

QUEST FORGE

IL COVO DEGLI ORCHI



IL COVO DEGLI ORCHI

P R E F A Z I O N E

Al corrente dell'andirivieni di turisti provenienti dalla città reale in visita alle Colline Ventose, un gruppo di orchi ha deciso di occupare una vecchia torre di guardia; una volta la torre veniva utilizzata dall'esercito per controllare la situazione e pattugliare la zona circostante.

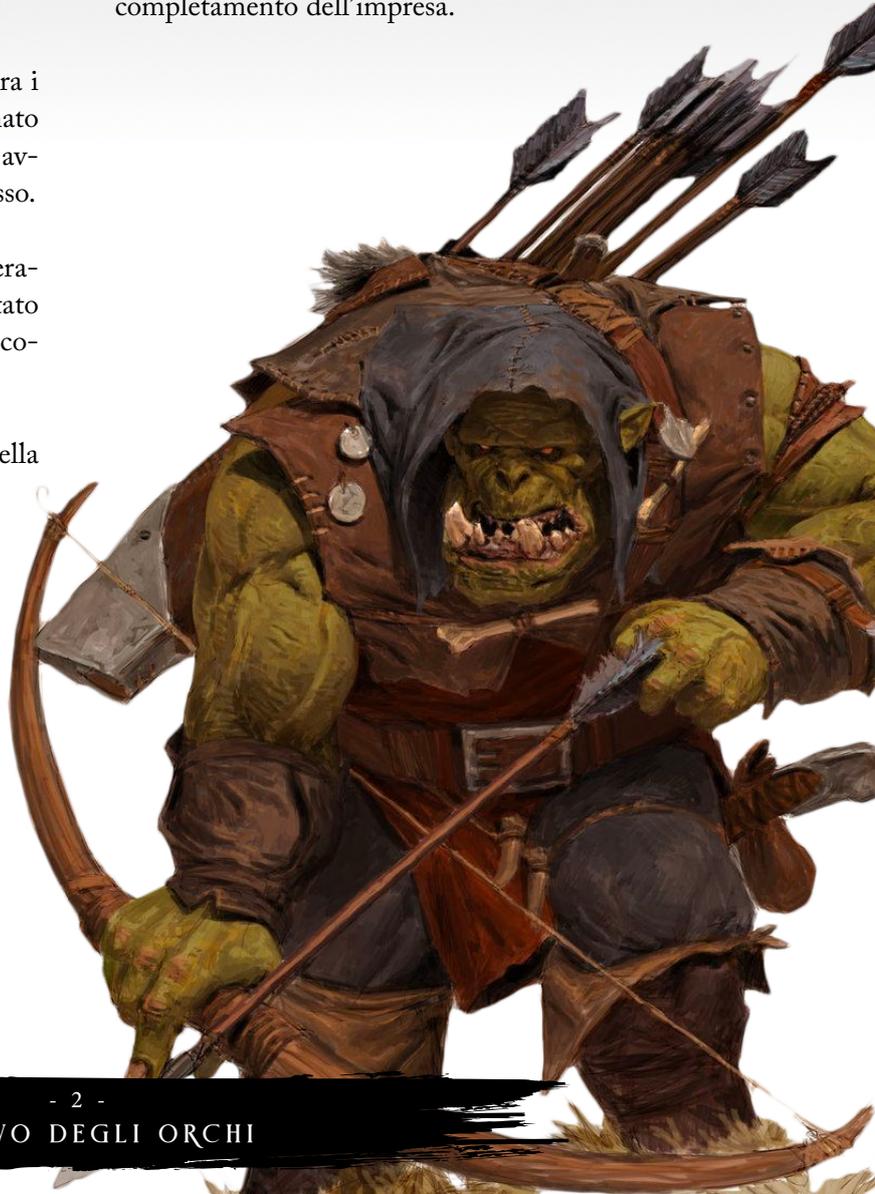
Gli orchi sono capitanati da un certo Orktar, famoso tra i suoi simili, il quale assetato di potere e denaro, ha ordinato ai suoi guerrieri di attaccare tutti i viandanti che osano avventurarsi lungo le Colline Ventose senza il suo permesso.

Negli ultimi tempi, la situazione è ulteriormente degenerata; il capitano dei ranger della guarnigione, Eremir, è stato catturato da una pattuglia di orchi durante un giro di ricognizione, e si trova ora rinchiuso nella vecchia torre.

Lo scopo di questa avventura è quello di infiltrarsi nella

torre di guardia degli orchi, liberare Eremir e, nel migliore dei casi, uccidere Orktar, il comandante orco.

Il Re ricompenserà ciascun Eroe con 500 monete d'oro al completamento dell'impresa.



REGOLE SPECIALI

AZIONE DI INTERAZIONE

Quest'avventura segue una direzione GDR, di conseguenza agli Eroi è consentito utilizzare una terza azione dedicata all'INTERAZIONE.

Gli Eroi, una volta adiacenti a un oggetto o qualsiasi cosa che stimoli il loro interesse potranno eseguire un'azione di interazione per entrare in contatto con l'oggetto in questione (un tavolo, un albero, un tronco ecc...).

Nel caso sia presente qualcosa di interessante (evidenziato in giallo sulla mappa) il Master comunicherà il da farsi descrivendo la situazione.

Il posizionamento dei nemici, oggetti, punti di interesse ecc.. è puramente indicativo, specialmente nelle mappe aperte. Sta al Master valutare per esempio di spostare un punto di interesse da una posizione all'altra a seconda dei movimenti degli Eroi, per evitare che venga saltato.

LINEA DI VISTA

Nelle mappe prive di muri e angoli, i nemici e gli oggetti come scrigni e mobili vanno schierati non appena uno degli Eroi raggiunge 4 caselle di distanza dal mostro/oggetto in questione.

Le mappe dei luoghi chiusi seguono le normali regole di apertura delle porte e schieramento dei mostri.

AZIONE GRATUITA DI CAMBIO MAPPA

Quando uno degli Eroi raggiunge un lato di uscita della mappa, può effettuare un'azione gratuita di cambio mappa, allo stesso modo di come vengono aperte le porte. In questo caso tuttavia, cambiare mappa porterà automaticamente tutti gli Eroi nella nuova area.

LEGENDA DELLE MAPPE



MOSTRI CAMPIONI

Questa icona indica che in quel punto della mappa entrerà un Mostro Campione.

Controlla la lettera di riferimento nel testo dell'impresa e la carta associata per scoprire quale mostro entra e i suoi valori.

Non comunicate agli Eroi la vita dei Mostri Campioni, ma solo i valori di attacco e difesa. Usate piuttosto brevi descrizioni del tipo "l'Ogre è davvero sfinite, non resisterà ancora molto" per comunicare la morte prossima del mostro.



RETTANGOLI DAI BORDI MAGENTA

Le zone della mappa evidenziate da questi rettangoli magenta rappresentano dei punti di spawn dei mostri al loro interno, a partire dal turno del master indicato dal testo.

Non inserite subito i mostri, ma leggete il testo per voi stessi a inizio avventura così da capire a che punto della missione far entrare in gioco i nemici indicati.



RETTANGOLI DAI BORDI GIALLI

Le zone della mappa evidenziate da questi rettangoli gialli rappresentano alcuni punti d'interesse per gli Eroi. Utilizzate dei segnalini a vostra discrezione per evidenziare tale zone agli Eroi.

Se la zona d'interesse si trova all'interno di una stanza chiusa, aspettate che uno degli Eroi apra la porta prima di posizionare il segnalino.

Quando un Eroe vi chiede di interagire con l'oggetto in questione, leggete la relativa nota all'interno del testo dell'impresa.

PARTE I

LA COSTA

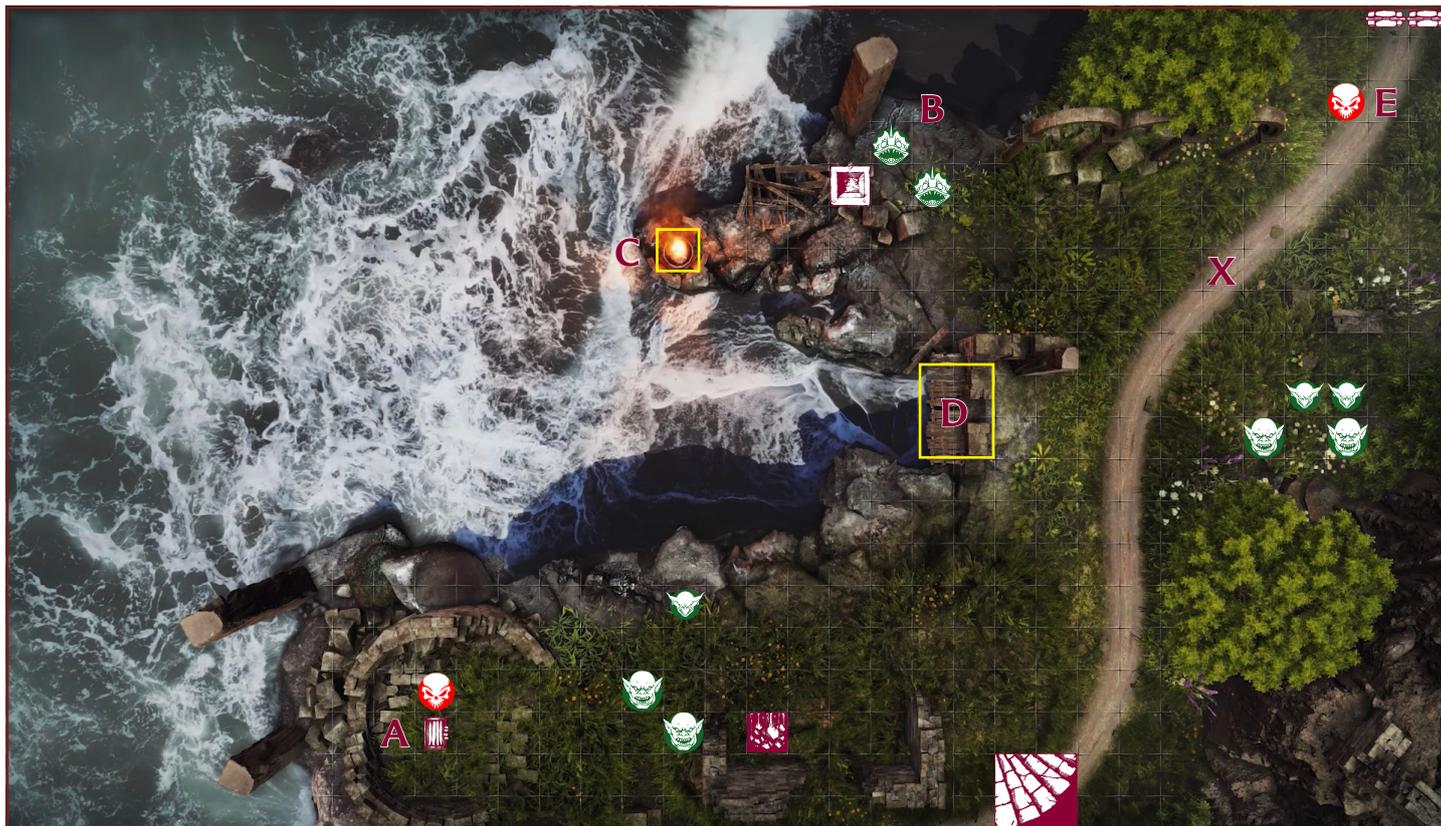
La vostra avventura inizia lungo una strada leggermente montuosa. in salita, la quale costeggia il mare che bagna le sponde del regno. La giornata è ventosa e gli unici rumori che al momento si sentono sono le urla dei gabbiani accompagnate dall'acqua che si infrange fragorosa sulla parete

Tenete gli occhi aperti lungo il tragitto, non si sa mai cosa potrebbe sbucare fuori all'improvviso dalla fitta vegetazione o dalla costa rocciosa.



Mostro Errante in questa Impresa: **Abominio**

Pattuglia Orchesca: ogni turno che gli Eroi affrontano senza mostri sulla mappa, il turno successivo del Master appaiono 2 orchi e 1 goblin sulla lettera X.



A. Questo scrigno del tesoro è protetto da un Golem Elementale della foresta. Una volta che uno degli Eroi raggiunge la distanza per vedere lo scrigno, leggete a voce alta: *“Il circolo di pietre che si staglia sul bordo della costa sembra essere un luogo tranquillo. La zona è chiusa dal muro circolare di pietre, e sebbene alcuni punti siano crollati, per gli Eroi è impossibile scavalcarli ed oltrepassarli. Al centro del circolo tuttavia, completamente isolato da tutto, si staglia uno scrigno di legno, abbastanza grande da poter contenere qualcosa di interessante per gli avventurieri.”*

Il primo Eroe che apre lo scrigno troverà al suo interno 100 monete d'oro e la carta equipaggiamento Stivali Pelle Coniglio.

Leggete poi a voce alta:

“Un forte rumore di pietre che cadono e si rompono attira l'attenzione degli Eroi, che si girano appena in tempo per

scorgere un Golem Elementale della foresta risalire la parete rocciosa della costa per poi lasciarsi cadere all'interno del circolo di pietre. Il volto privo di espressione non fa trepelare alcuna emozione, ma il braccio legnoso e la mano che si stringe a pugno fa intendere quale sia il suo scopo.”

Schierate il Mostro Campione Golem sulla lettera A.



B. Una volta che uno degli Eroi raggiunge la distanza per vedere gli abomini, leggete a voce alta:

“Una puzza stagnante si riversa nell’aria attorno agli Eroi, come se qualcosa fosse stato così tanto a lungo in acqua da marcire. Basta poco per identificare la fonte dell’odore: un disgustoso abominio si sta cibando di una carcassa di qualche animale. Appena i suoi occhi vitrei si posano sugli Eroi, un grido stridulo esce dalle sue fauci. Un richiamo forse? Pochi secondi e un secondo abominio compare alle sue spalle, sibilando e spalancando le fauci, pronto ad attaccare.”

C. *“Un fuoco di segnalazione arde fiaccamente. Alla sua base è presente molta legna per poter ravvivare le fiamme.”*

Indica agli Eroi che possono scegliere di aumentare l’intensità del fuoco per far sì che si veda da distante oppure lasciare che la fiamma si spenga da lì a poco.

Il fuoco acceso garantirà l’aiuto da parte di un battaglione elfico nell’ultima impresa.

D. *“La passerella in legno sembra pericolante. Lo dimostra il fatto che il legno è stato esposto alle intemperie per molto tempo. Potrebbe essere un’idea abbastanza stupida cercare di testarne la resistenza con il proprio peso...”*

Se un’Eroe ignora l’avvertimento e prova comunque a salire, comunicagli che il legno sotto di lui si spezza, facendolo precipitare. La fortuna vuole che il suo mantello si incastri in alcune assi spezzate ancorate alla roccia. Con diversa fatica riesce ad issarsi e mettersi in salvo, tuttavia subisce 2 PC di danno.

E. *“Il sentiero prosegue davanti a voi, e sicuramente si tratta della strada giusta da seguire. La conferma non è tanto una questione di istinto, ma più che altro la presenza di un enorme Troll seduto su una roccia, fermo ad osservare nella direzione dalla quale gli Eroi arrivano. Che sia stato incaricato da Orkatar di pattugliare la zona o che si tratti di un semplice caso, una cosa è certa: per proseguire bisogna liberarsi del Troll.”*

Schierate la miniatura del Troll sulla lettera E.

Gli attacchi del Troll sono ad area e possono colpire tutte le miniature nelle caselle adiacenti a lui, anche diagonalmente.

Una volta eliminato il Troll gli Eroi potranno utilizzare le caselle con le porte per proseguire l’avventura passando allo scenario successivo.



LA RADURA DEI LUPI

Ormai distanti dal mare, il gruppo di Eroi arriva nei pressi di una grande radura. La vegetazione è fitta, il caldo soffocante e il silenzio è assordante. Non giunge nessun rumore dalla natura, nemmeno il

canto di qualche uccello o il movimento di un piccolo roditore. L'assenza di animali non è mai un buon segno, ma la compagnia prosegue imperterrita.



Mostro Errante in questa Impresa: **Lupo**

Orchi Esploratori: ogni turno che gli Eroi affrontano senza mostri sulla mappa, il turno successivo del Master appaiono 1 lupo e 1 orco sulla lettera X o Y.



NOTE DELLA MAPPA

La Radura dei Lupi è un tratto di vegetazione molto fitta, caratterizzato da svariati arbusti e alberi tra loro intrigati. Gli Eroi possono spostarsi attraverso i cespugli presenti nella mappa, ma quando lo fanno, tirano un solo D6 per spostarsi. Questi grandi cespugli bloccano la linea di vista.

- A. *“La scena sarebbe abbastanza bizzarra se non fosse per la stanza dei due animali: un orco che porta legati con delle catene due enormi lupi. Probabilmente un ricognitore. Avreste potuto colpirlo di sorpresa, ma un ramo si spezza sotto i piedi di uno degli Eroi. Basta quel semplice suono per fare voltare l'orco e i lupi verso di voi. Con un ringhio, il pelle verde rilascia le catene che tengono gli animali, facendo sì che si lancino verso di voi ululando.”*

Una volta sconfitti i 2 lupi leggete ad alta voce:

“Il ricognitore orco ormai privo dei suoi animali inizia una corsa frenetica nella direzione opposta, cercando di scappare! Nel frattempo un grosso corno appare nelle sue mani, pronto per essere soffiato. Bisogna impedirgli di chiamare i rinforzi!”

Attacco d'opportunità: se uno degli Eroi è armato di arco o balestra può tentare un attacco d'opportunità per uccidere l'orco ricognitore. L'Eroe tira 1D6. Con un risultato da 4 a 6 uccide sul colpo il ricognitore. In alternativa 3 Goblin escono dai cespugli vicini alla lettera A a seguito del richiamo del corno.



- B.** *“Un gruppo formato da un grosso orco verde e 2 goblin più piccoli è appostato attorno a un fuoco a riposare. Alle loro spalle i loro veri sono depositati a terra tra cui uno scrigno grosso e sigillato. Dopo avervi individuato in fondo al sentiero, non sembrano intenzionati a invitarvi per cena.”*

Una volta aperto lo scrigno gli Eroi trovano gioielli e utensili pregiati per un valore di 200 monete d'oro che si dividono equamente.

- C.** *“Lungo la via vi trovate improvvisamente faccia a faccia con una vecchia intenta a cercare tra i cespuglie e l'erba alta. Probabilmente è alla ricerca di qualche pianta particolare. Avvicinandovi i suoi occhi stanchi incontrano i vostri ed essa vi racconta del figlio malato, ma che non può aiutare in quanto priva di qualsiasi tipo di pozione di guarigione o soldi per acquistarne una.”*

Gli Eroi potranno scegliere di aiutare o meno la vecchia. Se lo fanno donando un qualsiasi tipo di pozione o una somma di monete, lei li ricompenserà con un fungo particolare, capace di ripristinare 2 PC ad ogni Eroe. Se la loro vita è già la massimo, i PC massimi aumentano di 1 (non ripristinabile una volta perso).

Se si rifiutano, la vecchia si trasformerà nella Succube Salanith pronta ad uccidere gli Eroi.

- D.** *“Uno strano baule attira la vostra attenzione. È ricoperto di pietre, i rampicanti di una grossa pianta infestante gli sono cresciuti attorno, ibrigliandolo nel legno e serrandone con forza l'apertura. Servirà uno sforzo veramente enorme per aprirlo. Sicuramente si tratta di un lavoro per chi possiede muscoli non indifferenti”.*



nete d'oro.

- E.** *“Durante il cammino la vostra attenzione viene catturata da una distesa insolita di funghi. Il colore non è quello tipico dei funghi velenosi, e sembrano, così a vista, particolarmente buoni, tanto da indurvi a mangiarne uno.”*

L'Eroe che mangia i funghi tira 1D6 e applica i seguenti

risultati:

1-2: il vostro fisico regge molte bene questi particolari funghi, tanto da sentirne beneficio. Recuperate 1 PC o ne ottenete uno extra se siete già al massimo.

3-4: avete mangiato di peggio, ma anche di meglio. Non sentite alcun cambiamento nel vostro stato fisico. Riprendete il viaggio come se niente fosse.

5-6: le apparenze ingannano e una forte fitta allo stomaco seguita da un potente conato di vomito è il risultato per aver mangiato una specie di funghi sconosciuta.

Perdete subito 1 PC.

- F.** *“Il sentiero da questa parte è completamente bloccato. Delle rocce enormi ostruiscono il passaggio, impedendo agli Eroi di proseguire in questa direzione.”*

- G.** *“Avreste mai pensato di vedere uno scheletro così grande? Esordisce il mago indicando ai compagni ciò che resta di quella che un tempo deve essere stata una creatura veramente enorme. Il teschio è così grande da permettere a un umano di entrarne all'interno senza dover abbassare. Due lunghe ossa ricurve sono ciò che resta delle possenti zanne, mentre la gabbia toracica sembra essere l'interno di una cripta da quanto è alta. Che valga la pena dare un'occhiata?”*

Se gli Eroi decidono di entrare a esplorare, dopo qualche minuto 4 goblin usciranno allo scoperto per attaccare gli Eroi, usurpatori del loro rifugio. Sconfitti i goblin gli Eroi troveranno un bauletto di gemme del valore 1D6 x 30 monete da potersi dividere come meglio credono.

Se la compagnia preferisce allontanarsi nulla accade e il viaggio continua.



- H. *“La strada prosegue davanti a voi, e il sentiero che va per uscire dalla radura è sicuramente la via corretta da percorrere per arrivare alla torre dove gli orchi si sono stabiliti. Tuttavia sembra che il vostro viaggio subirà un piccolo ritardo. A grandi passi esce dalla foresta una delle creature più stupide che possano popolare questa terra: un Ogre. Tanto stupida, quanto forte e pericolosa. L'enorme bestia sulle cui spalle si poggiano non una ma ben 2 teste, attraversa con passo lento e annoiato la strada davanti a voi, mentre da una delle grosse mani penzola una mazza grande quanto un essere umano adulto. Sarà una bella sfida.”*

Schierate la miniatura dell'Ogre a 2 Teste sulla lettera H.

- I. *“State scavalcando delle grosse radici di un albero uscite dal terreno quando vi accorgete che la terra al di sotto non ha una forma naturale. Sembra sia stata scavata una buca e poi richiusa di tutta fretta. Vi bastano pochi minuti per dissotterrare un sacchetto di gemme preziose del valore di 1D6 x 30 monete.”*
- L. *“Una vita passata in mezzo alla natura ha fatto sì che riusciate a riconoscere le piante medicinali. Quella che trovate all'ombra di 2 tronchi caduti è l'Athelas, meglio conosciuta come Foglia di Re. Le sue proprietà curative sono estremamente efficaci, fatene buon uso.”*

L'Eroe aggiunge al suo inventario sulla scheda personale l'Athelas. Macinare e mangiare questa pianta vi permette di recuperare 2 PC in qualsiasi momento del vostro turno.



B. *“Il camminamento è completamente franato e il rischio di perdere l'equilibrio e precipitare nel vuoto è altissimo. Servirebbe qualcuno di molto agile e dal passo leggero...”*

L'Eroe può tentare di scendere per passare oltre il tratto franato. Tira 2 D6 e applica i seguenti risultati:

1-5: l'Eroe scivola e cade sbattendo forte il fianco. Non precipita per un soffio ma torna indietro terrorizzato. Subisce 1PC per la caduta.

6-8: l'Eroe non se la sente e torna indietro prima di rischiare di cadere.

9-12: l'Eroe riesce a scendere e oltrepassare il sentiero franato arrivando dall'altra parte.

Una comoda scalinata nascosta e incisa nella roccia semifranata consentirà di tornare indietro senza problemi.

Se l'Eroe che tenta la discesa è l'elfa, riducete ogni fascia numerica in questo modo (2, 3-4, 5-12).

C. *“Il baule è nascosto in mezzo a una piccola insenatura nella roccia, e su di esso si è sviluppato uno spesso strato di muschio. Tuttavia il luccichio degli inserti in metallo non sfugge ai vostri occhi.”*

Aperto lo scrigno trovate al suo interno un paio di bracciali elfici. Vedere la carta equipaggiamento per l'utilizzo dei bracciali.

Una volta sconfitto il gigante, gli Eroi potranno attraversare il portone ed accedere al piano terra della torre.

D. Applicare gli effetti del seguente testo all'inizio del terzo turno del Master:

“Mentre siete impegnati nella battaglia udite il suono di un corno provenire dalle vostre spalle. Dalla posizione che occupate sul ponte scorgete un piccolo contingente di 4 orchi giungere dal sentiero che costeggia la collina. Vi hanno visto e vi odiano. Il loro capo sprona gli altri ad avanzare e sicuramente procederanno verso di voi cercando di bloccarvi la strada per la ritirata.”

Schierate sulla mappa i 4 orchi nella posizione indicata.

Leggete a voce alta appena il gigante viene sconfitto:

“La battaglia è stata lunga ed estenuante. Il gigante è ricoperto di ferite e perde sangue in maniera copiosa da diversi punti dell'enorme corpo. Parecchie frecce spezzate spuntano dalla sua pelle e le bruciate presenti sulla schiena dimostrano che è stato capace di resistere a diversi attacchi magici. Tuttavia le sue forze vengono meno quando un ultimo attacco combinato degli Eroi riesce a spingerlo vicino al parapetto. Ormai esausto e privo d'energie, il gigante non riesce a mantenersi in equilibrio, sbilanciandosi e sparendo dietro al muretto del ponte, precipitando in fondo al dirupo.”

Gli Eroi hanno sconfitto il gigante, possono ora in qualsiasi momento varcare la soglia del portone ed entrare nella torre.



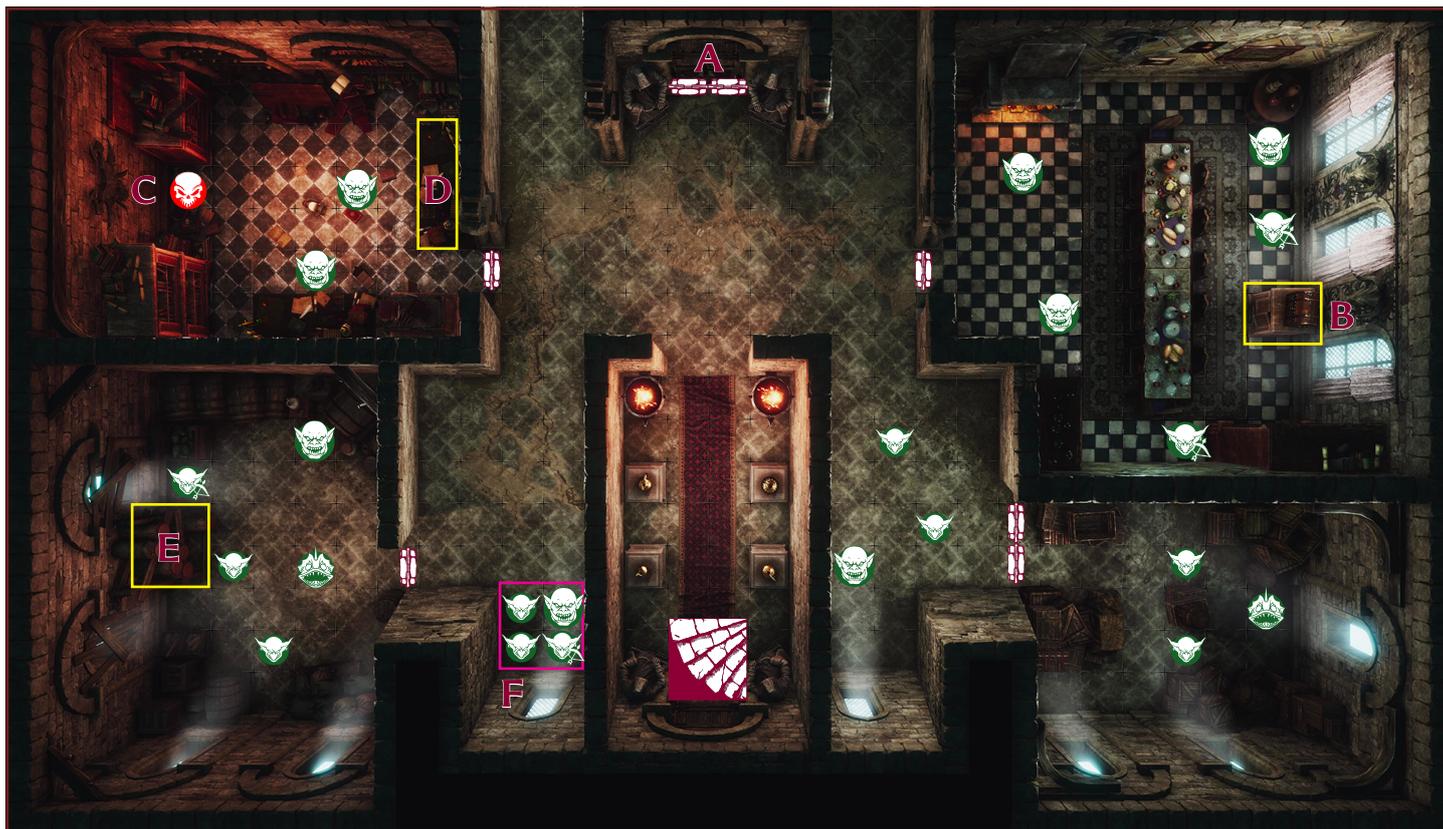
LA TORRE - PIANO TERRA

Abbattuto il gigante, fate irruzione all'interno della torre. Contrariamente da quanto vi sareste aspettati, la situazione sembra tranquilla e silenziosa. Nessun orco sembra essere presente, tuttavia potrebbe sempre trattarsi di una trappola.

La vecchia torre si struttura su 2 piani, e nonostante l'edificio sia ormai vecchio, l'ambiente sembra essere tenuto abbastanza bene. Diverse stanze si presentano davanti a voi, oltre alla porta d'accesso alle scale del secondo piano.



Mostro Errante in questa Impresa: **Guerriero del Terrore**



NOTE DELLA MAPPA

All'interno della torre tornano le normali regole di posizionamento dei nemici secondo l'apertura delle porte e la linea di vista degli Eroi.

A. Questa è la porta per accedere alle scale che portano al secondo piano. Se un Eroe prova ad aprirla senza avere entrambe le chiavi, leggete a voce alta:

“La porta che conduce alle scale per andare al secondo piano è pesantemente rinforzata. Una grossa sbarra di ferro blocca la porta sulla quale è posizionato uno strano meccanismo. Due fori vi fanno capire che una sola chiave non basterà per poter oltrepassare il portone. Cercare di sfondarla con la forza sembra essere completamente inutile.”

Se un'Eroe prova ad aprire la porta utilizzando una sola chiave, rileggete a voce alta il testo qua sopra.

Quando verrà aperta utilizzando due chiavi spostate gli Eroi al secondo piano.

B. *“Sopra un piedistello un piccolo scrigno attira la vostra attenzione. Aprirlo è estremamente facile e al suo interno gli Eroi trovano qualcosa che potrebbe essere interessante.”*

All'interno dello scrigno gli Eroi trovano una chiave di ferro e un sacchetto in pelle con dentro 1D6 x 50 monete d'oro.

- C. *“La stanza che vi si para davanti è quella di uno sciamano. Le grosse pareti ricoperte di amuleti, gabbie con strani animali ormai morti, oggetti formati da ossa e i tavoli pieni di ampolle e strani intrugli ne sono la dimostrazione. In fondo alla stanza, nascosta nella penombra, una figura incapucciata con uno strano bastone in mano vi osserva. I suoi occhi brillano di una luce blu, carichi di potere magico. Due adepti orchi si trovano agli angoli della stanza.”*

Schierate la miniatura dell'orco sciamano + 2 orchi.
L'orco sciamano dispone dell'incantesimo del terrore "Palla di Fuoco" da poter lanciare 2 volte.

Leggete nel caso in cui uno dei orchi dovesse morire prima dello sciamano:

“Il colpo inflitto a questo pelle verde dovrebbe essere fatale, ma il suo corpo si rialza come se nulla fosse. I suoi occhi sono spenti, già morti, ma nonostante questo continua ad avanzare e combattere. Nel frattempo seppur confusi, notate che lo sciamano in fondo alla stanza muove il suo bastone e recita incantesimi. Sta risvegliando i morti! Questi orchi non moriranno mai se prima non sconfiggete lo sciamano.”

- D. *“Rovistando sopra i tavoli dello sciamano trovate una fiala contenente uno strano liquido blu e una pergamena scritta in orchesco. Gli Eroi conoscono qualche parola di questa grottesca lingua. Provare a tradurla sarà difficile. Bisognerebbe lasciare questo compito al più studioso della compagnia...”*

L'Eroe può tentare di tradurre la pergamena. Tira 2 D6 e applica i seguenti risultati:

1-5: l'Eroe guarda la pergamena con aria smarrita, non capendo una sola parola di quello che c'è scritto.

6-8: qualche simbolo vi appare chiaro, ma altri no. Riuscite a decifrare le parole "legno" e "tronchi".

9-12: le vostre conoscenze della lingua vi consentono di decifrare in maniera comprensibile la pergamena. Lo sciamano parla di una chiave che ha nascosto in mezzo a una catasta di tronchi di legno.

Se l'Eroe che tenta di tradurre la pergamena è il mago, riducete ogni fascia numerica in questo modo (2, 3-4, 5-12).

- E. *“Spostando i vari tronchi che formano la catasta di legno, trovate una chiave di ferro da poter usare per aprire una qualche serratura.”*

- F. Leggete a voce alta dopo che gli Eroi avranno recuperato la chiave alla lettera E:



“Alle vostre spalle fuori dalla porta giunge il rumore di una finestra che si rompe. Qualcosa ha rotto i vetri ed è entrato. Urla stridule, grugniti e il tintinnio di armature ed armi in ferro che si scontrano tra loro. Dei maledetti goblin sono piombati nella torre e vi stanno cercando!”

Posizionate i 3 goblin e l'orco come indicato sulla mappa.

Leggete a voce alta appena gli Eroi aprono la porta:

“Finalmente grazie alle 2 chiavi potete sbloccare il meccanismo ed aprire la porta. Un piccolo sforzo congiunto da parte degli Eroi e la pesante sbarra di metallo si sfilta e cade a terra, creando un potente boato nelle stanza della torre. Il secondo piano vi attende.”



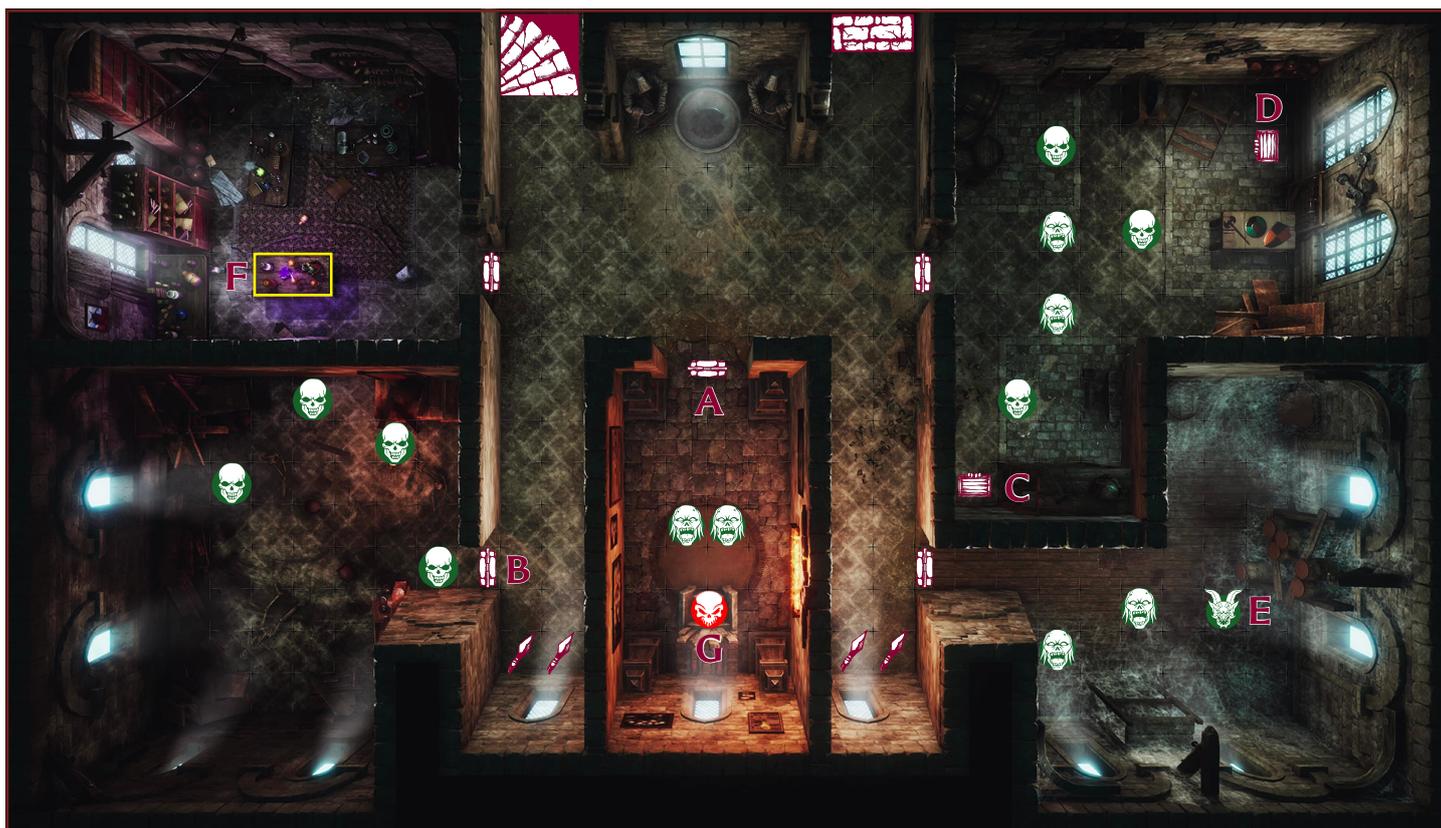
LA TORRE - PRIMO PIANO

Degli strani rumori giungono alle vostre orecchie ancor prima di terminare i gradini delle scale che portano al primo piano della torre. C'è qualcosa, c'è qualcuno. L'aria è pesante e odora di morte, marcio, decomposizione. Qualcosa non va. Pensavate di trovare solo orchi, ma

sembra che qualcosa di più pericoloso dimori in questa torre. Ormai ci siete. Qui sicuramente troverete Orktar ed Eremir, il capo ranger del Re, catturato e imprigionato.



Mostro Errante in questa Impresa: **Mummia**



A. *“Questa porta è chiusa ed invalicabile. Qualcosa di ultraterreno, un incantesimo, protegge questa porta, rendendone impossibile il passaggio agli Eroi. Per ora.”*

B. Leggete quando i giocatori aprono la porta:

“La cella della torre. Una stanza priva di qualsiasi cosa, sporca, impolverata e con poca luce. Un posto nel quale nessuno vorrebbe trascorrere più di qualche ora. Vuota tranne per una cosa. Un corpo nel mezzo della stanza. Si tratta di Eremir, il capo ranger del Re. Giace steso per terra, senza vita. Siete arrivati troppo tardi. Per lui non c'è più nulla da fare. State per girarvi ed andarvene quando improvvisamente le ossa di altri cadaveri agli angoli della stanza iniziano a vibrare, muovendosi, unendosi tra loro. Riprendono vita, sono degli scheletri guerrieri, sono armati e vi puntano le lame contro.”

C. *“Un baule di legno. Tirandogli un calcio per evitare che*

una trappola vi schoppi in faccia udite solo il tintinnare delle monete al suo interno. Lo aprite senza ulteriore indugio.”

L'Eroe che apre il baule trova al suo interno 1D6 x 50 monete d'oro.

D. *“Questo scrigno è chiuso da un sigillo magico. Il simbolo di una fiamma si trova nel punto di chiusura del legno. È chiaramente protetto da qualcosa di magico che ha a che fare con quell'elemento...”*

Questo scrigno del tesoro è apribile solo scagliandogli contro una magia del fuoco. Una volta aperto al suo interno gli Eroi troveranno delle gemme preziose per un valore di 1D6 x 50 monete d'oro da dividersi equamente tra tutti e 1 pozione risanante.

E. *“La stanza è sicuramente chiusa da molto tempo. Ci sono*

ragnetele ovunque, il legno dei pochi mobili è quasi tutto marcio. Ma c'è una statua in fondo alla stanza. La statua di un Gargoyle. Grande e con le ali imponenti. Sarebbe veramente una bella opera d'arte se non fosse per i 2 occhi che improvvisamente si aprono, brillanti di un rosso acceso."

Il Gargoyle è la chiave d'accesso per poter aprire la porta centrale protetta dalla magia. Difatti nel Gargoyle stesso risiede la magia di protezione. Con la sua morte anche la magia svanisce. Una volta che gli Eroi sconfiggono il Gargoyle leggete ad alta voce:

"Il Gargoyle una volta subito l'attacco finale si blocca improvvisamente, tornando prima ad essere pietra, per poi sbriciolarsi e ridursi a un piccolo cumulo di polvere. Una forte esplosione subito dopo si sente provenire dalla porta centrale del piano che fino a poco fa era protetta dalla magia. Probabilmente con la sua morte l'incantesimo di protezione è venuto meno!"

- F. *"Il tavolo di questa stanza è pieno zeppo di oggetti di ogni tipo, ampolle, libri, provette, fogli di pergamena, tutti oggetti che sembrano avere a che fare con uno studioso di magia."*

In mezzo a tutta questa confusione trovate una pozione curativa capace di ripristinare 3 PC perduti e una pergamena arcaica capace di far recuperare un incantesimo perso.

- G. *"Un Vampiro! Ecco cosa trovano gli Eroi all'interno della stanza che fino a poco fa era chiusa dalla magia. La stregone di morte è seduto su di un trono, con la testa appoggiata*

al palmo della mano. Vi stavo aspettando. In questa torre non troverete Orktar, il capo dell'esercito orchesco, ma solo me. Mi è stato affidato il compito di fermarvi, ed è ciò che farò. Io sono Vraduul il Necromante, ed oggi, sarò l'ultima persona che incontrerete prima di morire!"

Schierate sulla mappa la miniatura del Necromante Vampiro. Ogni turno il Necromante può schierare uno zombie/scheletro in una casella a lui adiacente. Dispone inoltre degli incantesimi del terrore Paura e Tempesta.

Leggete a voce alta appena gli Eroi sconfiggono il Necromante:

"Il Necromante dopo aver subito l'ultimo fatale colpo si accascia al suolo. Gli occhi ormai vitrei perdono l'ultimo bagliore di vita e con lui crollano anche tutti i non morti che aveva evocato fino a quel momento. Non c'è tuttavia tempo per i festeggiamenti. La torre era la dimora del Necromante e a causa di un ultimo incantesimo ancora attivo, essa dovrà sparire assieme al suo padrone. Il fumo sale, le fiamme divampano ovunque. L'unica via di fuga per gli Eroi è la grande finestra fuori dalla stanza del Necromante. Una corsa disperata e un salto nel vuoto fanno sì che gli Eroi non brucino vivi con tutta la torre."

Il Necromante è morto e gli Eroi prima di scappare riescono a recuperare 200 monete d'oro da dividersi equamente e la carta equipaggiamento Bracciale di Ghiaccio.



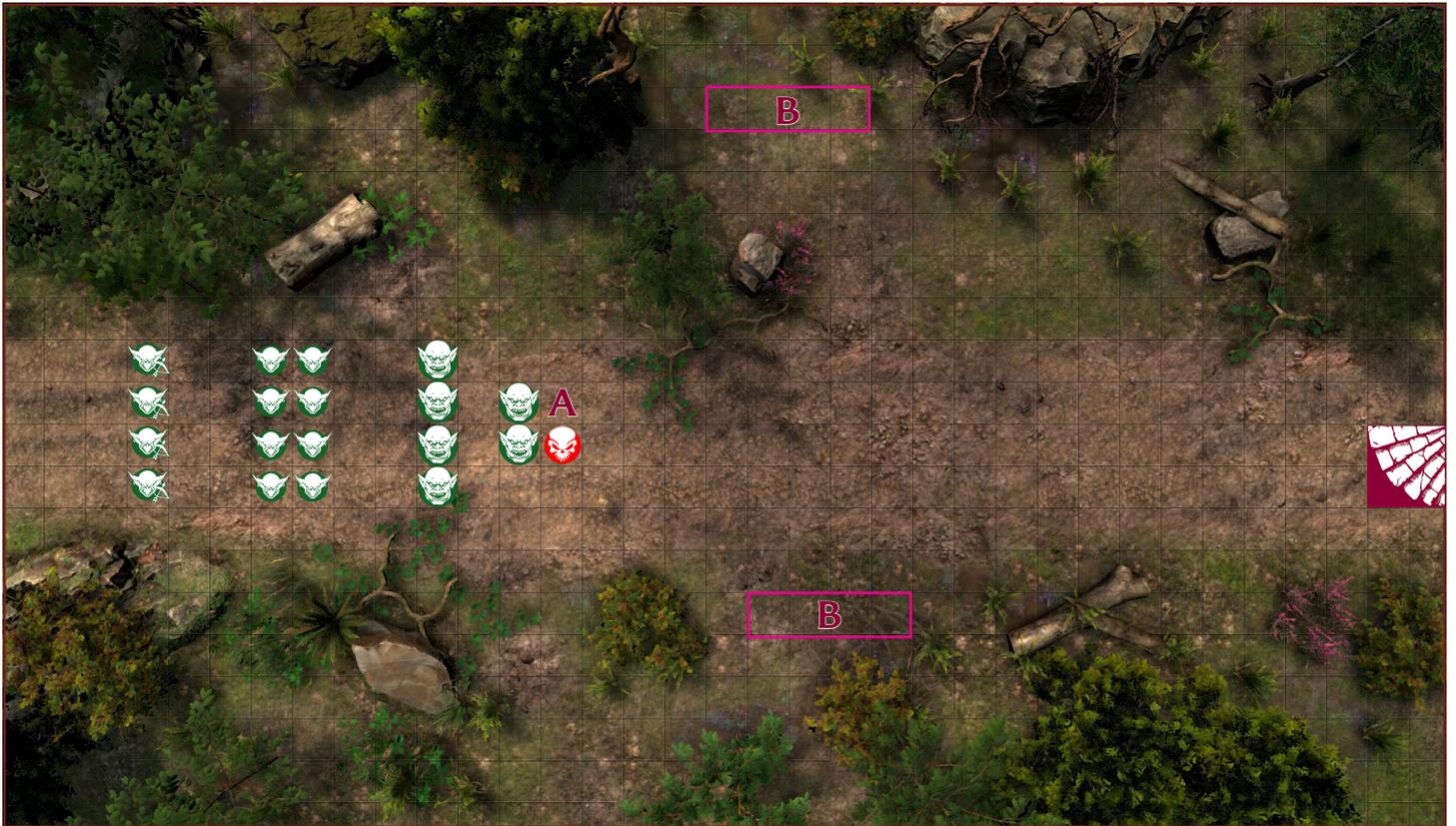
PARTE FINALE L'IMBOSCATA

Vi siete salvati per miracolo all'esplosione di fiamme che ha avvolto la torre intera, e mentre alle vostre spalle la struttura brucia, non vi resta altro che iniziare il cammino di ritorno per informare il Re di quanto accaduto.

Eremir è morto e non siete riusciti a trovare Orktar presso la torre. Avete sconfitto il necromante e liberato le Colline Ventose da una grande minaccia, ma purtroppo l'orco è sfuggito alla vostra caccia.



Mostro Errante in questa Impresa: **Orco**



NOTE DELLA MAPPA

I 4 Eroi si trovano lungo la strada di ritorno, taciturni e immersi nei loro pensieri. Leggermente ustionati a causa delle fiamme ma nessuno ferito gravemente.

La marcia prosegue silenziosa, quando lungo l'ampia strada che porta alla capitale, il richiamo di un corno fa scattare sull'attenti gli Eroi, pronti ad affrontare un nuovo pericolo.

Nuvole di polvere giungono da distante, e davanti al gruppo inizia a prendere forma un plotone di orchi in marcia. A condurli, in prima fila, un grande pelle verde armato di asce.

“Speravo di arrivare in tempo per potermi occupare personalmente di voi, ma a quanto pare siete sopravvissuti alla magia del necromante al mio servizio. Meglio così! Morirete per mano del grande Orktar!”



- A. Gli Eroi sono capitati dritti nel battaglione comandato da Orktar, ed ora non gli resta altro che affrontarlo in questo scontro finale.
Schierate l'esercito degli orchi e Orktar di fronte a tutti.

Se durante la prima impresa gli Eroi hanno interagito con il fuoco di segnalazione caricandolo di legno e rinvigorendo la fiamma, leggete ad alta voce all'inizio del secondo turno degli Eroi:

- B. *“La battaglia infuria, ma le schiere degli orchi sono di gran lunga più numerose. L'esito della battaglia sarebbe già scritto se non fosse per un secondo richiamo provenire dalla foresta. Questa volta si tratta di un suono melodioso, di un tipo che solo una razza può comporre. Dalla boscaglia che circonda la larga strada, in un punto rialzato sopra a una roccia, esce un battaglione elfico separatosi in due gruppi in modo da poter colpire gli orchi da entrambi i lati. Le lucenti armature e i lunghi archi sono unici nel loro genere. Un aiuto tanto inaspettato quanto sperato. Il fuoco di segnalazione che gli Eroi hanno acceso sulla costa ha fatto sì che il piccolo contingente elfico di pattuglia lo notasse e si precipitasse nella zona. Ora non siete più soli, potete contare sull'aiuto degli archi elfici!”*

Schierate 6 miniature/segnaletti a identificare gli arcieri elfici, 3 per lato della strada. Durante il turno degli Eroi gli arcieri scoccano le frecce. Ognuno attacca con 1 DC. Tirate per ogni arciere selezionando il bersaglio. Il Master difende normalmente. Gli Arcieri Elfici non possono essere attaccati dai pelle verde in quanto impegnati nella battaglia.

Una volta eliminato Orktar e gli orchi restanti, leggete ad alta voce:

“Il frastuono della battaglia, le grida e il rumore metallico delle armi che cozzano contro le armature svanisce improvvisamente. La quiete torna nella radura, mentre i 4 Eroi si guardano attorno, stanchi, esausti e ricoperti di ferite e sangue. Orktar giace a pochi metri da loro, privo di vita con una smorfia d'odio ancora dipinta sul volto. Attorno a lui il resto del contingente orchesco ha subito la stessa sorte, chi per mano degli Eroi, chi invece a causa delle frecce elfiche. La vostra missione è conclusa. Non siete riusciti a salvare Eremir, tuttavia la pace potrà finalmente tornare lungo i confini del regno. Ora potete tornare a corte per ritirare la vostra ricompensa. Gli Eroi dopo aver salutato e ringraziato il plotone elfico si allontanano, bramosi solo di trovare un buon posto dove poter riposare.”





IL COVO DEGLI ORCHI

QUEST FORGE

Realizzato da Rondina Michele
Altro materiale disponibile su www.the-forge.it

