

N. 77 - Anno 18  
Luglio-Settembre 2012

# ANONIMA GIDIERRE

Publicazione  
Trimestrale  
Amatoriale

Un'ondata di novita' ludiche per l'estate

- Calderone di Guerra  
(Si conclude la saga di WH40K)

- Il terrore e la speranza  
(continua la campagna per D&D3.5)  
- Fuga da The Hidden  
(Giocate a Hyper Actions con il nuovo Cybio)

## LE GAMBE DELLE DONNE

Non quelle che con questi caldi si possono ammirare in giro per città e luoghi di vacanza, anche se spesso attraggono la nostra attenzione con la loro indiscutibile bellezza. Nel nostro caso ci riferiamo alla più popolare interpretazione della smorfia napoletana, che abbina questo elemento al numero 77. Esattamente quello che avete tra le ma... ehm, che state leggendo sul vostro schermo (pardon, reminiscenze di cartacee memorie), e che rappresenta un ulteriore traguardo per la nostra pubblicazione nata, cresciuta e alimentata esclusivamente dalla passione.

Questo nuovo numero estivo pare proprio fatto per essere letto al riparo di un ombrellone (chi non ha un tablet, uno smartphone o un notebook ormai?), per darvi informazioni e farvi conoscere novità che potrete andarvi a cercare una volta rientrati dalle vacanze. Non mancano ovviamente le avventure, la solita coppia vincente di scenari che potrete giocare con i vostri amici di sempre che resisteranno alla calura dei pomeriggi torridi: avrete la corposa campagna per D&D3.5 ambientata nell'universo di *Midnight* che prende il via con i primi due capitoli, e troverete una interessante avventura per *Cybio*, il nuovo scenario del rivisto e corretto regolamento *Hyper Actions*. Come se non bastasse, per dare una ventata di gossip da spiaggia anche alla nostra testata, vi proponiamo una curiosa intervista a *David Kenzer*, patron della *Kenzer & Company*, a opera dell'amico **Spettroalato**.

E anche per quanto riguarda la copertina diamo il benvenuto ad un nuovo collaboratore che si cimenta ai pennelli: **Leonardo Albiero**, che speriamo continui a lungo questa collaborazione con noi.

Come sempre vi lasciamo alla lettura, vi auguriamo di trovare riposo e refrigerio in questa stagione rovente, e vi rimandiamo al nostro numero autunnale disponibile tra tre mesi esatti!

Buona lettura!

LA REDAZIONE

### SOMMARIO

Editoriale.....	2
<b>Fantasya</b>	
Calderone di guerra (WH40K).....	3
<b>Avventure</b>	
Il terrore e la speranza - Pt.2 (D&D3.5).....	6
Fuga da The Hidden (Hyper Actions).....	14
<b>Anteprime/Novità</b>	
Hyper Actions - Ultimate edition...	19
Acchiappasogni e Destino Oscuro.....	20
The Burning Wheel - Gold Edition.....	22
<b>Interviste/Reportage</b>	
Intervista a David Kenzer.....	27
<b>Botte di cultura</b>	
La minaccia di Taytos.....	30
<b>Boardgames</b>	
Asara.....	31

### REDAZIONE

Avatar del Dio Aglio  
 Drago Nero - El Campero  
 Felix - Funas - Lys  
 Max - Rael - Robin Hood

### OSPITI

Francesco Accordi  
 Luca De Marini  
 Ilario Gobbi  
 Fulvio Pazzaglia  
 Lorenzo Sordini  
 MdM

e, come sempre, (sculo!)

**Yamamoto Kazuto**, con la partecipazione del suo gatto **Merp**.

# ANONIMA GIDIERRE

Webzine amatoriale distribuita gratuitamente via internet, in numero di copie variabile e non iscritta alla F.I.E.G. Tutte le immagini e i marchi qui riprodotti appartengono ai legittimi proprietari.

Per chi volesse scriverci, a scopo lodi, critiche, suggerimenti, materiale da pubblicare ecc...:

**Anonima Gidierre**

c/o Campatelli Sandro  
 via di Brozzi, 352 - 50145 - Firenze  
 E-Mail: [anonimagdr@yahoo.it](mailto:anonimagdr@yahoo.it)  
 Web: [www.anonimagdr.com](http://www.anonimagdr.com)

facebook

Profilo pub.: Funzine del Fantastico  
 Profilo privato: AnonimaGDR

**Disegno di copertina:**

Leonardo Albiero

**Disegni interni:** Max,

Diego Poggioni

**Impaginazione:** Robin Hood

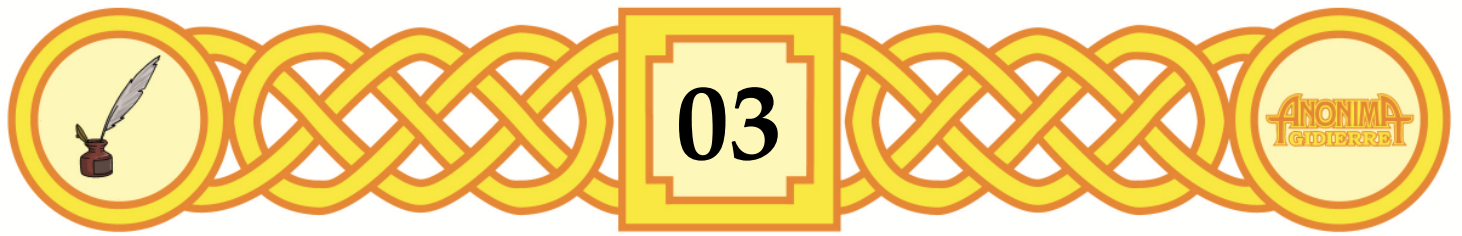
**Webmaster:** Robin Hood

**Dominio Internet:** [www.xcon.it](http://www.xcon.it)

**Ringraziamenti:** Tutti i Giocatori di Ruolo, in tutto il mondo!!

### LEGENDA

	Amarcord	
	Anteprime/novità	
	Approfondimenti	
	Avventure	
	Boardgames	
	Botte di cultura	
	Corrierino dei Pixie	
	Eventi	
	Fantacinema	
	Fantamusica	
	Fantasya	
	Interviste/reportage	
	Tridimensionale	



## LA VIA PER LA GLORIA

Qualche tempo fa Drago Nero mi ha proposto di giocare la campagna che si trova nelle ultime pagine del libro delle regole di Warhammer 40000: lui con i suoi Predoni di Wehrkhorne, una banda di Space Marine del Caos, io con i miei Lupi dei Ghiacci, un capitolo successore dei Lupi Siderali. Al posto di un normale racconto di guerra abbiamo deciso di "romanzare" gli avvenimenti: attivate i comunicatori, togliete la sicura al requiem e buona lettura!

**UN RACCONTO A PUNTATE AMBIENTATO NELL'UNIVERSO DI WARHAMMER 40.000**

## CAPITOLO 5: CALDERONE DI GUERRA

**N**el bene o nel male, sarebbe stata la loro ultima notte a Tracum. Questo era quello che stavano pensando i pochi civili ancora in fila per le navette. Di lì a poco i tecnopreti dell'Adeptus Mechanicus avrebbero scollegato il generatore di campo fasico che proteggeva il centro della città: un macchinario così potente non poteva venir lasciato alle forze del Caos che stavano avanzando. Dal momento in cui si fosse staccato dal suolo del pianeta, l'intera area si sarebbe trovata priva di difesa.

Non potevano essere più in errore. Decine di Lupi dei Ghiacci stavano mantenendo la sicurezza del perimetro. Nonostante gli scontri con i Predoni di Wehrkhorne avessero dimezzato gli effettivi della compagnia, gli ultimi Astartes rimasti erano decisi più che mai a rendere onore al sacrificio dei compagni caduti. Anche i loro veicoli erano stati tutti imbarcati sulle Thunderhawk, dunque a fare da scudo alle manovre di disimpegno rimaneva unicamente la fanteria. Più Elgfrothi il Nero, un Dreadnought Venerabile la cui corazza, su propria richiesta, non veniva mai ripulita dalla fuliggine dei veicoli nemici distrutti dal suo multi-

termico, ne dai resti di carne bruciata dal suo lanciafiamme: migliaia di battaglie avevano trasformato il tipico celeste dei Lupi dei Ghiacci in un nero profondo e frastagliato.

L'oscurità della notte era sempre stata una sua preziosa alleata. Gli attacchi a sorpresa, sbucando dalle tenebre, la firma insanguinata di ogni sua operazione di successo. Stavolta però si trovava ad affrontare avversari altrettanto validi in queste condizioni. L'Oberst Kurtmartin non avrebbe aspettato oltre. Voleva a tutti i costi impossessarsi del generatore di campo fasico e avrebbe massacrato tutti quegli scocchi che avessero ostacolato il suo intento.

"Stanotte spazzeremo via gli ultimi seguaci del falso Imperatore. Giuro sull'infernale nome di Khorne che all'alba noi tutti calpesteremo il sangue dei nostri nemici, frantumando i resti dei loro corpi. Nessuna ritirata, nessun ripensamento, solo massacro!"

Le urla cupe dei suoi soldati erano un chiaro segno che avrebbero rispettato la sua volontà. Attivando il comunicatore della armatura si mise in contatto con il suo secondo.

"Major Zenz, fai imbarcare i tuoi Berzerkers, vi voglio al centro della

battaglia. Prima però organizzati per richiamare il Generalfeldmarschall." Prima ancora di aver finito la comunicazione, i veicoli corazzati marchiati con la stella a otto punte stavano già rombando nella direzione dello spaziorporto.

"Ingjald, sono Ornof. Siamo riusciti a decifrare tutti i dati recuperati dalla spedizione del comandante Cnut. Analizzando gli schemi dei veicoli dei Predoni abbiamo fatto una bella scoperta: i pianali sono eccessivamente sottili. Ho dato disposizione, tramite il database collettivo, che i lanciamissili mirino il più in basso possibile e che le granate vengano lanciate tra i due cingoli, per provocare dei danni che potrebbero anche uccidere gli occupanti. Stavolta i loro carri avranno una brutta sorpresa."

Il Signore delle Battaglie non poteva vedere il volto del Maestro delle Rune, ma era più che sicuro che aveva pronunciato l'ultima frase mettendo in bella mostra i suoi affilatissimi canini.

L'attacco dei Predoni di Wehrkhorne si scatenò simultaneamente in quattro settori: l'obiettivo era di riuscire a forzare almeno una parte del perimetro ed interrompere le operazioni

di imbarco del generatore. Il distacco guidato dall'Oberst Kurtmartin era naturalmente il più imponente: Predator, Obliteratori, il Dreadnought Jurgen con il suo potentissimo cannone laser e un letale plotone di Prescelti, con le loro antiche armature grigio-verdi, pronti a gettarsi in ogni minimo varco nelle linee nemiche. La prima ondata di carri iniziò a sparare appena furono in vista delle improvvisate linee di difesa, supportati anche dalle cannonate degli Obliteratori. I Rhino carichi di Berzerkers stavano in trepidante attesa, appostati come rapaci, pronti a gettarsi a tutta velocità verso gli stolti difensori.

"Feldwebel Wedik, il mio scanner rileva movimenti molto vicino a noi, più vicini degli impatti dei cannoni laser."

"Cosa diavolo stai blaterando Ul-fart, non vedi che non c'è nessuno!"

"Eppure lo scanner è chiaro, rileva decine di..."

Un'esplosione improvvisa e devastante si verificò nella postazione occupata dal Predator Araldo dell'Inferno: una reazione a catena aveva provocato la detonazione di tutti gli accumulatori dei cannoni laser e del serbatoio del carburante. A provocarla era stato un colpo sparato a bruciapelo dal multitermico di Elgfrothi il Nero, proprio nella parte bassa dello scafo. L'Oberst Kurtmartin ci mise meno di un secondo ad analizzare la situazione: i maledetti marine lealisti avevano abbandonato le loro posizioni fortificate e si erano nascosti in quella che lui considerava terra di nessuno. Guidati dal proprio impeto i Predoni si erano spinti troppo avanti, vanificando la supremazia delle loro armi pesanti.

"Dannazione! A tutti i carri, ripiegare immediatamente! Major Zenz, avanza immediatamente con la fanteria! Tutti nella mischia! Sangue per

il dio del Sangue!"

In un lampo i Rhino superarono i Predator ed i Prescelti lasciarono i loro nascondigli per gettarsi verso i nemici più vicini, chiunque essi fossero. La squadra di Terminator comandata direttamente dall'Oberst Kurtmartin avanzava spavalda, attraversando in diagonale il campo di battaglia, per affrontare il Dreadnought nemico.

Dopo il via dato dal colpo di Elgfrothi, tutti i Lupi dei Ghiacci si gettarono oltre i loro ripari, iniziando a correre come solo uno space marine sa fare, per ridurre al minimo il tempo in campo aperto sotto il fuoco nemico. Nonostante la loro velocità, le armature in ceramite e l'incitamento di un Sacerdote Lupo, un'intera squadra di Artigli Insanguinati venne spazzata via dal fuoco concentrato di un Obliteratore e di una squadra di Distruttori. Questo non fece altro che aumentare il furore dei cuori dei Lupi, che incrementarono gli sforzi per raggiungere il prima possibile gli odiati traditori. Il primo colpo fu sferrato proprio dalle Guardie del Lupo di Ingjald Soffio di Drago che si erano trovate di fronte l'inconfondibile sagoma di un Rhino che stava sbarcando dei Berzerkers, già infuriati prima di mettere piede a terra. Purtroppo solo un paio di loro riuscirono a farlo, mentre il resto della squadra trovava la morte tra le lamiere accartocciate dagli impatti dei martelli tuono. Uno dei due mutanti rinnegati superstiti era il Major Zenz.

"Sia maledetto l'Imperatore, vediamo se vi piacerà questa sorpresa!"

Il Major Zenz estrasse da una tasca della sua cintura un piccolo amuleto a forma di emblema di Khorne e lo appoggiò alla schiena dell'ultimo Berzerker rimasto. Il soldato, fino ad un attimo prima in preda ad una

furia inarrestabile si bloccò su posto, come paralizzato. Dalle giunture della corazza di sprigionò un'abbagliante luminescenza rossa e nel giro di pochi istanti le placche schizzarono via, come se una granata fosse esplosa all'interno dell'armatura.

Al posto del Berzerker adesso si trovava un torreggiante gigante di otto metri, una figura antropomorfa e alata, dai muscoli incredibilmente sviluppati ed avvolti dalle fiamme, un volto distorto dall'ira e dalla cattiveria, un vero e proprio demone richiamato dai Reami del Caos. Il Generalfeldmarschall, come veniva chiamato dai Predoni di Wehrkhorne, era un demone brutale, come tutti i suoi simili, ma anche particolarmente astuto, più propenso a ghermire le sue vittime invece di affrontarle a viso aperto. Questo l'Oberst Kurtmartin lo sapeva benissimo.

"No, stupido, lo hai evocato troppo vicino al nemico, non ha spazio per muoversi!"

Le parole del comandante traditore furono profetiche: Ingjald Soffio di Drago non si scosse neppure per un istante ed affondò la sua lama del piede del gigantesco abominio. Con una tecnica di squadra ormai consolidata in anni di battaglie fianco a fianco, gli scudi tempesta furono alzati a protezione dei colpi devastanti provenienti dall'alto, mentre i magli e i martelli si abbattevano sulle articolazioni delle gambe del colosso fiammeggiante, che crollò a terra. Prima di toccare il suolo, una mezza dozzina di artigli del lupo crepitanti energia, avevano già trafitto e squarciato il ventre del Generalfeldmarschall. Con un'accecante luce rossa, così come era arrivato, il demone di Khorne se ne era tornato nell'Occhio del Terrore. Il resto dei Cacciatori Grigi, infervorati dalla vittoria del Signore delle Battaglie, si



gettarono

a capofitto verso il comandante nemico, per poi fermarsi a pochi metri a scaricare tutto il loro potenziale distruttivo a corta gittata: i fucili termici e le pistole plasma fecero saltare via pezzi di armature Terminator, i lanciafiamme caricati a promezzo carbonizzarono ogni singolo centimetro di carne scoperta.

Nonostante la loro fulminea reazione, i Prescelti si trovavano lontano dal cuore della battaglia. Appiedati, provarono a richiedere il supporto di un paio di veicoli da trasporto ma il primo venne fatto saltare in aria appena uscito allo scoperto, l'altro abbattuto dal maglio dell'inarrestabile Elgfrothi, ora più che mai coperto di fumo e rottami di veicoli nemici in fiamme.

“Avanti maledetti, la carneficina si sta consumando e noi siamo fuori dai giochi! Avanti, per Khorne!”

Purtroppo per loro i bersagli più prossimi erano le Guardie del Lupo che, dopo aver spazzato via il Major Zenz come fosse stato un fucello, si stavano già allontanando per assaltare le rovine che proteggevano i Distruttori e gli Obliteratori. Ingjald e le sue guardie del corpo non andarono tanto per il sottile: sapevano che avrebbero dovuto stanare in fretta le armi pesanti da quella posizione, prima che bersagliassero i Cacciatori

Grigi più distanti. Con un terribile ululato si gettarono in corsa contro i resti del manufatturum, che crollò all'istante, percosso dai martelli tuono, dai magli potenziati e dagli scudi tempesta. I pochi marine traditori che erano riusciti a non farsi schiacciare trovarono la morte sotto i colpi della spada di Ingjad. Il crollo dell'edificio fece accendere una serie di segnali d'allarme nella griglia di battaglia dell'armatura dell'Oberst Kurtmartin. Davanti alla sua posizione, una dozzina di avversari lo stava tenendo a distanza bersagliandolo con fucili termici, mentre alla sua destra, dove avrebbero dovuto trovarsi le sue armi pesanti, erano apparse una decina di Guardie del Lupo, pesantemente corazzate. Si trovava tra due fuochi, nessuno degli equipaggi dei Predator rispondeva alle chiamate, il plotone dei Prescelti continuava ad arrancare chissà dove sul campo di battaglia. L'attacco era fallito, in quel settore non avrebbero effettuato lo sfondamento, ne era certo. Non gli restava che un'unica opzione.

“Avanti cani, nessuno di voi vorrà vivere in eterno, giusto? Portiamo nel nostro viaggio verso Khorne il maggior numero di trofei! Teschi e sangue, morte e distruzione!”

I Terminator rinnegati lasciarono cadere tutte le armi da fuoco che trasportavano per gettarsi alla carica verso il Signore delle Battaglie e le sue Guardie del Lupo. Un gesto disperato e coraggioso che però non impressionò minimamente i veterani dei Lupi dei Ghiacci. Un muro di scudi arrestò la corsa dei folli eretici e il contrattacco spazzò via, in un orgia di metallo e sangue, quello che restava del gruppo di comando dei Predoni di Wehrkhorne. Con la spina dorsale spezzata e la bocca piena di sangue, l'Oberst Kurtmartin provò a lanciare un'ultima maledizione all'indirizzo dei suoi nemici, ma gli morì tra le labbra quando il tallone corazzato dell'armatura di Ingjald gli sfondò il cranio.

“Signore delle Battaglie, sono Skallagrim. I tecnopreti hanno messo al sicuro il generatore di campo fasico. La flotta imperiale ha già iniziato l'allontanamento dal sistema. Mi stanno arrivando segnali di armi balistiche nemiche puntate sulla zona dello spaziorporto. Consiglio di evacuare al più presto.”

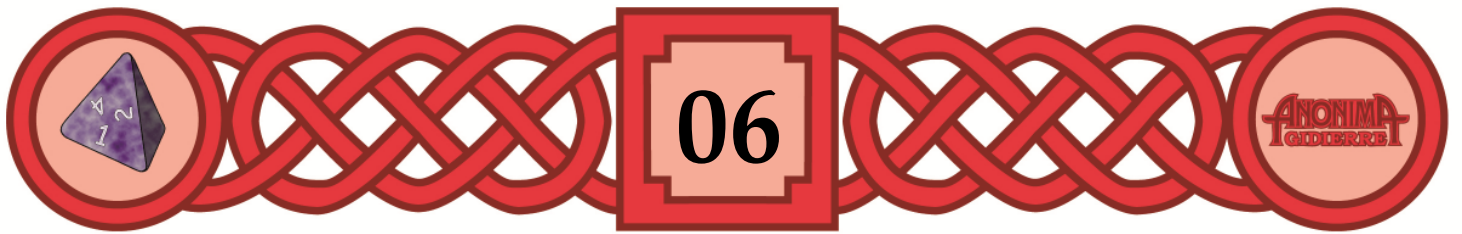
“Ricevuto cucciolo.”

“Forza lupi, mettete in piedi i feriti e caricate in spalla i caduti, ce ne andiamo e alla svelta.”

Mentre i marines eseguivano gli ordini, Ingjald si soffermò per un attimo a contemplare i corpi dei traditori uccisi poco prima. Guerrieri vecchi di migliaia di anni, con potenzialità infinite. Che cosa li aveva fatto rifiutare la Luce dell'Imperatore? Che cosa li aveva portati al più grave dei crimini? Solo un pensiero fugace, una risposta troppo complessa per la sua mente semplice. Si girò per tornare dai propri compagni, frantumando sotto i piedi un'icona del dio del Sangue.

**L'Avatar del Dio Aglio**

Disegno di Max



# Il terrore e la speranza

## Parte II

**CAMPAGNA EPICA PER D&D 3.5, AMBIENTAZIONE "MIDNIGHT" DELLA FANTASY FLIGHT GAMES, DISTRIBUITO IN ITALIA DA NEXUS EDITRICE E GIOCHI UNITI - SECONDA PARTE**

### Note introduttive

Prosegue su questo numero dell'Anonima GdR la campagna per D&D 3.5 da giocarsi nell'ambientazione di "Midnight", pubblicata in Italia dalla Nexus Editrice, iniziata sullo scorso numero.

Le avventure proposte sono tutte collegate e sono da giocarsi nell'ordine di pubblicazione.

I nemici e PNG di ogni incontro sono menzionati all'interno dell'avventura (il codice alfanumerico con carattere sottolineato fa da riferimento), mentre i loro dati sono riportati a fine avventura nella sezione NEMICI/PNG. Gli eventuali numeri progressivi servono solo a specificare tipologie diverse di nemici appartenenti allo stesso gruppo nell'incontro in corso.

Si ricorda infine che i personaggi saliranno di un livello al termine di ogni avventura, indipendentemente dai PX guadagnati. Infatti, per la funzionalità della campagna, si con-

sidera che ogni avventura sia sufficiente a fornire ai PG un'esperienza sufficiente a passare al livello successivo, pertanto non sono riportati PX per i mostri/nemici sconfitti.

## ~ Capitolo I ~ La liberazione degli schiavi

### Trama per il master

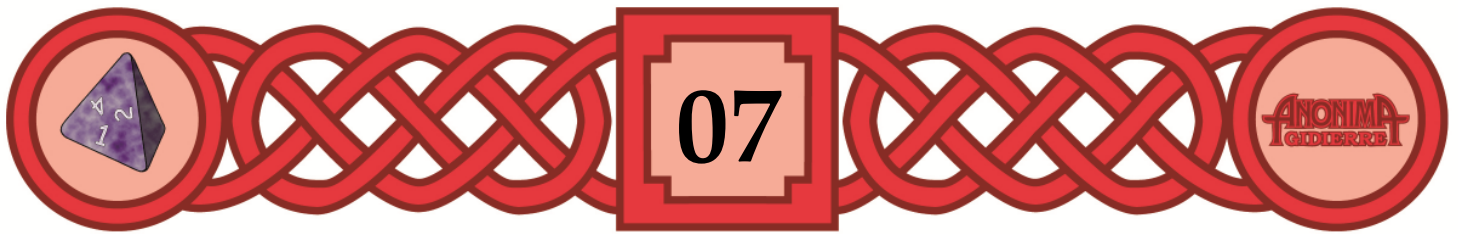
I PG saranno incaricati dagli elfi di introdursi, come prigionieri, in un campo di prigionia orchesco per liberare umani e halfling lì detenuti come schiavi. Uno gnomo, alleato con gli elfi e finto mercante per gli orchi, farà avere l'equipaggiamento ai PG nottetempo una volta dentro il campo, in modo che essi possano furtivamente fare fuori le guardie e liberare gli schiavi. Il viaggio di ri-

torno verso la foresta di Erethor non sarà però privo di pericoli, con schiavisti e truppe orchesche pronte ad assalire la carovana dei PG e dei disperati che si muovono con loro.

### Introduzione per i personaggi

Dopo il loro ritorno a Caradul e le settimane che i PG hanno potuto passare in compagnia degli elfi ad addestrarsi e migliorarsi, il gruppo viene convocato dal capitano elfico Evarniel Cluseril. L'alto ufficiale elfico spiega ai PG l'importante missione che vorrebbe affidare loro: andare a liberare un gruppo di prigionieri umani e halfling che sono stati catturati dagli orchi e sono destinati a una vita di schiavitù, sofferenza e atrocità.

Il piano proposto da Evarniel è il seguente: arrivare nei pressi del campo di schiavitù vicino a Fachtendom; consegnare il proprio equipaggiamento ad uno gnomo, tale Guildish,



ad un luogo prestabilito; farsi catturare dagli orchi con qualche scusa e farsi mandare nel campo di prigionia; verificare lo stato dei prigionieri e capire la situazione locale per poi scappare; attendere l'arrivo di Guildish, che porterà le armi e l'equipaggiamento dei PG nascosti nel suo carro; agire nottetempo per uccidere le guardie e fuggire con prigionieri; condurre i fuggitivi nella foresta di Erethor, dove potranno iniziare una nuova vita.

## Il viaggio sino a Fachtendom

Il viaggio sino ai pressi di Fachtendom avviene sul fiume Falthera mediante una barca guidata da un marinaio elfico.

Il viaggio avviene senza grossi problemi sino a Forte delle Ripide e poco oltre. Quando i PG sono sulla barca a circa 10 km dall'approdo finale,

vengono aggrediti dalle sponde del fiume da un gruppo di orchi (AO), che iniziano a colpire l'imbarcazione con armi a distanza.

Lo sbarco avviene prima di uscire dal bosco di Erethor (una ventina di km prima di Fachtendom), col navigatore elfico che lascia i PG e torna indietro.

Nei pressi di Fachtendom i PG incontrano al luogo prestabilito la carovana dello gnomo Guildish, cui lasciano il loro equipaggiamento, come armi e simili. Lo gnomo sembra a posto e non racconta più dello stretto necessario.

Dopodiché i PG proseguono sino alla città. L'ingresso più semplice in Fachtendom per i PG è da viandanti (anche senza alcun pass da parte degli orchi). Fachtendom è un paese-fortezza, racchiuso da alte mura e confinante con il fiume Falthera. Il paese-fortezza ha circa 1000 abitanti ed è sotto lo stretto controllo degli

orchi. Le guarnigioni orchesche sono molteplici e ogni tanto si vedono sul fiume chiatte gnomiche che portano beni di prima necessità alle truppe di Izzador, che combattono ai confini del bosco di Erethor.

## Diventare schiavi

In paese ci sono 2 locande, entrambe sempre piene di orchi o mercenari umani al servizio di Izzador, mentre sono davvero pochi gli altri avventurieri. La cosa più semplice per i PG per finire sulla lista nera delle truppe malvage è quella di attaccare briganti in taverna.

E' quindi probabile che passando una serata in locanda i PG possano attirare l'attenzione degli orchi o dei mercenari, facendo prima volare parole grosse, seguite magari da una rissa con soldati di Izzador, con il finale dato dai PG arrestati e pestati da orchi/umani e poi inviati come schiavi al campo lì vicino.



## Vita da schiavi

Una volta catturati, i PG viaggiano sino al campo degli schiavi a circa 20 km a nord-est. Il trasporto avviene su un carro chiuso, insieme ad altre 10 persone destinate allo stesso campo e colpevoli di mancanza di rispetto verso gli orchi o altri futuri prete-sti.

Il campo è un insieme di baracche recintate con palizzate di legno alte circa 3 metri. Nelle baracche dormono i prigionieri (circa una dozzina per baracca) in condizioni abbastanza dure. Intorno al campo ci sono molti terreni coltivati e un paio di pozzi artesiani per estrarre l'acqua per irrigare gli orti. Inoltre alcune baracche sono usate come locali da lavoro, dove le donne sono tenute a cucire il vestiario e altre cose per gli

orchi (stivali, armature di pelle, etc.), o dove alcuni uomini lavorano i metalli o il cuoio per produrre oggetti utili agli orchi. Il resto degli schiavi lavora nei campi tutto il giorno.

Al loro arrivo, i PG sono condotti davanti al capo del campo (tale "Lord Fevlar", orco guerriero), che li valuta per quello che dicono e poi li assegna alle differenti mansioni: con abilità di pellaio, armaiolo, fabbro a lavorare nel rispettivo settore; inabili in queste cose destinati a lavorare la terra.

Vivendo nel campo i PG si rendono conto della situazione:

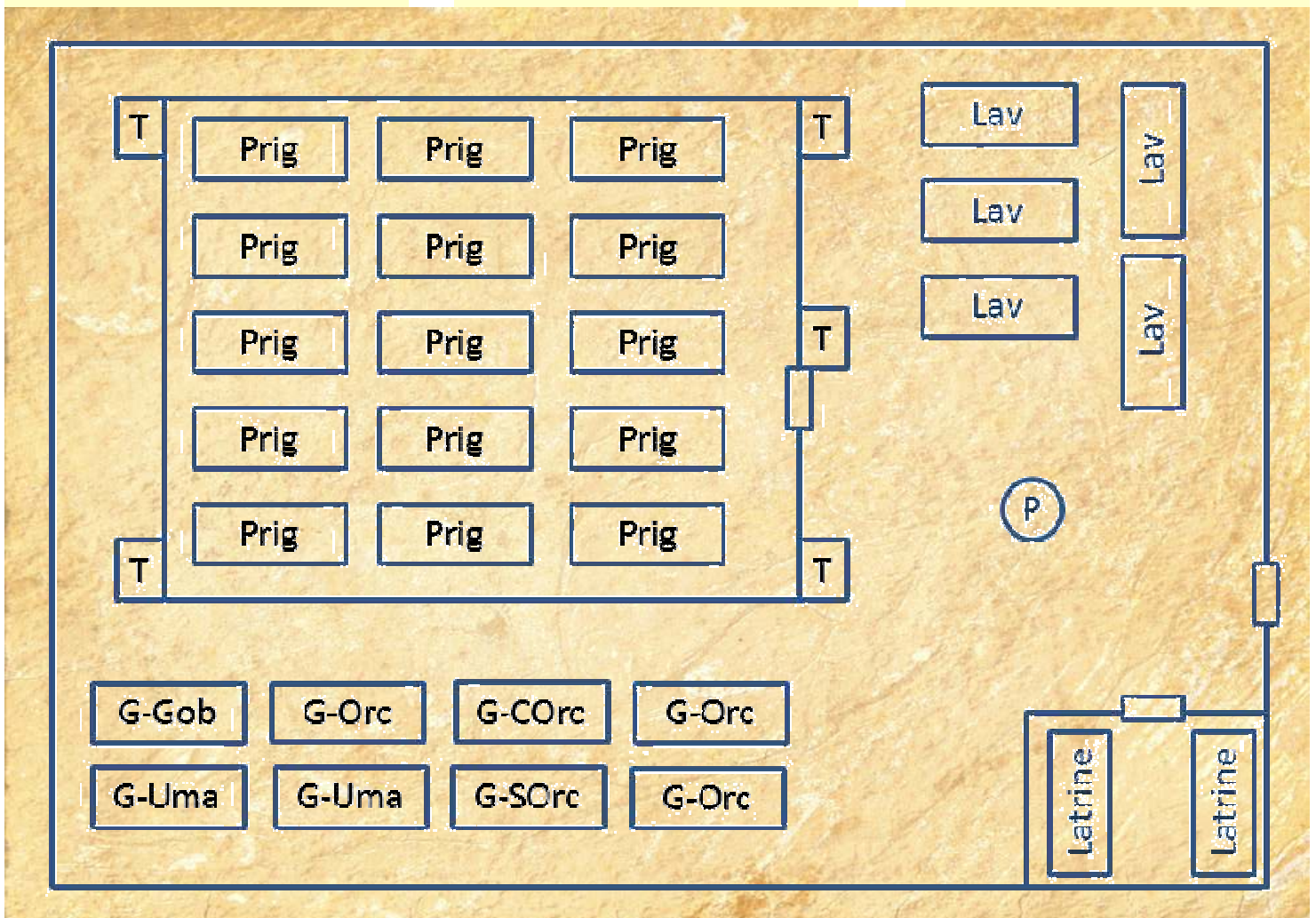
- I prigionieri sono 150 (maschi: 47 uomini, 65 halfling, 5 gnomi; femmine: 13 donne, 20 halfling).

- Le guardie sono 50 (CP): 23 orchi, 15 goblin e 12 umani (vedi NEMICI per dettagli).

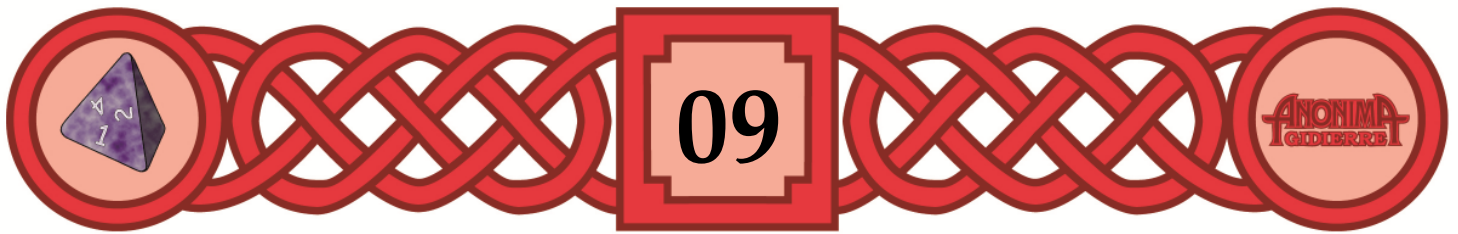
- Le baracche per i prigionieri sono una quindicina (PRIG), recintate con una palizzata di 3m e 5 torri di guardia (T), dove di notte stanno 2-3 guardie per torre.

- Le baracche per le guardie sono 8 ed anch'esse protette da una palizzata esterna di 3m: 1 per i goblin (G-Gob), 2 per gli umani (G-Uma), 3 per gli orchi soldati (G-Orc), 1 per i sergenti ocheschi (G-SOrc), 1 per il capo del campo (G-COrc).

- Ci sono altre 5 baracche più grandi per i lavori giornalieri (Lav): lavorazione metalli, lavorazione cuoio, cucito, magazzino per gli ortaggi e i manufatti prodotti. Queste baracche sono sempre nel campo, ma all'esterno della palizzata delle baracche dei prigionieri. Di giorno, in ogni baracca da lavoro ci sono 2-3 guardie, più una ronda di 3 guardie che gira co-







stantemente per il campo per vedere che non ci siano cose strane.

- Alcune baraccacce sono usate come latrine.

- I campi di lavoro sono contigui al campo di prigionia: vi si coltivano frumento, cavoli, patate e verdure varie. I due pozzi artesiani sono da una parte e dall'altra e servono per l'irrigazione: un prigioniero per pozzo estrae costantemente l'acqua e la travasa nei secchi. L'acqua viene usata anche per dare da bere 2-3 volte al giorno ai coltivatori.

- I prigionieri che coltivano la terra sono tutti dotati di una cinghia di cuoio chiusa a chiave con un anello di metallo. Prima di andare a lavoro nei campi, le guardie legano una corda con un gancio di metallo anch'esso chiusa a chiave ad ogni prigioniero. Ogni corda collega 2 prigionieri ed è lunga una decina di metri: così ognuno è libero di muoversi ma non può andare più lontano di 10 metri dai due vicini. Inoltre ai prigionieri vengono dati gli utensili per coltivare la terra la mattina e alla sera li devono rendere agli orchi. Un turno di lavoro è di 10-12 ore.

- A scortare i lavoratori dei campi (circa una novantina) ci sono costantemente 15-20 guardie armate di tutto punto e con armi da tiro, pronte a colpire chi tentasse di fuggire.

## Libertà' o morte!

I PG hanno alcuni giorni per organizzarsi prima che arrivi lo gnomo Guildish con le armi e l'equipaggiamento nascosto:

- I PG devono pensare a quando agire e come fare evadere le persone.

- La strategia migliore potrebbe essere quelle di un'azione notturna per uccidere le guardie sulle torri e fuggire verso gli elfi prima che tutto il campo si svegli.

- Oppure riuscire a fare fuori tutte le guardie del campo e scappare con i

prigionieri.

Da parte sua, lo gnomo Guildish sa che questa sarà la sua ultima missione: nella sua mente ha ben chiaro che far liberare tutti gli schiavi richiederà poi di farsi ammazzare. Se così non fosse, anche gli altri gnomi che commerciano con gli orchi verrebbero sospettati e accusati di essere traditori, e di conseguenza uccisi: lo gnomo deve recitare la sua parte sino alla fine.

Prima di arrivare, Guildish ha nascosto l'equipaggiamento dei PG nel carico di materiale grezzo che porta al campo per farlo lavorare dagli schiavi: cuoio grezzo, metalli da fondere e stoffe da cucire.

- Lo gnomo arriva a sera al campo, al rientro dei prigionieri dal lavoro nei campi, per non dare modo agli orchi di controllare in dettaglio il carico da lui portato.

- Questo materiale viene messo nel magazzino (una delle 5 baracche da lavoro) dagli orchi, con l'idea di verificarlo con calma la mattina dopo.

- Guildish si avvicina ai prigionieri con la scusa di vedere da vicino la "feccia umana" e così nasconde addosso a Gahal gli attrezzi da scasso per liberarsi dalle manette e aprire le serrature delle baracche.

- Poi lo gnomo va a dormire con i sergenti orcheschi.

I PG durante la notte devono evadere dalla baracca. Ciò comporta (il ladro ha tutto il tempo che vuole per riuscire nella sua impresa):

- Scassinare a CD 20 per aprire le cinghie e le protezioni personali.

- Scassinare a CD 20 per aprire la porta della baracca (e delle altre baracche).

Successivamente i PG devono entrare nel magazzino e recuperare il proprio equipaggiamento (CD 20 per scassinare la porta).

Prima o dopo l'incursione nel magazzino per il recupero dei loro og-

getti, i PG devono fare fuori anche le guardie delle torri, che altrimenti potrebbero dare l'allarme.

A questo punto i PG hanno due possibilità: cercare di scappare in modo silenzioso la notte con i prigionieri, oppure possono tentare di fare fuori tutte le guardie (addormentate nelle loro baracche), compresi i sergenti e il capo orco. Nel primo caso, il rischio che corrono i PG è quello di ritrovarsi la mattina seguente inseguiti da tutte le truppe del campo, mentre loro saranno rallentati dal trasporto dei prigionieri, logori da mesi e anni di sofferenze. Nel secondo caso, la fuga sarebbe più tranquilla, previo una bella lotta notturna nel campo se le guardie si svegliano.

Nel caso in cui i PG entrino nella baracca dei sorgenti orcheschi e li uccidano, Guildish dice ai PG di fare fuori anche lui, spiegando che altrimenti metterebbero a rischio il lavoro di tutti gli gnomi infiltrati presso gli orchi come falsi mercanti.

Una volta fatti fuori i nemici (scelta più pericolosa nell'immediato, ma preferibile nell'economia del viaggio verso Erethor), i PG devono fare evadere tutti i prigionieri verso il bosco, consapevoli che potrebbero comunque essere inseguiti sino a quando non arriveranno nella foresta degli elfi.

## Il viaggio verso Erethor

Dopo una giornata di viaggio, i PG e i prigionieri liberati s'imbattono in un gruppo di schiavisti umani (SC). Gli schiavisti parlano coi PG e, capito che hanno liberato gli schiavi, si spacciano come ribelli che vivono nei dintorni. Il loro scopo è accamparsi coi PG per la notte, attendere il momento migliore, ucciderli e riprendere gli schiavi sotto il loro controllo. Se i PG sono troppo dubbiosi



o restii ad accoglierli, gli schiavisti li attaccano subito.

Alcuni giorni dopo, i PG riescono ad arrivare ad Erethor, nelle prime zone boschive, comunque ancora sotto il controllo orchesco. Nel frattempo gli orchi hanno scoperto la fuga e hanno inviato un gruppo di goblin cavalca-worg (GW) alle calcagna dei fuggitivi. I goblin riescono a raggiungere i PG e gli altri, pertanto la lotta è inevitabile. Nel loro assalto i goblin e le loro cavalcature attaccano senza curarsi se stanno aggredendo i combattenti o la povera gente, quindi a fine lotta ci saranno anche diversi morti tra i fuggiaschi imbelli.

## Epilogo

Uccisi i goblin, i PG riescono a portare gli ex-schiavi nella foresta folta, dove ad attenderli ci sono un gruppo di elfi che infine guidano e scortano tutti verso Caradul.

I PG sono accolti come eroi nella capitale elfica, dove vengono convocati e ringraziati dal capitano delle guardie elfiche Evarniel e dai prigionieri liberati, che possono così iniziare una nuova vita.

Passaggio al 6° livello dei PG.

## Demici-PDG - Cap. I

AO1 - reclute orchi (10): reclute orchi, con archi corti in aggiunta ai giavellotti (MID, pg.401).

AO2 - esploratori orchi (4): esploratori orchi (MID, pg.401).

AO3 - capo orco (1): orco d'élite, con arco lungo oltre a giavellotto (MID, pg.401).

CP 1- Guardia Goblin (15): calvalca-worg (senza worg) (MID, pg.402).

CP2 - Guardia umana (12): stesse statistiche Hobgoblin (MM, pg.139).

CP3 - Guardie orchesche deboli (10): reclute orco (MID, pg.401).

CP4 - Guardie orchesche forti (10):

soldato di cavalleria orco (senza cavallo) (MID, pg.401).

CP5 - Guardie sergenti orcheschi (2): truppa d'assalto oruk (MID, pg.401-402).

CP6 - Guardia capo campo orchesco (1): Comandante oruk (MID, pg.402).

SC1 - Schiavista guerriero 1°liv (3): stesse statistiche PNG guerruiero 1°liv (DM, pg.117), su cavallo da guerra leggero (MM, pg.271).

SC2 - Schiavista combattente 1°liv (8): stesse statistiche Hobgoblin (MM, pg.139).

SC3 - Schiavista ladro 3°liv (3): stesse statistiche PNG ladro 3°liv (DM, pg.118).

SC4 - Schiavista capo guerriero 6°liv (1): stesse statistiche PNG guerruiero 6°liv (DM, pg.117), su cavallo da guerra pesante (MM, pg.271).

GW - Goblin cavalca-worg (15): cavalca-worg con worg (MID, pg.402).

## ~ Capitolo 2 ~ La distruzione della macchina da guerra "nanorchesca"

### Trama per il master

I PG saranno incaricati dagli elfi di una nuova missione: investigare su una nuova macchina da guerra orchesca e distruggerla. Spediti al confine della foresta dove si sta consumando la guerra tra elfi e orchi, i PG assisteranno alla potenza distruttiva di questa macchina da guerra orchesca. Potranno seguirla a fine battaglia sino all'accampamento dei nemici e scoprire che l'inventore/

manutentore della macchina è un nano tenuto prigioniero nel campo. Introdottisi nella sua baracca, i PG scopriranno che il nano è ricattato dagli orchi, sotto minaccia di morte per la sua famiglia, anch'essa in prigionia lì al campo. Se accettano di liberarne moglie e figlio, il nano fuggirà coi PG e saboterà la miscela esplosiva della macchina da guerra, provocandone la distruzione nella battaglia successiva. PG e prigionieri saranno aggrediti nella loro fuga da un gruppo di orchi, prima di salvarsi nella foresta elfica. Seguirà la battaglia finale tra elfi e orchi, con esplosione del carro da guerra e quindi la vittoria delle truppe buone.

## Introduzione per i personaggi

I PG sono convocati nuovamente dal capitano guardie elfiche Evarniel per un'altra missione: investigare su una nuova macchina da guerra orchesca e distruggerla. Il capitano spiega che questa nuova macchina da guerra in possesso degli orchi sta falciando le truppe elfiche al confine: senza una pronta azione è molto probabile che il fronte presto crollerà, lasciando libero accesso per le truppe malvagie alla foresta di Erethor. Viste le doti che i PG hanno dimostrato nel portare a termine la missione precedente, è stato assegnato loro il ruolo per questo nuovo e fondamentale incarico. Il compito dei PG è il seguente: andare con gli elfi nella foresta a nord sul fronte tra elfi e orchi; investigare sulla potenza della macchina da guerra e sulle sue caratteristiche; infine distruggere la macchina. Poiché sembra strano che gli orchi siano in possesso di una sola macchina e gli aspetti tecnologici non rientrano nell'indole propria degli orchi, i PG devono anche capire se dietro ci sia un "inventore". In tal caso, il gruppo



ha il compito di trovarlo e agire di conseguenza: se possibile rapirlo, altrimenti ucciderlo, e distruggere/rubare i progetti della macchina stessa.

## Verso il fronte

I PG partono con 10 elfi (5 EL1, 5 EL2) alla volta del fronte con gli orchi a nord: il viaggio è tranquillo sino alla zona di guerra, senza incontri degni di nota.

Appena giunti vicini alla zona del fronte, avviene l'incontro con una pattuglia dell'ombra (PGG) che si è spinta all'interno della foresta per un'incursione ai danni degli elfi. I nemici attaccano i PG e gli elfi non appena li vedono o le loro cavalcature li annusano. I PG restano in prima fila, mentre gli elfi si arrampicano velocemente sugli alberi e colpiscono i nemici con gli archi, come si confà alla loro tecnica di combattimento. Sconfitti i nemici, il gruppo si ricompone e il viaggio può continuare.

## Il sapore della sconfitta

Dopo qualche ora, i PG e gli elfi arrivano in un'area dove ci sono molti cadaveri elfici e qualche orco. Il terreno e gli alberi sembrano bruciati, così come i corpi (come se fossero stati colpiti da una palla di fuoco). La cosa sembra successa pochi giorni prima (NxM: è stata la macchina da guerra orchesca a ridurre la zona e i corpi in quello stato).

In questo scenario, il gruppo sente rumori in lontananza di lotta e urla: nella foresta la situazione è drammatica per le truppe elfiche, dove imperversa la battaglia. Raggiunto il luogo della battaglia, la scena cui assistono i PG è la seguente:

I soldati elfici (circa 40 - stesse statistiche di EL1/EL2) sono quasi tutti morti, mentre stanno lottando contro

le truppe orchesche (TO) e una strana macchina da guerra, a circa una cinquantina di metri di distanza.

La macchina da guerra sembra un grosso carro di metallo, con un tubo davanti che sputa fuoco. Le protezioni laterali quasi impediscono di vedere le ruote, che sono blindate e cingolate. Non ci sono cavalli a trainare il carro, quindi esso deve essere dotato di un mezzo di propulsione interno. Gli orchi stanno protetti ai lati e dietro la macchina da guerra. La macchina sembra immune a tutti gli attacchi portati dagli elfi.

Inoltre la macchina ha un grosso vomere di metallo davanti con cui si libera dei piccoli alberi e dei piccoli e medi ostacoli che trova dinanzi a sé.

Gli elfi stanno sugli alberi e per terra attaccando con i loro archi, riuscendo a fare ben poco danno alle truppe avversarie. Quelli che cercano di arrivare dagli orchi vengono uccisi uno dopo l'altro dalla macchina da guerra, che sputa "palle di fuoco" a distanza o dagli orchi riparati dalla macchina.

I PG possono intervenire, ma non riusciranno a cambiare le sorti della battaglia:

La macchina da guerra è immune a tutti gli attacchi a distanza, inoltre l'accesso si trova di lato ed è sigillato contro le intrusioni (NxM: ci sono 3 lucchetti di chiusura e serve per ciascuno una prova di scassinare a 20), mentre le truppe orchesche attaccano chi si avvicina.

Gli attacchi con la magia non hanno effetto, in quanto la macchina è opportunamente blindata e niente riesce a oltrepassare le sue difese (NxM: durezza, schermature e resistenza sono il frutto dell'ottima progettazione del nano, pensate per resistere anche agli incantesimi più terribili, come le palle di fuoco).

Alla fine i PG devono retrocedere e lasciare campo libero agli orchi,

mentre gli elfi sono quasi tutti morti o ridotti in fin di vita.

A fine battaglia gli orchi se ne tornano via, conducendo la macchina da guerra al loro campo, poiché la usano solo per uccidere i nemici e farsi largo nella foresta.

## E' tempo d'incursione

E' giunto il momento che i PG si organizzino per mettere fine a questa carneficina operata dagli orchi. Come suggerito da Evarniel, la cosa migliore sembra fare un'incursione nel campo orchesco per distruggere la macchina e trovare l'inventore/manutentore: a questo scopo i personaggi possono seguire le tracce del carro per arrivare al campo, e usare poi i mantelli elfici (NxM: ricevuti da Aradil al termine della COS) per entrare di nascosto.

Il campo orchesco è così composto:

Ci sono varie capanne per le truppe orchesche, protette da mura di legno (alte 3 metri). Qui arrivano le truppe fresche dalle tribù orchesche via via che quelle precedenti vengono uccise dagli elfi.

La macchina da guerra è custodita al centro del campo, vicino alle capanne delle truppe di assalto Oruk, vigilata costantemente da vari gruppi di orchi.

Ci sono varie pattuglie orchesche (POC) con worg o lupi per vigilare e impedire agli intrusi di aggirarsi nel campo.

Il nano inventore è tenuto "ospite" in una capanna vicino alla macchina da guerra, in cui egli tiene anche i suoi progetti e oggetti di studio. La capanna è vigilata costantemente da una pattuglia orchesca (PGN).

Le truppe orchesche sono troppe e di vario tipo: i PG devono entrare nel campo in modo stealth, altrimenti non hanno possibilità di uscirne vivi e la cosa migliore è agire di notte, con la maggior parte degli orchi a

riposarsi nelle rispettive baracche.

Per raggiungere il nano, i PG devono fare fuori la pattuglia degli orchi che gli fa la guardia (PGN), o distrarla mentre entrano nella capanna (chiusa a chiave, scassinare CD20), senza fare troppo rumore per non attirare il resto delle truppe.

Una volta dentro la baracca, i PG trovano il nano sveglio e con un'aria molto triste. Parlando con lui, essi scoprono che il folletto, di nome Morgar, è schiavo degli orchi e collabora con le forze del male solo perché la sua famiglia è tenuta in ostaggio in un'altra baracca del campo. Nella capanna ci sono i progetti del nano e quindi è possibile portare via tutto. Il nano è disposto a seguire i PG solo quando avranno liberato la sua famiglia.

## Una notte movimentata

I personaggi hanno una scelta davanti a loro: andare a liberare la famiglia del nano e tornare a prenderlo, oppure rapire soltanto Morgar. Per la loro natura buona, i PG dovrebbero propendere per la prima opzione.

Se i PG sono comprensivi col nano e fanno di tutto per aiutarlo con la famiglia, Morgar indica il modo per distruggere la macchina da guerra: truccare la miscela esplosiva che usa la macchina, in modo da farla esplodere nella macchina stessa quando viene impiegata in battaglia. Il nano ha il composto che serve per lo scopo: i PG possono usarlo per aggiungere la miscela esplosiva della macchina introducendosi nel magazzino delle munizioni che si trova contiguo alla macchina.

Liberare la famiglia di Morgar richiede ai PG di muoversi nuovamente nel campo furtivamente sino a una

capanna (chiusa a chiave, scassinare CD20), anch'essa piantonata da una pattuglia orchesca (PGN) analoga a quella che presidiava la capanna del nano. Una volta nella capanna, i personaggi possono spiegare alla nana e al piccolo la situazione: i due saranno felicissimi di seguire i PG.

A questo punto i due familiari del nano possono essere scortati nella capanna di Morgar, davvero lieto per la cosa. Così il nano consegna il preparato per il sabotaggio ai PG e chiede loro di tornare a prendere

tutti non appena avranno modificato la miscela della macchina.

L'intrusione nella capanna dove è contenuta la miscela per la macchina da guerra si trova quasi al centro del campo: per arrivarci i PG devono schivare un paio di pattuglie di guardie (POC). La capanna è protetta da una pattuglia (PGN) e la porta d'ingresso è chiusa (chiusa a chiave, scassinare CD20). Una volta all'interno, i personaggi vedono diverse decine di barilotti contenenti una specie di liquido oleoso, al quale devono





aggiungere le dosi che ha preparato Morgar.

Concluso il sabotaggio, i personaggi possono tornare dalla famiglia nana e scortarla fuori dal campo, il più furtivamente possibile. Da parte sua, il nano è disposto a unirsi agli elfi, pur di vendicarsi dei soprusi sofferti dagli orchi.

## Il sapore della vittoria

Una volta fuori dal campo, i PG e nani si dirigono nella foresta il più velocemente possibile. Sfortunatamente qualcuno nel campo si accorge dei morti e della fuga del nano e viene dato l'allarme. Gli orchi riescono a trovare le tracce dei PG e un gruppo scelto di questi (a cavallo) riesce a raggiungere i fuggiaschi proprio quando sono vicini alla salvezza. Da qui la lotta dei personaggi con gli inseguitori orcheschi (IOC).

Superato anche quest'ultimo ostacolo, i PG riescono a condurre Morgar e famiglia presso il campo elfico d'istanza sul confine di guerra. Saputa la cosa, il capitano elfico locale, tale Oliriel, organizza un finto assalto agli orchi il giorno successivo, in modo che la macchina da guerra sia distrutta. Ovviamente i personaggi sono invitati a partecipare attivamente.

La battaglia ha luogo come previsto da Oliriel, dopo che alcuni schermagliatori elfici hanno provocato gli orchi e li hanno attirati nella zona della lotta, con le truppe orchesche schierate di tutto punto dietro la macchina da guerra (TO), come nella battaglia precedente. Non appena la macchina da guerra entra in funzione e spara il primo colpo, dal cannone non esce niente, ma si avverte una forte esplosione all'interno, con il carro che salta letteralmente in aria. Gli orchi che ne sono all'interno muoiono bruciati, e molti di quelli che ne stanno dietro vengono forte-

mente feriti dalle lingue di fuoco che fuoriescono da esso. Le truppe orchesche vanno allo sbando, disorientate da tale evento, mentre gli elfi rafforzano (e i PG possono contribuire con il loro aiuto) i loro attacchi. Nel giro di pochi minuti le truppe orchesche vanno in rotta e si danno alla fuga. La vittoria degli elfi è totale si respira nell'aria una grande soddisfazione.

### Epilogo

Sconfitti gli orchi nella battaglia finale e distrutto il carro da guerra, i PG possono tornare da Oliriel, che li ringrazia moltissimo per quello che hanno fatto e, inoltre, comunica loro di aver ricevuto ordini dal capitano Evarniel affinché rimangano lì ad aiutarlo nelle azioni di lotta contro le armate orchesche al confine. Il nano e la sua famiglia sono invece scortati sino a Caradul, dove le doti da inventore di Morgar potranno essere messe al servizio della regina contro le forze del male.

I PG possono risposarsi per qualche giorno, in attesa di una nuova missione.

Passaggio al 7° livello dei PG.

## Demici-PDG - Cap.2

EL1 - Elfo Guerriero 2°: CA 18, PF 19, Mischia +4 (1d8+2), Distanza +7 (1d8+2), T/V/R +5/+1/+1.

EL2 - Elfo Custode ramingo 2°: CA 18, PF 16, Mischia +4 (1d8+2/+4 contro orchi/goblinoidi), Distanza +6 (1d8+2/+4 contro orchi/goblinoidi), T/V/R +5/+1/+1.

PGG1 - Goblin cavalcaworg (12): cavalcaworg con worg (MID, pg.402).

PGG2 - Goblin cavalcaworg G2° (2): cavalcaworg con worg (MID, pg.402 - PF14, +2 txc).

PGG3 - Capo Goblin cavalcaworg G4° (1): cavalcaworg con worg (MID, pg.402 - PF 25, +4 txc, +2 danni).

TO1 - Truppe orchesche deboli (50): reclute orco (MID, pg.401).

TO2 - Truppe orchesche forti (50): soldato di cavalleria orco (senza cavallo) (MID, pg.401).

TO3 - Truppe sergenti orcheschi (10): truppa d'assalto oruk (MID, pg.401-402).

TO4 - Truppe capitani orcheschi (4): Comandante oruk (MID, pg.402).

TO5 - Truppe orchesche forti (10): soldato di cavalleria orco (senza cavallo) (MID, pg.401) dentro il carro da guerra.

TO6 - Truppe sergenti orcheschi (2): truppa d'assalto oruk (MID, pg.401-402) dentro il carro da guerra.

TO7 - Capo carro da guerra orchesco (1): Comandante oruk (MID, pg.402) dentro il carro da guerra.

POC1 - Guardie orchesche deboli (2): reclute orco (MID, pg.401).

POC2 - Guardie orchesche forti (2): soldato di cavalleria orco (senza cavallo) (MID, pg.401).

POC3 - Goblin cavalcaworg (1-2): cavalcaworg con worg (MID, pg.402).

PGN1 - Guardie orchesche deboli (2): reclute orco (MID, pg.401).

PGN2 - Guardia orchesca forte (1): soldato di cavalleria orco (senza cavallo) (MID, pg.401).

IOC1 - Truppe orchesche forti (10): soldato di cavalleria orco a cavallo (MID, pg.401).

IOC2 - Truppe sergenti orcheschi (2): truppa d'assalto oruk a cavallo (MID, pg.401-402).

IOC3 - Capo truppe orchesche (1): Comandante oruk a cavallo (MID, pg.402).

## FUNAS

Mappa di Funas  
Disegni di Max



# CYBIO WARS: EGEMONIES

## FUGA DA THE HIDDEN

AVVENTURA PER L'AMBIENTAZIONE FANTASCIENTIFICA "CYBIO"  
DA GIOCARSI CON IL REGOLAMENTO DEL GDR "HYPER ACTIONS"

### SCENA 1

I pg vengono convocati a Toronto da Lionel **Valentine**, capo del **Glove** (agenzia di intelligence che sovrintende a FBI e CIA) per investigare su un caso presso **The Hidden**, un manicomio criminale di massima sicurezza situato presso la riva di uno dei Grandi Laghi canadesi.

La struttura è stata costruita negli anni '60 da una losca divisione governativa chiamata **HIDE**, e non si sa esattamente a chi risponda davvero ora.

Sembra che John "**Eclectic**" Eccleston, il vice di Valentine rinchiuso lì per insubordinazione, sia morto in un incidente: Valentine non ne è convinto, e manda i pg ad indagare, con un apparecchio per confrontare il DNA del corpo con quello memorizzato.

I pg vengono condotti con un elicottero a **The Hidden**, dove vengono accolti dalla direttrice **Amanda Long**: l'elicottero passerà il giorno seguente a recuperarli, quando avranno effettuato i controlli necessari.

L'elicottero atterra sul tetto del super carcere, una struttura in cemento armata collocata sulla sponda del lago, circondata dall'acqua da un lato e dai boschi dall'altro.

#### TETTO:

- Pista d'atterraggio per elicotteri
- Torretta lancia missili
- Ascensore

*N.B. Ogni piano della struttura è attraversato da un corridoio che fiancheggia i locali; in fondo a ogni piano c'è l'ascensore per il piano successivo.*

### SCENA 2

Al momento di entrare, i pg vengono scannerizzati da delle telecamere che memorizzano i loro profili biologici e consentono loro l'accesso.

La Long spiega che **Eclectic** è morto in un incidente nella sala macchinari e mostra loro il modulo di contenimento dell'obitorio con il suo corpo. Durante il resto della visita, la donna mostra ai pg le stanze del primo piano: nei piani inferiori ci sono le celle dei pericolosi supercriminali prigionieri, a cui per il momento non posso accedere.

Arrivata la sera, i pg possono andare a dormire nella stanza degli ospiti.

#### PIANO 1:

- Ufficio di Amanda Long
- Tre dormitori: in uno di essi c'è il



terminale ENOC per informazioni (un computer che contiene nozioni su ogni argomento di cultura generale)

- Infermeria: si possono trovare 2 medikit
- Sala interrogatori

*N.B. L'accesso al tetto scompare dopo la scena 2, apparentemente per un meccanismo di sicurezza)*

### SCENA 3

Il giorno seguente i pg si svegliano inaspettatamente in una cella degli internati, privi di equipaggiamento, vestiti come i reclusi e considerati da tutti come tali.

Gli inservienti li trattano come pazzi e nessuno sembra ricordare il loro arrivo.

Se i pg si oppongono alle rudi maniere degli inservienti, costoro diventano violenti e li picchiano per renderli docili (*stesse statistiche del Bruto su Hyper Actions*).

*N.B: gli inservienti fanno di tutto per far reagire in maniera violenta i pg.*

Se la lotta prosegue a lungo, le telecamere della stanza in cui si trovano i personaggi proiettano una luce che li fa addormentare.

Successivamente si svegliano, legati a delle sedie metalliche con manette fatte in Agarthio, un metallo ultrasensibile, in una sala interrogatori del piano 1

Un uomo piuttosto magrolino, sulla cinquantina e con gli occhiali, siede davanti loro ma non dice una parola.

Amanda Long va a trovarli. La donna (che per qualche ragione non si accorge della presenza del misterioso uomo, né lo nota se si accenna alla sua presenza) dimostra di conoscere tutta la loro vita privata e afferma

che i pg si sono sognati tutta la scena 1.

Per quanto ne sa, i pg erano ex agenti del Glove impazziti e poi fatti rinchiedere lì, per troppo uso delle droghe in dotazione.

Amanda afferma di volerli aiutare e prenota altre sessioni di terapia, poi esce.

Infine, l'uomo silenzioso parla. Costui dice di chiamarsi **Theo Anderson**, di essere un hacker formidabile, e di poterli liberare.

Tuttavia i pg, per uscire dal carcere, devono trovare delle tesserine metalliche (come quelle che usa la Long, ma queste segnate con una saetta).

Inoltre, da qualche parte è prigioniero un certo **Numero XXI**, che ha delle informazioni importanti per loro. Anderson apre la porta e se ne va.

Improvvisamente le manette si disattivano e i pg possono liberarsi, poi notano che è suonato l'allarme: per qualche ragione i meccanismi di sicurezza delle celle sono scattati e tutti i supercriminali della struttura sono liberi.

#### PIANO 2:

- **Sala macchinari:** qua i pg, grazie ad appositi impianti, possono innestarsi arti robotici (*l'arto in questione è considerato un'arma bianca che non occupa spazio nell'equipaggiamento*)
- **Sala produzione galvanic:** Droga Stimolante di Livello 3
- **Armeria:** i pg ritrovano le armi di cui eventualmente erano provvisti e di cui erano stati privati dopo la scena 2
- **Sala controllo:** presenta un altro terminale ENOC.
- **Cucina:** qua i pg trovano una delle tessere **Thunderson**.
- **Camera mortuaria:** contiene i corpi dei detenuti morti e iberna-

ti.

- **Ex stanza di Marius Fidelis, precedente direttore di The Hidden:** alcuni documenti rivelano che il Numero XXI era uno dei prigionieri soggetto da piccolo agli esperimenti dei potenti membri di un consorzio che si fa chiamare **Egemony** (a quanto pare il gruppo che ha sostituito l'HIDE e che opera tutt'oggi).

**NOTA BENE:** nell'ultima stanza i pg vengono a conoscenza di due segreti di Cybio Wars

**SEGRETI DI CYBIO WARS SCOPERTI:**

**-Identità membro dell'Egemony: Uomo col cappello**

**-Identità membro dell'Egemony: Giocoliere**

Durante la perlustrazione delle stanze i pg possono incontrare alcune guardie corazzate, munite di scudi e di manganelli elettrificati (*numero dei nemici deciso dal Master*).

#### Brainstormer:

Taglia: 5

Movimento a terra: 3,75 metri / 7,5 metri /15 metri

Tratti: Fsc 3, Tcn 3, Mnt 2, Scl 2  
Abilità: Acrobatica 10\*, Atletica 10, Lotta, Resistenza 10, Arte Bellica 10, Percepire 9, Prontezza 9, Empatia 9, Socializzare 9

Caratteri: Agile 3\*, Estrazione rapida, Arma preferita 2 (rapida), Disarmare migliorato

TP: 2/2 (armatura leggera in Kevlar)  
Armi:

- Manganelli elettrificati (1d6+5, imprevedibile, attacco prioritario)

PF/PM: 20/16

### SCENA 4

Quando i pg infilano la prima tessera nel terminale ENOC, un messaggio li informa che è stato loro

concesso di accedere alle aree segrete della struttura.

Durante la perlustrazione dei locali, i pg incappano nei membri della gang degli Alienisti, potenti super-criminali rinchiusi a The Hidden.

*Il Master decide l'ordine di apparizione di questi avversari.*

### PIANO 3:

- **Cella di Mad Marion:** contiene 2 granate a frammentazione.
- **Cella di Arsonist:** contiene un ricambio per la bombola del lanciafiamme.
- **Cella di Destrudo:** Destrudo ha lasciato un registratore che imita delle voci, se i pg entrano lui stacca le luci al piano e li attacca con un lanciamissili (colpo singolo). La stanza contiene la tessera Thunderson.
- **Cella generica:** vuota.
- **Ripostiglio:** c'è un terminale E-NOC.

### Arsonist:

Nerboruto piromane dell'Europa dell'est, si è unito agli Alienisti per avere l'occasione di bruciare più gente possibile con i suoi lanciafiamme.

Taglia: 5

Movimento a terra: 4 metri / 8 metri / 16 metri

Tratti: Fsc 4, Tcn 3, Mnt 2, Scl 2

Abilità: Atletica 11, Lotta 11, Resistenza 12, Muscoli 12, Arte Bellica 12, Meccanica 12, Percepire 9, Prontezza 9, Intimidire 9

Caratteri: Reparto Supporti Pesanti, Vigore 3, Indossare Armature Pesanti, Piromane

TP: 4/4 (armatura pesante in Kevlar)

Armi:

- Lanciafiamme (2d6+5, Soffio)

PF/PM: 25/16

### Mad Marion:

Ex militante dell'IRA scacciata per il suo carattere psicotico, ha scelto di unirsi agli Alienisti di cui è la principale esperta di armi da fuoco ed esplosivi.

Taglia: 5

Movimento a terra: 4,5 metri / 9 metri / 18 metri

Tratti: Fsc 3, Tcn 4, Mnt 3, Scl 3

Abilità: Acrobatica 11, Atletica 10, Lotta 11, Muscoli 11, Arte Bellica 13, Meccanica 12, Autocontrollo 10, Per-

cepire 10, Prontezza 10, Intimidire 10, Raggirare 10

**Caratteri:** Saggezza 3, Esperto di Esplosivi, Rapidità 3

Armi:

- Granate Stordenti e a Frammentazione

PF/PM: 17/23

### Destrudo:

Il più pericoloso killer del mondo, esperto in ogni stile di combattimento esistente, in passato ha subito de-







gli esperimenti a The Hidden dalla direzione, che ha ottenuto dal suo corpo il siero galvanic.

**Taglia:** 5

**Movimento a terra:** 4,5 metri / 9 metri / 18 metri

**Tratti:** Fsc 4, Tcn 4, Mnt 3, Scl 1

**Abilità:** Acrobatica 12, Atletica 12, Lotta 13, Muscoli 13, Resistenza 13, Abilità di mano 12, Arte Bellica 14, Furtività 12, Meccanica 12, Autocontrollo 13, Percepire 12, Prontezza 12, Intimidire 10, Raggirare 10

**Caratteri:** Colpire con forza (3), Furioso, Sano (2), Abile combattente, Colpo perfetto, Tecnica assassina (3), Difendersi, Guerriero Ombra

TP: 2/2 da occultamento

Armi:

- Mani Nude (qualsiasi manovra di arti marziali a discrezione del Master)

PF/PM: 23/23

Trovata la seconda chiave, compare Anderson. Egli afferma che quando i pg sono stati scannerizzati all'ingresso del carcere, la loro mente è stata trasportata in una realtà virtuale chiamata ENOC, indistinguibile dalla realtà.

Anderson è morto anni prima nel carcere e la sua mente è stata trasferita in ENOC; ora Anderson può far uscire i pg, ma essi devono ancora trovare il Numero XXI.

## SCENA 5

I pg sembrano essere usciti dal sogno, si svegliano nella sala interrogatori del I piano, con ancora attaccati ai volti le maschere per l'immersione nella realtà virtuale: poco dopo arrivano gli agenti del Glove, che intendono ucciderli per metterli a tacere (*stesse statistiche del Soldato sui modelli di Hyper Actions*).

I soldati si fanno sfuggire (se morti, si trovano riferimenti tra le chiamate

ricevute sul cellulare) che esiste una stanza segreta, detta **Scigno di Davy Jones** (poiché allagata), in cui è nascosto il Numero XXI. Egli è la chiave per uscire da lì.

I pg devono trovare una botola collocata nella sala meccanica del piano 2, e aprirla. Possono così accedere al locale segreto, lo Scigno, che però è pieno di acqua di condensa dell'impianto refrigerante.

Per svuotare la stanza di questo liquido accumulatosi bisogna attivare le ventole in fondo al locale. Così facendo però si libererà il potente criminale detto **Leviatano**, che era tenuto a bada da sedativi mischiati all'acqua.

**Leviatano:**

Ex pirata orientale provvisto di un fisico titanico, è diventato il braccio destro di Destrudo, al cui servizio mette la sua terrificante forza fisica. L'Egemony lo ha rinchiuso per cercare di studiare il suo incredibile metabolismo.

**Taglia:** 6

**Movimento a terra:** 4,75 metri / 9,5 metri / 19 metri

**Tratti:** Fsc 5, Tcn 4, Mnt 1, Scl 1

**Abilità:** Acrobatica 13, Atletica 13, Lotta 14, Muscoli 14, Resistenza 14, Arte Bellica 12, Furtività 12, Meccanica 13, Autocontrollo 13, Conoscenza 12, Percepire 12, Prontezza 12, Intimidire 10

**Caratteri:** Carica distruttiva, Energumeno, Gigante, Massiccio (2), Dono soprannaturale, Vigore 5, Implacabile

**Doti:** Mutilare

TP: 5/4 da armatura naturale

Armi:

- Mani Nude (qualsiasi manovra di arti marziali a discrezione del Master)

PF/PM: 31/23

Nella cella segreta c'è il 21. Si rivela essere un ologramma che raffigura uno dei pg da piccolo, il quale non ricorda di essere stato studiato in quel carcere anni prima. Il bimbo infine scompare e lascia la tesserina.

Ciò dimostra che i pg sono ancora in ENOC: Anderson aveva creato quello stratagemma perché non poteva dire direttamente loro che erano ancora addormentati.

**Il pg che è il numero XXI ottiene il carattere "Vittima dell'Egemony", che da un bonus nelle prove sociali di 1 verso i png osteggiati dall'Egemony.**

## SCENA 6

I pg si svegliano stavolta nella realtà e di nuovo nel primo piano, però vengono intercettati da tre Jinntech, creature nanotecnologiche in forma liquida in grado di aggrapparsi ai pg e di controllarli.

Stavolta l'uscita per il tetto è riapparsa.

**Jinntech:**

**Taglia:** 5

**Movimento a terra:** 4,75 metri / 9,5 metri / 19 metri

**Tratti:** Fsc 4, Tcn 4, Mnt 0, Scl 0

**Abilità:** Acrobatica 11, Atletica 11, Lotta 11, Muscoli 11, Resistenza 11, Furtività 11

**Caratteri:** Inanimato

TP: 2/2 da armatura naturale

Armi:

- Arma naturale (1d6+4, Imprevedibile)

PF/PM: 21/14

**Note e Opzioni:**

- **Liquefazione:** una volta sconfitto, il Jinntech torna in forma liquida e cerca di prendere possesso del corpo del suo avversario. Se il Jinntech finisce KO, un avversario presente all'interno del-



la sua portata deve effettuare un test di Autocontrollo. Se fallisce, per 1d6+1 turni le sue azioni sono controllate dal Master.

## SCENA 7

Sul tetto trovano ad aspettarli Amanda Long, in tuta da combattimento, ed Eclectic. Quest'ultimo in realtà non era morto, e Amanda (che è innamorata di lui) lo aveva protetto e nascosto dopo il suo incidente nell'impianto.

Il tranello serviva a studiare le capacità combattive dei pg, ritenuti validi agenti del Glove, facendo affrontare loro copie virtuali dei veri supercriminali.

Mentre arriva l'elicottero incaricato di raccogliere i pg, Long ne prende il controllo con i suoi congegni ENOC e lo usa per bombardare i pg (l'area viene investita da un'esplosione di livello 3).

### Amanda Long:

La competente e affascinante dirigente si è trasformata in una guerriera spietata interessata solo a eliminare i suoi avversari.

**Taglia:** 5

**Movimento a terra:** 2,75 metri / 5,5 metri /11 metri

**Tratti:** Fsc 2, Tcn 4, Mnt 4, Scl 2

**Abilità:** Abilità di mano 12\*, Arte Bellica 12, Furtività 13, Meccanica 14, Sabotaggio 14\*, Autocontrollo 12, Conoscenza 12, Percepire 12, Prontezza 12, Raggiare 10

**Caratteri:** Svanire, Hacker, Saggezza 3, Dono Soprannaturale, Ladro 3\*

**Doti:** Miraggio, Camuffamento, Incubo

**TP:** 5/5 da occultamento (generato dalla sua tuta mimetica, che genera ologrammi fasulli di sé stessa)

**Armi:**

- Fucile a energia integrato nell'armatura (1d6+Tcn+2, Da tiro, Pe-

sante, NP 3)

PF/PM: 16/25

### Eclectic:

Il dirigente impomatato ed elegante che i pg avevano sentito descrivere presenta il viso deturpato dall'incidente e innesti bionici che ne aumentano la forza.

**Taglia:** 5

**Movimento a terra:** 2,75 metri / 5,5 metri /11 metri

**Tratti:** Fsc 2, Tcn 4, Mnt 3, Scl 1

**Abilità:** Abilità di mano 12, Arte Bellica 13, Furtività 13, Autocontrollo 11, Percepire 12, Prontezza 12

**Caratteri:** Lanciatore di coltelli, Tiro multiplo, Estrazione rapida, Attacco da estrazione, Rialzarsi, Arma Preferita 5 (Armi da lancio), Parata Rapida

**TP:** 2/2 da armatura leggera in Kevlar

**Armi:**

- Armi da lancio minuscole (1d6+3, Da tiro, Attacco Prioritario, NP 2) PF/PM: 16/25

## EPILOGO

Amanda Long ed Eclectic sfruttando i congegni olografici della donna e si danno alla fuga, eventualmente facendo anche precipitare l'elicottero giunto poco prima per coprirsi la ritirata.

I pg invece possono tornare alla base e raccontare a Valentine quanto successo.

Long ed Eccleston, in seguito, vengono contattati da un uomo vestito da dandy ottocentesco, Hector, che afferma di voler fondare una nuova Egemony...

**Segreto di Cybio Wars ottenuto:**

**Identità affiliato Egemony: Amanda Long**

*Eclectic (stanno fuggendo): "Chi diavolo*

*era quell'uomo?"*

*Amanda: "Il mio dominio mentale non funzionava...ha una mente né umana né cibernetica!"*

I due sbattono contro una superficie invisibile, che si rivela essere un velivolo da cui escono dei soldati nazisti, capitanati da uno scienziato chiamato Koltz.

*Koltz: "Ach, quale fulgido esemplare di bellezza ariana abbiamo qui! Pensa a quanti bimbi di razza pura io e te potremmo generare, fraulein."*

*Amanda: "Toccammi ancora e ti convincerò di essere un verme. No, anzi, lo sei già."*

*Hector: "Su, bambini, non litigate, papà vi ha portato nuovi giochi."*

*Eclectic: "Che vuoi da noi? Abbiamo già preso contatti con l'Egemony."*

*Hector (rende visibile il velivolo, che è un'astronave): "Sì, vedi....noi siamo quello che si potrebbe definire la concorrenza."*

*Amanda: "Hai...il Giocasta?"*

*Hector: "Amanda Long, John Eccleston, benvenuti nella nuova Egemony!"*

**FINE**

Avventura di

**Ilario Gobbi e Lorenzo Sordini**

Ambientazione GdR di

**Ilario Gobbi e Fulvio Pazzaglia**

Disegno di

**Diego Poggioni**

L'avventura continua su

**Cybio Wars!**

Consulta [www.gdrvitrivians.com](http://www.gdrvitrivians.com)

per nuovi sviluppi!



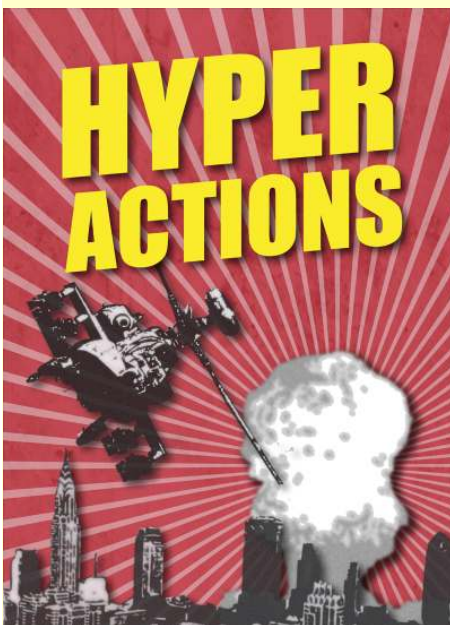
# HYPER ACTIONS

IL GIOCO DI RUOLO D'AZIONE

**“H**yper Actions - Ultimate Edition”, il sistema di regole ideale per il gioco d'azione, è disponibile in una nuova versione ricca di aggiunte e miglioramenti. Al posto della demo dell'ambientazione fantascientifica T-Revolution (attualmente in lavorazione) è stata introdotta la presentazione di Cybio Wars, un inedito mondo cyber thriller.

Cybio Wars è suddivisa nelle aree Action (spionaggio, bellico e thriller), Super (supereroistico, pulp, noir), Sci-fi (fantascienza e cyberpunk) e Weird (misticismo e mistero): questa unione di generi permette di giocare ogni tipo di avventura di stampo moderno, sia adattando le proprie storie preferite che sfruttando personaggi, schieramenti e risorse inedite presenti in questa ambientazione. HA ti permette di dare vita ad adrenaliniche avventure in un contesto coinvolgente e originale. Puoi così sviluppare intrighi alla X-Files, esplorare fenomeni inspiegabili alla Fringe o indagare al pari di Martin Mystere sugli inspiegabili misteri storici grazie ai numerosi schieramenti presenti nel manuale. Puoi quindi affrontare il machiavellico consorzio della Egemony, arruolarti nella Parahuman Activity, lavorare con l'intelligence del Glove per contrastare folli criminali o assieme alla antica fondazione Kopernik, oppure diventare un vero e proprio supereroe nel gruppo dei Solvers. Il manuale è costellato di dossier segreti ed estratti narrati riguardanti appunto tale ambientazione, che permettono di vedere sotto una nuova luce il mondo di tutti i giorni e di

conoscere le insidie del futuro che ci attende. Sono a tua disposizione inoltre numerosi personaggi originali e accattivanti che ti introducono in questo fantastico mondo e che puoi riutilizzare per le tue campagne. Potrai visionare in anteprima una parte del vasto background di Cybio Wars, che comprende i poteri della xenergia, il pericoloso siero galvanico o i misteriosi e antichi Ovelord che tramano ai danni della razza umana...



Infine, dal sito <http://www.gdrvitruvians.com> è possibile scaricare gratuitamente moduli giocabili, missioni complete, png definiti e adattamenti gdr che permettono di dare vita sempre a nuove avventure.

Rispetto alla prima versione (la presentazione è stata fatta su Anonima Gdr numero 71), la “Ultimate Edition” presenta notevoli miglioramenti anche dal punto di vista delle meccaniche di gioco: sono stati appro-

fonditi alcuni concetti e semplificate le regole per rendere il gioco più fluido e meno macchinoso. In particolare:

- Il sistema di creazione del personaggio è stato semplificato grazie alla conversione delle “Doti Soprannaturali” e delle “Manovre di Combattimento” in “Caratteri”. Utilizzando lo stesso sistema di base, è ancora più facile rendere unico il proprio personaggio.

- Tutte le Abilità hanno ora un'utilità pratica durante il combattimento. Personaggi specializzati quindi nel campo Sociale o Mentale possono quindi partecipare attivamente nello scontro e supportare i loro compagni distraendo gli avversari, svelando i loro punti deboli o addirittura spaventarli.

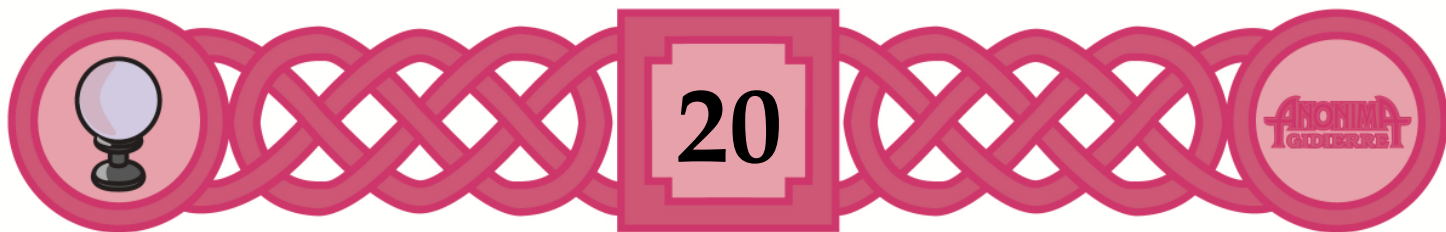
- Le armi, le protezioni e i veicoli possono essere migliorati grazie ad upgrade, quindi tutto l'arsenale può essere personalizzato in base alle esigenze della squadra.

- La sezione del Master è stata approfondita con consigli e suggerimenti per creare e gestire al meglio le proprie avventure.

Per festeggiare l'uscita dell'ambientazione fantascientifica T-Revolution, Hyper Actions diventa disponibile gratuitamente in versione digitale e a prezzo ridotto nella versione cartacea: è ora possibile per tutti provare liberamente l'adrenalinico sistema di regole e suggerire ai Vitruvians idee e miglioramenti per renderlo ancora più divertente, pratico e coinvolgente.

Nelle pagine precedenti, trovi una avventura giocabile ispirata appunto all'ambientazione Cybio presente in HA, con cui puoi provare immediatamente l'adrenalinico sistema di regole.

**The Vitruvians,**  
l'origine della fantasia



# Acchiappasogni & Destino Oscuro

**A** cchiappasogni è nato come gruppo di sviluppo di GDR, illustrazioni, fumetti, storie e tanto altro materiale per sognatori, quando un gruppo di amici, di cui faccio parte, si è riunito sotto l'insegna della passione per l'arte, la creatività ed il mondo della fantasia e del gioco. Personalmente, sviluppo un Gioco di Ruolo, composto da un sistema di regole originale e da una serie di ambientazioni vastissime e tutte interconnesse l'una all'altra, da una ventina di anni, giocandoci costantemente con giocatori da tutta Italia e di tutte le età. Avendo incontrato degli amici disposti ad aiutarmi nell'avventura di concretizzare tutti i miei scritti e disegni sparsi in tonnellate di materiale cartaceo e digitale disorganizzato, ho potuto finalmente ottenere l'aiuto necessario alla realizzazione vera e propria di Destino Oscuro.

## Destino Oscuro Regolamento Base

Si tratta del cardine per tutte le ambientazioni: in pratica, DO è nato e si è evoluto come un immenso universo permeato dall'energia spirituale, che prende svariate forme a seconda della sua reincarnazione. Esistono i piani materiali (dove viviamo io e te, ad esempio), ma anche tantissimi universi fatti di pura energia spiri-



tuale o di energia spirituale mista ad altre forme di energie (anche la materia è una forma di energia fredda). Quindi, il manuale base di DO fornisce qualche accenno a questa visione cosmologia e, principalmente, il regolamento e la spiegazione per neofiti di cosa sia un GDR e come lo si giochi, mettendo l'accento sull'interpretazione e non sulle meccaniche di gioco.

Il regolamento cerca di trarre il meglio dalla mia esperienza ludica, è completamente originale e si basa su 2d8. Il punto di forza è la flessibilità: DO può diventare molto complesso e realistico oppure molto veloce e narrativo, come regolamento, a seconda di quali regole si vogliono applicare.

## Cielo Cremisi

Cielo Cremisi è la prima Ambientazione che abbiamo rilasciato per Destino Oscuro, cronologicamente posizionata in un futuro molto remoto, nelle profondità del nostro pianeta dove, in un mondo ormai sterile e privo di vita, sono state costruite innumerevoli città sotterranee, geofront atti ad assicurare la sopravvivenza dei superstiti alla Caduta del Silente: un misterioso e cataclismico evento che portò la fiorente Federazione Interstellare a ridursi ad una misera porzione di sopravvissuti nascosti nelle viscere della Terra. Lontani sono i fasti dell'evoluzione umana, così come i giorni in cui si poteva viaggiare liberamente nel cosmo: l'unica realtà possibile, per gli abitanti della Terra (umani ed alieni), è quella di vivere in Necropoli senza un futuro, senza la speranza di poter ritornare in superficie. In Cielo Cremisi, le barriere tra le varie dimensioni che galleggiano nel cosmo si sono assottigliate sempre di più, in

certe zone di "sottilità" del Piano Materiale. Questo ha provocato la ricomparsa, sulla Terra, della magia, di una serie sconfinata di creature sovranaturali e di tantissime entità misteriose. Come dicevamo, di fatti, negli Universi di DO, la presenza dell'energia spirituale è un dato scientificamente dimostrato e studiato, così come la presenza di svariati universi alternativi al nostro, alcuni completamente magici, altri solo parzialmente materiali! E su tutti incombe la presenza del temibile Universo Estraneo, del quale si sa poco e niente (in Cielo Cremisi Base).



## Le Ambientazioni di DO

I misteri, in ogni Ambientazione che verrà pubblicata, sono fitti e ricchi di spunti interessanti. Tutto, però, torna come in un gigantesco puzzle cosmologico, se si mettono insieme i

tasselli di ogni Ambientazione. Ad esempio, considerando Cielo Cremisi, ci si potrebbe chiedere: cosa c'è oggi sulla superficie terrestre? Cosa sono i Dragoni e gli esseri di luce che alcuni ESPer dicono di vedere, di tanto in tanto? Qual'è la vera ragione per cui le Torri Nere non hanno mai funzionato? Tutto questo viene spiegato nel Pianto dei Draghi, ambientazione che rilasceremo in futuro. E come si viveva all'epoca della Federazione Interstellare? Cosa ha spinto i Milthra a intervenire e cos'altro c'è stato dietro agli avvenimenti misteriosi di quell'epoca? Orizzonte degli Eventi narra queste vicende e proietta il giocatore in quell'epoca ormai antica ma molto più futuristica di CC!

## Produzioni

Acchiappasogni produrrà manuali di altissima qualità, con copertine rigide, illustrazioni di altissimo livello, realizzate da svariati artisti professionisti tra i quali: Davide Quaroni, Luca De Marini, Stefano Moroni e Biagio d'Alessandro. Sono previste anche altre opere, come fumetti, romanzi e tanto altro materiale coadiuvante il mondo di Destino Oscuro. Per ogni ambientazione si realizzeranno diverse espansioni, come una serie di Peculiarità Speciali per i PG di Cielo Cremisi, sorta di carriere particolari, come Stregone, Risvegliato, ma anche diverse Nature differenti da Umani ed Alien, come membro del Popolo Oscuro, Guardiano, Demone Terrestre.

**Luca De Marini**  
il Pinguino dei Ghiacci



**N**el 2002 esce un nuovo GdR fantasy chiamato The Burning Wheel, il suo autore è Luke Crane, un americano, che ha deciso (come fanno anche alcuni nostri autori italiani) di realizzare uno dei sogni più ricorrenti nelle menti dei giocatori di ruolo; ovvero scrivere e produrre il gioco che avrebbe sempre voluto giocare. Ci riesce con tanto lavoro fatto in casa e nel 2005 ne scrive persino una versione rivista insieme a tre supplementi, tre ambientazioni e poi anche un adattamento lite per un gioco tratto dall'acclamato fumetto di David Petersen, Mouse Guard, gioco col quale, per altro, Crane vince un Origins Awards nel 2009. Nel 2011 chiude il cerchio (o dovrei dire...la ruota) dando alle stampe una splendida versione Gold del regolamento e con ormai una solida comunità di giocatori alle spalle che apprezza il suo prodotto. In barba ad ogni logica aggressiva di marketing, ma semmai con una sorta di lavoro "artigianale", e in perfetto stile "indipendente", questo gioco è oggi considerato uno dei migliori regolamenti fantasy esistenti. Andiamo a scoprire perchè.

### COME SI PRESENTA

Due parole sul volume fisico. L'edizione Gold di TBW si presenta in formato A5, cartonato, con 600 pagine zeppe di materiale per giocare. La grafica è semplice e in particolare si apprezzano le pagine belle cornici di motivi intrecciati che impreziosiscono le pagine: i disegni sono tutti in bianco e nero e sono per lo più sufficienti, ma con qualche caduta di tono. Il testo è organizzato in maniera chiara e pulita. Niente pacchianerie nerd, ma uno stile che dice già molto del gioco: avete tra le mani uno strumento potente, qualcosa di serio, a suo modo, un libro vero. Il prezzo di copertina di 25 \$ è la ciliegina sulla torta.

### LA RUOTA INIZIA A GIRARE

Il sistema di TBW è, alla sua base, estremamente semplice e di sicuro non nuovo. Si usa un pool di dadi da sei e si tirano tanti dadi quanto ammonta l'attributo o l'abilità collegata alla prova da superare: con 4,5,6 si ottiene un successo. Il Game Master

ci comunica un Ostacolo da superare (un valore che va da 1 a 10) e che deve essere eguagliato o superato dal numero di successi che otteniamo con il nostro pugno di dadi. Ci sono poi varie opzioni che il giocatore può scegliere di usare, a seconda anche della prova da superare; può decidere di tentare un'azione con molta calma e impiegando più tempo del normale, oppure potrebbe usare i successi in più che ottiene rispetto all'Ostacolo per attivare certe funzioni speciali delle sue abilità. Questo, rimanendo molto in generale, è il meccanismo alla base del gioco.

Ma TBW è un gioiello che si riconosce come tale dai particolari, da come riesce ad evolvere questa semplice idea in una serie di soluzioni talvolta davvero geniali.

La prima la si nota subito nel modo in cui Crane è riuscito con i soli dadi da sei a creare tre vere e proprie fasce di potere. Ogni abilità, statistica o attributo è quantificata da una lettera (B, G, o W) e da un numero. Il numero, o esponente, rappresenta il numero di dadi che si tirerà per fare una determinata azione. La lettera, o



shade (= tonalità, sfumatura), indica il livello di potenza di quella abilità, statistica o attributo. La lettera B è il livello base e sta per Black; significa che avrete successo tirando i numeri 4,5 o 6 sul vostro pool di dadi. La G sta per Gray e aumenta il raggio delle vostre possibilità di successo di un punto; farete centro tirando i numeri 3,4,5 o 6. La W è il livello White, il più alto possibile, raggiunto solo da creature o personaggi davvero epici: in questa fascia i vostri dadi falliscono solo se tirano un 1. Capite bene che se nell'abilità Pescare il vostro punteggio è B4, tirerete quattro dadi da sei e otterrete un successo per ogni 4, 5 o 6 totalizzato.

## FUCINA DI PERSONAGGI

La creazione del personaggio vi propone 4 razze giocabili, umani, elfi, nani e orchi. Ogni razza offre un enorme ventaglio di lifepath divisi per categorie. I lifepath possono ricordare molto le carriere di Martelli da Guerra (gioco presente nella bibliografia in fondo al volume) ma sono più profonde, più versatili e soprattutto più numerose di quelle del gioco targato Games Workshop. Il giocatore si troverà quindi a navigare in un oceano di possibilità, riassunte in maniera precisa e incredibilmente sintetica, ed avrà la possibilità di dare fin da subito spessore al suo alter ego. Alla fine della scelta dei lifepath vi troverete con il numero iniziale di anni del personaggio e una serie di punti da distribuire tra le statistiche di base (divise in mentali e fisiche), le abilità e i tratti (ci torneremo dopo). Completerete il personaggio determinando gli Attributi, distribuendo Punti Risorsa (un sistema astratto per tenere conto dei vostri beni e ricchezze), definendo le vostre cerchie di influenza sociale

(meccanica molto simile a quanto visto in Marvel Superheroes della TSR), infine creando i vostri Credo e gli Istinti. Ognuna delle quattro razze, inoltre, si porta dietro una sorta di capacità speciale, che si esplica in particolari poteri o caratterizzazioni comportamentali: se gli uomini hanno la possibilità di usare la stregoneria e la magia divina, gli elfi possono avvalersi del loro canto magico per quanto siano vessati dalla maledizione della malinconia, mentre i nani, custodi di abilità esclusive della loro razza, possono cedere alla cupidigia. I giocatori più esperti avranno subito capito che queste razze sono già "settate" sulla base di specifici stilemi letterari.



## BIT.

Nel paragrafo precedente ho già citato tre aspetti fondamentali di TBW ovvero i Credo (Beliefs), gli Istinti (Instincts) e i Tratti (Traits), ovvero la sigla BIT (in inglese). La grande novità di questo gioco sta nel proporre un regolamento che prende forza dai suoi personaggi e dalle loro scelte. I tre elementi succitati sono tre ausili fondamentali che l'autore ha elaborato ottimamente nell'economia del gioco. Ogni giocatore deve scegliere da uno a tre Credo e Istinti. I primi sono non solo codici etici che il per-

sonaggio segue, ma veri e propri obiettivi che cercherà di raggiungere; indicano anche per cosa il giocatore vuole che il suo personaggio sia premiato alla fine di una sessione. Sono dei veri e propri propulsori per le azioni del personaggio e l'autore guida con precisione alla loro definizione. Gli Istinti sono reazioni definite (anche in termini di meccaniche) di un personaggio a determinate situazioni; dicono come un personaggio agisce se posto di fronte a certe difficoltà. Facciamo un paio di esempi

### Alcuni Credo:

- Devo trovare una via per giungere alla mitica Città d'Argento e recuperare il Corno dell'Alleanza.
- Non mi fido di mio fratello, non so se è stato lui a causare il mio esilio.
- A causa del mio passato non concedo facilmente il mio aiuto.

### Alcuni Istinti:

- Se osteggiato estraggo subito la spada.
- Cerco di lanciare gli incantesimi il più velocemente possibile.
- Nei cunicoli sto in allerta ad ogni incrocio.

Credo e Istinti devono essere creati al tavolo, insieme al contributo del GM e degli altri giocatori, in un processo volto a far lievitare le idee, il coinvolgimento, le interazioni tra i partecipanti. Inoltre, a seconda, delle esperienze che i personaggi fanno durante le partite, sia Credo che Istinti possono essere suscettibili di cambiamenti.

I Tratti possono essere di tre tipi; di tipo "cosmetico", nel senso che non hanno ricadute meccaniche ma descrivono il personaggio (per esempio un personaggio può essere burbero, o algido o allegro). Poi ci sono i "call-on" Traits, cioè Tratti che vengono

invocati per rifare un tiro andato male o per sbloccare un pareggio. Infine ci sono dei Trattati più "meccanici" che chiamano in causa modifiche alle abilità o agli attributi, dadi bonus, abilità speciali e così via.

Ma perché i BIT sono così importanti? Perché dovrebbero essere così originali rispetto a cose già viste (con altri nomi) in altri GdR? In primis perché danno caratterizzazione forte e incisiva al personaggio (senza bisogno di avere 200 talenti che poi ci si scorda anche di possedere), e in secondo luogo perché sono fortemente collegati alle ricompense che il giocatore andrà ad incassare alla fine della sessione di gioco, e qui iniziamo a parlare dei Punti Artha.

## PUNTI ARTHA

I Punti Artha sono i classici Punti Esperienza, ma con diverse marce in più. Tali punti sono assegnati alla fine di ogni sessione e non solo ai giocatori ma, volendo, anche ai personaggi non giocanti. Ci sono tre tipi di Punti Artha; punti destino, punti persona, punti gesta. Nel caso dei primi due i giocatori possono anche proporsi a vicenda come meritevoli di riceverli, sempre seguendo questa logica partecipativa di stare al tavolo di gioco. Ogni tipo di punto presenta delle casistiche per le quali può essere assegnato. I punti fato, ad esempio, sono il premio che si riceve per aver giocato bene i propri Credo, Istinti e Trattati; ma possono essere guadagnati anche quando un personaggio usa la giusta abilità al momento giusto. I punti persona, invece, si concentrano più sull'interpretazione del giocatore, sulla sua capacità di sbloccare una situazione difficile o di portare a compimento un obiettivo personale o di animare momenti particolarmente ispirati (un grande discorso, un entrata in scena

spettacolare). Se si pensa anche all'etimologia della parola "persona" si capisce subito a cosa si riferiscono questi punti. I punti gesta sono, infine, i più difficili da ottenere poiché dedicati al perseguimento di scopi che superano i meri obiettivi individuali di un personaggio: si parla insomma di gesta davvero grandi come un atto di eroismo disinteressato, una decisione che cambia radicalmente un'intera campagna di gioco, un gesto di sacrificio a favore di un compagno, una trovata geniale.

I Punti Artha così diversificati possono essere spesi durante il gioco, permettendo una serie di effetti speciali molto interessanti per il personaggio, oppure possono essere accumulati e utilizzati per far avanzare statistiche o abilità nel loro Shade (= sfumatura).

## LE ABILITÀ

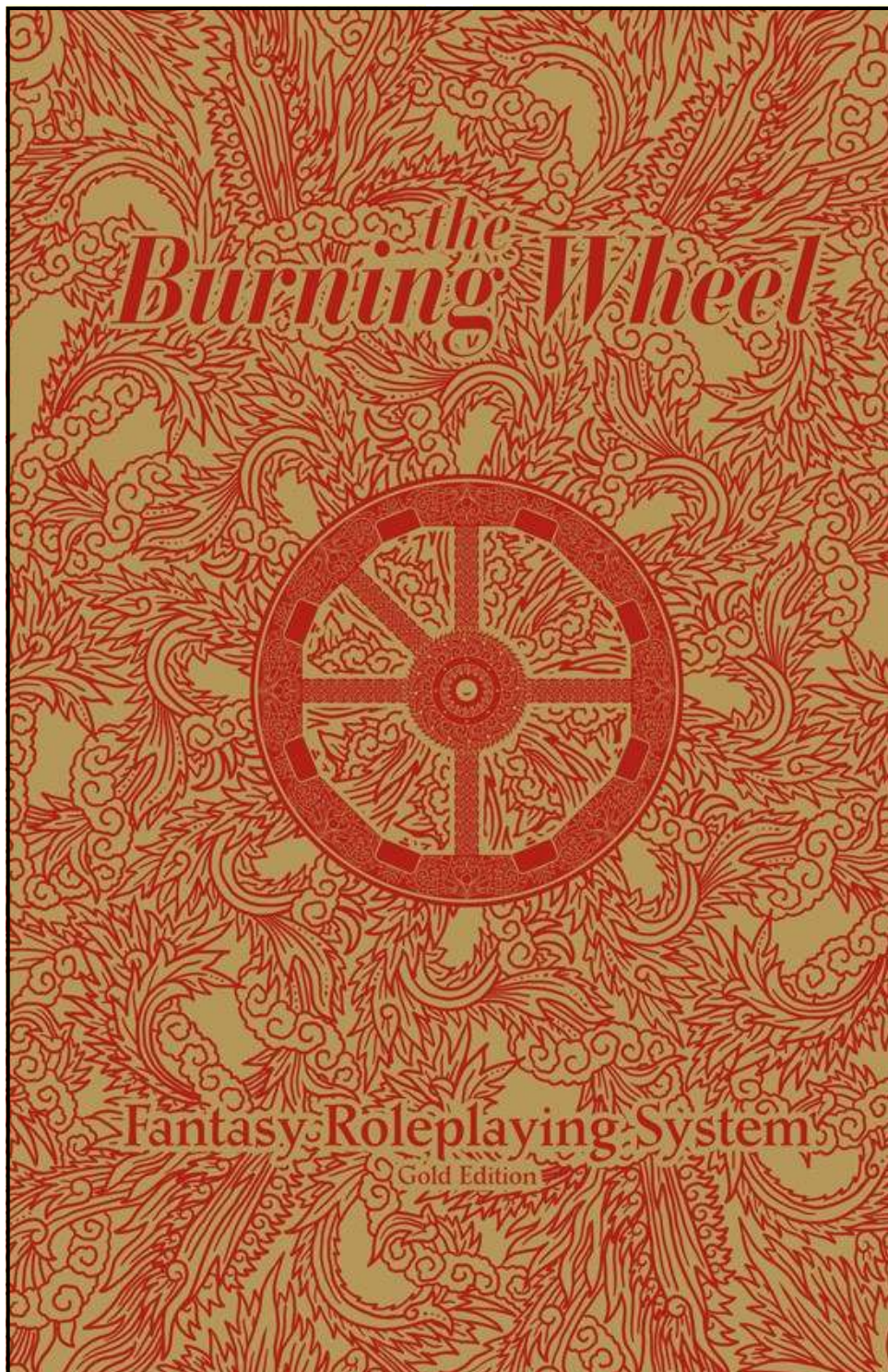
Si diceva prima che TBW è un capolavoro che si riconosce dai particolari. Questo è specificatamente vero per ciò che concerne l'utilizzo delle abilità. Croce e delizia di tanti regolamenti, questo aspetto del GdR è stato spesso sviscerato tanto e male; l'approccio classico è quello di fare un bell'elenco delle abilità che ogni avventuriero può scegliere per il suo curriculum, lasciare al giocatore i tiri di dado e all'arbitro le interpretazioni di questi ultimi. Non mi dilungherò sulla differenza che Crane opera tra vari tipi di prove (anche perché è cosa già sentita) ma mi fermerò su due aspetti: la gestione dei fallimenti e dei successi e la regola del "let it ride" (= lascia perdere). Il primo aspetto probabilmente risente anche di quanto affermato da Vincent Baker in *Cani nella Vigna* ovvero "roll the dice or say yes". Quando si ottiene un successo in una prova in TBW, il giocatore si guadagna il diritto inviolabile a descrivere lui stesso il

modo in cui l'azione viene posta in essere; semplice e diretto, questo principio è in realtà un vero e proprio passo che il giocatore fa all'interno della creazione della storia condivisa al tavolo. In caso di fallimento, invece, Crane spiega chiaramente di non mettere il giocatore di fronte ad un vicolo cieco ma di aggiungere delle complicazioni o delle varianti, in modo da "creare storia" continuamente: nessun tiro è inutile ai fini della costruzione diegetica, ogni tiro produce materiale narrativo che non va sprecato ma semmai sviluppato coralmente. Il secondo aspetto è quello del "let it ride": una prova può essere affrontata una e una sola volta a meno che le condizioni in cui è posta non cambino drasticamente. I giocatori non possono richiedere continuamente dei test finché non hanno successo; il GM non può far ripetere a manetta una prova finché la situazione non si sblocca. Il surplus di tiri di dado è tristemente noto in tante partite di GdR tradizionali e toglie credibilità al concetto stesso di tirare dei dadi per superare delle difficoltà.

## COMBATTIMENTO

Forse uno dei capitoli più densi del manuale. Iniziamo col dire che Crane ci propone tre sistemi di combattimento; uno estremamente astratto e minimale, uno intermedio ma comunque assai spiccio, e un terzo più completo e originale chiamato "Fight!". Accanto a questo terzetto compaiono anche altri due sistemi che regolano altre due situazioni di conflitto. Il primo è il "Range and Cover", che ci permette di gestire gli scambi di colpi a distanza, vere e proprie sparatorie; il secondo è il "Duel of Wits" ovvero un brillante sotto gioco di gestione dei conflitti verbali, tutto incentrato sull'arte oratoria. Questi due ulteriori sistemi





sono simili nel funzionamento al "Fight!" e per questo ho deciso di non sviscerarli ulteriormente; posso, però, aggiungere che sono opzionali e eventualmente si possono escludere dal gioco senza alcun trauma (e forse per le prime partite potrebbe non essere una cattiva idea).

Veniamo dunque al "Fight!". La prima cosa che bisogna fare per combattere è ingaggiare l'avversario. Questo implica un tiro contrapposto tra la Velocità dei contendenti; tale valore, che figura tra le statistiche del personaggio, viene modificato, prima del tiro, da alcuni fattori. Il

primo è lo "Stride" (= passo) che potremmo intendere come una sorta di area di minaccia: il secondo è il confronto tra la lunghezza delle armi impugnate. Chi vince il confronto ottiene un bonus sul perdente che dura per l'intero round. E a proposito di round, una volta sistemato l'ingaggio, inizia il primo; ma Crane ha deciso di cambiare un po' la solita terminologia classica da GdR e il round si chiama "exchange" (= scambio). Qui la meccanica è effettivamente originale. Ogni scambio è diviso in tre "volley" (= raffica, colpo). A seconda del valore di Riflessi, un personaggio può avere un certo numero di azioni per ogni "volley"; da una a tre, per un massimo complessivo di nove azioni in un solo scambio. Dopo l'ingaggio ogni giocatore procede con la stesura del proprio piano d'azione, ovvero entra nella sezione più strategica del combattimento: questa procedura è chiamata "scripting". Prima di tutto il combattente cerca di intuire cosa farà l'avversario e poi traduce la sua strategia in azione scegliendo in un ricco menù di azioni possibili. Lo "scripting" avviene in segreto, anche se non è immutabile. Se il mio personaggio ha 2 azioni per ogni "volley", nella fase di "scripting" andrò a scegliermi, segretamente, 6 azioni che costituiranno il mio piano di combattimento. Quando tutti hanno finito, giocatori e GM dichiarano cosa faranno nella prima "volley": le azioni avverranno per tutti in simultanea. A seconda del tipo di azione scelta si tireranno i dadi. Se per la mia prima azione della prima "volley" ho scelto "Great Strike" (una sorta di colpo a tutta forza, che però mi lascia molto sguarnito in difesa) e il mio avversario ha scelto "Avoid" (= evitare, schivare), ognuno deve guardare in una apposita tabella riportata sotto l'azione scelta, per scoprire quale tipo di

test deve superare per avere successo. Fatto ciò si tirano i dadi e si applicano gli effetti. A partire dalla seconda "volley" è anche possibile ritrattare un'azione scelta nello "scripting" per agire in modo diverso rispetto a quanto programmato, ma questo richiede il sacrificio di una delle azioni ancora disponibili. Oltre a ciò tra un "exchange" e l'altro, ovviamente solo dopo il primo, è possibile tentare di cambiare la situazione di partenza generatasi con l'ingaggio; attraverso un test di posizionamento, e rendendo per altro molto bene l'idea di un confronto schermistico, i contendenti cederanno o riacquisteranno terreno oppure manterranno lo status quo. Questo è il "Fight!" in breve: considerate però che le azioni a disposizione per la scelta sono molte e per ognuna di esse, ci sono diverse opzioni attivabili utilizzando eventuali successi extra ottenuti col tiro dei dadi. Tali successi extra possono essere spesi anche in fase di calcolo del danno inflitto, per aumentarlo oppure per scegliere in che locazione si è colpito l'avversario. Anche per questi due aspetti, così come per quello del calcolo delle ferite o per la gestione della magia, aspettatevi sempre soluzioni non convenzionali, profonde senza essere inutilmente complicate. A questo si aggiungono anche diverse regole opzionali e suggerimenti per il combattimento: dalla gestione di mischie tra più di due contendenti, alle orde di gregari del cattivo di turno che rischiano di mandare al manicomio il povero GM, dalle regole per il combattimento in sella a quella sulle imboscate.

### COME USARE

### IL REGOLAMENTO

Prima cosa importante nell'avvicinarsi a questo gioco è tenere di conto

che non propone, di base, nessuna ambientazione. E' vero ci sono delle ambientazioni e anche molto variegate nella tematica, ma il manuale base non vi darà nessun aggancio; i motori del vostro gioco sono i personaggi e le idee dei giocatori. Questo non significa che TBW sia il classico sistema generalista, asettico e piatto: Crane, infatti, si orienta verso un fantasy dal chiaro influsso classico e tolkieniano. Autori come Howard, Fritz Leiber, Le Guin, sono tutti sorgenti di ispirazione per questo gioco e il loro precipuo "colore" letterario può essere tranquillamente riportato nelle vostre partite. Non sembra invece prestarsi ad ambientazioni "alla D&D"; almeno non senza pesanti adattamenti. Infine, tutto il regolamento è realmente pensato per essere modulare e così anche i suoi tre supplementi. Volete inserire la corruzione per gli incantatori, in stile Warhammer? Ok, prendete il Magic Burner e fatelo. Volete un combattimento profondo e strategico? Usate la regola del "Fight!". Preferite non inserire il "Duel of Wits", perché vi sembra inutile? Lasciatelo lì dov'è, il gioco non ne risentirà minimamente. Volete più mostri e nuove razze giocabili? Eccovi il Monster Burner. Avete dei dubbi su come si costruisce una campagna in TBW o su come si generano Credo e Istinti? Una bella lettura dell'Adventure Burner, è quello che fa per voi! Un'ultima chiosa: nonostante tutte le sue ottime intenzioni e le sue ottime regole, TBW può essere giocato male (come ogni gioco d'altronde), quindi il consiglio è di avere il coraggio di applicare le regole anche quando sembrano strane rispetto al modo in cui si è giocato sinora.

### LINK

Il sito del gioco è il seguente e vi troverete un forum molto attivo che

parla anche di Mouse Guard e delle due precedenti edizioni del gioco: <http://www.burningwheel.com/>

### CONCLUSIONE

The Burning Wheel si avvicina pericolosamente allo stato dell'arte. Per me che devo recensirlo è difficile rimanere totalmente obiettivo e rendere ragione anche dei limiti (oltre che dei pregi) di questo regolamento. Potrei dirvi che il sistema di combattimento "Fight!" rischia di essere inizialmente poco comprensibile, o che è troppo lungo; ma sarebbe una critica alquanto superficiale. Forse lo stile con cui l'autore ha scritto il manuale può essere, in certi punti, eccessivamente ridondante, a causa del suo, pur lodevole, tentativo di caratterizzarlo con un linguaggio accattivante e non tecnicistico. Altra nota dolente potrebbe essere l'esiguo bestiario, che per qualche giocatore significherebbe l'acquisto obbligato del Monster Burner. La verità, però, è che è difficile trovare grandi difetti in una Ferrari. Per me il voto è un 9,999999, che significa che non gli do 10 solo per frenare con la prudenza il mio entusiasmo per questo sistema di gioco. Ho solo una cosa da dire: comprate The Burning Wheel! Anche solo per leggerlo, per capire la mentalità che sta dietro l'impalcatura delle regole; anche se non lo giocherete mai questo è uno dei pochissimi manuali la cui sola lettura vale l'acquisto fino all'ultimo spicciolo. Non vi troverete i soliti inutili e prolissi sproloqui sul gioco di ruolo (che riempiono interi capitoli per non dire nulla): semmai potreste veder scosso nel profondo il modo stesso in cui avete sempre inteso e praticato questo hobby.

VOTO: 9/10

FELIX

# INTERVISTA A DAVID KENZER

Ciao a Tutti, questa intervista è con David Kenzer, Presidente della Kenzer & Company, una delle compagnie indipendenti di giochi di ruolo più rispettate e premiate negli Usa e nel mondo. Giusto per nominare alcuni dei loro prodotti più venduti, abbiamo il gioco di ruolo di HackMaster, Aces & Eights (un gdr western!) e la rivista Knights of the Dinner Table. Per questo numero di Anonima Gidierre gli faremo alcune domande in merito al gioco HackMaster e la sua ultima incarnazione.

Ciao David, prima di tutto, grazie mille per il tempo che ci concedi. Non vogliamo rubarti troppo tempo, in quanto sappiamo che stai lavorando duramente sulla tua nuova crea-

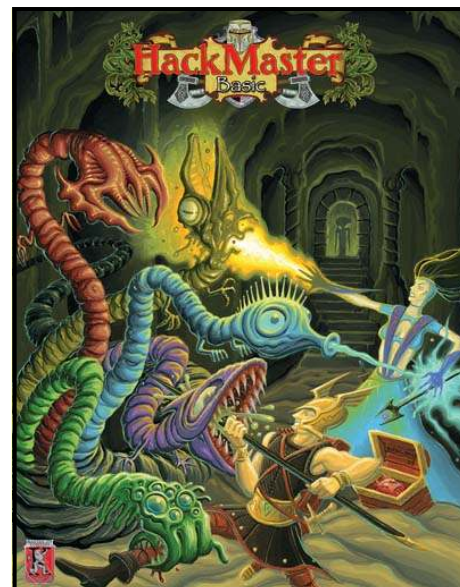
ture, un altro sicuro successo! Adesso, per rompere il ghiaccio, partiamo subito con la prima domanda.

*- Che cosa è esattamente HackMaster e com'è strutturato?*

Il manuale di HackMaster Basic non è altro che un gioco di ruolo completo di 200 pagine che contiene già tutto quello che serve per giocare ad HackMaster; è nel suo insieme un manuale del giocatore, un bestiario ed una guida del Master. E' un gioco completo al prezzo di 19.99 dollari (da noi 20€) che ti permette di portare i tuoi personaggi fino al quinto livello. E' completamente compatibile con tutto il resto dei prodotti della linea HackMaster tanto che un personaggio di quinto livello può passare al sesto semplicemente utilizzando il nuovo Player's Handbook (Manuale del giocatore).

*- Qual è la differenza tra la versione Basic e quella Advanced di HackMaster?*

Guarda, a dire il vero non usiamo più il termine Advanced se non per descrivere l'intelligenza dei nostri giocatori e GM. Penso tu mi stia chiedendo, qual è la differenza tra



HackMaster Basic ed il resto della linea HackMaster (Player's Handbook, Hacklopedia of Beasts and GameMaster's Guide) di conseguenza ti risponderò su questo. Il Basic ha quattro razze (Umani, Elfi, Nani ed Halfling) ed 8 classi (Guerriero, Ladro, Mago e 5 classi da Chierico). Puoi giocare fino al livello 5 con le regole incluse. Con la versione Advanced ci sono a disposizione 11 razze (si sono aggiunte alle razze base: mezz'elfi, mezz'orchi, Silk-Karg, gnomi, titani gnomi, grel e pixie-fairy) e ben 26 classi (si sono aggiunte quella del ranger, del barbaro, del cavaliere, del paladino, del fur-



fante, dell'assassino, tre opzioni multi classe e 9 ulteriori classi da chierico) che possono arrivare tutte al livello 20! Il Player's Handbook introduce anche ulteriori regole come il combattimento a cavallo, la fama, i colpi critici e maldestri, nonché 100 nuove opzioni per l'equipaggiamento, nuovi incantesimi e così via...

*- Dai, dacci qualche anteprima in merito al Player's Handbook mai sentita prima e mai divulgata!*

Uno degli aspetti più interessanti del Player's Handbook è che ogni classe

di chierici ha la propria lista degli incantesimi fatta su misura e basata sui domini della propria divinità. Per esempio, i chierici malvagi possono lanciare incantesimi di guarigione, ma li ricevono a livelli più alti rispetto alle loro controparti di allineamento buono.

*- Perché avete scelto di far uscire prima la Hacklopedia of Beasts, un manual di mostri, e solo in seguito il Player's Handbook? Perché non fare il contrario?*

Siccome il Basic è già un gioco com-

pleto, e durante la stesura di questo siamo riusciti ad infilarci dentro soltanto 70 mostri, sentivamo il bisogno di garantire una maggiore varietà di sfide con il libro dei mostri. La cosa ci ha anche permesso di presentare la qualità che avrebbe contraddistinto la nuova linea di prodotti in arrivo, per permettere ai negozianti di pianificare poi il lancio del Player's Handbook.

*- Oltre al Player's Handbook, quali saranno le prossime uscite di quest'anno?*

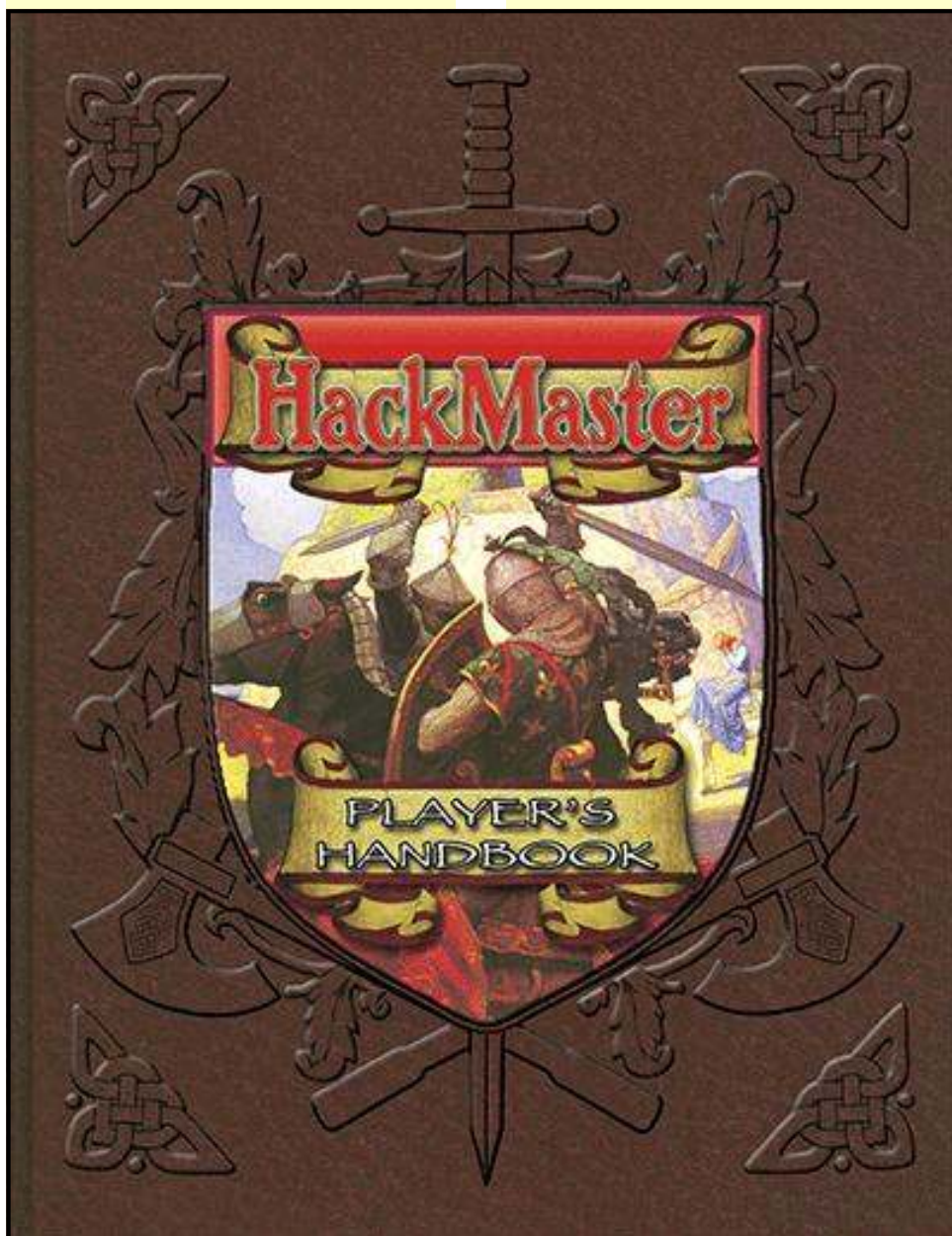
Per quest'anno abbiamo in scaletta l'uscita di diverse avventure ed un paio di supplementi per l'ambientazione che sono attualmente a vari stadi di sviluppo. Abbiamo anche in programma di rilasciare una versione Alpha della Guida del Master (GameMaster's Guide).

*- Pensi sia importante, per un editore, essere in prima persona nei forums, rispondere alle domande ed ai dubbi dei fans direttamente e senza filtri?*

Guarda, non so se è importante per ogni azienda o sviluppatore, ma è importante per noi. Ci piace mantenere un rapporto aperto con i nostri fan e diamo grande valore alle loro opinioni. Diamo attenzione ad ogni messaggio inviato sui web forums e pur non accettando tutte le critiche e gli eventuali cambiamenti che ci richiedono, di certo le ascoltiamo e nel farlo siamo aiutati a prendere le nostre decisioni e la direzione del gioco.

*- Qual è l'ultima classe di personaggi che hai giocate nella tua ultima sessione di test di gioco?*

Eh. Mi metti in una posizione diffici-



le. Dai, sarò sincero, sto giocando un assassino, ma il nostro chierico neutrale buono pensa che io sia un guerriero. Speriamo non legga questa intervista!

*- Che super potere vorresti avere?*

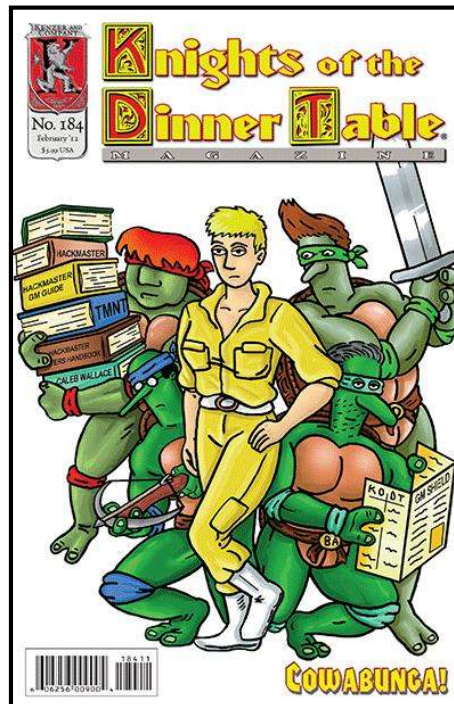
Intendi in aggiunta a quelli che ho già? Penso mi piacerebbe poter curare il cancro con un tocco. Al momento non lo posso ancora fare. Per ora.

*- Qual è la situazione dell'industria ludica negli Usa?*

Penso che ci troviamo in un momento di flusso – si tratta di un'industria di nicchia, ma ci sono un sacco di spazi per la maggior parte delle aziende per rimanere a galla, di conseguenza penso che vedremo molti editori uscire con prodotti in PDF ed alcuni continuare a stampare manuali. Penso che Pathfinder stia andando alla grande avendo successo in un mercato così affollato e che D&D stia cambiando direzione anche in parte a questo. E' un momento perfetto per far uscire il prossimo, grande successo... HackMaster!

*- Per chiudere, cosa vorresti dire per riuscire a convincere i lettori italiani a provare HackMaster?*

Credo fermamente che il nuovo HackMaster sia il miglior gioco di ruolo in circolazione sia grazie all'eleganza delle regole, sia per il valore della produzione. Risolve molti dei problemi ricorrenti nei giochi di ruolo in una maniera elegante: un sistema libero di iniziativa/sorpresa e nessuna attesa per il tuo "turno" durante il combattimento, premi/penalità per la recitazione delle classi durante il gioco, razza ed allineamento per guidare l'atteggiamento dei giocatori (anche, no, specialmente per i nane-



rotoli), anche i personaggi di basso livello sono pericolosi se presenti in numeri abbastanza grandi. Il gioco ha semplicemente senso – se potete fare una cosa nella vita reale, potete provare a farlo anche in gioco e velocemente stabilire come applicarlo e quanto tempo ci si impiega, questo perché il gioco è basato su tempo reale e non turni artificiali. Per concludere, penso che il livello di dettaglio compreso all'interno delle meccaniche di gioco semplificate permetta di creare situazioni estremamente realistiche da ricreare velocemente in contrasto con quelli che sono gli altri giochi sul mercato. Una volta che avrete giocato tre volte vi accorgete che ogni cosa si muove più velocemente ed in maniera più entusiasmante del vostro solito gioco preferito. Suppongo che il mio ultimo appunto sull'argomento sia che HackMaster è il gioco sul percorso che porta a diventare un eroe. E' molto Tolkieniano per il fatto che personaggi nella media o quasi si sforzano per diventare eroi e migliorare la propria vita, piuttosto che partir già come tali. Certo, potete comunque simula-

re di partire come supereroi – semplicemente partendo al livello 15 invece che dal livello 1 – noi però crediamo che il divertimento più grande sia quello di superare tutti gli ostacoli e sopravvivere alle avversità, non ballare un walzer tra i nemici alla ricerca del cattivo principale che risulta poi essere l'unica vera sfida. Questo gioco inizia pieno di caratteri e diventa velocemente veramente pesante se non giochi con intelligenza. HackMaster premia il gran gioco ed il lavoro di squadra e penalizza il contrario come componente base del sviluppo.

*- Ed eccoci alla fine. Grazie ancora David per il tempo che ci hai concesso!*

Grazie a voi!

Bene, penso sia tutto ed anche di più.

**Francesco Accordi**  
alias Spettroalato



# La minaccia di Taytos

Preteso che la mia non è la recensione di un critico letterario, ma semplicemente la messa su “carta” del pensiero di un normale lettore, passiamo ad analizzare questo libro.

La minaccia di Taytos, libro d’esordio di Paolo Danese, edito da Montag, è un romanzo fantasy che parla di un ragazzo, Boren, figlio di nobili del regno di Siskal, al quale viene sterminata la famiglia e si vede costretto a fuggire dai malvagi seguaci dell’usurpatore al trono. Aiutato nella fuga da sempre più persone, scoprirà di non essere ciò che fino a quel momento aveva sempre creduto e di dover fare delle terribili scelte per la salvezza del regno. Alleati del giovane protagonista saranno vari individui, fra cui Feridun, un possente combattente eroe di guerra e Percus, il Sommo maestro dell’Ordine dei Giusti; principali antagonisti saranno invece l’usurpatore Ferdul e la sua congrega di adepti della Setta dei Flamines.

Da appassionato di lettura qual sono io, La minaccia di Taytos non mi è



sembrato presentare nulla di nuovo da ciò che già esiste sul palcoscenico di questo genere di romanzi, e considerando che nemmeno nomi ben più conosciuti riescano a farlo, non mi sento di condannare un autore esordiente per questo. Tenendo presente quanto detto sopra, bisogna però notare che i personaggi non sono molto caratterizzati e nessuno di loro resta ben impresso nella mente del lettore a cominciare dal

protagonista, del quale non si riesce ad avere una fisionomia ben precisa né a determinarne l’età effettiva. Il testo, sebbene non presenti gravi mancanze, è presentato in una forma ostica e poco scorrevole; in questo modo non riusciamo a seguire bene quanto accade durante la narrazione, anche a causa di un utilizzo altamente limitato di conversazioni dirette, ma solo descritte, che riducono notevolmente l’immediatezza della scena, oltre ai continui salti fatti da un personaggio ad un altro, che confondono non poco il lettore.

In conclusione non mi sento di assegnare una sufficienza piena a questo romanzo, sebbene sia convinto che future opere, se supportate da un buon lavoro di editing potranno ottenere “critiche” decisamente migliori, almeno da parte mia. Non mi resta che augurare un “in bocca la lupo” al nostro Paolo Danese e aspettare sue nuove opere.

# ASARA

**Asara** (2010)

**Editore:** Ravensburger

**Dipendenza dalla lingua:** nessuna

Nella stessa linea di Diamonds Club e Seeland, Ravensburger propone anche ad Essen 2010 un gioco che, pur essendo dedicato alle famiglie, strizza l'occhio anche ai "giocatori" un po' più esperti.

Gli autori del gioco sono l'inossidabile coppia Kramer-Kiesling, noti per tutta una serie di veri e propri classici come Tikal, Java, Mexica, Torres, Raja e Pueblo.

I materiali, come sempre accade con la Ravensburger, sono di ottima qualità, robusti e ben illustrati da Franz Vohwinkel, che ha lavorato con stile analogo su Blu Moon City. Il tema, come spesso accade nei giochi della coppia KK, è più che altro un pretesto: in Asara ogni giocatore è impegnato nel costruire torri per abbellire la città, cercando di superare gli avversari per numero, altezza e decorazioni di tali edifici.

Da un punto di vista di meccanica, Asara è sostanzialmente un gioco di worker placement, dove però ogni giocatore non ha a disposizione il proprio colore, bensì un assortimento di lavoratori di colore diverso, rappresentato da un gruppo di carte "compratore".

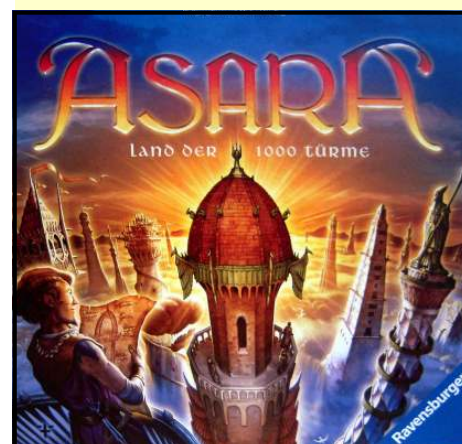
Il gioco si svolge in quattro turni: all'inizio di ogni turno ogni giocatore riceve una somma di denaro prefissata e una mano di compratori, distribuiti casualmente da un mazzo, determinata dal numero di giocatori.

La bella plancia ottagonale contiene nove zone (sette nella versione semplificata) in cui i compratori possono essere inviati. Ciascuna zona ha un numero limitato di posti, quindi l'azione ad essa associata può essere eseguita un numero finito di volte. Le azioni possibili sono l'acquisto di vari segmenti di torre (basi, finestre, tronconi e guglie, in cinque colori diversi) il recupero di ulteriore denaro, l'acquisizione di altri compratori, la possibilità di essere primo nel turno successivo e, infine, l'innalzamento e la costruzione di nuove torri (che devono essere composte da pezzi dello stesso colore, e avere sempre una base e una guglia). Durante il proprio round ogni giocatore può fare una delle suddette azioni, piazzando carte compratore in uno degli spazi vuoti corrispondenti. Se l'azione viene scelta per la prima volta nel round, il giocatore può mettere un compratore di un colore a sua scelta, che però diventa l'unico colore utilizzabile in quella zona per tutto il turno. Infatti ogni giocatore per eseguire quella azione dovrà giocare un compratore del colore fissato, oppure due compratori di uno stesso colore. Il turno va avanti finché tutti i giocatori hanno giocato tutte le loro carte. Si ha quindi una valutazione parziale, che attribuisce punti vittoria per il numero di torri costruite e il possesso di tessere particolari (le decorazioni) all'interno delle torri.

Alla fine del quarto round si ha una valutazione finale, dove vengono attribuiti punti vittoria anche per i soldi avanzati, per il possesso della

torre più alta e del maggior numero di torri, nonché per l'altezza delle torri separatamente per ciascuno dei cinque colori.

Asara è un gioco semplice, ma che offre decisioni interessanti. L'interazione è elevata, grazie al meccanismo che impone l'utilizzo di un particolare colore di compratori, e che quindi richiede di individuare correttamente le priorità da seguire. Asara è stato uno dei tre titoli selezionati come finalisti per Spiel des Jahres del 2011, vinto da Qwirkle.



#### NOTE SULL'AUTORE:

Wolfgang Kramer è uno dei più importanti sviluppatori tedeschi di giochi (insieme a Klaus Teuber e Reiner Knizia). Vincitore di 5 Spiel des Jahres, con Heimlich & Co (1986), Auf Achse (1987), El Grande (1996, in collaborazione con R. Ulrich), Tikal (1999), Torres (2000), gli ultimi due in collaborazione con Michael Kiesling, co-autore anche di Asara.

Questo articolo è comparso la prima volta sul numero 11 di ILSA (Informazione Ludica a Scatola Aperta), <http://www.ilsa-magazine.net/>

# RiLL - Riflessi di Luce Lunare

bandisce per l'estate 2012

## Un racconto in Mostra

in collaborazione con:

la Manifestazione Lucca Comics & Games, la Wild Boar Edizioni

con il supporto di:

Columbus - penne stilografiche dal 1918

"Un racconto in Mostra" è il concorso gratuito per racconti fantastici con cui l'associazione RiLL - Riflessi di Luce Lunare festeggia il ventennale della sua attività, in campo letterario e ludico.

RiLL gestirà le varie fasi dell'iniziativa e selezionerà, tra gli scritti pervenuti, i tre racconti finalisti. Ciascun testo partecipante sarà giudicato per l'originalità, per la forma e la chiarezza narrativa. I tre lavori finalisti saranno pubblicati (senza alcun costo per i rispettivi autori) nell'antologia 2012 della collana "Mondi Incantati - Racconti fantastici dal Trofeo RiLL e dintorni" (ed. Wild Boar).

I tre racconti finalisti saranno poi sottoposti al giudizio dei visitatori della manifestazione Lucca Comics & Games 2012 (tramite pannelli espositivi e volantini ad hoc, oltre che con la pubblicazione sul sito del festival). I visitatori potranno votare (dall'1 al 3 novembre, presso lo stand di RiLL, a Lucca Games) i testi finalisti, usando la scheda voto pubblicata nel Program Book della manifestazione e determinando così il vincitore del concorso.

Potranno votare i tre racconti finalisti anche gli iscritti alla newsletter RiLLinfo (tale voto andrà inviato via mail a RiLL entro il 25 ottobre; per informazioni sulla newsletter e per iscriversi gratuitamente a RiLLinfo rimandiamo alla sezione omonima del sito di RiLL).

La cerimonia di premiazione avrà luogo domenica 4 novembre a Lucca Comics & Games 2012. Sarà cura di RiLL comunicare (per lettera o via e-mail), a ottobre, le modalità della conclusione del concorso (luogo, orario...) a tutti i partecipanti.

Gli autori dei tre racconti finalisti avranno diritto a iscriversi gratuitamente al XIX Trofeo RiLL per il miglior racconto fantastico; inoltre riceveranno una collezione completa delle antologie "Mondi Incantati" e una maglietta del Trofeo RiLL.

All'autore del racconto vincitore andrà una penna stilografica marca Columbus 1918 (offerta dalla ditta Santara).

Ulteriori premi potranno essere stabiliti fra luglio e ottobre 2012 (ne sarà data comunicazione sul sito di RiLL).

Infine, Lucca Comics & Games mette in palio un abbonamento gratuito all'edizione 2013 della manifestazione per tre votanti, individuati tramite sorteggio. RiLL offrirà ai tre sorteggiati una collezione completa delle antologie "Mondi Incantati" e una maglietta del Trofeo RiLL.

### Regolamento

1) Tutti i testi partecipanti dovranno essere spediti (anche come pacco o raccomandata) in quadruplica copia e in busta anonima a: Un racconto in Mostra, presso Alberto Panicucci, via Roberto Alessandri 10, 00151 Roma. Le generalità degli autori (nome, cognome, indirizzo, CAP, recapito telefonico, e-mail) e il modo in cui sono venuti a conoscenza del concorso dovranno essere indicati chiaramente all'interno, in una busta chiusa, che sarà aperta solo dopo che i tre testi finalisti saranno stati selezionati. Per semplificare il lavoro della segreteria del premio, i partecipanti sono invitati a compilare con i propri dati l'apposito modulo on line (pagina "Iscrizione", nella sezione "Un racconto in Mostra" del sito di RiLL).

2) La partecipazione al concorso è gratuita. Le spese di spedizione del materiale inviato sono a carico di ciascun partecipante. Il Comitato Promotore non si fa carico di disguidi postali di sorta.

3) Le iscrizioni sono aperte sino al 10 settembre 2012. Tutti gli elaborati dovranno pervenire entro tale scadenza, che non sarà prorogata. Per le opere giunte oltre tale data farà fede il timbro postale. In ogni caso, tutti i testi che perverranno al Comitato Promotore dopo il 20 settembre 2012 non saranno presi in considerazione.

4) I racconti non dovranno superare i 1800 caratteri, spazi tra parole incluse. Tale limite di lunghezza non può essere superato (non è previsto alcun margine di tolleranza); i caratteri usati per il titolo non sono comunque considerati ai fini del rispetto del suddetto limite.

L'impaginazione dei lavori inviati è libera (in via indicativa, 1800 caratteri spazi inclusi equivalgono a una cartella dattiloscritta di trenta righe per sessanta battute). È gradita l'indicazione per ogni racconto del numero di battute totali.

5) È possibile partecipare con più opere, purché inedite, originali ed in lingua Italiana. Nessun concorrente può comunque inviare più di tre testi (scritti da solo o con altri autori).

6) La scelta del genere letterario è a totale discrezione dell'autore, che potrà spaziare dal Fantasy all'Horror, dalla Science Fiction al Cyberpunk e così via, purché vi sia la presenza nel racconto di significativi elementi che vanno al di là del reale.

7) Ciascun racconto partecipante dovrà avere tassativamente quale titolo un acrostico della parola "LUCCA" (es. "Lontano, Un Cane Che Abbaiva", "L'Unico Cittadino Che Ascoltò").

8) I lavori non verranno in alcun caso restituiti. Gli autori sono pertanto invitati a tenere una copia dei propri manoscritti. Inoltre, finché la rosa dei finalisti non sia stata resa pubblica (ottobre 2012), i partecipanti sono tenuti a non diffondere il proprio racconto e a non prestarlo per la pubblicazione.

9) Ciascuna opera partecipante resta a tutti gli effetti di completa ed esclusiva proprietà dei rispettivi autori. La pubblicazione dei tre racconti finalisti all'interno dell'antologia 2012 della collana "Mondi Incantati - Racconti fantastici dal Trofeo RiLL e dintorni" (ed. Wild Boar) è comunque obbligatoria (non rinunciabile) e non retribuita, oltre che ovviamente gratuita.

10) In caso di pubblicazione nella suddetta antologia, l'autore concorderà eventuali ottimizzazioni della sua opera con RiLL Riflessi di Luce Lunare.

11) Le decisioni assunte dall'associazione RiLL Riflessi di Luce Lunare quale ente promotore del concorso sono insindacabili e inappellabili.

12) La partecipazione al concorso comporta l'accettazione di questo regolamento in tutte le sue parti. Eventuali trasgressioni comporteranno l'immediata squalifica.

### Per ulteriori informazioni:

Un racconto in mostra, presso Alberto Panicucci, via Roberto Alessandri 10, 00151 ROMA;

e-mail: [info@rill.it](mailto:info@rill.it)

URL: [www.rill.it](http://www.rill.it)

(è on line anche un'ampia pagina di FAQ sul regolamento;

sempre sul sito di RiLL è possibile iscriversi, gratuitamente, alla newsletter RiLLinfo, ottenendo così il diritto di votare i tre racconti finalisti del concorso)

### Tutela della privacy dei partecipanti

Le generalità che devono essere fornite per partecipare al concorso sono utilizzate esclusivamente: per comunicare i risultati ai partecipanti; per l'invio di materiale promozionale relativo alle attività/ iniziative di RiLL, o a future edizioni/ iniziative di Lucca Comics & Games.

RiLL si impegna a non cedere a terzi i dati raccolti. Inoltre sarà sempre possibile:  
modificare, aggiornare, rettificare, trasformare e integrare i dati inviati (es: cambio di indirizzo);  
cancellare i dati inviati; chiedere che non venga inviato alcun materiale promozionale.