villaggio. Gli avventurieri potrebbero chiedere una descrizione dei corpi prima della cremazione, ma gli abitanti del villaggio sono generalmente restii a ricordare le terribili condizioni delle vittime, a meno che gli avventurieri non abbiano successo in un tiro **Raggiare** o **Intimidire**. In tal caso, un abitante confiderà con timore che "i corpi sembravano schiacciati, come se fossero stati travolti da una mandria o lanciati in aria da un gigante!"

Se gli avventurieri dovessero fare domande a proposito di eventuali avvenimenti insoliti del passato, gli abitanti del villaggio non riveleranno nulla circa il Signore delle Rune lunare Beleros. Nessuno menziona l'argomento, e in effetti la maggior parte di loro ha opportunamente 'dimenticato' la sua visita. Tuttavia, alcuni abitanti potrebbero suggerire in tutta sincerità che "le cose andavano bene finché non sono arrivati quei paperi", menzionando la misteriosa riservatezza dei loro nuovi vicini paperi a Lagogermano.

Viborna

Il fabbro Viborna è una donna di poche parole, ma non scontrosa. È generalmente riconosciuta come la persona più coraggiosa di Camporemoto, sebbene sia ancora perseguitata dal ricordo di Beleros. Ha delle cicatrici profonde e dall'aspetto doloroso sulla fronte e su uno zigomo, dove è rimasta ustionata. Possiede un kopsis di ferro incantato, nello stile in uso nell'Impero Lunare, ma solitamente lo tiene nella sua bottega appeso sopra la porta. Nonostante la sua immensa forza, è relativamente timida e evita le conversazioni, coprendo le sue ustioni con i capelli e guardando raramente negli occhi le persone.

VIBORNA

Iniziata di Gustbran. Donna, 30 anni. Clan Antoriano, nativa di Camporemoto.

FOR 18 COS 13 TAG 11 DES 10
INT 13 POT 12 CAR 9

Punti Ferita: 13 **Movimento:** 8
OdA di DES: 3 **OdA di TAG:** 2

Rune: Fuoco/Cielo 75%, Stasi 70%, Terra 60%.

Punti Runa: 3 (Gustbran).

Incantesimi delle Rune: tutti gli incantesimi comuni, più *Incantamento dei Punti Magia (1 punto), *Incantare (bronzo) (1 punto), *Trovare (rame) (1 punto).

Magia degli Spiriti: *Accendere (1 punto), *Parare (1 punto), Protezione (2 punti), *Riparazione (2 punti).

Punti Magia: 12.

Passioni: Devozione (Gustbran) 80%, Lealtà (Camporemoto) 75%, *Paura (Beleros) 50%, *Paura (fiamme libere) 80%, Onore 80%.

Armatura: grembiule pesante di cuoio (2 punti).

Abilità: Artigianato (lavorazione del bronzo) 85%, Ascoltare 25%, Avvistare 40%, Contrattare 60%, *Meccanica 60%, Nascondersi 45%, Nozioni Minerarie 60%, Schivare 40%, Valutare 50%.

Lingue: Parlare Heortiano 65%, Parlare Lingua Commerciale 25%.

Oggetti Magici: kopsis in ferro incantato di pregiata fattura (valore 300 L) contenente una matrice per l'incantesimo di magia degli spiriti Lama Affilata (2 punti). Per le regole sulle matrici di incantesimi, vedi **Giocare con le Regole Introduttive** a pagina 4.

Tesori: porta con sé 60 L, ha investito ulteriore denaro nella sua bottega da fabbro.

Riscatto: 250 L.

PARTI DEL CORPO DI VIBORNA

PARTE DEL CORPO	D20	ARMATURA/PF
Gamba destra	01-04	0/5
Gamba sinistra	05-08	0/5
Addome	09-11	2/5
Petto	12	2/6
Braccio destro	13-15	0/4
Braccio sinistro	16-18	0/4
Testa	19-20	0/5

ATTACCHI DI VIBORNA

ARMA	%	DANNO	ODa	PUNTI
Kopsis	85	1D8+2+1D4	7	18

Orvald

Lo stalliere Orvald è un tipo nervoso e borbottante, che preferisce la compagnia dei suoi rinomati cavalli, che considera suoi amici, a quella degli uomini. È zoppo da una gamba e cammina con un'andatura claudicante. È ancora terrorizzato da Beleros. Se qualcuno desse un'occhiata all'interno della sua stalla, potrebbe notare due cavalli particolarmente pregiati, sebbene ormai un po' anziani, marchiati secondo l'uso dell'Impero Lunare (vedi pagina 3).

ORVALD

Iniziato di Figliotrovato. Uomo, 28 anni. Clan Antoriano, nativo di Camporemoto.

FOR 13 COS 15 TAG 13 DES 8
INT 14 POT 10 CAR 13

Punti Ferita: 15 **Movimento:** 6

OdA di DES: 4 **OdA di TAG:** 2

Rune: Bestia 60%, Stasi 70%, Terra 75%.

Punti Runa: 5 (Figliotrovato).

Incantesimi delle Rune: tutti gli incantesimi comuni, più

*Attrarre Bestia (1 punto), *Benedire Animali (1 punto),

*Parlare con le Bestie da Mandria (1 punto), *Signore delle Bestie (2 punti).

Magia degli Spiriti: Guarire (2 punti), Lentezza (1 punto), Mobilità (1 punto), Vedere Lontano (1 punto), *Vigore (2 punti).

Punti Magia: 10.

Passioni: Amore (cavalli) 70%, Devozione (Figliotrovato) 65%, Lealtà (Camporemoto) 80%, *Paura (Beleros) 80%.

Armatura: nessuna.

Abilità: Agricoltura 60%, Ascoltare 60%, Avvistare 50%, Cavalcare (cavalli) 80%, Contrattare 55%, Guidare Carro 55%, Intuire (cavalli) 55%, Nascondersi 40%, Nozioni sugli Animali 50%, Pastorizia 80%, Primo Soccorso 40%, Seguire Tracce 65%, Taglio di Pace 35%.

Lingue: Parlare Heortiano 80%, Parlare Lingua del Cavallo Puro 35%, Parlare Lingua Commerciale 50%.

Tesori: porta con sé 15 L, possiede le stalle del villaggio.

Riscatto: 250 L.

PARTI DEL CORPO DI ORVALD

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

ATTACCHI DI ORVALD

ARMA	%	DANNO	OdA	PUNTI
Coltello	60	1D4+2+1D4	10	6

Prepararsi all'Attacco

Si consiglia al Game Master di non lasciare che gli avventurieri esplorino Camporemoto troppo a lungo prima di ricordar loro (tramite uno degli abitanti, come ad esempio Jorgrin) che il mostro potrebbe attaccare di nuovo stanotte, e che dovrebbero decidere cosa fare. Gli abitanti del villaggio, privi di esperienza militare e demoralizzati dalle recenti uccisioni, sono ben disposti ad accettare indicazioni ed eseguono quasi tutto quello che gli avventurieri suggeriscono, sempre che appaia ragionevole.

Una volta che gli avventurieri hanno iniziato le preparazioni contro l'attacco, il Game Master dovrebbe concedere loro un po' di tempo per completarle prima dell'arrivo del Vento Scricchiolante. Alcuni suggerimenti su come prepararsi includono:

- Fortificare per quanto possibile il piccolo villaggio, magari ostruendo le strade con carri o mobili (nessun tiro richiesto).
- Costruire delle trappole (***Meccanica**).
- Organizzare gli abitanti del villaggio in pattuglie (**Oratoria** per convincerli, **Battaglia** per organizzarli al meglio).
- Designare degli esploratori o delle vedette (**Oratoria**).
- Rifugiarsi tutti nell'edificio più solido a disposizione, la Nuova Taverna di Pietra (nessun tiro richiesto).

Ricorda che siamo nella fredda e piovosa Stagione delle Tempeste. Lavorare all'aperto sotto la pioggia è disagiata e faticoso. Gli abitanti sono restii ad abbandonare il tepore e la sicurezza delle loro capanne per assistere nelle preparazioni, a meno che non venga loro ordinato di farlo. Se uno dei tiri sopra indicati fallisce, il tentativo di preparazione è inefficace. Un tiro **Oratoria** fallito indica che la determinazione degli abitanti vacilla, un tiro ***Meccanica** fallito che la trappola è troppo fragile, e un tiro **Battaglia** fallito che gli abitanti si sono ostacolati l'uno con l'altro, o che all'arrivo del Vento Scricchiolante si trovano dal lato sbagliato del villaggio.

IL MOSTRO ATTACCA

Al calar del buio, la fredda pioggia finalmente cessa di cadere, lasciando il terreno molto fangoso. Gli avventurieri hanno una penalità di -20% a tutte le abilità di Agilità per via del suolo fangoso e scivoloso. Quando scende la notte, gli avventurieri scorgono la luna piena tra le nubi che si stanno diradando, e potrebbero dedurre, se non lo hanno già fatto, che gli attacchi avvengono solamente con la luna piena. Il Game Master dovrebbe richiedere un tiro **INTx5** per ricordar loro questo fatto.

Delle torce tremolanti e dei bracieri sono stati accesi dagli abitanti spaventati per tutto Camporemoto, a intervalli irregolari l'uno dall'altro. Le fiamme proiettano qui e lì delle piccole aree di luce insufficiente, lasciando altre zone illuminate solo dalla luna. Al calar della notte, tutti gli abitanti del villaggio tenteranno di rientrare alle proprie case, a meno che gli avventurieri non ordinino loro di non farlo.

Il Vento Scricchiolante sfreccia verso Camporemoto. Gli avventurieri possono tentare un tiro **Avvistare** o **Ascoltare** per accorgersi che il terreno vibra in maniera caratteristica al suo avvicinarsi. Il Vento Scricchiolante intende uccidere un singolo individuo, ma non sa fare distinzioni tra gli abitanti del villaggio e i forestieri; uno degli avventurieri gli andrà altrettanto bene.

Il carro d'ossa sfrutta la propria velocità e le tenebre a suo vantaggio, e carica la prima persona isolata che incontra, tentando di travolgerla. Se non incontrasse nessuna potenziale vittima isolata, attaccherà un gruppo di due o anche tre

persone, ma non di più. Il carro terrà sempre la velocità più alta possibile, rallentando solo se fisicamente costretto a farlo. Gli abitanti del villaggio che lo vedono o sentono il suo avvicinamento gridano per la paura, implorando a gran voce gli dèi di salvarli. Fuggono dal mostro, a meno che gli avventurieri non li convincano o costringano a fare altrimenti.

IL CARRO D'OSSA

Il carro d'ossa è una cosa non-morta di legno, bronzo e ossa, infusa dello spirito del Signore delle Rune e mosso dal potere della Luna Rossa. Brama una sanguinosa vendetta sul villaggio che uccise Beleros e ne depreddò il corpo. Continuerà ad assalire Camporemoto finché non vi sia più rimasto nessuno in vita, a meno che il carro non venga distrutto prima o l'anima del Signore delle Rune non venga in qualche modo placata.

Il carro a due ruote è costruito in legno e bronzo, e decorato con le Rune della Luna e del Movimento. Sebbene non sia tirato da animali, un paio di forme indistinte simili a cavalli possono venir viste da coloro con le abilità adatte per farlo (a discrezione del Game Master). Il carro è ricoperto da fitti festoni di alghe, che gli danno un aspetto ancora più inquietante.

Gli scheletri ricoperti di alghe del Signore delle Rune e dell'auriga sono incatenati al carro da catene in bronzo ossidate ma ancora robuste. Entrambi gli scheletri sono costantemente animati, sebbene limitati nei loro movimenti dalle catene. Le ossa di Beleros e dell'auriga mantengono

la capacità di muovere le loro braccia e teste scheletriche, ma non possono (e non desiderano) liberarsi dalle catene. Chiunque salga sul carro rischia di venire afferrato dalle mani scheletriche del Signore delle Rune, mentre l'auriga brandisce una frusta fatta di sottile catena, che gli conferisce una maggiore portata d'attacco. Se nessuno è a portata per un attacco fisico, il carro lancia incantesimi.

Sebbene l'auriga sia sul davanti del carro come per guidarlo mentre Beleros sia in piedi dietro di lui, carro e scheletri sono un'unica entità e un solo spirito, vincolato dalla magia delle Rune e dalle catene di bronzo. Spezzare le catene (un tiro resistenza di FOR contro i 12 Punti Ferita delle catene) spezza la maledizione e rende tutti i componenti del carro d'ossa completamente inerti. Alternativamente, l'uso di un incantesimo Dissolvere Magia 4 o *Neutralizzare Magia 4 può temporaneamente scacciarlo. Il carro d'ossa è anche vulnerabile all'incantesimo *Scacciare Non-Morti.

Può anche venire distrutto tramite la forza bruta, se qualcuno fosse in grado di mirare a un bersaglio tanto veloce e resistente e colpirlo sino a ridurre i suoi Punti Ferita a 0. Un ultimo modo per neutralizzare la minaccia è di concedergli l'eterno riposo restituendo quanto sottratto al Signore delle Rune: una borsa contenente 300 L, il kopis in ferro e i due cavalli lunari.

Il Vento Scricchiolante ha un'astuzia rudimentale, simile a quella di un bambino. Sa di non poter ingaggiare troppi avversari alla volta, riconosce quali fragili capanne può semplicemente mandare in mille pezzi, e comprende perfino



che può abbattere un braciere per far scoppiare un incendio. Non ha bisogno di occhi per vedere dove sta andando, e può facilmente muoversi a piena velocità nell'oscurità.

Il suo ciclo di attività è di attaccare Camporemoto una volta ogni luna piena, alla sera di un Giorno delle Opportunità, uccidere un singolo abitante del villaggio, e ritornare sul fondo del lago a riposare e ad attendere che la luna torni di nuovo piena. Se tale ciclo di riposo venisse disturbato, il carro cadrebbe in una frenesia furibonda, portandolo ad assalire Camporemoto furiosamente e implacabilmente ogni notte, in una sequela di eventi che può solo concludersi con una terribile devastazione.

CARRO D'OSSA

FOR 30 COS 50 TAG 60 DES 7

INT 7 POT 18 CAR —

Punti Ferita: 72 Movimento: 10

OdA di DES: 2 OdA di TAG: 0

Rune: Disordine 75%, Luna 100%, Movimento 80%,

*Non-Morto 100%, *Spirito 85%.

Punti Runa: 10 (Sette Madri).

Incantesimi delle Rune: Esplosione Mentale (2 punti), Follia (2 punti), *Panico (2 punti), Paura (1 punto), Trovare Nemico (1 punto).

Punti Magia: 23.

Passioni: Lealtà (Imperatore Rosso) 60%, Odio (Camporemoto) 90%.

Armatura: le ossa indurite di Beleros e l'auriga forniscono 3 punti di armatura, ed entrambi indossano delle armature segmentate in bronzo (6 punti), vambraci e schinieri in bronzo (6 punti). Beleros indossa un elmo completo in bronzo (6 punti), mentre l'auriga è a capo scoperto. Il carro è corazzato in bronzo (5 punti).

Abilità: Ascoltare 50%, Avvistare 65%, Battaglia 80%, Combattimento Spirituale 65%, Guidare Carro 80%, Intimidire 75%.

Lingue: il Vento Scricchiolante non parla. Comprendere Heortiano 35%, Comprendere Lingua Commerciale 50%, Comprendere Peloriano Moderno 80%, Comprendere Tarshita 60%.

PARTI DEL CORPO DEL CARRO D'OSSA

PARTE DEL CORPO	D20	ARMATURA/PF
Carro, parte anteriore	01	5/16
Carro, pannello destro	02	5/16
Carro, ruota destra	03	5/12
Carro, pannello sinistro	04	5/16
Carro, ruota sinistra	05	5/12
Auriga, gamba destra	06	9/5
Auriga, gamba sinistra	07	9/5
Auriga, addome	08	9/5
Auriga, petto	09	9/6
Auriga, braccio destro	10	9/4
Auriga, braccio sinistro	11	9/4
Auriga, testa	12	3/5

Beleros, gamba destra	13	9/6
Beleros, gamba sinistra	14	9/6
Beleros, addome	15	9/6
Beleros, petto	16	9/7
Beleros, braccio destro	17	9/5
Beleros, braccio sinistro	18	9/5
Beleros, testa	19	9/6
Catena	20	6/12

ATTACCHI DEL CARRO D'OSSA

ARMA	%	DANNO	ODA	PUNTI
Travolgere sotto le ruote *	80	Vedi sotto	6	—
Collisione frontale **	80	1D6+3D6	6	—
Frusta-catena dell'auriga ***	60	1D4+1D4+speciale	4	12
Artiglio di Beleros	55	1D4+1D4	6	—

* Vedi sotto per gli effetti del venire investiti dal carro.

** Fai un tiro resistenza tra il danno inflitto dal carro (prima della riduzione dovuta all'armatura) e la TAG del bersaglio. Se il carro vince il tiro, il bersaglio è gettato a terra.

*** Se la frusta-catena colpisce un bersaglio, fai un tiro resistenza tra il danno inflitto dall'arma (prima della riduzione dovuta all'armatura) e la TAG del bersaglio. Se il carro vince il tiro, la frusta-catena si avvolge attorno al bersaglio; il bersaglio viene considerato in lotta con il carro e viene trascinato dietro al carro in corsa. Vedi sotto per le conseguenze.

Le regole complete sui carri da guerra sono presentate nel manuale base di RENEQUEST. Le principali regole da tenere a mente sono le seguenti:

- Gli attacchi compiuti dal carro stesso (travolgere sotto le ruote, collisione frontale) utilizzano l'abilità **Guidare Carro** e possono essere evitati con un tiro **Schivare** (nel caso di bersagli a piedi) o con un tiro contrastato **Cavalcare** (nel caso di avventurieri in groppa ad animali).
- Gli attacchi in mischia effettuati dall'interno del carro contro un bersaglio a piedi usano 1D10+10 per determinare la parte del corpo colpita.
- Gli attacchi contro l'auriga o il passeggero che colpirebbero le gambe o l'addome dei bersagli colpiscono invece i pannelli o la parte anteriore del carro, a meno che non siano effettuati dal retro del carro o dal suo interno.
- Eventuale danno che ecceda l'armatura e i Punti Ferita dei pannelli o della parte anteriore del carro viene subito da uno degli occupanti.
- Se l'auriga fallisce un tiro **Guidare Carro**, il carro subisce 2D6 punti di danno, inflitti direttamente ai suoi Punti Ferita. Se il tiro è un disastro, il carro subisce 3D6+6 punti di danno inflitti direttamente ai suoi Punti Ferita.
- Un personaggio trascinato da un carro subisce 1D6 punti di danno per round, inflitti ai suoi Punti Ferita totali. Il suo valore di armatura medio (la media di tutte le parti del corpo, incluse quelle prive di armatura) offre protezione contro questo danno.
- Venire travolti da un carro infligge 1D6+6 punti di danno a 1D6+1 parti del corpo diverse, determinate casualmente. L'armatura fisica protegge per metà del suo valore normale (arrotondato per eccesso), mentre le protezioni magiche funzionano normalmente.

Combattere il Vento Scricchiolante

Se il Vento Scricchiolante non è in grado di aggredire nessuno (per esempio, se si sono tutti rifugiati all'interno di un edificio), utilizza la sua astuzia infantile per spingere qualche vittima all'esterno dove potrà attaccarla. Se qualcuno si fosse rinfocato in uno degli edifici meno resistenti (ovvero, in un qualunque edificio che non sia la Nuova Taverna di Pietra), il carro semplicemente si lancerà a piena velocità contro le sue mura di legno e argilla incannucciata, aprendovi un grande squarcio nelle pareti di ingresso e uscita, e travolgendo nel suo passaggio chiunque si trovi all'interno (è permesso un tiro **Schivare**). Se fossero tutti al sicuro nella taverna, il carro si schianterà contro uno dei bracieri presenti sul prato adiacente a essa, causando una pioggia di tizzoni ardenti che daranno fuoco al tetto in paglia della taverna e obbligheranno gli occupanti a uscire all'esterno, dove potranno essere attaccati.

Gli avventurieri possono tentare di affrontare il Vento Scricchiolante qui e ora, mentre sfreccia per i viottoli male illuminati di Camporemoto in cerca di una vittima. In tal caso, incoraggiali a usare a proprio vantaggio qualsiasi abilità, magia o equipaggiamento possano avere, invece di prendere semplicemente posizione e rimanere in attesa che il mostro tenti di travolgerli. Si suggerisce al Game Master di dimostrare l'enorme potenza dell'entità facendole abbattere una capanna disabitata ai margini del villaggio. Per quanto molto potente, il carro d'ossa non combatte contro più di tre avversari alla volta, e ogni tentativo organizzato di resistenza da parte degli avventurieri (per esempio, se riuscissero a colpirlo due o tre volte) lo induce alla ritirata e, se in grado di lasciare Camporemoto, a fuggire verso Lagogermano a tutta velocità.

Sebbene sia buio, gli avventurieri che osino avvicinarsi al Vento Scricchiolante possono fare un tiro **Avvistare** per osservare meglio il mostro, e scoprirne la vera natura:

- **Successo Critico:** “Un carro da guerra rivestito di bronzo e coperto di alghe, non trainato da nessun animale, con degli scheletri a bordo.”
- **Successo Speciale:** “Un carro coperto di alghe, non trainato da nessun animale.”
- **Successo:** “Una grossa cosa su ruote, coperta di melma.”
- **Fallimento:** “Una grossa cosa indistinta che si muove ad alta velocità.”
- **Disastro:** “Oh, Jorgrin, vorrei tanto un'altra porzione di quel tuo meraviglioso stufato di agnello appena avranno finito di fare tutto questo fracasso.”

Gli avventurieri possono anche fare un tiro **Ascoltare** per percepire il suono scricchiolante (di ossa che sbattono) emesso dal carro.

Quando il Vento Scricchiolante è stato sconfitto o costretto alla ritirata, gli abitanti del villaggio, ancora

intimoriti ma riconoscenti, emergono dai loro rifugi e gioiscono tessendo le lodi degli avventurieri.

Se gli avventurieri riescono a sconfiggere il Vento Scricchiolante a Camporemoto, possono esaminarlo da vicino e trarne le proprie conclusioni. Gli abitanti si assiepano attorno al carro e più di uno tra loro sussulta al riconoscere il carro di bronzo e gli scheletri coperti di alghe. Il Game Master dovrebbe permettere agli avventurieri di cavar fuori da Jorgrin, Viborna e Orvald la verità sulla morte di Beleros, o quantomeno parte di essa. Procedi con **Ricompense e Riconoscimenti** a pagina 19.

Se gli avventurieri hanno costretto alla fuga il Vento Scricchiolante, possono facilmente notare la direzione che ha preso, ma seguire le tracce di notte è difficile a meno che gli avventurieri non siano in grado di vedere bene al buio (vedi **Seguire le Tracce del Mostro** a pagina 12). Un abitante del villaggio suggerisce che sarebbe ben più semplice attendere l'alba per seguire le tracce che il mostro ha lasciato impresse nel suolo. Se gli avventurieri non avessero già esaminato il terreno fangoso, descrivi loro i segni, palesemente di ruote, lasciati dal mostro nel corso del suo assalto. Chiunque sia venuto in contatto col carro scoprirà in seguito di avere alghe sui vestiti. Vedi **Il Giorno Dopo**, qui di seguito.

IL GIORNO DOPO

Il giorno successivo è luminoso e soleggiato. Gli abitanti del villaggio sono ancora terrorizzati, e brancolano per Camporemoto iniziando a riparare i danni inferti durante la notte e prendendosi cura degli eventuali morti o feriti nel corso dell'assalto. Il fango della notte scorsa ha lasciato ben visibili le tracce di ruote che entrano ed escono da Camporemoto, tracce che secondo gli abitanti conducono nella direzione di Lagogermano.

A seconda di quanto gli avventurieri abbiano visto e udito del mostro durante l'attacco, potrebbero forse avere un'idea più chiara di cosa abbiano affrontato. Se gli avventurieri sostengono pubblicamente che il Vento Scricchiolante sia una qualche sorta di carro, possono tentare dei tiri **Intuire (umani)** per accorgersi che alcuni degli abitanti del villaggio diventano nervosi e ancor più terrorizzati alla parola 'carro', in particolare Jorgrin, Viborna e Orvald. Permetti agli avventurieri di ottenere da Jorgrin, Viborna e Orvald la verità, o parte di essa, sulla morte di Beleros.

Gli avventurieri possono scegliere di seguire le tracce del mostro (vedi **Seguire le Tracce del Mostro**, pagina 12) o attendere sinché questo non attacchi di nuovo. Se dicono di voler attendere, gli abitanti del villaggio divengono ancora più agitati, in quanto non possono semplicemente rimanere con le mani in mano e attendere un'altra settimana finché il mostro non torni ad aggredirli e a uccidere di nuovo. Se sanno cosa venne sottratto dal corpo di Beleros e del suo

auriga, gli abitanti immediatamente mettono assieme 216 L (tutto quel che possono permettersi, a eccezione dei risparmi personali di Jorgrin), il kopsis di Viborna, e i due cavalli di Orvald, e li offrono agli avventurieri per seguire le tracce del mostro immediatamente e distruggerlo una volta per sempre. Si tratta di tutto il denaro del villaggio, per cui gli avventurieri potrebbero dover tirare contro la propria passione **Onore** prima che possano accettarlo. Se gli avventurieri accettano il denaro, coloro che hanno ottenuto un successo nel tiro vedranno la propria passione **Onore** modificata di -1D6.

Se gli avventurieri decidono lo stesso di attendere, Viborna parte da sola per investigare, seppur con riluttanza. O lei o i paperi di Lagogermano finiranno col disturbare il Vento Scricchiolante, inducendolo ad attaccare nuovamente Camporemoto, ma questa volta di giorno e in uno stato di furia. Vedi **Furia dal Lago** (pagina 17).

ESPLORARE CAMPOREMOTO

Se gli avventurieri cercano tracce o indizi relativi a precedenti attacchi nei pressi del piccolo villaggio, non trovano nulla di rilevante. È trascorsa una settimana dall'ultimo attacco, la notte scorsa ha piovuto, e gli abitanti di Camporemoto hanno già sistemato tutti i danni.

Se gli avventurieri spendono del tempo a cercare in giro e a fare domande ai vari membri della comunità di Camporemoto, potrebbero scoprire che:

- La Nuova Taverna di Pietra è un po' troppo grande per un villaggio così piccolo. Superando un tiro **Valutare** si nota che è molto recente, probabilmente ricostruita nell'ultimo paio d'anni attorno a un edificio più vecchio. Deve essere costata un bel po' di denaro. Jorgrin il taverniere sostiene di aver ricevuto il denaro da suo padre, recentemente scomparso. Un successo in un tiro **Intuire (umani)** rivela che sta mentendo.
- Il kopsis che il fabbro Viborna porta appeso alla cintura sembra molto elegante e prezioso. Un tiro **Artigianato (lavorazione del bronzo)** o **Nozioni sul Territorio (Impero Lunare)** rivela che si tratta del kopsis di un ufficiale di alto rango dell'Impero Lunare. Il fabbro sostiene di averlo comprato da un venditore ambulante diversi anni fa. Superando un tiro **Intuire (umani)** rivela che sta mentendo.
- La stalla di Orvald ospita una coppia di cavalli di razza, ormai non più nel fiore degli anni. Superando un tiro **Nozioni sugli Animali** o **Nozioni sul Territorio (Impero Lunare)** si nota che sono marchiati nella maniera distintiva dell'Impero Lunare. Superando un tiro **Cavalcare** si determina che sono animali di valore. Lo stalliere sostiene di averli barattati con un disertore lunare qualche mese fa. Se si ha successo in un tiro **Intuire (umani)** si capisce che sta mentendo.

TRE GIOVANI ESPLORATORI

Wellan, Teltra e Galrach sono tre giovani paperi i cui genitori sono morti in un attacco di non-morti nella Palude d'Altura. Hanno poi seguito la loro zia Fiordaliso nel suo esilio con Darvyn. Hanno recentemente iniziato a servire come esploratori per i paperi di Lagogermano, ma la loro giovane età e i loro spiriti avventurosi li portano a volte a sfidare potenziali minacce quando invece farebbero meglio a essere più cauti. Wellan (maschio, 17 anni) è il più grande della famiglia e il più coraggioso. Teltra (femmina, 16 anni) è la sorella di mezzo e la più accorta. Galrach (maschio, 15 anni) è il più temperamentale e il più incline a cacciarsi nei guai. In termini di statistiche i tre sono all'incirca equivalenti.



SEGUIRE LE TRACCE DEL MOSTRO

Durante il giorno è relativamente facile seguire le tracce lasciate dal carro (è molto meno semplice farlo di notte, durante la quale bisogna avere successo in un tiro **Seguire Tracce**). Gli abitanti del villaggio spiegano agli avventurieri cosa ci sia nella direzione presa dal mostro: campi coltivati, colline basse, foresta rada e il lago che chiamano Lagopantano "dove si sono accampati quei paperi arroganti" (vedi la mappa dei dintorni di Camporemoto e Lagogermano a pagina 3). Superando un tiro **Intuire (umani)** si nota un lieve nervosismo da parte degli abitanti quando menzionano il lago, che sostengono essere uno specchio d'acqua putrido e melmoso, inadatto alla pesca.

Gli abitanti sono restii ad accompagnare gli avventurieri per quanto sono spaventati (e del resto hanno buoni motivi di esserlo). Tra tutti, soltanto Viborna si offre come guida, pur senza entusiasmo, snudando il suo pregevole kopsis per mostrare di non aver paura (in realtà ha un orribile sospetto che tutto questo sia collegato all'uccisione di Beleros).

Se gli avventurieri volessero, possono prendere delle cavalcature in prestito dallo stalliere Orvald. Due dei cavalli sono di razza (vedi sopra).

Accompagnati da Viborna, gli avventurieri lasciano Camporemoto seguendo le tracce, che attraversano i campi coltivati in questa rotazione e aggirano alcune colline basse. Lungo la strada non si scorge nulla di particolare, a eccezione forse dell'occasionale ciuffo di alghe palustri (bisogna superare un tiro **Cercare** per vederle) rimaste attaccate a un

ramo basso o a un cespuglio sporgente, ulteriori segni del passaggio del Vento Scricchiolante.

Gli avventurieri percorrono diversi chilometri, attraversando una zona di foresta rada fino a giungere nel territorio dei paperi. A meno che gli avventurieri non rimangano all'erta (superando un tiro **Avvistare**), non notano un trio di paperi nascosti, armati e sospettosi, finché questi ultimi non saltano giù lanciando starnazzi di sfida dal loro punto d'osservazione, una piattaforma su un albero. I paperi, Wellan, Teltra e Galrach, sono esploratori di Lagogermano. Ordinano a Viborna e agli avventurieri di andarsene, facendo ampi gesti con le loro armi. Intimano minacciosi "Tornatevene alle vostre baracche, gente di Camporemoto, questa terra è nostra adesso!"

Se gli avventurieri vogliono continuare a seguire le tracce, dovranno **Contrattare**, **Ammaliare**, **Intimidire** o aprirsi la strada con le armi. In alternativa, potrebbero tornare più tardi, di notte, e tentare di intrufolarsi di nascosto nel territorio dei paperi.

WELLAN, TELTRA E GALRACH PIEDEPALMA

WELLAN, TELTRA E GALRACH PIEDEPALMA

Iniziati di Humakt. Paperi, 15-17 anni. Residenti di Lagogermano e orfani.

FOR 9 COS 13 TAG 5 DES 13

INT 13 POT 10 CAR 11

Punti Ferita: 12 **Movimento:** 5/8 (Nuotare)

OdA di DES: 2 **OdA di TAG:** 3

Rune: Acqua 60%, Aria 60%, Bestia 60%, Morte 60%.

Punti Runa: 2 (Humakt).

Incantesimi delle Rune: tutti gli incantesimi comuni, più Individuare Verità (1 punto, Wellan), *Morale (2 punti, Teltra) o *Giuramento (2 punti, Galrach).

Magia degli Spiriti: Guarire (1 punto), *Individuare Non-Morti (1 punto), Lama Affilata (1 punto).

Doni: +20% a Percepire Assassino (Wellan); la sua spada corta infligge il doppio dei danni ai ghouls (Teltra); recupera Punti Magia al doppio della velocità normale (Galrach).

Costrizioni: rimanere in silenzio per una settimana ogni stagione (Wellan); sacrificare il doppio di Punti Magia nei giorni sacri (Teltra); non mangiare carne di Giorno del Vento (Galrach).

Punti Magia: 10.

Passioni: Devozione (Humakt) 60%, Lealtà (Lagogermano) 75%, Lealtà (paperi) 60%, Odio (non-morti) 60%, Onore 50%.

Armatura: corpetto in cuoio bollito (3 punti), elmo composito (3 punti), vambraci e gambali in cuoio (2 punti).

Abilità: Avvistare 40%, *Barca a Remi 65%, Nascondersi 30%, Nuotare 80%, *Percepire Assassino 30% (solo Wellan), Scalare 15%, Schivare 50%.

Lingue: Parlare Heortiano 30%, Parlare Lingua Commerciale 15%, Parlare Lingua delle Bestie 60%.

Tesori: portano con sé 15 L ciascuno.

Riscatto: 100 L ciascuno.

PARTI DEL CORPO DEI PAPERI

PARTE DEL CORPO	D20	ARMATURA/PF
Gamba destra	01-04	2/4
Gamba sinistra	05-08	2/4
Addome	09-11	3/4
Petto	12	3/5
Braccio destro	13-15	2/3
Braccio sinistro	16-18	2/3
Testa	19-20	3/4

ATTACCHI DEI PAPERI

ARMA	%	DANNO	OD A	PUNTI
Fionda	50	1D8	2	—
Spada corta	45	1D6+1-1D4	8	12
Scudo piccolo	45	1D3-1D4	8	8

Se gli avventurieri affrontano i paperi in combattimento e li uccidono, possono proseguire a seguire le tracce sino al lago, ma i paperi di Lagogermano saranno loro ostili. Per il resto dell'avventura dovranno fare i conti con un Darvyn Pennanera infuriato e con le imboscate occasionali dovute alla guerriglia dei paperi. Vedi **Nel Lago** (pagina 16)

Se gli avventurieri semplicemente scacciano o stordiscono il trio di paperi, possono seguire le tracce sino al lago, ma sulla riva troveranno Darvyn Pennanera ad affrontarli irato. Vedi **Trattare con Darvyn** (pagina 14).

Se fanno pace col trio di paperi, questi ultimi insisteranno perché gli avventurieri li seguano a incontrare un sospettoso Darvyn Pennanera sulle sponde del lago che chiamano Lagogermano. Fortunatamente, si tratta della stessa direzione in cui si dirigono le tracce. Vedi **Trattare con Darvyn** (pagina 14).

Se gli avventurieri ritornano sui propri passi ma tornano col calar delle tenebre per sgattaiolare oltre le sentinelle papere, devono superare dei tiri **Muoversi Silenziosamente** per oltrepassarle. Possono seguire le tracce sino al lago ma non ottengono né aiuti né opposizione da parte dei paperi, a meno che non facciano abbastanza rumore da indurli a uscire dalle loro capanne per controllare cosa stia succedendo. Vedi **Nel Lago** (pagina 16), ma ricorda che è notte e che quindi si applicano le penalità dovute al buio.

Le tracce conducono oltre la foresta e sin sulle rive di un lago, chiamato Lagogermano dai paperi del luogo. Un piccolo gruppo di capanne su palafitte costruite di recente si erge a poca distanza dalla riva. L'acqua limpida del lago luccica al sole. Le tracce del carro conducono chiaramente sino al limitare del lago dove spariscono sott'acqua, puntando verso il fondo.

TRATTARE CON DARVYN

Sulla riva, gli avventurieri e Viborna sono affrontati da un manipolo di paperi guidati dal loro capovillaggio, Darvyn Pennanera. Darvyn è sospettoso nei confronti dei forestieri, anche se è disposto a parlare con loro. Se gli avventurieri avessero combattuto gli esploratori paperi in precedenza, i suoi sospetti potrebbero essersi tramutati in vera e propria ira, per cui il Game Master deve modificare le sue reazioni come necessario. Gli avventurieri possono effettuare un tiro **Contrattare** o **Ammaliare**, o semplicemente interpretare l'interazione. Sebbene Darvyn diffidi degli avventurieri e delle loro motivazioni, la sua compagna e consigliera Fiordaliso Beccodoro è molto più diplomatica e riesce a non far degenerare la discussione fintantoché gli avventurieri mostrano rispetto per Darvyn e non gli arrecano insulto.

Darvyn Pennanera

Darvyn lasciò le Terre delle Bestie con un piccolo gruppo di seguaci dopo la morte sospetta di un rivale per la mano di Fiordaliso. È sospettoso di natura e mette in dubbio le buone intenzioni dei forestieri. Darvyn preferirebbe che la sua gente abbia pochi contatti, se non nessuno, con i loro vicini di Camporemoto, dando per scontato che siano tutti potenziali ladri e impiccioni. È avido sia di tesori materiali che di rispetto, e apprezza ricevere omaggi e adulazione. Darvyn ha grande paura dei non-morti, essendo stato abbandonato una volta nella Palude d'Altura. Nel caso venga costretto a combattere, la sua torque magica gli fornisce forza aggiuntiva.

DARVYN PENNANERA

Iniziato di Eurmal, membro laico di Humakt. Papero, 40 anni. Guardiano e becco capo di Lagogermano.

FOR 9 COS 13 TAG 6 DES 15
INT 15 POT 11 CAR 15

Punti Ferita: 12 **Movimento:** 5/8 (Nuotare)

OdA di DES: 2 **OdA di TAG:** 3

Rune: Acqua 60%, Aria 60%, Disordine 75%, Illusione 75%, Morte 60%.

Punti Runa: 3 (Eurmal, sottoculto Spavento).

Incantesimi delle Rune: tutti gli incantesimi comuni, più *Panico (2 punti), Riflettere (1 punto), *Visione Illusoria (1 punto).

Magia degli Spiriti: Confondere (2 punti), Distrazione (1 punto), *Individuare Non-Morti (1 punto), Lentezza (1 punto), Mobilità (1 punto).

Punti Magia: 11.

Passioni: Amore (Fiordaliso Beccodoro) 70%, *Codardia 60% (vedi il BESTIARIO DI GLORANTHA), Devozione (Eurmal) 60%, Lealtà (Lagogermano) 60%, Paura (non-morti) 80%.

Armatura: corpetto in cuoio bollito (3 punti), elmo composito (3 punti), vambraci e gambali in cuoio (2 punti).



IL VILLAGGIO DI LAGOGERMANO

Lagogermano è un villaggio di pescatori ad alcuni chilometri da Camporemoto. La sua popolazione di 15 adulti e sette minori è costituita esclusivamente da paperi, guidati da Darvyn Pennanera. Gli edifici sono tutti delle capanne su palafitte costruite di recente, raggruppate vicino alla costa. Le capanne sono collegate tra loro da camminamenti rialzati in legno. La capanna più grande è la casa di Darvyn e della sua compagna, la sacerdotessa Fiordaliso.

A terra, dei piccoli appezzamenti di terreno sono stati recentemente trasformati in orti. I paperi tengono delle capre in un recinto a poca distanza. Delle piattaforme sugli alberi più vicini sono usate per avvistare eventuali intrusi provenienti dall'entroterra. Un grande e puzzolente mucchio di ninfee verdi rimosse dalla superficie del lago sta marcendo sulla riva. Due piccole barchette da pesca sono assicurate alle palafitte.

Oggetti Magici: una torque in bronzo del valore di 500 L, contenente una matrice per l'incantesimo di magia degli spiriti Forza (2 punti). Per le regole sulle matrici di incantesimi, vedi **Giocare con le Regole Introduttive** a pagina 4.

Abilità: Ascoltare 45%, Avvistare 40%, *Barca a Remi 65%, Nuotare 90%, Raggiare 45%, Schivare 50%.

Lingue: Leggere/Scrivere Lingua Commerciale 25%, Parlare Heortiano 60%, Parlare Lingua Commerciale 25%, Parlare Lingua delle Bestie 85%.

Tesori: porta con sé 100 L.

Riscatto: 250 L.

PARTI DEL CORPO DI DARVYN PENNANERA

PORTE DEL CORPO	D20	ARMATURA/PF
Gamba destra	01-04	2/4
Gamba sinistra	05-08	2/4
Addome	09-11	3/4
Petto	12	3/5
Braccio destro	13-15	2/3
Braccio sinistro	16-18	2/3
Testa	19-20	3/4

ATTACCHI DI DARVYN PENNANERA

ARMA	%	DANNO	ODa	PUNTI
Ascia piccola	70	1D6+1-1D4	8	6
Scudo piccolo	55	1D3-1D4	8	8
Fionda	65	1D8	2	—

Fiordaliso Beccodoro

Insofferente al suo infelice fidanzamento con un campione dei paperi, Fiordaliso chiese al suo geloso ammiratore Darvyn di aiutarla a fuggire, il che portò al prematuro decesso del suo fidanzato. Fiordaliso fuggì dalle Terre delle Bestie con Darvyn

e pochi seguaci, usando le sue capacità di comunicazione per evitare che Darvyn si cacciasse nei guai durante il viaggio. Ora che si sono stabiliti a Lagogermano, Fiordaliso spera di riuscire ad avere una vita tranquilla assieme agli altri paperi del gruppo. Sebbene sia solo un'iniziata di Ernalda, funge da sacerdotessa del villaggio.

FIORDALISO BECCODORO

Iniziata di Ernalda, iniziata di Issaries. Papera, 37 anni. Residente di Lagogermano.

FOR 7 COS 13 TAG 6 DES 13

INT 17 POT 15 CAR 17

Punti Ferita: 12 **Movimento:** 5/8 (Nuotare)

OdA di DES: 2 **OdA di TAG:** 3

Rune: Aria 50%, Armonia 75%, Bestia 60%, Fertilità 80%, Terra 80%.

Punti Runa: 6 (Ernalda), 2 (Issaries).

Incantesimi delle Rune: tutti gli incantesimi comuni, più *Benedire Gravidanza (2 punti), Guarire Corpo (3 punti), Inviolabile (1 punto), Vigilare il Sentiero (2 punti).

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

Punti Magia: 15.

Passioni: Amore (Darvyn Pennanera) 60%, Devozione (Ernalda) 80%, Devozione (Issaries) 60%, Lealtà (Lagogermano) 70%, Odio (non-morti) 80%, Onore 75%.

Armatura: nessuna.

Abilità: Adorare (Ernalda) 75%, Adorare (Issaries) 50%, Ammaliare 60%, Contrattare 60%, Danzare 65%, Nozioni del Culto (Ernalda) 60%, Nozioni del Culto (Issaries) 20%, Nozioni sulle Piante 40%, Nuotare 80%, Oratoria 50%, Primo Soccorso 50%, Schivare 50%.

Lingue: Leggere/Scrivere Lingua Commerciale 50%, Parlare Esroliano 55%, Parlare Heortiano 75%, Parlare Lingua Commerciale 30%, Parlare Lingua delle Bestie 80%, Leggere/Scrivere Theyalano 45%.

Tesori: porta con sé 100 L, cerchietto d'oro del valore di 200 L.

Riscatto: 250 L.

PARTI DEL CORPO DI FIORDALISO BECCODORO

PORTE 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

ATTACCHI DI FIORDALISO BECCODORO

ARMA	%	DANNO	ODa	PUNTI
Bastone corto	35	1D6-1D4	9	5

Gli avventurieri possono venire a sapere dai paperi che:

- **I paperi si sono spostati nell'area da poco tempo, a seguito delle loro recenti peripezie.** (Vero)
- **Ci sono molti altri paperi di pattuglia nelle vicinanze.** (Falso: Lagogermano è un piccolo insediamento)
- **I paperi non vogliono immischiarsi nelle vicende altrui.** (Vero)
- **Gli infidi abitanti di Camporemoto sono stati scortesi e irrispettosi nelle poche occasioni in cui hanno incontrato i paperi.** (Falso: Darvyn è semplicemente sospettoso di tutti gli stranieri e si offende con facilità)
- **Non c'è nulla di valore qui per dei forestieri.** (Vero; tuttavia Darvyn armeggia nervosamente con la sua torce)
- **I paperi non hanno visto traccia di nessun mostro, sebbene 'qualcosa' li abbia svegliati la notte agitando le acque, e gli esploratori sulle piattaforme abbiano sentito il terreno tremare.** (Vero: è stato il Vento Scricchiolante)

Se gli avventurieri riescono a mantenere la conversazione con Darvyn in toni civili, egli permetterà loro di investigare il lago. Vedi **Nel Lago** (a seguire).

NEL LAGO

Viborna si ferma a qualche passo di distanza dalla riva del lago senza avvicinarsi ulteriormente. Se qualcuno degli avventurieri portasse la sua attenzione su di lei, noterà che sta scrutando la superficie dell'acqua con sguardo spaventato. Se le viene chiesto perché sia così nervosa, borbotta che "il lago era ricoperto di grosse ninfee. Erano così spesse che potevi quasi camminarci sopra. Lo chiamavamo il Lagopantano. L'acqua è così limpida adesso...". Se vogliono, gli avventurieri possono indurre Viborna a riferire in tutto o in parte la vicenda dell'omicidio del Signore delle Rune Beleros superando un tiro **Ammaliare** o **Intimidire**.

Se gli avventurieri sono in grado di immergersi nel lago (superando un tiro **Nuotare** o con magie appropriate), possono seguire le tracce di ruote e cercare il Vento Scricchiolante. Fai riferimento alle regole per il nuoto*, tenendo in considerazione l'Ingombro e facendo i tiri **COS** richiesti per trattenere il respiro sott'acqua* (vedi **Giocare con le Regole Introduttive**, pagina 4).

Se Darvyn è ben disposto nei confronti degli avventurieri, manda tre paperi (gli esploratori Wellan, Teltra e Galrach, se sono ancora a disposizione) ad accompagnare gli avventurieri. I paperi nuotano con facilità ispezionando il fondo del lago. Se gli avventurieri non sono in buoni rapporti coi paperi, un

PAPERI NEL LAGO

Se gli avventurieri non si recano personalmente a investigare al lago, lo faranno tre dei paperi di Darvyn dietro suo ordine. Si immergono nel lago e trovano il Vento Scricchiolante, avvicinandosi troppo e disturbandolo. Uno dei paperi viene strangolato e ucciso dalle mani scheletriche di Beleros, mentre gli altri fuggono in superficie, inseguiti dal carro d'ossa. Il carro emerge d'improvviso dal lago arrivando sulla riva proprio di fronte ad avventurieri e paperi. Vedi **Furia dal Lago** (pagina 17).

sospettoso Darvyn invia i tre a tenere d'occhio gli avventurieri da distanza di sicurezza mentre quest'ultimi ispezionano il fondale, ordinando loro di recuperare eventuali tesori prima che lo facciano gli avventurieri.

Se gli avventurieri decidono di non investigare il fondale (o sono fisicamente incapaci di farlo), Darvyn invia i suoi esploratori a ispezionare il fondo del lago, ordinando loro di recuperare eventuali tesori. Vedi il riquadro **Paperi nel Lago**, in questa pagina.

Il Vento Scricchiolante giace sul fondo del lago a circa quattro metri di profondità, tra le alghe (superando un tiro **Nozioni sulle Piante** si ha la conferma che queste alghe sono dello stesso tipo lasciato dal mostro a Camporemoto). Gli avventurieri possono sostenere dei tiri **Cercare** man mano che ispezionano il fondale. Con un successo, trovano la sagoma scura e nascosta dalle alghe del carro d'ossa che riposa nel suo stato dormiente. Il Game Master dovrebbe fornire una descrizione di base del carro, tenendo a mente che è sott'acqua e in mezzo alle alghe. Con un successo speciale o critico, gli avventurieri riescono a intravedere la presenza sul carro di ossa bianche, armature di bronzo e catene di bronzo ossidato.

Una rapida ispezione sottomarina del carro rivela che:

- È fatto di bronzo e legno ma coperto di alghe.
- Due scheletri sono incatenati al carro da catene di bronzo ossidato.
- Porta incise le Rune Luna e Movimento.

Non appena uno degli avventurieri si porta a un braccio di distanza dal carro d'ossa, esso si risveglia e gli scheletri si destano d'improvviso! Se nessun avventuriero è sufficientemente coraggioso o avventato da portarsi così vicino, sarà un papero particolarmente curioso a nuotare troppo vicino al carro. Le mani scheletriche di Beleros proveranno ad afferrare chiunque si trovi a portata per strangolarlo e affogarlo. Gli avventurieri devono superare un tiro **Schivare** per evitare la stretta scheletrica. Se il bersaglio è uno dei paperi, sarà afferrato e ucciso entro 1D3 di round dallo scheletro in cerca di vendetta.

Pochi istanti dopo che gli scheletri si sono destati, l'intero carro d'ossa si scuote violentemente in un turbinio di alghe. Le ruote cerchiate di bronzo del carro prendono a girare, sollevando limo dal fondo del lago. Il Vento Scricchiolante inizia a muoversi lentamente lungo il fondale, risalendo verso la riva, prendendo velocità man mano che si muove. Se gli avventurieri fossero ancora nelle vicinanze, sterzerà bruscamente a destra e a sinistra, mentre gli scheletri tenteranno di afferrare chiunque rimanga troppo vicino.

FURIA DAL LAGO

Il Vento Scricchiolante è stato disturbato dal suo ciclo di riposo e si è ridestato in uno stato di furia. Schizza fuori dal lago, grondante acqua e alghe, e carica il più vicino gruppo di individui, che siano gli avventurieri o i paperi. Chiunque si trovi sulla traiettoria del carro d'ossa deve superare un tiro **Schivare** per evitare di venire colpito. Se Darvyn è presente, emette un grido di terrore involontario alla vista di questa mostruosità non-morta.

Ora che è visibile alla luce del sole, gli avventurieri possono vedere più chiaramente il mostro. Il Game Master dovrebbe fornire una descrizione più completa del carro e una breve menzione dei due scheletri animati incatenati a esso.

Nella sua furia, il carro d'ossa carica gli adiacenti orti e recinti delle capre di Lagogermano, scambiandoli per il villaggio di Camporemoto. I paperi si sparpagliano di qua e di là per evitare la distruzione in arrivo, mentre Darvyn farfuglia di terrore misto a ira. Pezzi di legno, zolle di terra e ortaggi volano in ogni direzione quando il carro d'ossa si lancia per gli orti schiantandone le staccionate. Gli altri paperi, meno spaventati dei non-morti di quanto non sia Darvyn, tentano per quanto possibile di difendere le loro proprietà, ma le loro armi si dimostrano di scarsa efficacia contro il potente mostro. Gli avventurieri possono attaccare il carro d'ossa mentre sfreccia tra gli orti e i recinti semidistrutti.

Un avventuriero particolarmente agile potrebbe tentare di saltare a bordo del carro in corsa, magari da una palafitta o da una piattaforma su un albero (è necessario superare un

tiro **Saltare** con una penalità di -10% o -20%, a seconda se l'avventuriero si trovi più in alto del carro o meno). In caso di successo, ricorda che gli scheletri di Beleros e dell'auriga sono animati e tenteranno di afferrare e ferire l'avventuriero. In questo caso, il Game Master dovrebbe descrivere i due scheletri nel dettaglio, menzionando che pur essendo coperti di alghe vestono ancora i resti malridotti di abiti dell'Impero Lunare, e che le catene di bronzo che li vincolano al carro sono ossidate ma appaiono comunque robuste.

Viborna impreca alla vista del carro d'ossa e arretra spaventata: "Il carro del Signore delle Rune! È tornato!"

Gli avventurieri possono farsi velocemente spiegare la vicenda di Beleros (a questo punto, Viborna non avrà più bisogno di farsi convincere per riferirla), mentre il carro d'ossa è occupato a devastare Lagogermano. Non è pentita di aver ucciso Beleros, ma maledice la sua avidità e quella di Jorgrin e Orvald che li spinse a depredate il cadavere: "Non avrei mai dovuto prendere questa maledetta spada!"

Dopo un breve ma devastante assalto a Lagogermano, il carro d'ossa si ricorda del suo intento originario e si allontana dalla riva. Si dirige verso le tracce lasciate in precedenza, che attraversano la foresta e conducono a Camporemoto, prendendo velocità mentre si lancia tra gli alberi portando con sé eventuali avventurieri a bordo! Vedi **Destinazione Finale** (qui di seguito).

DESTINAZIONE FINALE

Il Vento Scricchiolante sfreccia lungo il percorso verso Camporemoto, intenzionato a regolare i conti una volta per tutte con il villaggio dove Beleros venne ucciso. Si muove al massimo della sua velocità, ma non è del tutto padrone di sé, e nella sua folle corsa abbatte cespugli e urta alberi. A discrezione del Game Master, chiunque sia ancora sul carro deve superare un tiro **FOR×3** per riuscire a rimanere a bordo. Gli avventurieri possono inseguire il carro, riuscendo a tenere il suo passo se sono in sella ad animali o hanno altri modi di muoversi alla velocità di un cavallo al galoppo (vedi le regole per gli inseguimenti* sul manuale base di RUNEQUEST). Saltare sul carro è ancora



possibile (è necessario superare un tiro **Saltare** con una penalità di -10% o -20%, a seconda se l'avventuriero si trovi più in alto del carro o meno), ma i due scheletri rimangono sempre una minaccia per chiunque salga a bordo.

Se Viborna non fosse in grado di inseguire il carro, darà il suo kopis a un avventuriero: "Questo apparteneva al Signore delle Rune che uccidemmo. Forse vi aiuterà a porre fine a questa maledizione".

Se gli avventurieri chiedono ai paperi di unirsi all'inseguimento, devono superare un tiro **Raggiare** contrastato dalla passione **Paura (non-morti)** di Darvyn Pennanera. Se hanno successo, Darvyn si armerà riluttantemente per la battaglia e partirà a piedi per Camporemoto quanto più velocemente possibile, accompagnato da Fiordaliso e dagli avventurosi esploratori Wellan, Teltra e Galrach. Giungeranno a Camporemoto poco dopo gli avventurieri. Quando i paperi arrivano al villaggio, Darvyn potrebbe richiedere delle concessioni dagli abitanti del villaggio prima di fornire loro aiuto. Potrebbe perfino esigere una ricompensa, se i paperi fossero venuti a sapere che la minaccia ha avuto origine dal fatto che gli umani abbiano gettato il carro nel 'suo' lago.

Gli avventurieri potrebbero riuscire a sconfiggere il Vento Scricchiolante prima che arrivi a Camporemoto, mentre corre lungo la strada, ma, se non ci riescono, il carro sfreccia ancora una volta nel piccolo villaggio, sebbene questa volta in piena luce diurna. Gli abitanti di Camporemoto avvistano l'avvicinarsi del carro d'ossa (e degli avventurieri, se sono al suo inseguimento), e si disperdono gridando. Il carro attaccherà nuovamente il villaggio, ma questa volta non si ritirerà di fronte a un gruppo che faccia resistenza; ora invece caricherà a prescindere da ogni considerazione sul rischio di subire danni.

Uno o più degli avventurieri più agili potrebbero provocare o distrarre il carro d'ossa (tramite un tiro **Intimidire**) per evitare che attacchi altri avventurieri o gli abitanti del villaggio. Incoraggia i giocatori degli avventurieri che tentano di distrarre il mostro di essere creativi nel descrivere come i loro personaggi provino a **Schivare** i suoi incessanti attacchi.

Gli avventurieri potrebbero riuscire a sfruttare a proprio vantaggio la folle furia del carro d'ossa, inducendo il Vento Scricchiolante ad attaccarli (un tiro **Intimidire**) in una certa posizione per poi **Schivare** l'attacco saltando via all'ultimo momento. Le spesse mura di pietra della Nuova Taverna di Pietra, per esempio, potrebbero opporre un ostacolo inamovibile alla forza irresistibile del mostro, causando un impatto devastante in grado di distruggere l'edificio, il carro, e chiunque sia nelle vicinanze. Gli effetti dell'impatto sono molto maggiori di quanto ci si aspetterebbe da una collisione del genere: forse un effetto del peso della vendetta portato dal carro. Vedi **Ricompense e Riconoscimenti** (pagina 19).

Un altro modo di porre fine alla minaccia è di placare gli spiriti che infestano il carro d'ossa restituendo quanto venne sottratto a Beleros. Vedi **Placare il Carro** (qui di seguito).

PLACARE IL CARRO

Se gli avventurieri non vogliono o non possono fermare la minaccia del Vento Scricchiolante distruggendo fisicamente il carro d'ossa, spezzando le catene che lo vincolano agli scheletri, o lanciando un incantesimo in grado di danneggiare o distruggere i non-morti, una soluzione più elegante potrebbe essere quella di placare gli spiriti che infestano il carro in modo che ottengano l'eterno riposo, dissolvendo così l'entità. Questo può essere fatto riunendo il carro d'ossa con quanto sottratto a Beleros: i suoi 300 L d'argento (presi da Jorgrin), il suo kopis (preso da Viborna) e i suoi due cavalli (presi da Orvald). Se gli avventurieri non avessero ancora saputo del collegamento tra il carro d'ossa e questi beni, superando un tiro **INTx5** ricorderanno la presenza di collegamenti con l'Impero Lunare (il kopis decorato di Viborna, i cavalli di razza di Orvald) e l'incongrua magnificenza della Nuova Taverna di Pietra.

Jorgrin e Orvald (ed eventualmente Viborna) sono nel villaggio quando il carro d'ossa torna per il suo assalto finale e confesseranno immediatamente, alla minima allusione, di aver depredato il corpo di Beleros: "Non avremmo dovuto rubare dal suo cadavere! Non importa a quale compensazione avremmo avuto diritto per la sua crudeltà!"

Gli avventurieri dovrebbero poter intuire che il carro d'ossa debba venir riunito con ciò che venne sottratto a Beleros, perché possa giungere all'eterno riposo. Se non arrivassero a questa conclusione, sarà un abitante del villaggio o perfino uno dei paperi, come per esempio Fiordaliso, a farlo presente.

Gli avventurieri devono quindi raccogliere i beni in questione e presentarli al Vento Scricchiolante, che continua ad attaccare Camporemoto mentre gli avventurieri indagano su come placarlo. La somma d'argento non deve necessariamente essere costituita dalle stesse monete che vennero sottratte (le quali del resto sono state spese ormai da molto tempo), purché Jorgrin (o chiunque altro) riempi un borsello con l'ammontare esatto di 300 L. Viborna ha probabilmente già affidato il kopis a uno degli avventurieri (vedi **Destinazione Finale**, sopra), ma Orvald implora di risparmiare la vita ai due cavalli: "No! Sono i miei amici! Non hanno colpe per la malvagità di Beleros!" Gli avventurieri devono immobilizzare Orvald che tenta di fraporsi tra loro e i cavalli impugnando un coltello ridicolmente piccolo, oppure superare un tiro **Intimidire** o **Oratoria** per indurlo a spostarsi.

A questo punto restano le questioni di come attirare l'attenzione del Vento Scricchiolante, il che non dovrebbe essere difficile, e di riuscire a sopravvivere finché i beni non siano stati posti di fronte a esso. Il carro d'ossa interrompe la sua carica non appena i beni gli vengono presentati, a prescindere da quanto frettolosamente o cerimoniosamente questo avvenga, e avanza lentamente verso di essi. Le monete d'argento si ossidano istantaneamente al contatto col carro, il

kopis si corrode e spezza, e i cavalli nitriscono e avvizziscono sino a diventare scheletri nel giro di pochi istanti. Chi assiste alla scena potrebbe subire effetti equivalenti a quelli dell'incantesimo *Paura; in alternativa il Game Master può richiedere un tiro **POT**×5 per evitare di ottenere una passione *Paura (non-morti) o *Paura (carri da guerra) 60%.

Con questo, il carro pare arrestarsi, il bronzo ossidarsi, il legno marcire e gli scheletri di Beleros e dell'auriga crollare senza vita con un ultimo rumore d'ossa. Vedi **Ricompense e Riconoscimenti** (qui di seguito).

RICOMPENSE E RICONOSCIMENTI

Gli avventurieri ottengono 50 L ciascuno dai propri superiori nella tribù, clan o culto, oppure dagli abitanti di Camporemoto, più ogni eventuale extra che potrebbero aver contrattato. Possono tenersi il kopis di Viborna, se è sopravvissuto all'avventura. I resti del carro d'ossa non hanno valore economico, ma il Game Master può decidere che alcune parti (ad esempio, dei frammenti di bronzo o delle ossa) possano aver mantenuto qualche proprietà magica del Vento Scricchiolante (vedi il profilo del mostro). In questo caso, scegli un effetto associato alle Rune Luna o Movimento.

Ciascun avventuriero guadagna +1D4% Reputazione per aver sconfitto il carro d'ossa tramite magia, valore nelle armi o tattiche sagaci; oppure +1D3% Reputazione per averlo placato donandogli l'eterno riposo. Se gli avventurieri hanno trattato con equità gli abitanti di Camporemoto e sono riusciti a limitare al minimo il numero di morti e feriti, guadagnano un ulteriore +1D2% Reputazione ciascuno. Non ottengono altra Reputazione se hanno trattato rudemente gli abitanti, hanno permesso a troppe persone di venire ferite, o hanno contrattato per aumentare la propria ricompensa.

Se gli avventurieri si sono comportati equamente con i paperi di Lagogermano, non hanno ucciso nessun papero, e sono rimasti nei limiti delle buone maniere nelle discussioni con Darvyn, guadagnano +1% Reputazione ciascuno. Non guadagnano Reputazione se hanno insultato Darvyn o se la discussione con lui è degenerata. Se hanno ucciso dei paperi, guadagnano +1D2% Reputazione ciascuno, ma d'ora in poi i paperi di Lagogermano saranno loro acerrimi nemici (come anche ogni eventuale altro papero che quelli di Lagogermano potranno riuscire a convincere).



GREG STAFFORD

(1948 - 2018)

**IDEATORE DI GIOCHI, MITOLOGO, SCIAMANO, PADRE,
NONNO, MARITO, FRATELLO E AMICO**

*Per onorare la memoria di Greg, la famiglia ha suggerito,
invece di offrire fiori, di iniziare una conversazione con qualcuno
che non conosci, andare da qualche parte che non hai mai
visitato prima, affrontare una sfida personale con determinazione,
leggere qualcosa su di un argomento nuovo
e goderti la vita.*

#WeAreAllUs