

Dragondale

Ombra e Fiamme



• Crediti •

Un progetto di

Genitori di Ruolo

Autori

Alessandro Savino,
Davide Maulini,
Elisa Ciatti,
Luca Carbone

Illustrazioni Interne

Alessandro Savino

Grafica e Layout

Luca Carbone

Revisione

Elisa Ciatti

Proofreader

Roberto Riccioli

Grazie a:

Riccardo Sirignano, Simone Formicola e Daniela Giubellini (Two Little Mice), Chiara Listo e Giuseppe Vitale (Morgengabe), Michele Paroli, Claudio Serena e Claudio Pustorino (Fumble GDR), Roberto Riccioli, Andrea Lucca (Locanda del Drago Rosso), Antonio Rossetti, Andrea Rossi, Stef Kiryan, Mattia Ceniti, Samuele Nicotra (20 Facce), Laura Grossi (La Madre dei Draghi), Adventurers Milano, Marco Schicchitano (LabGDR) e tutti coloro che hanno partecipato alla campagna Kickstarter



**Genitori
di Ruolo**



• Sinossi •

L'**Oscurità** è sempre alla ricerca di nuove menti da corrompere e quella di **Bombarda** non è mai stata molto brillante. Durante la razzia di alcune rovine maledette, il Cinghioll è entrato in contatto con un oscuro artefatto che lo ha reso ancora più arrogante, prepotente e malvagio. Grazie al nuovo potere è riuscito facilmente a imporsi su una combriccola di **Orchi** che era stata esiliata dalle **Altire Ferroduro**. Nel frattempo **Cyndava**, un giovane draghetto dalle scaglie rosse, ha deciso di costruire il suo covo all'interno della fortezza gnomica abbandonata da tempo. Dopo aver raccattato le poche ricchezze rimaste sull'**Isola della Luna**, il draghetto ha iniziato a cercare ulteriori ricchezze nella città più vicina: **Lupalis**. Questi piccoli furti hanno riacceso negli abitanti le vecchie paure di un tempo: i pirati dell'Isola della Luna sono tornati. Queste voci sono arrivate a Bombarda che ha ideato il suo piano maligno: convincere gli abitanti di Lupalis dell'esistenza dei pirati per distrarli dall'attacco degli orchi dalla foresta.

Gruppo di Gioco

Consigliamo di giocare con 4 o 5 giocatori e personaggi di 2° Livello.

Come Leggere un'Avventura

Un'avventura è composta da diversi elementi: parti fisse, cioè gli eventi, e parti libere, con indicazioni per gestire l'interpretazione dei giocatori.

Eventi

In questi riquadri sono contenuti gli eventi dell'avventura. Sono momenti che incontrerai durante la sessione.

••• Questo è un Box Lettura: puoi leggerlo
••• o parafrasarlo per i giocatori. Contiene
••• eventi e descrizioni fondamentali per
••• informarli subito di cosa li aspetta.

Subito sotto al box lettura, troverai i suggerimenti per gestire la scena al meglio: queste sono informazioni riservate al Narratore. Ci potrai trovare indicazioni generali e, nel caso di esplorazioni, avrai a disposizione **Enigmi**, **Trappole/Pericoli**, **Nemici** e **Tesoro**.

• Attenti ai Pirati •

I **PG** arrivano a Lupalis e vengono informati degli attacchi dei pirati provenienti dall'Isola della Luna.

Elementi di Lupalis

Lungolago

Il vecchio porto nasceva in questa splendida baia fortificata, è stato spostato dopo che il fondale è diventato impraticabile. **Terenzio**: anziano pittore umano, odia essere disturbato mentre dipinge all'alba o al tramonto ma adora gli enigmi.

Statua del Lupo

Torreggia sulla piazza centrale della città, l'enorme lupo di pietra è più alto di un edificio a due piani. Robusta e fiera, ma mostra i segni del tempo. **Oddvar**: Nano dalla barba ispida, studia il segreto della tecnica utilizzata per costruire la statua.

Bottega di Gennifer

Edificio della piazza cittadina che ricorda una baita. Un'insegna curata e dei vasi di fiori decorano l'ingresso. **Gennifer**: proprietaria della bottega, è una **Halfling** che offre sempre un assaggio di formaggio nostrano prima di venderlo.

Strada d'Avorio

Sulle sponde del lago si trova una lunga pista per biglie lastricata in avorio risalente all'impero del lupo. **Federith**: Alto e affascinante, è un giovane **Mezzelfo** appassionato di biglie, determinato a completare la pista con un solo tiro.

Parlando con gli abitanti di Lupalis, gli eroi possono raccogliere le informazioni riportate nella tabella seguente. Come tutte le dicerie, alcune sono vere, altre sono false. Sentiti libero di inventarne altre a tuo piacimento. Da ogni abitante è possibile ottenere una sola diceria

d4	Diceria	V o F?
1	I pirati sull'Isola della Luna stanno per assaltare alla città!	Falsa
2	Completando la Strada d'Avorio con un tiro si riceve un desiderio.	Vera
3	Sul lago si aggirano strane creature che prima non c'erano.	Falsa
4	L'isola della Luna era una fortezza gnomica protetta da trappole.	Vera

L'Isola della Luna

La luce lunare illumina la piccola isola che affiora dalle acque del lago. Dopo averla circumnavigata pensate al modo migliore per approdare: una galleria dismessa a sud, una caverna ferma nel tempo a nord o un approdo che si inoltra nelle profondità dell'isola.

Un draghetto ha trovato il luogo ideale per accumulare ricchezze, riposare tranquillamente e procurarsi del cibo in questa isoletta. L'Isola della Luna era un insediamento gnomico che conserva ben poco dello splendore di un tempo. Ci sono tre possibili accessi: una decadente galleria a sud, una caverna naturale a nord e un approdo che si inoltra nell'isola.

1•Galleria Sud

Una spiaggia sabbiosa fa da tappeto d'ingresso alla galleria finemente decorata a sud dell'isola. I segni del tempo e le intemperie hanno rovinato le decorazioni che impreziosivano il granito dell'ingresso. All'interno un corridoio buio, impolverato e decadente si fa largo nel cuore dell'isola.

Questo ingresso è stato riempito di trappole dai vecchi proprietari dell'insediamento: botole, dardi a pressione e detriti dall'alto sono solo alcuni dei pericoli di questo ingegnoso passaggio.

Trappola: ogni PG deve fare un TS in base alla posizione nella fila (1° Forza, 2° Destrezza e così via) DIF 12. **Fallimento:** 2d4 danni.

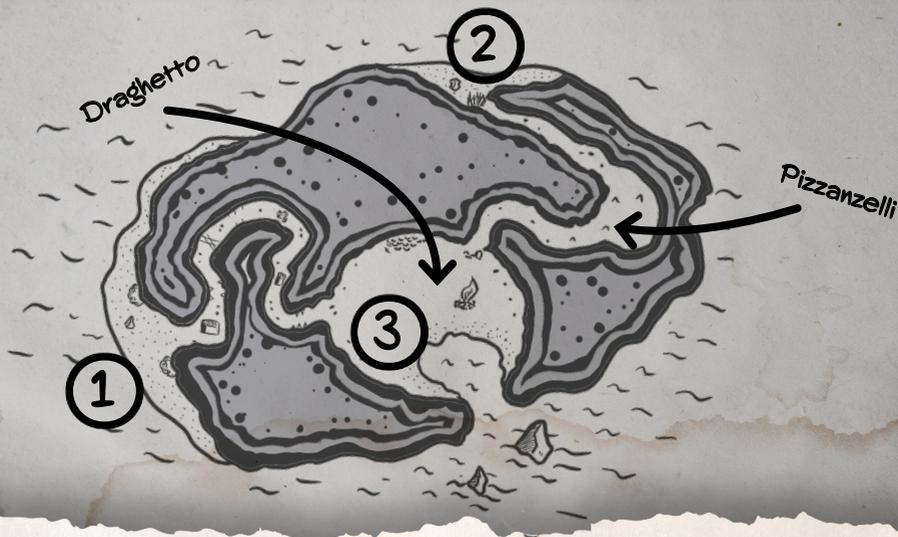
2•Caverna Nord

Una caverna naturale si mimetizza lungo la costa rocciosa a nord dell'isola. Dall'alto la vegetazione ostruisce parzialmente l'ingresso, come delle mani che tengono riparato e al sicuro un antico tesoro. Nell'oscuro anfratto si sente uno sbattere di ali e il graffiare di artigli sulla roccia.

Con il tempo questa grotta naturale si è popolata di simpatici ma affamati Pizzanzelli. **Nemici:** 8 Pizzanzelli.

Ordine di Marcia

Ricorda di chiedere in che ordine viaggiano i PG, prima che entrino nella galleria. Ti servirà per i Tiri Salvezza!



3•Tana del Drago

Venite accolti da un insolito tepore e da un odore pungente di lago e sudicio. La luce di un falò proietta una grossa ombra sulle pareti della stanza: una creatura grande come un cavallo e ricoperta da squame rosse sta riposando vicino al fuoco. Dalla schiena fanno capolino due grandi ali, zanne appuntite brillano dalle fauci di questo maestoso drago.

Un Draghetto si sta godendo il tepore del fuoco che ha acceso. Se i **PG** non sono entrati dall'approdo, possono evitare di essere notati con una **di Squadra DIF 13**. Il draghetto attacca chiunque si avventuri nell'isola. **Nemico: Draghetto. Tesoro: preziosi, armi, monete e cianfrusaglie varie per un valore di 220** 🛡️.

L'arrivo della Tritriglia

Percepando la sconfitta del Draghetto, uno spirito dell'acqua affiora dall'approdo.

Dall'acqua emerge un gigantesco pesce a tre teste: un paio di lunghi baffi si agitano da ogni testa. La luce lunare si riflette sulle pinne arancioni che muovono freneticamente l'acqua.

La Tritriglia si congratula con i **PG** e offre loro un passaggio per tornare a Lupalis. Durante il viaggio i **PG** ricevono i benefici di un riposo lungo.

• Lupalis in Fiamme •

Bormbarda e il suo branco di Orchi hanno attaccato Lupalis approfittando dell'assenza dei PG.

Le stelle del cielo notturno sono scomparse scacciate dalla forte luce proveniente da Lupalis. Il vento caldo che soffia dalla costa porta con sé paura e odore di legno bruciato. Delle violente fiamme stanno cominciando ad avvolgere gli edifici.

1 • Ferro e Fuoco

Lupalis è sotto l'assalto di un gruppo di orchi dalla pelle verdastra e armati fino ai denti. Notate che numerosi abitanti sono bloccati nelle macerie degli edifici in fiamme e invocano il vostro aiuto.

Le fiamme si stanno espandendo, ogni PG che vuole aiutare il villaggio può fare una **1d10** di Difesa. **Successo:** 1 Punto Squadra. **Fallimento:** Spaventato dalle fiamme. **Nemici:** 4 Orchi.

2 • Dietro agli Orchi

Un forte grugnito sovrasta i rumori della battaglia. Gli orchi feroci che stavano depredando Lupalis si fermano, uno sguardo di terrore si dipinge sui loro volti. Afferrano gli oggetti preziosi nelle loro immediate vicinanze e fuggono disordinatamente nella foresta.

1d11 di Squadra Difesa per inseguire i fuggitivi nella foresta. **Fallimento:** 1d8 danni a causa di un'imboscata.

Combattimento Scenico

Questo sarà un combattimento solo narrato, i PG avranno la meglio, ma fai raccontare cosa succede e come sconfiggono gli aggressori nella foresta.

3•Il Re della Foresta

• Gli alberi si fanno meno fitti, i resti di un tronco abbattuto giacciono in mezzo al
• fogliame. Un grosso essere dalla pelliccia marrone riposa su un ceppo di legno, due
• grosse zanne gialle spuntano dalla sua bocca. Un'energia purpurea si propaga dal
• Cinghioll, avvolgendolo in un flusso continuo e inarrestabile. "Dove sono i miei
• tributi?". Gli orchi consegnano uno alla volta il proprio bottino a Bombarda.

Oltre a Bombarda, nello spiazzo sono presenti una dozzina di Orchi intimiditi. **TS SAG DIF 12** . **Fallimento:** Spaventato.

Pensateci Voi

Bombarda manda i suoi scagnozzi contro i PG.

• Un tentacolo purpureo si irrigidisce
• improvvisamente, puntando nella
• direzione del vostro nascondiglio.
• Bombarda esclama: "Occupatevi degli
• intrusi!". Tre Orchi scattano repenti-
• namente verso di voi.

Nemici: 3 Orchi.

Tesoro: preziosi, monete e cianfrusaglie degli abitanti di Lupalis per un valore di 300 🍀.

Ritorno a Lupalis

I PG tornano al villaggio con il bottino sottratto dagli Orchi.

• Gli abitanti di Lupalis sono riusciti a domare le fiamme e vi accolgono come degli
• eroi! Vi ricompensano con un sigillo magico che non sono mai riusciti a utilizzare.

Tesoro: Sigillo Magico di Illusione.

Chi Osa Sfidarmi

Bombarda prende in mano la situazione.

• "La vostra incompetenza mi ha
• stancato. Ora ve la vedrete con me!".
• Un grugnito agghiacciante riecheggia
• nella foresta.

Gli Orchi fuggono alla sconfitta di Bombarda. **Nemico:** Cinghioll con Anima d'Ombra.

Aprire il Sigillo

Trovi le informazioni
sul sigillo a pag. 185 di
Dragondale