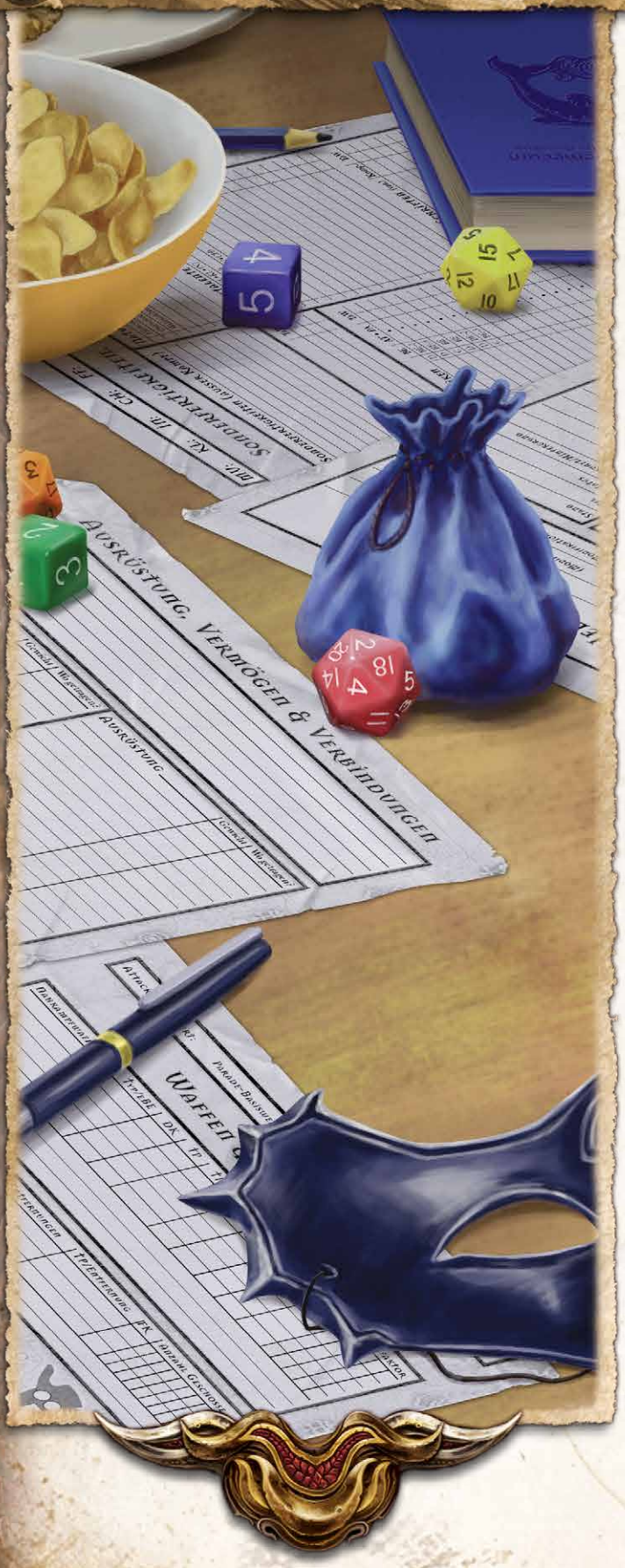

Uno Sguardo nel Buio
Regolamento breve
5ª Edizione
Il Ritorno dell'Avventura Fantastica
Il più grande gioco di ruolo tedesco, con oltre 35 anni di storia.
Un intero continente fantastico colmo di leggende ed avventure,
abbinato alla 5ª edizione del regolamento, più moderno e flessibile.
12
La Compagnia
delle Dodici Gemme





Regolamento introduttivo



Ti diamo il benvenuto nell'emozionante mondo di ***Uno Sguardo nel Buio***! Eroiche avventure ti attendono in *Aventuria*, un continente fantastico traboccante di storie, leggende, pericoli e sfide. Questa guida spiegherà i concetti base del gioco e presenterà un breve scenario introduttivo con dei personaggi pronti all'uso, grazie ai quali tu ed i tuoi amici potrete iniziare a giocare sin da subito.

Cosa serve per giocare a Uno Sguardo nel Buio?

Per muovere i tuoi primi passi nel mondo di *Aventuria*, avrai bisogno delle seguenti cose:

- Questo libretto contenente il regolamento breve,
- Alcuni dadi da venti (D20) e da sei (D6),
- Alcune matite e un foglio per prendere appunti,
- Qualcuno che interpreti il ruolo del narratore e dai 3 ai 5 giocatori che avranno il ruolo degli eroi,
- Circa due o tre ore di tempo.

Le seguenti pagine spiegheranno innanzitutto i concetti fondamentali di un gioco di ruolo, le regole di ***Uno Sguardo nel Buio*** e ciò che comprende il fantastico mondo di *Aventuria*.

Se preferisci andare direttamente al sodo, da pagina 6 troverai le regole principali del gioco, come le prove di abilità, lo svolgimento dei combattimenti tra avversari ed il lancio di incantesimi.

Questo libretto contiene anche un breve scenario introduttivo chiamato "Gli schiavisti della Selva Imperiale" (vedi a pag. 10) e cinque personaggi pronti all'uso (vedi da pag. 15) con cui giocare. I giocatori avranno a disposizione i seguenti eroi: il coraggioso mercenario Geron, l'abile esploratrice elfica Layariel, l'audace nano guerriero Arbosh, l'astuta maga Mirhiban, l'affascinante mezzelfo canaglia Carolan e la possente thorwaliana Tjalva. Le regole per creare un proprio personaggio personalizzato sono incluse nel manuale del **Regolamento**.

Cos'è un gioco di ruolo?

Uno Sguardo nel Buio (o *USnB* in breve) è un gioco di ruolo fantastico che permette a te e ai tuoi amici di immergervi in un mondo d'avventura. I giocatori interpreteranno il ruolo di **personaggi** che partecipano ad una storia in continua evoluzione. Immagina il gioco come una serie TV in cui siete voi, i giocatori, a decidere dove andare e cosa fare. Le vostre decisioni influenzeranno la vita dei vostri personaggi, il finale della vostra avventura e, chissà, forse anche il corso della storia!

I giocatori dunque interpreteranno i loro rispettivi eroi, esplorando il mondo del gioco, affrontando insieme varie sfide e vivendo incredibili avventure. Uno dei partecipanti assumerà invece il ruolo di **narratore**, il quale ha il compito di descrivere le altre personalità ed i pericoli del mondo di *Aventuria*.

Gli obiettivi del giocatore in un gioco di ruolo differiscono da quelli della maggior parte dei giochi tradizionali, poiché qui tutti i giocatori (incluso il narratore) cooperano insieme, e non giocano l'uno contro l'altro. Le sfide verranno affrontate come gruppo, cercando di risolvere enigmi, di sconfiggere nemici o di salvare il figlio del conte di turno, andando quindi a definire una storia insieme.

Godersi queste storie, divertirsi interpretando vari personaggi e fronteggiare infinite sfide: sono questi i veri obiettivi in un gioco di ruolo.

Il narratore e i giocatori

I ruoli del narratore e del giocatore sono diversi. I giocatori interpreteranno i ***Personaggi Giocanti*** (PG), creati usando le linee guida presentate nel **Regolamento**. I giocatori annunciano le azioni dei loro personaggi, tengono traccia dei loro valori, dell'equipaggiamento e di varie altre informazioni, e tirano i dadi quando il risvolto di un'importante azione è incerto. I personaggi giocanti di USnB vengono anche chiamati ***eroi*** o ***avventurieri***.



Il narratore descrive l'ambientazione di gioco e tutti i personaggi che non sono rappresentati dai giocatori. Crea eccitanti avventure per gli eroi e agisce da arbitro. I personaggi rappresentati dal narratore sono chiamati ***Personaggi Non Giocanti*** (PNG). Insieme, il narratore ed i giocatori, compongono un *gruppo di gioco* che si incontra per una *sessione di gioco*.

Cosa rappresenta l'occhio?

Uno Sguardo nel Buio è rappresentato da un misterioso artefatto magico: il cosiddetto "Occhio di Tenebra", una sfera di metallo estremamente potente ed estremamente rara, quindi difficile da trovare. I maghi di epoche antiche li usavano per scrutare posti molto distanti, a volte persino altri mondi, o per lanciare uno sguardo ad un passato molto remoto. La creazione di un artefatto simile richiede della magia davvero potente e una quantità enorme di metallo meteoritico. Quando viene plasmato in un Occhio di Tenebra, il ferro prende la forma di una sfera o, in casi eccezionali, di un occhio, da cui il nome dell'artefatto.

Che cos'è Aventuria?

Se vorrai cimentarti in una *sessione di gioco* fatta di eroiche avventure, come prima cosa avrai bisogno di un mondo alla disperata ricerca di eroi.

Uno Sguardo nel Buio è ambientato in *Aventuria*, un continente molto eterogeneo, con regioni che spaziano dalle foreste pluviali alle paludi governate dai popoli lacertidi, passando per i regni di montagna dei nani, le inospitali terre a nord degli orchi e le foreste degli elfi, deserti sterminati, idilliaci villaggi di contadini, tetri castelli abbandonati, esotiche città pullulanti di vita e pericoli, fino ad arrivare ai freddi territori dei barbari fjarninghi... e molto, molto altro.

Aventuria offre avventure, sfide e pericoli per ogni tipo di eroe, dal cavaliere errante al potente arcimago!

Autore
Alex Spohr

Direzione artistica
Nadine Schäkel

Revisione
Kristina Pflugmacher, Timo Roth

Impaginazione
Christian Lonsing, Timo Roth

Illustrazioni
Verena Biskup, Steffen Brand, Tristan Denecke, Ben Maier, Luisa Preissler, Diana Rahfoth, Nadine Schäkel, Fabian Schempp, Elif Siebenpfeiffer, Anna Steinbauer, Karin Wittig

Versione italiana
Valentina Agostinelli, Lorenz Cuno Klopfenstein, Federico Fondacci, Alessandro Fondacci, Alessandro Manini, Sara Alunni

© 2022 Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
THE DARK EYE, DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUM and UTHURIA are registered trademarks of Ulisses Spiele. All rights reserved Ulisses Spiele GmbH.

Le regole di Uno Sguardo nel Buio



Questa guida ti mostrerà in breve quello che è il nucleo del regolamento di ***Uno Sguardo nel Buio***: ti presenterà le regole di base e ti darà un'idea di come funzionano le prove di abilità, il combattimento e quali siano gli incantesimi che il tuo eroe potrà sfruttare. In breve, ti fornirà tutto ciò di cui avrai bisogno per la tua prima avventura.

Attributi

Gli ***attributi*** sono il fondamento di ogni eroe e forniscono una misura delle sue caratteristiche di base. Ogni eroe è definito dai suoi valori in otto attributi: *Coraggio*, *Acume*, *Intuito*, *Carisma*, *Destrezza*, *Agilità*, *Costituzione* e *Forza*. Più alto è il valore dell'attributo, migliore sarà il rendimento dell'eroe in quel campo.

Prove di abilità

In USnB gli eroi sono caratterizzati principalmente dalle loro ***abilità***. Alcune di queste sono delle competenze comuni a tutti gli eroi, come ad esempio la capacità di seguire le tracce o di cucinare. Altre abilità riguardano invece capacità specifiche, che vanno apprese separatamente, come ad esempio quella di lanciare incantesimi.

- Tutte le abilità—quindi sia le competenze comuni sia gli incantesimi—sono collegate a tre attributi. Quando effettuerai una ***prova di abilità*** dovrai tirare un D20 su ognuno degli attributi. Puoi scegliere liberamente l'ordine in cui lanciare i dadi, l'importante è che ogni tiro sia legato ad un attributo.
- Le competenze comuni si dividono in gruppi (competenze *fisiche*, *sociali*, *naturali*, *conoscitive* e *artigianali*). Tutte le competenze nello stesso gruppo sono collegate agli stessi tre attributi, come indicato nello specchietto a destra. Quindi, per tutte le competenze sociali effettuerai sempre una prova sugli stessi attributi, non importa che si tratti di una prova sulla competenza *Seduzione* o *Intimidazione*. Gli attributi legati ad altre abilità, che non rientrano nelle competenze comuni, vengono riportati di volta in volta.
- Per avere successo nella prova di abilità, i risultati ottenuti dal lancio dei dadi devono essere minori o uguali al punteggio nei rispettivi attributi collegati.
- Per aiutarti a raggiungere il successo nelle prove di abilità, avrai a disposizione un ***Livello Abilità*** (LA). Il tuo personaggio avrà uno specifico LA per ogni specifica abilità, che potrà essere usato per cambiare un risultato sfavorevole in uno favorevole. Per esempio, se il tuo eroe ha un punteggio attributo di 12 ed ottieni un 14 con il D20, potrai sfruttare due punti del LA per portare il risultato a 12, superando così il tiro su quell'attributo.

Attributi per gruppo di competenze

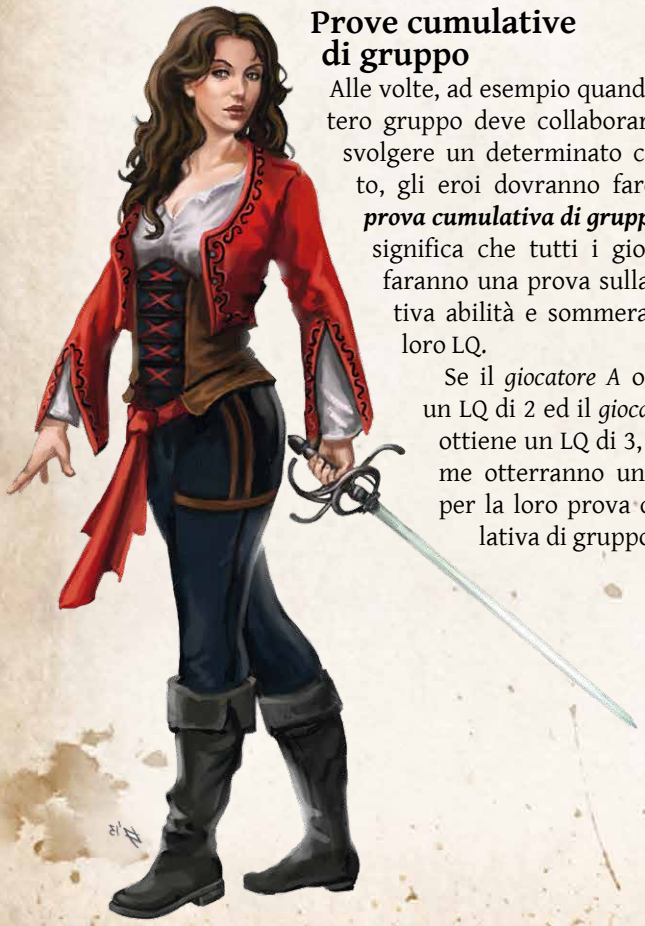
Fisiche:	Coraggio / Agilità / Forza
Sociali:	Intuito / Carisma / Carisma
Naturali:	Coraggio / Agilità / Costituzione
Conoscitive:	Acume / Acume / Intuito
Artigianali:	Destrezza / Destrezza / Costituzione

- Una volta usati, i punti non sono più disponibili per modificare risultati di altri tiri all'interno della stessa prova di abilità. Un eroe con LA 10 che consuma 6 di questi punti per superare il tiro sul primo attributo avrà a disposizione solo 4 punti per gli altri due tiri. I punti consumati non sono persi definitivamente: all'inizio di ogni prova di abilità avrai sempre a disposizione l'intera quantità di punti del tuo LA.
- Se, dopo aver usato tutti i punti del tuo LA, non ti è possibile trasformare uno dei tre tiri della prova in un successo, la prova di abilità fallirà.
- Se tutti e tre i tiri hanno successo, la prova di abilità è superata. I tuoi punti LA rimasti (se ce ne sono) determinano il ***Livello Qualità*** (LQ) della prova.

Livello di qualità

Ad ogni 3 punti rimasti di LA corrisponde 1 LQ: più alto è il LQ, migliore sarà l'effetto della prova di abilità. Ad esempio, potrebbe voler dire che otterrai maggiori informazioni, che fabbricherai un oggetto di qualità migliore o che i risultati ottenuti dureranno più a lungo. Se una prova va a buon fine ma non hai punti rimasti, otterrai comunque un LQ 1.

Punti LA rimasti	0–3	4–6	7–9	10–12
Livello di Qualità	1	2	3	4



Prove cumulative di gruppo

Alle volte, ad esempio quando l'intero gruppo deve collaborare per svolgere un determinato compito, gli eroi dovranno fare una ***prova cumulativa di gruppo***. Ciò significa che tutti i giocatori faranno una prova sulla relativa abilità e sommeranno i loro LQ.

Se il *giocatore A* ottiene un LQ di 2 ed il *giocatore B* ottiene un LQ di 3, insieme otterranno un LQ 5 per la loro prova cumulativa di gruppo.

Combattimento

Turno di combattimento

In USnB, i combattimenti sono divisi in ***Turni di Combattimento*** (TC). Ognuno di essi dura circa 2–5 secondi, il tempo sufficiente perché tutti i partecipanti riescano a scambiarsi dei colpi o a compiere un'altra azione.

Iniziativa

Userai l'iniziativa per determinare l'ordine in cui i combattenti possono agire. Una volta determinata, l'iniziativa solitamente resta la stessa fino alla fine del combattimento.

Ogni personaggio tira 1D6, che somma al suo valore base di Iniziativa (Ini) e agli altri eventuali modificatori. In breve:

Iniziativa = Valore Ini + 1D6 ± modificatori

Il combattente con la più alta iniziativa fa la sua mossa per primo in ogni turno di combattimento. Se due o più personaggi ottengono la stessa iniziativa, svolgerà prima la sua mossa colui o colei con il valore iniziativa di base più alto. Se c'è un pareggio anche qui, i combattenti lanceranno 1D6 e quello con il risultato maggiore agirà per primo. Se pareggiano ancora, ripetono il lancio fino ad ottenere un vincitore.

Azioni

In ogni turno di combattimento, ogni combattente potrà svolgere un'azione, una (o più) difese ed un'azione libera, a scelta tra quelle elencate di seguito.

Azioni:
Effettuare un attacco
Effettuare un attacco a distanza
Muoversi (fino al valore *Movimento* in passi)
Estrarre un'arma
Caricare un'arma a distanza *
Lanciare un incantesimo *

Difese:
Parare
Schivare

Azioni libere:
Gridare una frase breve
Lanciare un oggetto
Gettarsi a terra
Voltarsi su sé stessi
Muoversi (fino al valore *Movimento* in passi, eventualmente in aggiunta al movimento svolto come *azione*)

* Queste opzioni possono richiedere più di un'azione—quindi più turni—a seconda del tipo di arma o di incantesimo.

Attacco e difesa

- Per effettuare un attacco o una difesa, dovrai tirare 1D20 ed ottenere un risultato uguale o inferiore al valore di *Attacco* (Att), *Combattimento a Distanza* (CD), *Parata* (Par) o *Schivata* (Scv) del tuo eroe. Troverai questi valori tra le *Tecniche di Combattimento* nella scheda del personaggio.
- Per attaccare un avversario nel combattimento corpo a corpo, utilizzerai il valore di ***Attacco*** (Att) relativo all'arma in uso. Se invece usi un'arma a distanza, come un arco, fai riferimento al relativo valore di ***Combattimento a Distanza*** (CD).
- Se un attacco va a segno (il risultato è uguale o inferiore ad Att o CD), il bersaglio potrà provare a difenderti.
- Si può tentare una difesa usando la ***Parata*** (Par), con la quale si sfrutta un'arma da mischia per evitare il colpo, o la ***Schivata*** (Scv), che permette di evitare l'attacco dell'avversario. Gli attacchi effettuati con armi a distanza possono essere soltanto schivati e non parati.
- Se si viene attaccati più di una volta nello stesso turno di combattimento, ci sarà una penalità cumulativa di 3 per ogni tentativo di difesa dopo il primo (sia su Par che su Scv). Se il valore scende a 0 o meno a causa delle penalità, non sarà più possibile difendersi per quel TC. Nel prossimo TC si avrà nuovamente a disposizione il pieno valore di difesa.

Raggio e tempo di ricarica

- Le armi a distanza hanno tre ***Soglie di Distanza*** (SD): vicino, medio e lontano. Ogni arma ha un valore in passi per ognuna delle tre soglie. Se il bersaglio si trova entro il raggio di distanza vicino, si ottiene un vantaggio di +2 CD. Se si trova entro il raggio medio non si hanno modificatori. Se si trova entro il raggio lungo si ottiene -2 CD. Bersagli oltre la soglia di distanza lontana non possono essere colpiti.

Soglia di Distanza	Vicino	Medio	Lontano
CD	-2	±0	+2

- Le armi a distanza hanno un ***Tempo di Ricarica*** (TR), misurato in azioni. Alcune armi richiedono più di un'azione per essere ricaricate.

Ferite

Se un attacco, un attacco a distanza o un incantesimo offensivo vanno a buon fine (e l'eventuale difesa fallisce) il bersaglio è colpito e vengono prodotte delle ferite.

- Tutte le armi hanno un punteggio di ***Punti Impatto*** (PImp). 1D6+4 PImp significa che tirerai un dado a sei facce e aggiungerai 4 al risultato per determinare il numero di PImp che infliggerai.
- Sottrai ai PImp ottenuti la ***Protezione*** (Pro) del bersaglio, ottenendo così i ***Punti Ferita*** (PFer).
- Sottrai i PFer dai ***Punti Vita*** (PV) del bersaglio.
- Quando i PV di una creatura scendono a 0 o meno, essa sarà incapacitata e prossima alla morte.

Abilità speciali

Le ***abilità speciali di combattimento*** rendono gli scontri più ricchi di opzioni tattiche. Si dividono in abilità speciali ***passive***, che modificano alcuni valori senza che si debba usarle espressamente, e abilità attive come le ***azioni*** e le ***manovre***. Si può sfruttare solo un'abilità speciale non passiva per ogni TC.

Colpo possente I (manovra)

Un combattente esperto dotato di forza bruta può causare ferite maggiori rispetto agli altri.

Regole: Il tuo attacco soffre di una penalità di 2 punti (quindi aggiungi 2 al tuo tiro su Att). Se il colpo va a segno, ottieni un bonus +2 su PImp.

Colpo possente II (manovra)

Un colpo ancor più possente, ma più difficile da eseguire.

Regole: Il tuo attacco soffre di una penalità di 4 punti (quindi aggiungi 4 al tuo tiro su Att). Se il colpo va a segno, ottieni un bonus +4 su PImp.

Combattere a una mano (passivo)

Alcuni combattenti che usano spade ed armi da scherma si specializzano nell'uso di una sola arma alla volta.

Regole: L'eroe ottiene +1 sui valori di Att, Par e PImp quando combatte con una sola arma ad una mano, tenendo libera la seconda (quindi non utilizzando scudi, armi da parata o altri oggetti).

Condottiero (azione)

Un buon condottiero sa sostenere i suoi compagni di combattimento e a garantisce loro dei vantaggi tattici.

Regole: L'eroe impiega un'azione con una prova su *Parlantina*. Fino ad un massimo di LQ+1 persone a sua scelta, che l'eroe deve poter vedere o sentire, ottengono un bonus di +1 sui valori di Att, Par, CD e Scv.

Finta I (manovra)

Con un'abile finta si può distrarre il nemico, riducendo la sua capacità di difendersi.

Regole: Il tuo attacco soffre di una penalità di 2 punti (quindi aggiungi 2 al tuo tiro su Att). In caso di successo, la difesa dell'avversario ottiene un malus di -2.

Riflessi di combattimento I (passivo)

Durante un combattimento, chi possiede questa abilità speciale reagisce più velocemente.

Regole: Il tuo valore base di Iniziativa (Ini) aumenta di 1.

Schivata migliorata I (passivo)

L'eroe è particolarmente agile e veloce quando si trova nella situazione di dover schivare un attacco.

Regole: Il tuo valore di Schivata (Scv) aumenta di 1. Non puoi indossare nulla che sia più pesante di normali abiti.

Tiro/lancio preciso I (manovra)

L'uso mirato di un'arma a distanza può provocare ferite più gravi.
Regole: Il tuo attacco a distanza soffre di una penalità di 2 punti (quindi aggiungi 2 al tuo tiro su CD). Se il colpo va a segno, ottieni un bonus +2 su PImp.

Magia

Il lancio di incantesimi funziona alla stessa maniera delle altre prove di abilità. Gli attributi coinvolti nella prova sono elencati nei dettagli di ogni incantesimo.

Energia astrale

Ogni incantesimo costa una certa quantità di ***Punti Astrali*** (PA). Quando un personaggio lancia un incantesimo, sottrai i PA necessari dal suo totale disponibile. Se la prova dell'incantesimo fallisce, si perde la metà del costo di PA (arrotondato per eccesso).

Lanciare incantesimi

- Lanciare un incantesimo richiede un certo numero di azioni. Dopo aver speso l'ultima azione necessaria per completare l'incantesimo, effettua la prova d'abilità.
- Per lanciare un incantesimo con successo, il bersaglio deve rimanere all'interno del raggio dell'incantesimo per l'intero tempo di lancio. Se il bersaglio dovesse spostarsi oltre questo raggio durante il processo di lancio, l'incantesimo fallisce.
- Alcuni incantesimi hanno effetto immediato, alcuni devono essere mantenuti spendendo ulteriori PA (come indicato sotto *Costo PA* nell'elenco degli incantesimi) e la durata di alcuni incantesimi varia invece in base al LQ ottenuto dalla prova.

Incantesimi

Balsamon et medicina

Il bersaglio recupera *Punti Vita* (PV) in egual misura al numero di PA consumati per l'incantesimo. Dovrai decidere quanti PA consumare prima di lanciare l'incantesimo. Puoi usare un numero di punti PA pari al più al tuo *Livello Abilità* (LA) nell'incantesimo.
Prova: Acume / Intuito / Destrezza.
Tempo di lancio: 16 azioni.
Costo PA: 1 PA per PV. Minimo 4 PA.
Raggio: Tocco.
Durata: Immediato.

Ignifaxius

Una lancia di fuoco scaturisce in linea retta dalle dita di chi lancia l'incantesimo e colpisce il bersaglio. Dopo aver lanciato l'incantesimo, il colpo va a segno automaticamente. Ignifaxius è considerato un attacco a distanza con un'arma a distanza. Se il bersaglio non schiva, subisce 2D6 + (LQ × 2) PImp.
Prova: Coraggio / Acume / Carisma.
Tempo di lancio: 2 azioni.
Costo PA: 8 PA.
Raggio: 16 passi.
Durata: Immediato.

Protectio armatura

La pelle di chi lancia l'incantesimo si indurisce, assicurandogli una Protezione (Pro) ulteriore. Prima di lanciare l'incantesimo, si dovrà stabilire quanta Pro ottenere (fino ad un massimo di 3 punti). Il costo di PA dipende dalla Pro ricevuta.
Prova: Acume / Intuito / Destrezza.
Tempo di lancio: 1 azioni.
Costo PA: 4 PA per Pro 1, 8 PA per Pro 2, 16 PA per Pro 3.
Raggio: Sé stesso.
Durata: LQ × 3 minuti.

Vanitar visibili

Il corpo del bersaglio diventa del tutto invisibile. Questo non vale per i suoi abiti ed il suo equipaggiamento, che rimangono invece visibili. Per attaccare un bersaglio invisibile il valore di Att si dimezza. Gli attacchi a distanza contro questo tipo di bersaglio vanno a segno solo ottenendo un 1 sulla prova di attacco.
Prova: Acume / Intuito / Costituzione.
Tempo di lancio: 4 azioni.
Costo PA: 8 PA (attivazione dell'incantesimo) + 4 PA ogni 5 minuti di mantenimento.
Raggio: Tocco.
Durata: Mantenuto (in base al consumo di PA).

Punti fato

I ***Punti Fato*** (PFato) indicano la fortuna degli eroi e l'influenza degli Dèi sulla loro sorte. Questi punti consentono agli eroi di sopravvivere a situazioni pericolose, distinguendoli dunque dalle persone ordinarie. Si possono sfruttare nei seguenti modi:

- **Rilancio:** puoi utilizzare un PFato per rilanciare una prova, che sia di abilità, attacco, parata o attacco a distanza. Consumi un PFato per l'intera prova, indipendentemente da quanti dadi tu voglia ritirare. Per esempio, se rilanci una prova di abilità, puoi ritirare uno, due o anche tutti e tre i dadi della prova. Non è possibile rilanciare più di una volta: il risultato del rilancio è definitivo.
- **Ritirare le ferite:** puoi usare un PFato per ritirare un singolo D6 utilizzato per determinare le ferite (PImp). Puoi ritirare il tuo dado, ma non quello del tuo avversario.
- **Difesa:** puoi usare un PFato per rafforzare la tua difesa, guadagnando un bonus di +4 su tutte le difese da quel momento in poi fino alla fine del turno di combattimento.

Se vuoi rendere un po' più difficile la vita ai tuoi giocatori durante la mini-avventura "**Schiavisti della Selva Imperiale**", puoi ridurre il numero di PFato attribuiti inizialmente. Se utilizzate le schede precompilate per i personaggi di esempio, questa riduzione è stata già applicata: il valore corretto si trova nella tabella "*Punti Fato*" sulla prima pagina della scheda.

Gli schiavisti della Selva Imperiale



Severin amava passare del tempo con sua madre e guardarla lavorare alla forgia. Amava anche passeggiare con lei ed ascoltare le storie riguardo le imprese di suo padre, un soldato dell'*Armata imperiale* ai comandi dell'Imperatrice Rohaja, il quale inviava regolarmente la sua paga e notizie delle sue avventurose gesta ad Alricofondo, il villaggio di Severin. Il ragazzo sapeva sempre quando i Corrieri di Bilunk avrebbero recapitato un'altra lettera, perché sua madre gli chiedeva di andare a passeggiare insieme. Quel giorno era proprio uno di quelli: un messaggero a cavallo aveva portato un intero sacco di lettere ad Alricofondo. La madre di Severin si trovava in uno stato di tremenda apprensione, che era svanito nel momento in cui aveva rotto il sigillo, scoprendo che suo marito stava bene.

Sua madre era solita leggergli queste lettere nei pressi del lago, motivo per cui ora Severin camminava a passo spedito davanti alla donna, ansioso di ascoltare le ultime nuove di suo padre. Sotto una grande quercia, a circa mezzo miglio di distanza dal lago, Severin si fermò e si voltò. Esortò la madre a raggiungerlo. All'inizio ella rise di gusto, come faceva sempre quando il figlio si comportava in quel modo, ma improvvisamente si bloccò, come se avesse visto il Senza Nome in persona. Severin stentava a capire il motivo di quel suo sguardo, ma quando la madre estrasse dalla cinta il martello, capì finalmente che si erano imbattuti in qualcosa di davvero pericoloso.

Severin avvertì dei respiri bassi e rauchi alle sue spalle. Una crescente paura lo costrinse a voltarsi, e fu a quel punto che si ritrovò davanti gli occhi gialli di una creatura che sembrava uscita direttamente dai suoi più profondi incubi. La creatura era molto più grande di Severin. Aveva una pelliccia ispida e nera, e nella sua mano destra brandiva una sciabola seghettata. Il ghigno sulla sua bocca lasciava intravedere i canini inferiori, simili a delle zanne, e come se ciò non bastasse era in compagnia: si potevano vedere altre due sagome dalla pelliccia scura poco distanti. Severin tentò di fuggire, ma accadde tutto in un lampo. Una delle cotenne nere lo afferrò, badando bene di non farlo scappare. Gli altri si lanciarono contro sua madre, urlando le loro grida di battaglia.

"Vi imploro, mio Signore Ingerimm e mia Signora Rondra, soccorrete mia madre" pregò Severin con tutte le sue forze. Prima che potesse scoprire cosa ne sarebbe stato di lei, il predone dalla scura pelliccia caricò Severin sulle spalle e iniziò a correre. L'ultimo suo ricordo fu il pianto disperato della madre ed il suono di metallo su metallo.

Alricofondo è un piccolo e tranquillo villaggio aventuriano. I suoi abitanti vivono in condizioni modeste, non molto lontani dalla *Selva Imperiale*, una estesa foresta attorno alla quale girano moltissime leggende. Si dice che sia casa di fantasmi, fate e mostri, che la foresta stessa protegge dalla curiosità umana. Molte di queste leggende sono probabilmente superstizioni, ma ciò che di sicuro abita la Selva Imperiale è una moltitudine di bande di briganti, uno su tutti l'orco bandito ***Kurgh Dentegiallo***, specializzato nel rapimento di bambini per venderli come schiavi.

Stavolta la piccola vittima è Severin Walfonth, il figlio di dieci anni della fabbra Ghisla. Madre e figlio sono stati attaccati mentre camminavano ai margini della Selva Imperiale. Nonostante tutti gli sforzi, Ghisla non era riuscita a fermare gli orchi di Kurgh dal rapire il suo bambino. Ferita gravemente, Ghisla era riuscita a tornare ad Alricofondo e a raccontare l'accaduto allo scoltetto del villaggio, *Malor*. L'uomo è ora in preda alla disperazione. Sa bene del pericolo che quegli orchi rappresentano e teme che nessuno del villaggio sia capace di scovarli e riportare a casa sano e salvo il piccolo Severin.

Fortunatamente, gli eroi sono da poco giunti al villaggio e, sentito di questa brutta storia, senza alcuna esitazione si sono offerti di andare a caccia degli orchi.

In qualità di narratore, dovrai leggere l'intera avventura in anticipo e avrai la libertà di variare liberamente i contenuti e lo svolgimento, passando da una scena all'altra in base al comportamento dei giocatori. Per ogni scena, l'avventura ti darà alcune opzioni che potrai offrire ai giocatori, anch'esse liberamente variabili.



I punti ritardo e la ricerca del ragazzo

Certamente è una questione d'onore per gli eroi salvare il ragazzo rapito, ma dovranno far presto. Gli orchi di Kurgh hanno portato Severin nel loro rifugio nei meandri della foresta, in attesa del loro capo. Gli eroi non hanno tempo da perdere. In alcune scene di questa avventura, gli eroi potrebbero ricevere dei ***Punti Ritardo***. Se ne collezionano 4 o più, Kurgh sarà ad attenderli al rifugio quando essi arriveranno. Con meno di 4 punti, avranno solo a che fare con gli orchi di Kurgh.

Chiedere aiuto ai villici

Non sarà un compito facile setacciare l'intera foresta alla ricerca di Severin. Se gli eroi chiederanno aiuto ai villici di Alricofondo oppure allo scoltetto Malor, potranno effettuare una prova di gruppo cumulativa su *Parlantina (Intuito/Intuito/Carisma)*:

Prova di Parlantina

- **LQ 1:** Lo scoltetto Malor consegna agli eroi una pozione curativa che ristabilisce 1D6+2 PV quando bevuta.
- **LQ 2–3:** Oltre alla pozione, i villici raccolgono 30 talleri d'argento che promettono agli eroi come ricompensa nel caso ritrovassero il giovane.
- **LQ 4+:** Oltre alla pozione e alla ricompensa, Malor consegna agli eroi un vasetto vecchio e polveroso contenente del balsamo per armi. Quando applicato su una lama, questa infliggerà +1 PImp per un intero giorno.

Sulle tracce

Come prima cosa gli eroi dovranno scovare e seguire le tracce degli orchi. Per ritrovare il sentiero percorso da Ghisla e da Severin grazie alle impronte o ad altri indizi, dovranno fare una prova di gruppo cumulativa su *Tracce (Coraggio/Agilità/Costituzione)*.

Gli eroi hanno bisogno di un LQ totale di 3. Per ogni LQ sotto al 3, riceveranno un *Punto Ritardo* (troveranno comunque le tracce anche se tutti falliscono le loro prove, ma la ricerca durerà di più o dovranno intervenire i villici ad aiutarli).

La caduta

Gli eroi seguono la traccia degli orchi e si addentrano nella foresta. Questa parte della Selva Imperiale ha un aspetto spettrale ed è piena di inquietanti rumori. Una tempesta di giorni addietro ha reso il terreno morbido e cedevole.





Cinghiale

Coraggio	15	**Acume***	13
Intuito	12	**Carisma**	10
Destrezza	11	**Agilità**	10
Costituzione	15	**Forza**	15

Movimento	10	**Iniziativa**	11+1D6
Punti Vita	35	**Punti Astrali**	—
Schivata	5	**Protezione**	0

Morso e testata: Att 15 Par — PImp 1D6+4

Competenze: *Controllo del Corpo* 4 *(15/10/15)*, *Percezione* 4 *(15/10/15)*.

Comportamento: All'inizio dello scontro, il narratore tira 1D6 per determinare il comportamento dell'animale. Il cinghiale combatte fino alla morte dell'avversario (1–2), interrompe il combattimento dopo 1D6 turni (3–4) o combatte fino ad aver perso il 50% dei Punti Vita (5–6).

Fuga: Alla perdita del 50% dei PV iniziali (vedi sopra).

Note: * Il valore di *Acume* degli animali non è confrontabile con quello degli eroi o degli altri personaggi.

Dopo circa mezz'ora di cammino, il sentiero degli orchi conduce lungo un argine ricoperto di vegetazione. Sotto al peso degli eroi, l'argine cede improvvisamente e li fa precipitare lungo il pendio verso un gruppo di folti rovi. La caduta si limita ad un paio di passi, ma a causa di rocce, radici e spine è facile farsi del male. I giocatori tirano 2D6 PFer di ferite per il proprio eroe (la Protezione garantita da abiti ed armature non ha effetto).

Ogni eroe potrà cercare di ridurre le ferite o evitarle del tutto, effettuando una prova su *Controllo del corpo (Coraggio/Agilità/Forza)*. Nel caso venga superata, l'eroe diminuisce il numero di PFer subiti di 2 per ogni LQ ottenuto.

Se ci sono feriti, gli eroi potrebbero voler raccogliere erbe curative. In tal caso, passa alla scena **Alla ricerca di erbe**. Altrimenti, puoi proseguire con **Il ponte sulla gola** oppure **Il cinghiale**, in particolare se gli eroi procedono rumorosamente o con poca attenzione.

Il cinghiale

Gli orchi non rappresentano l'unico pericolo nella Selva Imperiale. Qui vivono anche molti animali selvatici e i nostri eroi potrebbero sconfinare nel territorio di un cinghiale da un momento all'altro. Se questo dovesse accadere, l'animale irromperà attraverso la boscaglia ed attaccherà uno degli eroi. Questo incontro non accumula punti ritardo, ma può rappresentare un rischio.

- **Opzione 1:** Per calmare il cinghiale, è possibile effettuare una prova di gruppo cumulativa su *Fauna (Coraggio/Agilità/Costituzione)*. Raggiungendo un LQ di 6, il cinghiale arretra senza attaccare. Altrimenti, l'animale sceglie un eroe a caso, lo attacca per 3 turni di combattimento, e poi arretra ugualmente.
- **Opzione 2:** Per fuggire dal cinghiale, ogni eroe può tentare una prova su *Controllo del corpo (Coraggio/Agilità/Forza)*. Gli eroi che falliscono la prova subiranno un attacco da parte del cinghiale dal quale non possono difendersi. Se l'animale è infuriato (ad esempio se combatte fino alla morte, stando a quanto determinato nel riquadro a sinistra), può inseguire uno degli eroi. In genere il cinghiale è più veloce degli eroi (ha un valore di *Movimento* superiore).

Il ponte sulla gola

Gli eroi arrivano di fronte ad una grande gola. In lontananza, sull'altro lato della gola, è visibile una spira di fumo. È possibile aggirare la gola o risparmiare tempo attraversandola, percorrendo quindi un vecchio e poco rassicurante ponte levatoio. Se gli orchi sembrano essere riusciti ad attraversare il ponte traballante in qualche modo, anche gli eroi dovrebbero riuscirci.

Sfortunatamente, gli orchi hanno sabotato il ponte prima di lasciare la zona. Tentare di esaminare e riparare il ponte levatoio fa accumulare 3 punti ritardo, e gli eroi dovranno fare una prova di gruppo cumulativa su *Meccanica (Destrezza/Destrezza/Costituzione)*. Ogni LQ riduce il numero di punti ritardo di uno. Se i giocatori riescono a portarli a zero o meno, possono sottrarre 1 Punto Ritardo dal loro totale complessivo prima di procedere con la scena **Il fiume**.

- **Opzione 1:** Gli eroi possono cercare un altro passaggio oltre la gola. Ciò richiederà del tempo (+3 Punti Ritardo) ma è il modo più semplice per superare l'ostacolo.
- **Opzione 2:** Per arrampicarsi oltre gola usando mezzi di fortuna, come rampini, corde o una scala di corda, ogni eroe dovrà fare una prova su *Arrampicata (Coraggio/Agilità/Forza)*. Il fallimento significa che l'eroe raggiunge l'altro lato, ma resta ferito nel procedimento e subisce 1D6+2 PFer.

Alla ricerca di erbe

La Selva Imperiale non è soltanto la dimora di orchi e briganti. Gli eroi sanno che qui crescono molte erbe curative ed hanno una buona possibilità di trovarne a sufficienza per curare le ferite subite finora.

La ricerca però porta via del tempo. Gli eroi dovranno effettuare una prova di gruppo cumulativa, questa volta su *Flora (Coraggio/Agilità/Costituzione)*. Se nessun eroe supera questa prova, il gruppo riceve 3 Punti Ritardo e la ricerca è vana. Altrimenti, ogni LQ totalizzato ridurrà il numero di Punti Ritardo accumulati durante la ricerca di 1 (fino ad un minimo di 1 Punto Ritardo) e determina il numero di dosi di erbe curative trovate. Ogni dose guarisce 1D6 PV, ma ciascun eroe può beneficiare di questo trattamento solo una volta al giorno.

Invece di andare alla ricerca di erbe curative, eventuali maghi o elfi del gruppo possono sfruttare in qualsiasi momento l'incantesimo ***Balsamon et medicina*** per recuperare le forze senza perdere ulteriore tempo, investendo parte delle loro energie astrali.

Il fiume

Gli eroi seguono le tracce fino ad un fiume, dove si trovano a dover fronteggiare un nuovo problema. Ci sono i segni di un semplice ponte di legno, ma gli orchi devono averlo distrutto dopo il passaggio in modo da impedire qualsiasi inseguimento.

- **Opzione 1:** Gli eroi potrebbero attraversare il fiume a nuoto. Per far ciò, dovranno fare una prova su *Nuotare* *(Coraggio/Agilità/Forza)*. Gli eroi che superano la prova raggiungono l'altra riva. In caso contrario, perdono 1D6 PV a causa degli sforzi fatti per non affogare.
- **Opzione 2:** Gli eroi potrebbero improvvisare un ponte usando il legno del vecchio ponte ed altri materiali. Gli eroi accumulano 4 Punti Ritardo per questo, ma possono eliminarne 1 per ogni LQ (fino ad un minimo di 1) con una prova di gruppo cumulativa su *Lavorazione del legno* *(Destrezza/Destrezza/Costituzione)*.
- **Opzione 3:** Gli eroi potrebbero risalire o discendere lungo il fiume per cercare un altro ponte. Gli eroi accumulano 3 Punti Ritardo per far ciò, ma si tratta molto probabilmente del modo più facile per attraversare il fiume.



Orco

Coraggio	12	**Acume**	10
Intuito	13	**Carisma**	10
Destrezza	13	**Agilità**	13
Costituzione	13	**Forza**	13

Movimento	7	**Iniziativa**	13+1D6
Punti Vita	32	**Punti Astrali**	—

Schivata	7	**Protezione**			1
Sciabola:	Att 13	Par 7		PImp	1D6+3
Arco corto:	CD 13	TR 1		PImp	1D6+4
	SD 10/50/80				

Competenze: *Controllo del Corpo* 4 *(12/13/13)*, *Percezione* 5 *(12/13/13)*.

Comportamento: Gli orchi si concentrano sull'eroe con arma da mischia più pericoloso. Gli orchi muniti di arco invece prendono di mira maghi o eroi dotati di armi a distanza.

Fuga: Gli orchi non fuggono e combattono fino alla morte.

Note: Kurgh ha i medesimi valori di un orco normale, incrementati di Att +2, Par +1 e +5 PV.

Il rifugio degli orchi

Gli eroi trovano finalmente il rifugio degli orchi in una piccola radura. Al centro si staglia un grande albero solitario, al quale è legato Severin. Il bambino è imbavagliato e piagnucola sommessamente. Gli orchi intanto stanno arrostendo un'oca su un piccolo falò accanto all'albero. La grande pianta è a circa 30 passi dal limite della radura. La situazione è raffigurata nella mappa che si trova nella prossima pagina.

Gli eroi devono trovare il modo di sconfiggere gli orchi e liberare in qualche modo Severin. Sta a loro decidere come procedere. Lascia libertà ai giocatori nella pianificazione delle loro azioni e incoraggia le eventuali trovate creative.

Per facilitarti il compito, di seguito alcune opzioni che potrebbero considerare:

- **Opzione 1:** Gli eroi potrebbero provare ad intimidire gli orchi, che sia facendo un gran fracasso, minacciandoli con l'arrivo del signore locale con i suoi uomini al seguito oppure usando la magia. In ogni caso, effettueranno una prova di gruppo cumulativa su *Intimidazione* *(Intuito/Carisma/Carisma)*. Se gli eroi riescono a totalizzare almeno 3 LQ, gli orchi perderanno 2 punti ciascuno da Att/CD ed 1 punto ciascuno da Par/Scv.
- **Opzione 2:** Un personaggio col dono della magia potrebbe usare l'incantesimo ***Vanitar visibili*** per diventare invisibile e liberare Severin di nascosto.
- **Opzione 3:** Facendo rumore o con altri espedienti, i personaggi potrebbero riuscire ad attirare uno o più orchi nella boscaglia e tendere un agguato. In questo caso dovranno effettuare una prova di *Furtività* *(Coraggio/Agilità/Forza)*.





La banda di orchi

Gli orchi sono un gruppo di esiliati dalle rispettive tribù, che si sono uniti per formare una piccola banda di briganti. In totale gli eroi dovranno fronteggiare 3 orchi, tutti armati di sciabola. Uno degli orchi, che dovrebbe fare da sentinella, ma appare più interessato allo stato dell'oca arrosto, è munito anche di un arco. Se gli eroi hanno accumulato 4 o più Punti Ritardo, sarà presente anche il capo della banda, Kurgh (per un totale di 4 orchi).

Se gli eroi attaccano senza essere notati, gli orchi saranno colti talmente di sorpresa che potranno solamente usare difese ed azioni libere nel primo turno di combattimento. Potranno poi agire normalmente a partire dal secondo TC.

Quando tutti gli orchi sono morti, gli eroi potranno liberare Severin e riportarlo da sua madre.

Nel caso in cui gli eroi siano riusciti ad arrivare alla radura senza perdere tempo (con meno di 4 Punti Ritardo), il capo degli orchi sarà assente e li raggiungerà soltanto dopo un'ora circa. È a discrezione degli eroi se affrontarlo direttamente, tendergli una trappola oppure evitarlo.

Il tesoro

Proprio accanto all'albero a cui è legato Severin è nascosto un forziere contenente il malloppo degli schiavisti. Dentro ci sono 240 talleri d'argento e due pozioni curative che restituiscono 1D6 PV ognuna.

- **Opzione 1:** Per forzare la serratura della cassa, uno dei personaggi dovrà superare una prova su *Scassinare (Destrezza/Destrezza/Costituzione)*. Ogni eroe può fare un solo tentativo.
- **Opzione 2:** Se gli eroi cercano di spaccare direttamente la cassa, potranno farlo effettuando una prova di gruppo cumulativa di *Prova di forza (Coraggio/Agilità/Forza)* e raggiungendo almeno 6 LQ. Il narratore lancia 1D6. Con un risultato da 1 a 5, il tentativo manda in frantumi le ampolle con le pozioni curative.
- **Opzione 3:** Se gli eroi decidono invece di portare il forziere ad Alricofondo, la madre di Severin può aiutarli ad aprirlo. Lo scoltetto Malor lascia che gli eroi tengano le pozioni curative, ma insiste perché i talleri d'argento siano inviati alla baronessa, poiché è denaro ricavato dalle nefande azioni degli orchi. Se gli eroi decidono di affermare il loro diritto a tenere i talleri d'argento e uno di loro riesce a superare una prova di *Commercio (Destrezza/Destrezza/Costituzione)*, Malor accetta di lasciargli la metà del denaro (120 talleri d'argento).

La fine della storia

Auspicabilmente gli eroi sconfiggeranno i tirapiedi di Kurgh (e forse anche lo stesso capo orco). A quel punto non rimane altro che riportare il giovane Severin a sua madre. La donna è al settimo cielo per il ritorno di suo figlio e giura solennemente su Ingerimm, il dio dei fabbri, che come ricompensa forgerà per gli eroi un'arma o un'armatura di eccellente qualità. Anche lo scoltetto del villaggio Malor li ringrazia calorosamente per aver finalmente liberato gli abitanti di Alricofondo dai loro problemi con orchi, banditi e bimbi rapiti. Malor invita gli eroi ad una grande festa. La vittoria sui malfattori va celebrata come si deve e le cantine della locanda sono piene di squisita birra Ferdoker!

Punti avventura

A conclusione dell'avventura, tutti gli eroi ricevono ***Punti Avventura*** (PAvv), che i giocatori possono spendere per migliorare le abilità dei loro personaggi o per acquistarne di nuove. Le regole per i miglioramenti non sono incluse qui, ma se i tuoi giocatori decidono di continuare a giocare con i loro personaggi in futuro, riceveranno 5 Punti Avventura a testa per un utilizzo successivo.



Geron Trincialame

Il nome Geron fa riferimento ad uno dei più grandi eroi della storia di Aventuria. Una minacciosa e sferzante pioggia si era abbattuta sul villaggio di Piansilco il giorno in cui era nato, così i suoi genitori decisero di dargli il nome di *Geron Manosola*, santo di Rondra, Dea della tempesta. Il giovane trascorse una serena infanzia con la sua famiglia. Non possedevano grandi ricchezze, ma se la cavavano. La loro felicità però era destinata a finire presto. Geron perse la sua intera famiglia quando la calata degli orchi invase l'Impero di Mezzo. Riuscì a sfuggire al loro stesso destino soltanto arrampicandosi su un albero. Geron giurò vendetta alle maledette cotenne nere, anche a costo di dover sacrificare la sua intera vita a questo scopo.

Dopo la guerra, Geron non ebbe altra scelta che trasferirsi a Gareth, dove iniziò a lavorare come sarto apprendista da un amico di suo padre. Ma capì ben presto che non era quella la sua strada. L'unico motivo per cui restava ancora a Gareth era soltanto perché non sapeva cos'altro fare.

Un giorno, mentre vagava attraverso i malfamati quartieri a sud della città, incontrò dei mercenari che lo impressionarono molto con il loro coraggio ed i loro racconti di orchi sterminati. Geron era giovane, ma già abbastanza agile e muscoloso da impressionare il capitano dei mercenari, il quale accettò Geron come nuova recluta. Furono per lui avventurosi anni come mercenario. Abbandonò il suo cognome di famiglia e decise di chiamarsi come la compagnia in cui aveva prestato servizio per tutto quel tempo (i "Trincialame") e che era divenuta la sua nuova famiglia.

Da quel momento, battaglie e guerre diventarono il suo pane quotidiano. Nonostante i tempi difficili, Geron portò avanti con convinzione gli ideali che aveva imparato dai suoi genitori, mostrando pietà verso i nemici sconfitti. Non era interessato alla crudeltà, alle razzìe, e alle uccisioni. Si trovava spesso nella situazione di dover difendere questi princìpi con alcuni membri della sua unità. Le frequenti discussioni raggiunsero l'apice durante il saccheggio di un villaggio, durante il quale Geron si trovò costretto a scontrarsi con alcuni dei suoi compagni mercenari per salvare degli innocenti. Fu così che, disgustato da tutto, decise di abbandonare la vita del mercenario. Ora viaggia attraverso Aventuria come soldato di ventura, offrendo i suoi servigi e la sua spada a coloro che rendono la sua scarsella più pesante.

Nonostante Geron goda della fama di donnaiolo e sia noto per i suoi commenti volgari, è in realtà un uomo timido che fa molta fatica ad aprirsi con gli altri.



Coraggio	15	**Destrezza**	12
Acume	10	**Agilità**	13
Intuito	13	**Costituzione**	12
Carisma	12	**Forza**	13
Punti Vita	29	**Schivata**	7
Punti Astrali	—	**Movimento**	8
PFato	4	**Iniziativa**	14+1D6

Vantaggi: Ambidestrismo, Fortuna I, Attitudine per le armi (*Spade*).

Svantaggi: —

Abilità Speciali: Colpo possente I, Combattere a una mano, Condottiero, Conoscenza del luogo (Gareth), Finta I, Prontezza di riflessi I, Specializzazione (Arte della guerra).

Lingue: Garetiano III (lingua madre), Oloarkh II.

Lingue scritte: Alfabeto di Kuslik.

Tecniche di Combattimento: Mani nude 12 (Att 14/Par 7), Pugnali 10 (Att 12/Par 6), Armi da Scherma 6 (Att 8/Par 4), Armi da impatto 6 (Att 8/Par 4), Armi a catena 6 (Att 8/Par —), Lance 6 (Att 8/Par 4), Scudi 6 (Att 8/Par 4), Spade 11 (Att 13/Par 7), Armi inastate 6 (Att 8/Par 4), Armi da impatto a due mani 6 (Att 8/Par 4), Spade a due mani 10 (Att 12/Par 6), Balestre 12 (CD 13), Archi 6 (CD 7), Armi da lancio 10 (CD 11).

Competenze:

Fisiche (Coraggio/Agilità/Forza): Arrampicare 6, Autocontrollo 6, Ballare 0, Bisbocciare 5, Borseggiare 0, Cantare 0, Cavalcare 0, Controllo del corpo 7, Furtività 0, Giocoleria 0, Nuotare 4, Percezione 0, Prova di forza 6, Volare 0.

Sociali (Intuito/Carisma/Carisma): Camuffamento 0, Etichetta 0, Forza di volontà 4, Intimidazione 0, Parlantina 5, Perspicacia 6, Persuasione 0, Seduzione 0, Vita da strada 5.

Naturali (Coraggio/Agilità/Costituzione): Corde 0, Fauna 4, Flora 1, Orientamento 4, Pescare 0, Sopravvivenza 5, Tracce 4.

Conoscitive (Acume/Acume/Intuito): Arte della guerra 10, Arti magiche 0, Astronomia 0, Divinità e culti 3, Geografia 0, Gioco 0, Leggi 0, Matematica 0, Meccanica 0, Miti e leggende 5, Sferologia 0, Storia 0.

Artigianali (Destrezza/Destrezza/Costituzione): Alchimia 0, Commerciare 5, Cucinare 0, Curare anime 0, Curare ferite 6, Curare Malattie 0, Curare veleni 0, Disegno e Pittura 0, Guidare 0, Lavorazione della pietra 0, Lavorazione del cuoio 0, Lavorazione del Legno 4, Lavorazione del metallo 4, Musica 0, Navigare 0, Sartoria 7, Scassinare 0.

Equipaggiamento: Pugni (PImp 1D6, Att 14, Par 7), Pugnale (PImp 1D6+1, Att 12, Par 6), Balestra leggera (PImp 1D6+6, TR 8, CD 13, SD 10/50/80), Armatura di Cuoio (Pro 3), Dardi (10), Spada (PImp 1D6+5, Att 14, Par 8), 18 Talleri d'argento.

Specie: Umana
Cultura: Impero di Mezzo
Professione: Soldato
Livello di Esperienza: Esperto

Layariel Frondargento

Si dice che nessuno possa competere con gli elfi in quanto ad abilità con arco e frecce. Quando queste voci si riferiscono all'esploraselve Layariel, della tribù elfica Frondargento, non sono sicuramente esagerate.

Layariel imparò a trovare il suo sentiero attraverso la natura scorrazzando per le praterie e le foreste del nord, sviluppando un incredibile talento nel tiro con l'arco e nella caccia. Sin dalla prima volta che vide un umano, rimase incuriosita da quello strano popolo ed i loro orecchi a metà. Le usanze umane la disgustavano e l'affascinavano al tempo stesso. La curiosità si era fatta sempre più forte con il passare degli anni, e, quando i suoi genitori finalmente glielo permisero, si avventurò nel vicino paese di Rivotuono per studiarli più da vicino.



Coraggio	11	**Destrezza**	14
Acume	10	**Agilità**	15
Intuito	15	**Costituzione**	11
Carisma	13	**Forza**	11
Punti Vita	24	**Schivata**	8
Punti Astrali	35	**Movimento**	9
PFato	2	**Iniziativa**	13+1D6

Vantaggi: Avvenenza I, Canto a due voci, Veglia, Dono della magia, Senza età, Scattante, Senso della distanza, Senso eccezionale (Vista), Buiovisione I, Voce incantevole.

Svantaggi: Incompetente (*Gioco* e *Bisbocciare*) Perseguitata da spiriti minori, Olfatto sensibile, Paura degli spazi chiusi II, Difetto caratteriale (Estraneità rispetto alle religioni), Sfortuna I.

Abilità Speciali: Conoscenza del luogo (Rivotuono), Specializzazione (*Tracce*), Tradizione (Elfi).

Lingue: Isdira III (lingua madre), Garetiano I.

Lingue scritte: —

Tecniche di Combattimento: Mani nude 6 (Att 7/Par 5), Pugnali 8 (Att 9/Par 6), Armi da scherma 6 (Att 7/Par 5), Armi da impatto 6 (Att 7/Par 4), Armi a catena 6 (Att 7/Par —), Lance 6 (Att 7/Par 4), Scudi 6 (Att 7/Par 4), Spade 6 (Att 7/Par 5), Armi Inastate 6 (Att 7/Par 5), Armi da impatto a due mani 6 (Att 7/Par 4), Spade a due mani 6 (Att 7/Par 4), Balestre 6 (CD 8), Archi 12 (CD 14), Armi da lancio 6 (CD 8).

Competenze:

Fisiche (Coraggio/Agilità/Forza): Arrampicare 0, Autocontrollo 2, Ballare 0, Bisbocciare 0, Borseggiare 0, Cantare 6, Cavalcare 0, Controllo del corpo 10, Furtività 5, Giocoleria 0, Nuotare 4, Percezione 8, Prova di forza 0, Volare 0.

Sociali (Intuito/Carisma/Carisma): Camuffamento 0, Etichetta 0, Forza di volontà 2, Intimidazione 0, Parlantina 0, Perspicacia 0, Persuasione 0, Seduzione 1, Vita da strada 0.

Naturali (Coraggio/Agilità/Costituzione): Corde 0, Fauna 6, Flora 6, Orientamento 5, Pescare 3, Sopravvivenza 10, Tracce 10.

Conoscitive (Acume/Acume/Intuito): Arte della guerra 0, Arti magiche 2, Astronomia 0, Divinità e culti 0, Geografia 0, Gioco 0, Leggi 0, Matematica 0, Meccanica 0, Miti e leggende 0, Sferologia 0, Storia 0.

Artigianali (Destrezza/Destrezza/Costituzione): Alchimia 0, Commerciare 0, Cucinare 0, Curare anime 0, Curare ferite 0, Curare malattie 0, Curare veleni 0, Disegno e pittura 0, Guidare 0, Lavorazione della pietra 0, Lavorazione del cuoio 2, Lavorazione del legno 5, Lavorazione del metallo 0, Musica 6, Navigare 1, Sartoria 0, Scassinare 0.

Incantesimi: Balsamon et medicina *(Acume/Intuito/Destrezza)* 5, Protectio armatura *(Acume/Intuito/Destrezza)* 6.

Equipaggiamento: Pugni (PImp 1D6+1, Att 7, Par 5), Pugnale (PImp 1D6+2, Att 9, Par 6), Arco elfico (PImp 1D6+5, TR 1, CD 14, SD 50/100/200), Vestiti (normali), Faretra, Frecce (20), 2 Talleri d'argento.

Un importante punto di svolta nella sua vita fu la scomparsa del fratello Edorion dieci anni fa. Il giovane elfo l'aveva accompagnata a Rivotuono, per scambiare pellicce con altre merci. Durante la loro permanenza, Edorion era improvvisamente sparito senza lasciare tracce. Questo fatto aveva gettato la tribù di Layariel in un grande sconforto. Tutti i tentativi per ritrovarlo erano falliti e la tribù Frondargento alla fine abbandonò le ricerche. Ma Layariel non si arrese. Lasciò la famiglia e si spostò verso sud, alla ricerca di indizi. Trovò avventure e pericoli di ogni sorta, ma non suo fratello.

Oggi Layariel non intende tornare alla sua tribù, colpevole ai suoi occhi di aver abbandonato la ricerca di Edorion. Il mondo che ha da poco iniziato ad esplorare è traboccante di meraviglie, che Layariel deve ancora scoprire ed assaporare. I suoi viaggi l'hanno condotta fino a Gareth, dove ha fatto la conoscenza di altri avventurieri. L'elfa ha deciso di fermarsi con i mezzorecchie che, in cambio del suo aiuto, hanno promesso di aiutarla nella ricerca di suo fratello.

L'ultimo indizio suggerisce che degli schiavisti abbiano rapito e venduto Edorion. Per Layariel questo è un crimine terribile, motivo per cui vuole trovare e punire i responsabili a tutti i costi. Come tutti gli elfi, Layariel ama profondamente la libertà e non riesce ad immaginare come un elfo possa sopravvivere in cattività. Tuttavia, anche se ritrovasse suo fratello, Layariel capisce che ormai non potrebbe far ritorno alla sua famiglia. Con il passare del tempo si è allontanata dalla vera cultura elfica e la sua famiglia le è ormai molto più estranea di quel manipolo di mezzorecchi che ora chiama amici.

Specie: Elfica
Cultura: Elfi delle rive
Professione: Esploraselve
Livello di Esperienza: Esperta

Arbosh figlio di Angrax

Arbosh è il maggiore di quattro gemelli nati da due nani dell'Incudine: Angrax, un noto coltivatore di funghi, e Valoshgra, un'abile nana fabbra. Uno strano presagio aveva annunciato la sua nascita: i suoi tre fratelli erano venuti al mondo con capelli corvini, mentre quelli di Arbosh erano bianchi, un segno che l'iniziato del suo dio Angrosh interpretò come favorevole. Oggi raccontano addirittura che la barba di Arbosh cominciò a crescere in tenerissima età. In realtà, egli rimase imberbe fino al suo 25-esimo anno d'età e le sue guance lisce suscitavano parecchia derisione.

Dopo il suo *battesimo di fuoco*, che aveva segnato il suo passaggio all'età adulta, Arbosh apprese l'arte della lavorazione del ferro da sua madre. Quando finalmente la sua barba iniziò a crescere, crebbe anche la sua autostima. Malgrado le sue grosse mani, era molto abile e sapeva, ad esempio, fabbricare minuti anelli per catenelle e cotte di maglia oppure creare raffinati congegni meccanici.

Tuttavia non riusciva a trovare soddisfazione nella sua professione. Sin da piccolo, aveva letteralmente divorato tutte le storie sui coraggiosi eroi nani dell'Età del ferro. Sentiva il bisogno di esplorare il mondo, vedere ciò che ci fosse oltre le mura del suo antro. Arbosh sognava di viaggiare attraverso Aventuria e di vivere eccitanti avventure, almeno per qualche decennio, per poi far ritorno come un nano che si era fatto da solo e quindi corteggiare una graziosa nana. Grazie ad un commerciante apprese della tradizione degli artigiani umani di viaggiare alla ricerca di lavoro, in modo da accrescere le loro abilità lavorando al servizio di esperti della loro arte. Affascinato da questa usanza, decise di lasciare la sua casa al termine dell'apprendistato e quindi cominciare a girare il mondo.



Coraggio	14	**Destrezza**	13
Acume	10	**Agilità**	11
Intuito	13	**Costituzione**	15
Carisma	9	**Forza**	15
Punti Vita	38	**Schivata**	6
Energia Astrale	—	**Movimento**	6
PFato	2	**Iniziativa**	13+1D6

Vantaggi: Osso duro, Insensibilità alla magia, Immunità al Tulmadron, Buiovisione I.

Svantaggi: Incompetente (*Nuotare*), Integrità (Onore di guerriero nano), Sfortunato I, Caratteristica negativa (Cupidigia, Iracondia).

Abilità Speciali: Specializzazione (Arte della guerra), Conoscenza del luogo (Antro natìo), Colpo possente I e II.

Lingue: Rogolan III (lingua madre), Garetiano III.

Lingue scritte: Alfabeto di Kuslik, Rune Rogolan.

Tecniche di Combattimento: Mani nude 12 (Att 14/Par 8), Pugnali 6 (Att 8/Par 4), Armi da scherma 6 (Att 8/Par 4), Armi da impatto 12 (Att 14/Par 8), Armi a catena 6 (Att 8/Par —), Lance 6 (Att 8/Par 5), Scudi 6 (Att 8/Par 5), Spade 6 (Att 8/Par 5), Armi inastate 6 (Att 8/Par 5), Armi da impatto a due mani 12 (Att 14/Par 8), Spade a due mani 6 (Att 8/Par 5), Balestre 12 (CD 13), Archi 6 (CD 7), Armi da lancio 6 (CD 7).

Competenze:

Fisiche (Coraggio/Agilità/Forza): Arrampicare 0, Autocontrollo 7, Ballare 0, Bisbocciare 8, Borseggiare 0, Cantare 0, Cavalcare 4, Controllo del corpo 7, Furtività 6, Giocoleria 0, Nuotare 0, Percezione 6, Prova di forza 10, Volare 0.

Sociali (Intuito/Carisma/Carisma): Camuffamento 0, Etichetta 5, Forza di volontà 8, Intimidazione 5, Parlantina 0, Perspicacia 2, Persuasione 0, Seduzione 0, Vita da strada 0.

Naturali (Coraggio/Agilità/Costituzione): Corde 0, Fauna 0, Flora 0, Orientamento 1, Pescare 0, Sopravvivenza 0, Tracce 0.

Conoscitive (Acume/Acume/Intuito): Arte della guerra 10, Arti magiche 0, Astronomia 0, Divinità e culti 3, Geografia 0, Gioco 0, Leggi 0, Matematica 4, Meccanica 3, Miti e leggende 3, Sferologia 0, Storia 7.

Artigianali (Destrezza/Destrezza/Costituzione): Alchimia 0, Commerciare 0, Cucinare 0, Curare anime 0, Curare ferite 0, Curare malattie 0, Curare veleni 0, Disegno e pittura 0, Guidare 0, Lavorazione della pietra 2, Lavorazione del cuoio 0, Lavorazione del legno 0, Lavorazione del metallo 10, Musica 0, Navigare 0, Sartoria 0, Scassinare 0.

Equipaggiamento: Pugni (PImp 1D6+1, Att 14, Par 8), Pugnale (PImp 1D6+1, Att 8, Par 4), Cotta di maglia (Pro 4), Maglio nanico (PImp 1D6+8, Att 14, Par 7), 25 Talleri d'argento.

Durante i suoi viaggi, Arbosh si unì casualmente ad altri avventurieri, finendo addirittura alla corte dell'Alto Re dei nani Albrax, che ebbe modo di apprezzarlo non soltanto per le eccellenti armi ed armature che forgiava, ma anche per il suo coraggio in combattimento.

Quando non è al servizio dell'Alto Re, Arbosh ama viaggiare per Aventuria con i suoi amici umani, sempre alla ricerca di nuove sfide, sia che esse comportino il combattimento o la creazione di un nuovo capolavoro alla forgia. L'impresa che racconta più frequentemente è lo scontro con un ciclope: Arbosh voleva carpire i segreti della lavorazione del ferro del popolo ciclopico, ma l'incontro era terminato in uno scontro tutt'altro che pacifico, vinto poi dal nano contro ogni previsione.

Specie: Nanica
Cultura: Nani dell'Incudine
Professione: Guerriero
Livello di Esperienza: Esperto

Mirhiban al'Orhima

Le accademie magiche della città di Fasar tentano di trovare tutti i bambini con talento magico già in tenera età, al fine di sviluppare il loro potenziale. Nel caso di Mirhiban, è stato il mago senza gilda Halid abu'l Ketab il primo a riconoscere il suo talento. Nessuno del suo villaggio natale avrebbe mai immaginato che la figlia di due coltivatori di riso avrebbe un giorno studiato l'arte della magia nella lussuosa casa di un mago.

I primi esercizi di Mirhiban mostravano già che la ragazza possedeva un'attitudine speciale per l'elemento del fuoco. Sapeva accendere candele e spegnere le fiamme, lanciare una lancia di fuoco al suo primo tentativo (aveva, in quella situazione, bruciacchiato la coda del gatto di casa) e ben presto aveva dimostrato che era più esperta del suo maestro ad evocare gli elementali del fuoco.

Terminati gli studi, Mirhiban iniziò a studiare la storia dei leggendari maghi moghul del Gadanga, i cui segreti la avevano affascinata durante tutta la giovinezza.



Coraggio	14	**Destrezza**	12
Acume	15	**Agilità**	12
Intuito	14	**Costituzione**	10
Carisma	14	**Forza**	9
Punti Vita	25	**Schivata**	6
Punti Astrali	35	**Movimento**	8
PFato	3	**Iniziativa**	13+1D6

Vantaggi: Rigenerazione astrale accelerata I, Dono della magia.

Svantaggi: Difetto caratteriale (Vanità).

Abilità Speciali: Vincolo del bastone, Conoscenza del luogo (Fasar), Tradizione (Maghi delle gilde).

Lingue: Tulamidya III (lingua madre), Garetiano II.

Lingue scritte: Alfabeto di Kuslik, Simboli Tulamidya.

Tecniche di Combattimento: Mani nude 6 (Att 8/Par 4) Pugnali 6 (Att 8/Par 4), Armi da scherma 6 (Att 8/Par 4), Armi da impatto 6 (Att 8/Par 3), Armi a catena 6 (Att 8/Par —), Lance 6 (Att 8/Par 3), Scudi 6 (Att 8/Par 3), Spade 6 (Att 8/Par 4), Armi inastate 8 (Att 10/Par 5), Armi da impatto a due mani 6 (Att 8/Par 3), Spade a due mani 6 (Att 8/Par 3), Balestre 6 (CD 7), Archi 6 (CD 7), Armi da lancio 6 (CD 7).

Competenze:

Fisiche (Coraggio/Agilità/Forza): Arrampicare 0, Autocontrollo 0, Ballare 0, Bisbocciare 0, Borseggiare 0, Cantare 0, Cavalcare 0, Controllo del corpo 0, Furtività 0, Giocoleria 0, Nuotare 0, Percezione 5, Prova di forza 0, Volare 0.

Sociali (Intuito/Carisma/Carisma): Camuffamento 0, Etichetta 0, Forza di volontà 8, Intimidazione 0, Parlantina 3, Perspicacia 2, Persuasione 0, Seduzione 0, Vita da strada 3.

Naturali (Coraggio/Agilità/Costituzione): Corde 0, Fauna 0, Flora 0, Orientamento 0, Pescare 0, Sopravvivenza 0, Tracce 0.

Conoscitive (Acume/Acume/Intuito): Arte della guerra 0, Arti magiche 10, Astronomia 0, Divinità e culti 4, Geografia 5, Gioco 8, Leggi 0, Matematica 0, Meccanica 0, Miti e leggende 6, Sferologia 6, Storia 7.

Artigianali (Destrezza/Destrezza/Costituzione): Alchimia 0, Commerciare 4, Cucinare 0, Curare anime 0, Curare ferite 0, Curare malattie 0, Curare veleni 0, Disegno e pittura 0, Guidare 0, Lavorazione della pietra 0, Lavorazione del cuoio 0, Lavorazione del legno 0, Lavorazione del metallo 0, Musica 0, Navigare 0, Sartoria 0, Scassinare 0.

Incantesimi: *Ignifaxius (Coraggio/Acume/Carisma)* 8, *Vanitar visibili (Acume/Intuito/Costituzione)* 5.

Equipaggiamento: Pugni (PImp 1D6, Att 8, Par 4), Amuleto, Collana, Cintura con scarselle (2), Abito da maga, Bastone da maga (lungo, PImp 1D6+2, Att 9, Par 7), 14 Talleri d'argento.

Ma una maga purtroppo non può vivere di solo studio e aria: per guadagnare del denaro, accettò di tanto in tanto degli incarichi che la portavano in paesi lontani. Fortunatamente, il suo maestro le aveva insegnato molto di più della sola magia del fuoco (anche lui era stato un mago errante durante la sua giovinezza, per cui sapeva bene quali poteri magici potevano dimostrarsi utili lungo la strada).

Oltre a studiare la storia dei maghi moghul, un'altra passione di Mirhiban è la ricerca di *occhi di tenebra*. Da bambina aveva ascoltato i racconti dei cantastorie nei bazar circa questi artefatti leggendari e avrebbe dato qualsiasi cosa per poterne esaminare uno.

I suoi compagni apprezzano la maga per la sua profonda conoscenza della magia, ma come tutti gli elementalisti del fuoco, Mirhiban è un po' irascibile. Potrà non sapere come usare un'arma, ma la sua magia può essere letale, e ciò ha instillato terrore in più di un malintenzionato. Quando percepisce dell'ingiustizia, si fa avanti senza alcuna esitazione. Quando discute, lo fa con ardore. E se dimostra di apprezzarti, sappi che puoi affidarle la tua vita.

Specie: Umana
Cultura: Mhanadistana
Professione: Maga
Livello di Esperienza: Esperta

Carolan Calavanti

Carolan usa un nome diverso in ogni città, anche se il suo preferito resta Calavanti. Quando si trova a Kuslik, città in cui è ricercato per frode, si fa chiamare Ramirez Zotti. Nella città di Grangor, è pubblicamente conosciuto come Lorenzo Dicora, e le guardie a Vinsalt cercano in lungo e in largo un ladro mezzelfo chiamato Furio Faruzzi...

Quasi 30 anni fa, questa canaglia dalle orecchie a punta fu abbandonata da neonato sui gradini del tempio di Tsa a Vinsalt. L'iniziato che lo raccolse si accorse subito del fatto che era un mezzelfo, ma fu gentile e fece di tutto per dargli una casa. Tuttavia, la vita quotidiana piuttosto caotica degli iniziati di Tsa favorì uno sporadico contatto tra Carolan ed i criminali di Vinsalt, grazie ai quali imparò ben presto le regole della strada come membro di una banda di bambini. Fu contattato in seguito da *Niam* di Bosparan, la regina del mondo sotterraneo di Vinsalt, che gli assicurò ulteriori opportunità per affinare le proprie abilità.

Nonostante la sua educazione come ladro e borseggiatore, Carolan non ruba mai ai poveri. I suoi pensieri di tanto in tanto sono rivolti ai suoi veri genitori, la cui discendenza parzialmente elfica accetta con noncuranza. Del fatto che i bambini con cui è cresciuto lo chiamassero "orecchiappunta" non si è mai curato veramente.

L'affascinante personalità di Carolan attrae uomini e donne allo stesso tempo, un talento che lo aiuta molto quando si tratta di guadagnare denaro giocando a *boltan* nelle taverne. Cerca di evitare di restare coinvolto in reati troppo gravi: si limita solitamente a commettere dei piccoli furtarelli, ma alle volte sente la mancanza dell'eccitazione e del brivido del vero ladro. È abilissimo nello scassinare serrature, nel nascondersi nell'ombra e nel sottrarre scarselle a vittime ignare.

A causa della sua straordinaria sfortuna, Carolan si ritrova costantemente immischiato in situazioni pericolose. Phex si è sempre dimostrato di essere dalla sua parte e, finora, lo ha spesso tirato fuori dai guai per il rotto della cuffia. Essendo cresciuto in un tempio di Tsa, Carolan ha abbracciato gli insegnamenti della Dea sui nuovi inizi: sa che ogni situazione cela in sé una nuova possibilità. Bisogna solo saperla cogliere (e conservare il proprio senso dell'umorismo).



Coraggio	10	**Destrezza**	14
Acume	12	**Agilità**	15
Intuito	14	**Costituzione**	12
Carisma	13	**Forza**	10
Punti Vita	29	**Schivata**	9
Energia Astrale	—	**Movimento**	9
PFato	4	**Iniziativa**	13+1D6

Vantaggi: Attitudine (*Scassinare*), Fortuna I, Scattante, Fiuto della volpe.

Svantaggi: Caratteristica negativa (Cupidigia, Curiosità), Scalogna.

Abilità Speciali: Combattere a una mano, Conoscenza del luogo (Havena, Vinsalt), Disinnescare trappole, Finta I, Schivata felina I, Specializzazione (*Vita da strada*), Stoccata precisa I, Tiro preciso I, Volpesco.

Lingue: Garetiano III (lingua madre), Isdira I, Thorwaliano II.

Lingue scritte: Alfabeto di Kuslik.

Tecniche di Combattimento: Mani nude 12 (Att 12/Par 8), Pugnali 10 (Att 10/Par 7), Armi da scherma 12 (Att 12/Par 8), Armi da impatto 6 (Att 6/Par 3), Armi a catena 6 (Att 6/Par —), Lance 6 (Att 6/Par 3), Scudi 6 (Att 6/Par 3), Spade 6 (Att 6/Par 5), Armi inastate 6 (Att 6/Par 5), Armi da impatto a due mani 6 (Att 6/Par 3), Spade a due mani 6 (Att 6/Par 3), Balestre 6 (CD 8), Archi 6 (CD 8), Armi da lancio 10 (CD 12).

Competenze:

Fisiche (Coraggio/Agilità/Forza): Arrampicare 6, Autocontrollo 6, Ballare 1, Bisbocciare 4, Borseggiare 7, Cantare 0, Cavalcare 0, Controllo del corpo 7, Furtività 5, Giocoleria 0, Nuotare 4, Percezione 8, Prova di forza 0, Volare 0.

Sociali (Intuito/Carisma/Carisma): Camuffamento 2, Etichetta 2, Forza di volontà 7, Intimidazione 3, Parlantina 8, Perspicacia 5, Persuasione 0, Seduzione 4, Vita da strada 10.

Naturali (Coraggio/Agilità/Costituzione): Corde 0, Fauna 0, Flora 0, Orientamento 5, Pescare 0, Sopravvivenza 0, Tracce 0.

Conoscitive (Acume/Acume/Intuito): Arte della guerra 0, Arti magiche 0, Astronomia 0, Divinità e culti 4, Geografia 1,Gioco 7, Leggi 5, Matematica 6, Meccanica 4, Miti e leggende 5, Sferologia 0, Storia 2.

Artigianali (Destrezza/Destrezza/Costituzione): Alchimia 0, Commerciare 6, Cucinare 0, Curare anime 0, Curare ferite 0, Curare malattie 0, Curare veleni 0, Disegno e pittura 0, Guidare 0, Lavorazione della pietra 0, Lavorazione del cuoio 0, Lavorazione del legno 0, Lavorazione del metallo 0, Musica 2, Navigare 1, Sartoria 0, Scassinare 7.

Equipaggiamento: Pugni (PImp 1D6+1, Att 12, Par 8), Abiti semplici, Carte da Boltan, Stocco (PImp 1D6+4, Att 14, Par 9), Pugnale da lancio (PImp 1D6+1, TR 1, CD 12, SD 2/10/15), 7 Talleri d'argento.

Specie: Mezzelfica
Cultura: Impero Horasiano
Professione: Canaglia
Livello di Esperienza: Esperto

Tjalva Garheltdottir

Già da bambina, questa nativa di Olport era una spanna più alta di tutti i suoi compagni di gioco. Sua madre le diede il soprannome "orsa" e lei lo usa orgogliosamente da allora. In effetti, nessun'altra bestia riflette la personalità di Tjalva tanto quanto l'orso: tranquilla e accorta con i suoi amici, selvaggia e pericolosa in battaglia.

Quando Tjalva era giovane, molti olportiani si domandavano se la ragazza avesse ereditato la natura indomabile del padre. Lui era quello che i Thorwaliani chiamano un "figlio di Swafnir": un *berserker*. Poteva accadere che a volte Tjalva dimostrasse degli accenni di focosa rabbia, ma sua madre e i suoi amici erano sempre capaci di calmarla prima che lei perdesse il controllo. D'altro canto, nessuno era in grado di calmare il padre una volta scatenata la sua ira, motivo per cui era stato allontanato da coloro che amava.

La madre di Tjalva non era una marinaia, bensì una guerriera che aveva combattuto al servizio di *Tronde Torbenson*, il noto Etmano degli Etmani, ed anche Tjalva voleva seguirne le orme. Come sua madre, ciò che la interessava erano le dimostrazioni di coraggio, onore e rispetto, non l'oro o i saccheggi. La sua forza e la sua stupefacente altezza rendevano pressoché sicuro il fatto che avrebbe potuto percorrere qualsiasi strada avesse deciso di seguire.



Tjalva ha imparato a maneggiare le armi al castello di Prem e nella zona si è rapidamente guadagnata la reputazione di guerriera forte e tenace. Molti tra gli etmani e gli jarl hanno ambito ai suoi servigi, ma Tjalva ha sempre dovuto rifiutare: dentro di sé percepisce quella rabbia ardente ereditata da suo padre, che lotta per venire a galla. Se mai dovesse farlo, nessuno sarebbe al sicuro. Per proteggere da sé stessa la sua famiglia e i suoi amici, ha deciso di allontanarsi e mettersi in viaggio.

Dopo aver attraversato Aventuria in lungo ed in largo, si è infine unita ad un piccolo gruppo di avventurieri. Tjalva si sente a suo agio tra i suoi nuovi compagni, ma evita attentamente di legarsi troppo ad essi, per paura di quello che potrebbe fare il figlio di Swafnir che è in lei.

Come molta sua gente, Tjalva cova un odio particolare per gli alanfani e gli altri schiavisti.

Coraggio	14	**Destrezza**	10
Acume	10	**Agilità**	12
Intuito	14	**Costituzione**	14
Carisma	11	**Forza**	15
Punti Vita	33	**Schivata**	6
Energia Astrale	—	**Movimento**	8
PFato	3	**Iniziativa**	13+1D6

Vantaggi: Elevata tenacia.

Svantaggi: Caratteristica negativa (Superstizione, Curiosità).

Abilità Speciali: Conoscenza del luogo (Olport), Colpo possente I.

Lingue: Thorwaliano III (lingua madre), Garetiano III.

Lingue scritte: Alfabeto di Kuslik.

Tecniche di Combattimento: Mani nude 12 (Att 14/Par 8), Pugnali 6 (Att 8/Par 4), Armi da scherma 6 (Att 8/Par 4), Armi da impatto 12 (Att 14/Par 8), Armi a catena 6 (Att 8/Par —), Lance 6 (Att 8/Par 5), Scudi 10 (Att 12/Par 7), Spade 10 (Att 12/Par 7), Armi inastate 6 (Att 8/Par 5), Armi da impatto a due mani 10 (Att 12/Par 7), Spade a due mani 6 (Att 8/Par 5), Balestre 6 (CD 6), Archi 6 (CD 6), Armi da lancio 10 (CD 10).

Competenze:

Fisiche (Coraggio/Agilità/Forza): Arrampicare 2, Autocontrollo 4, Ballare 0, Bisbocciare 4, Borseggiare 0, Cantare 0, Cavalcare 0, Controllo del corpo 5, Furtività 0, Giocoleria 0, Nuotare 5, Percezione 3, Prova di forza 7, Volare 0.

Sociali (Intuito/Carisma/Carisma): Camuffamento 2, Etichetta 2, Forza di volontà 5, Intimidazione 6, Parlantina 2, Perspicacia 5, Persuasione 0, Seduzione 0, Vita da strada 2.

Naturali (Coraggio/Agilità/Costituzione): Corde 3, Fauna 2, Flora 2, Orientamento 5, Pescare 3, Sopravvivenza 3, Tracce 2.

Conoscitive (Acume/Acume/Intuito): Arte della guerra 4, Arti magiche 1, Astronomia 2, Divinità e culti 4, Geografia 2, Gioco 4, Leggi 3, Matematica 2, Meccanica 2, Miti e leggende 5, Sferologia 0, Storia 2.

Artigianali (Destrezza/Destrezza/Costituzione): Alchimia 0, Commerciare 2, Cucinare 0, Curare anime 0, Curare ferite 2, Curare malattie 0, Curare veleni 0, Disegno e pittura 0, Guidare 0, Lavorazione della pietra 0, Lavorazione del cuoio 0, Lavorazione del legno 0, Lavorazione del metallo 0, Musica 0, Navigare 4, Sartoria 0, Scassinare 0.

Equipaggiamento: Pugni (PImp 1D6+1, Att 14, Par 8), Abiti semplici, Armatura di cuoio (Pro 3), Naso d'orco (PImp 1D6+6, Att 13, Par 6), Scudo thorwaliano (PImp 1D6+1, Att 7, Par 11), 12 Talleri d'argento.

Specie: Umana
Cultura: Thorwaliana
Professione: Guerriera
Livello di Esperienza: Esperta



Alla scoperta di Aventuria

Il cuore di Aventuria è l'***Impero di Mezzo***, controllato dai potenti signori con autorità sulle loro province e tenuto assieme dalla giovane Imperatrice Rohaja. Questa terra è patria di arditi eroi che si battono per mantenere l'ordine sacro degli Dèi. L'impero accoglie anche i popoli dei torvi nani e le loro città sotterranee, scavate in profondità nelle montagne assieme alle loro miniere. La capitale dell'impero è *Gareth*, la più vasta città dell'intero continente. Una variegata metropoli che può far da sfondo a centinaia di eccitanti avventure.

Le ***Terre degli Orchi*** si estendono nelle brulle steppe al confine nordoccidentale dell'Impero di Mezzo. In eterna lotta con i cavalieri dell'impero, gli orchi vengono chiamati cotenne nere dagli umani per via del loro manto scuro ed ispido. Sono da tutti ritenuti barbari, crudeli ed ansiosi di mettere alla prova la loro forza contro chiunque sia così stupido da sfidarli.

Ad ovest di queste terre si trova il ***Thorwal***, patria di intrepidi marinai e razziatori che venerano il dio balena *Swafnir* e le cui navi minacciano tutte le coste occidentali di Aventuria.

A sud dell'Impero di Mezzo, l'illuminato ***Impero Horasiano*** è noto come patria di artisti e poeti. Le città di questo fertile territorio sono governate da patrizi e famiglie aristocratiche che lottano incessantemente per surclassare i loro rivali. A capo dell'impero si trova il cosiddetto *Horas*, un uomo che, in quanto figlio di un drago, regna con sbalorditiva lungimiranza.

Appena oltre le coste horasiane si trova l'arcipelago delle ***Isole dei Ciclopi***: la boschiva residenza di creature come ciclopi, minotauri e fate. Politicamente, le isole appartengono all'Impero Horasiano, ma la popolazione umana delle isole ha una cultura profondamente differente da quella dei cugini di terraferma.

Ancora più a sud si trova l'***Imperium di Al'Anfa***, la cui omonima capitale, a volte chiamata "la pustola del sud", è caratterizzata da sotterfugi e decadenza. Qui la vita di uno straniero senza mezzi non vale più di quanto venga offerto per il suo corpo sul mercato degli schiavi. La maggior parte di questi appartengono ai grandi proprietari terrieri e lavorano nelle piantagioni per aumentare la già inestimabile ricchezza dei loro padroni.





Le ***giungle grondanti*** del sud più profondo e le ***Isole Frondose*** appartengono al popolo della foresta ed agli utulu, le cui dure lotte quotidiane per la sopravvivenza includono le minacce dei cacciatori di uomini e degli schiavisti.

Le tribù novadi dominano il ***Deserto del Khomù***. Qui le carovane cadono quotidianamente vittime sia dello spietato clima della regione, sia dei guerrieri nomadi del Califfato. I novadi adorano un solo dio, chiamato *Rastullah*, e si prendono gioco degli stranieri politeisti, che considerano degli ignoranti selvaggi.

Ancor più ad est si estendono le ***Terre dei Tulamidi***, controllate da sultani ed emiri. Le numerose città-stato di questa regione sono famose per i loro evocatori di geni, ladri furbacchioni e bazar pieni di merci esotiche.

Le ***Terre d'Ombra*** erano un tempo una provincia dell'Impero di Mezzo. Finite sotto il dominio dei servi dei potenti *arcidemoni* anni fa, ora sono diventate un territorio pericoloso, dove evocatori, negromanti e nobili senza scrupoli perseguono i propri biechi obiettivi, senza badare né alle leggi umane, né a quelle divine.

Le foreste nordiche e le praterie attorno al Sass de la Salamander sono la patria degli elfi. Noti per la loro bellezza ed eleganza, sono spesso anche temuti per il crudele trattamento che riservano a coloro che sconfinano nel loro dominio, il che tiene alla larga orchi ed umani. Gli elfi, secondo la leggenda, sono creature magiche scaturite dalla luce stessa. Le loro lunghe vite sono accompagnate da musica e canto.

Nelle vaste distese del nord non c'è null'altro che neve e gelo. Solo poche persone osano affrontare gli elementi qui, cacciatori di pellicce e cercatori d'oro perlopiù. I barbari fjarninghi sono l'unica popolazione umana ad aver scelto questo luogo inospitale come patria, affrontando ghiacci, yeti, elfi oscuri ed alcuni dei più antichi misteri di Aventuria.


Gli alti Ghiacci
Le Foreste del Nord
Thorwal e
Gjalschia
Le Steppe degli Orchi e
l'ex Lega delle Città Svelltiche
I Regni
Rivali
Le Terre d'Ombra
L'Impero di Mezzo
Gli Antri
dei Nani
Arania
L'Isola
del Maraskan
Le Terre
dei Tulamidi
Il Deserto del Khomù
ed il Califfato
L'Impero Horasiano
Le Paludi Lacertidi
Le Città Stato
di Meridiana
Le Giungle
Grondanti
Altoum e
le Isole Frondose
Aventuria

Uno Sguardo nel Buio

Il più grande gioco di ruolo tedesco

Il mondo dell'avventura fantastica

Das Schwarze Auge è stato pubblicato nella sua prima edizione in Germania nel 1984, approdando in Italia sotto il nome di ***Uno Sguardo nel Buio*** appena due anni dopo. Nel frattempo sono passati oltre 35 anni dalla prima apparizione del fantastico mondo di Aventuria. Molte cose sono cambiate, ma altrettante sono rimaste invece inalterate.

Questo fascicolo nelle tue mani non è soltanto un assaggio della 5a edizione di ***Uno Sguardo nel Buio***, bensì—esattamente come lo era il libro dell'*Introduzione all'Avventura Fantastica*—il biglietto d'ingresso per un affascinante mondo di avventura!

La storia viva di Aventuria

Il continente del gioco ha un passato incredibilmente ricco. Giocatori come te ne hanno segnato il destino, contribuendo così alla "storia viva" di Aventuria, sviluppata continuamente di mese in mese e pubblicata regolarmente nelle uscite del *Messaggero di Aventuria*, il giornale ufficiale di Uno Sguardo nel Buio disponibile gratuitamente sul nostro sito.

I vostri eroi potranno vivere da protagonisti gli eventi della storia aventuriana, affrontando una delle avventure ufficiali. Ad esempio, *Rivelazione celeste* o *La rovina di Arivor*, che permettono di intervenire in prima persona in occasione di avvenimenti che modificano l'aspetto di Aventuria per sempre. Con il librogioco *Il vampiro di Havena* è invece possibile affrontare un'avventura in solitaria, seguendo una storia a bivi che si avvale delle regole e dell'ambientazione di USnB.





I manuali di gioco

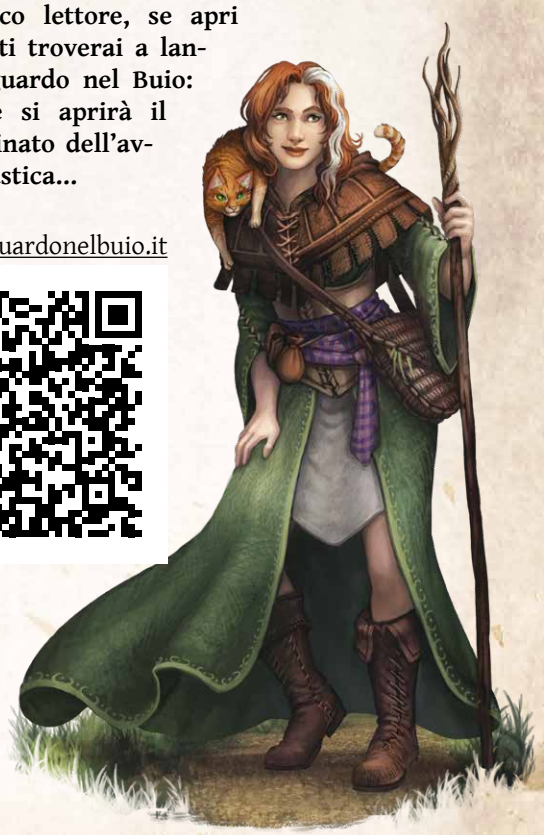
La 5a edizione del regolamento di ***Uno Sguardo nel Buio*** è il prodotto di anni di raffinazione e limatura. Il risultato è un sistema basato su pochi essenziali concetti e con un flessibile sistema modulare.

Il manuale del **Regolamento** è tutto ciò che serve per intraprendere la tua nuova carriera da avventuriero: contiene le regole di base, le informazioni per la creazione dei personaggi e tutte le altre regole essenziali, che riguardano ad esempio la magia o le opere divine.

L'**Almanacco di Aventuria** permette di approfondire tutte le infinite sfaccettature di questo dettagliato mondo parallelo, mentre il **Gran bestiario di Aventuria** contiene una vasta raccolta di mostri ed animali.

Attento, amico lettore, se apri questo libro ti troverai a lanciare Uno Sguardo nel Buio: davanti a te si aprirà il mondo sconfinato dell'avventura fantastica...

www.unosguardonelbuio.it



The Dark Eye

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIA, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA and THE DARK EYE are trademarks of Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Copyright © 2022 by Ulisses Spiele GmbH. All rights reserved.

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, whether electronic, mechanical, photocopy, recording, or otherwise, without prior written consent by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Ottobre 2022