

# AVVENTURA

## IL RITUALE DI RISVEGLIO DI ASHARDALON

**Storia:** I più impavidi avventurieri della Gilda "Fiamma Arcana" di Longbridge, insieme ad al Granmaestro della Gilda, si sono inoltrati nelle profondità di Firestorm Peak ormai da un paio di lune, alla ricerca di un congiunto del Maestro, scomparso diversi giorni orsono. Ma anche degli eroi nessuna notizia è più giunta nella piccola città...

**Obiettivo:** Ferma il Rituale dei cultisti ed emergi dal dungeon sconfiggendo la creatura che sorveglia l'uscita - **oppure** sconfiggi il male generato dal Rituale dei cultisti ed emergi dal dungeon.

**Numero di eroi:** 2-5 (avventura di gruppo)

### Setup dell'avventura

Questa avventura utilizza le regole delle camere e delle porte.

**Componenti speciali:** Ancient Battlefield (start tile), Vault Tile, Secure Exit Tile, Dire Chamber Entrance, Horrid Chamber Entrance, 5 Tile Dire Chamber, 5 Tile Horrid Chamber, Segnalini Mostro e relative Schede e Miniature (tranne Ashardalon e Gauth), Segnalino Vast Gate Ritual, Segnalino Altar, Segnalini Tempo, Segnalini Porte, Carta Avventura La Cerimonia Continua, Carta Avventura Soffio di Ashardalon, Segnalino Spada Sacra (utilizzare 1 Segnalino Treasure col simbolo della spada), Miniatura e Scheda di Ashardalon, Miniatura e Scheda di Gauth. Carta Camera Cerimonia del Portale, Carta Camera L'Altare del Male, Cittadino Alek (segnalino e carta), cittadino Brandis (solo segnalino)

- Metti la Ancient Battlefield Tile, gli eroi partono sdraiati su questa Tile;
- Prendi 2 Tile e mischia con esse la Vault Tile, Poi metti queste 3 Tile dopo le prime 3 Tile Normali della pila;
- Prendi 1 Tile normale e mischiala con la Dire Chamber Entrance e mettile dopo la nona Tile della pila;
- Prendi 1 Tile normale e mischiala con la Horrid Chamber Entrance e mettile dopo la tredicesima Tile della pila.

Metti da parte tutto il resto.

### Regole Speciali

**Livello:** Gli eroi partono dal livello 2, possono raggiungere il livello 3 con le normali regole. Al livello 3 aumentano le caratteristiche degli stessi valori che si aumentano dal livello 1 al 2 (+1ac +2 hp + 1 SV + 1 potere giornaliero, il critico si ottiene con 19 naturale).

**Vault:** quando viene pescata la Tile Vault essa rappresenta una prigione con un prigioniero, piazza il segnalino di Brandis dentro. Piazza un segnalino porta e pesca un segnalino mostro e piazza la relativa miniatura che fa da guardia alla prigione. **Mini obiettivo:** Apri la prigione e parla con il villico. Aprire la prigione comporta tirare un 11+ al posto di un'azione (ladro 8+, abilità del mago non funziona). Non si può esplorare nuove tile fino alla apertura della prigione. La porta può essere aperta solo dopo aver sconfitto il guardiano.

**Dire Chamber:** Quando viene pescata la Dire Chamber Entrance piazza la tile con un segnalino porta all'ingresso che può essere aperta solo con un tiro 11+ invece di un'azione (ladro 8+, abilità del mago non funziona).

**All'apertura della porta** segui le regole della Carta Camera Cerimonia del Portale escludendone l'obiettivo. I segnalini tempo non sono sempre 5 ma sono proporzionali al numero di mostri camera: i segnalini tempo sono il numero mostri camera+2. Poi metti l'alleato Alek vicino al portale. Finché il Rituale non è fermato l'alleato non conta per le tattiche dei mostri, né si attivano le sue. **ATTENZIONE:** l'altare non può essere distrutto se non vengono prima uccisi tutti i mostri della Dire Chamber. Nel caso in cui non si riesca a fermare il Rituale viene evocato il Drago Ashardalon che si posiziona al posto del segnalino portale, inserisci la Carta Soffio di Ashardalon come indicato dalla Scheda del Drago. Se si riesce a fermare il rituale prima dello scadere del tempo, gli eroi proseguono alla ricerca dell'uscita dal dungeon insieme all'alleato che diventa attivo. Il cittadino si attiva ad ogni fine fase di un eroe.

Finché l'alleato è in vita gli eroi hanno un Healing Surge in più.

**Horrid Chamber:** Quando viene pescata la Horrid Chamber piazza la tile con un segnalino porta all'ingresso che può essere aperta solo con un tiro 11+ invece di un'azione (ladro 8+, abilità del mago non funziona). **All'apertura della porta:** se Ashardalon è stato evocato, segui le regole della Carta Camere L'Altare del Male, e piazza il segnalino Spada Sacra sull'Altare. Inoltre pesca un segnalino mostro e piazza la sua miniatura nella camera. Se il Rituale è stato fermato prima dell'evocazione del drago, segui le regole della Carta Camere L'Altare del Male, senza piazzare il segnalino Spada sacra, ma piazza Gauth come boss. In entrambi i casi piazza adiacente alla camera la Tile Secure Exit.

**Vita Ashardalon:** Ashardalon ha 24 Hp

**Vita Alek:** Alek ha 5 Hp

**Spada Sacra:** Recuperare la Spada Sacra dall'altare del male con Ashardalon in gioco permette di infliggere al Drago Rosso (e solo a lui) il doppio dei danni da parte degli eroi sulla stessa tile di quello con la Spada. Essa è recuperata dall'eroe che distrugge l'Altare del Male.

**Vittoria:** Gli eroi vincono se Fermano il rituale, distruggono i mostri della Horrid Chamber ed escono dalla Secure Exit, **oppure** se Uccidono Ashardalon, distruggono i mostri della Horrid Chamber ed escono dalla Secure Exit. (N.B. Anche solo un eroe che esce dopo aver soddisfatto tutte le condizioni dà la vittoria a tutti gli altri eroi, anche se sono morti).

**Sconfitta:** Gli eroi perdono se **tutti** gli eroi sono a 0 HP e non vi sono più Healing Surge.

## Narrativa

**Quando inizia l'avventura leggi:** Alcuni valorosi eroi appartenenti alla Gilda "Fiamma Arcana" di Longbridge sono di ritorno alla loro confraternita. Appena arrivati vengono ricevuti dal Gran Maestro in persona, un uomo dal passato glorioso, ma ormai molto avanti negli anni, che guida con la sua esperienza i giovani eroi di oggi. Il Maestro chiede loro aiuto: un suo congiunto, abitante del villaggio di Longbridge, è scomparso alcuni giorni prima nei pressi di Firestorm Peak. I nostri avventurieri decidono di scendere nelle profondità della montagna maledetta, ma il Gran Maestro, vuole fare da guida alla compagnia. Nulla gli farà cambiare idea. Così la spedizione ha inizio.

Passano un paio di lune, ma della compagnia non si hanno notizie, cosa sarà accaduto?

Nell'oscurità del dungeon uno degli eroi si risveglia frastornato e disorientato tra un cumulo di cadaveri e ricorda, con non poca confusione e difficoltà, che, durante la perlustrazione dell'interno della Montagna Maledetta, erano stati individuati da diversi uomini incappucciati i quali li avevano colti di sorpresa con una trappola. Probabilmente le nefaste figure si erano allontanate credendolo ormai morto.

Guardandosi attorno scorge le sagome distese degli altri eroi con i quali si era addentrato nel dungeon. Vi si avvicina e li scuote bruscamente per capire se siano morti o meno. Con sorpresa ed enorme sollievo constata che tutti sono ancora vivi, ma, dopo l'iniziale rasserenamento per lo scampato pericolo, si rendono conto che del Gran Maestro della Gilda che li guidava non vi è traccia! Raccolte le loro forze decidono di cercare e salvare il Maestro ed il suo congiunto.

**Quando scopri la Tile Vault leggi:** Gli eroi sono d'innanzi ad una porta chiusa protetta da un temibile mostro. Sentono una debole voce chiedere aiuto da dietro la porta. Decidono di liberare il prigioniero, ma dovranno fare i conti con il guardiano della prigione.

**Quando Liberi il prigioniero:** Finalmente il gruppo riesce ad aprire la porta della prigione e si palesa un uomo che versa in uno stato pietoso. Il mal capitato racconta di essere il congiunto del Maestro della Gilda della Fiamma Ardente, di essere stato catturato da diversi cultisti adoratori del Drago Ashardalon e di essere stato rinchiuso lì. Il poveretto informa gli eroi di aver sentito dai cultisti che lo torturavano che nelle profondità di Firestorm Peak

è in preparazione un Rituale per il risveglio del Tremendo Drago e che il suo rapimento era una trappola per il Maestro della Gilda, ma non sa perché: oltre non hanno rivelato. Li prega di sventare tale piano che porterà alla distruzione delle Shirelands intere e di trovare il suo caro. Dopo queste accorate parole Egli spira tra le braccia degli eroi. Gli avventurieri, affranti per il dolore e preoccupati per il loro Mentore decidono di cercare il Gran Maestro e di interrompere il temibile rituale. Quindi si addentrano nelle profondità della montagna maledetta.

**Quando scopri la Dire Chamber leggi:** Gli eroi si trovano d'avanti ad un ampio portone finemente intarsiato. Dall'interno odono provenire angoscianti litanie ed inquietanti lamenti. Deve essere l'ingresso alla Camera del Rituale.

**Alla apertura della porta leggi:** gli eroi riescono ad aprire l'enorme porta della Camera del Rituale. Con sconforto il gruppo vede che il malefico rito è già iniziato e immediatamente si accorgono che il suo fulcro è un sacrificio umano. Scorgono il Gran Maestro della Gilda collegato, attraverso un flusso energetico proveniente dal suo cuore, al Portale che si sta pian piano materializzando con l'assorbimento della sua energia vitale. Tutto è ora chiaro: il rapimento del congiunto era una trappola per indurre il Maestro ad entrare in Firestorm Peak perché solo la sua energia vitale, temprata da anni di battaglie, avrebbe potuto completare il rituale e dare la necessaria forza al portale per condurre il Drago Ashardalon nel mondo degli uomini. Ovviamente unica possibilità per salvare il loro Mentore, e tutto il villaggio, è impedire il completamento del Rituale ed il Risveglio del Drago Rosso.

**A) Se il Rituale si conclude leggi:** Nonostante tutti gli sforzi profusi gli eroi non riescono a fermare il rituale prima della completa realizzazione del portale. Il Gran Maestro ormai è stato prosciugato di tutta la sua energia vitale e mentre inizia a materializzarsi il Temibile Drago, prima di esalare l'ultimo respiro, dà un'ultima speranza ai suoi allievi sussurrando dell'esistenza di un'arma capace di sconfiggere il Drago: la Spada Sacra nascosta nel dungeon, unica possibilità per resistere alla potenza del temibile Ashardalon. Così spetta agli eroi decidere se affrontare il Drago immediatamente e poi cercare l'uscita o cercare la reliquia mentre Ashardalon li insegue per le stanze del dungeon. Sconvolti dalla rabbia e dal dolore prendono la loro decisione, quando il Drago si materializza ed emette un fragoroso ruggito. Poi esclama: *piccoli esseri insignificanti non avrete la meglio su di me, distruggerò voi e le intere Shirelands.*

**In qualsiasi momento avvenga la morte di Ashardalon leggi:** I nostri eroi hanno vendicato il Gran Maestro. Il Drago rosso ruggisce dal dolore e collassa a terra, con l'ultimo respiro esclama: *non riuscirete ad uscire dalle profondità di Firestorm Peak...questo inferno sarà la vostra tomba.*

**Quando scopri la Horrid Chamber leggi:** Gli eroi si ritrovano innanzi un'altra ampia porta. Si domandano cosa conterrà l'ambiente dietro? La loro salvezza o la loro dipartita?

**1) All'apertura della porta della Horrid Chamber con Ashardalon in vita leggi:** Gli eroi con il Drago che li insegue sono riusciti a raggiungere la stanza della Spada...Essa è posizionata su un altare ed intuiscono che per poterla prendere dovranno distruggere quell'altare maledetto...Ma l'altare è ben protetto...

**Alla distruzione dell'altare leggi:** L'eroe che è riuscito a distruggere l'altare raccoglie la Spada Sacra e sente di essere pervaso da una forza sovranaturale che si espande a tutto il gruppo. Nelle loro menti all'unisono si diffonde un pensiero: ora forse c'è speranza di uccidere il Drago Rosso.

**2) All'apertura della porta della Horrid Chamber con Ashardalon già morto leggi:** Gli eroi raggiungono la Camera da cui si intravede l'uscita, ma il passaggio è sbarrato da un flusso magico che proviene da un altare presente nella stanza... E' chiaro che la distruzione dell'altare aprirà l'uscita verso la superficie...Ma l'altare è ben protetto...

**Alla distruzione dell'altare leggi:** Dopo aver distrutto l'altare il flusso magico proveniente da esso si interrompe e la porta d'avanti all'uscita magicamente si apre. Gli eroi vedono la loro salvezza a portata di mano.

**B) Se il Rituale viene fermato leggi:** Gli eroi riescono a scongiurare il risveglio del tremendo Drago Ashardalon, salvando le intere Shirelands... Ma ora dovranno riuscire a salvare loro stessi. Inoltre hanno con loro il Gran Maestro, ormai quasi privo di ogni forza. Insieme avanzano alla ricerca dell'uscita dal sottosuolo.

**In qualsiasi momento dovesse avvenire la morte di Alek (Gran Maestro) leggi:** Nonostante la fermezza e la volontà di portare in salvo il loro Mentore i nostri eroi non riescono nell'intento. Il Rituale ha indebolito troppo il Gran Maestro che non ha superato le insidie e le difficoltà della Montagna Maledetta. Gli eroi sono distrutti dall'accaduto, ma devono andare avanti: la Gilda della Fiamma Arcana non può estinguersi in questo modo.

**Quando scopri la Horrid Chamber leggi:** Gli eroi si ritrovano innanzi un'altra ampia porta. Si domandano cosa conterrà l'ambiente dietro? La loro salvezza o la loro dipartita?

– **All'apertura della porta della Horrid Chamber leggi:** Gli eroi entrano nella Camera da cui si intravede l'uscita, ma il passaggio è sbarrato da un flusso magico che proviene da un altare presente nella stanza... E' chiaro che la distruzione dell'altare aprirà l'uscita verso la superficie...Ma l'altare è ben protetto...Innanzitutto a loro appare un altro, inevitabile ostacolo...Un mostro con tentacoli ed occhi malefici ad ognuno di essi: quali terribili poteri potrà scatenare la ripugnante creatura? Alla sola vista dell'aberrazione gli eroi si sentono affranti...ma l'uscita è vicina e questo dà speranza per un'ultima battaglia.

**Alla distruzione dell'altare leggi:** Dopo aver distrutto l'altare il flusso magico proveniente da esso si interrompe e la porta d'avanti all'uscita magicamente si apre. Gli eroi vedono la loro salvezza a portata di mano.

## Finali

**Finale se gli eroi vincono non interrompendo il rituale:** Gli eroi nonostante il fallito tentativo di fermare il rituale sono riusciti ad aver ragione del temibile Drago Ashardalon e vittoriosi emergono dall'inferno del sottosuolo di Firstorm Peak. Un meritato riposo li attende alla locanda di Longbridge, in preparazione di nuove pericolose avventure, sempre in difesa del bene delle Shirelands. Gli abitanti del villaggio li accolgono con tutti gli onori e le glorie. Per molti decenni a venire i cantastorie narreranno delle gesta degli eroi di Longbridge. Eppure essi non riescono a festeggiare la loro vittoria, perché forse in fondo per loro non è tale: il Gran Maestro della Fiamma Arcana è spirato, così come pure il suo congiunto, e questo li addolora. Li rincuora solo il fatto di aver adempiuto alle loro ultime volontà: salvare il Villaggio di Longbridge. Un nuovo Gran Maestro sarà eletto e la Gilda della Fiamma Arcana continuerà a vegliare sulle Shirelands.

**Finale se gli eroi vincono interrompendo il rituale:** Gli eroi coraggiosamente sono riusciti a fermare il malvagio rituale impedendo il risveglio di Ashardalon e la distruzione del Villaggio. Vittoriosi contro l'ultima temibile aberrazione che presidiava l'uscita, emergono dall'inferno del sottosuolo di Firstorm Peak. Un meritato riposo li attende alla locanda di Longbridge, in preparazione di nuove pericolose avventure, sempre in difesa del bene delle Shirelands. Gli abitanti del villaggio li accolgono con tutti gli onori e le glorie. Per molti decenni a venire i cantastorie narreranno delle gesta degli eroi di Longbridge.

- a) **Se il Gran Maestro è morto leggi:** Eppure essi non riescono a festeggiare la loro vittoria, perché forse in fondo per loro non è tale: Il Gran Maestro della Fiamma Arcana è spirato, così come pure il suo congiunto. Li rincuora solo il fatto di aver adempiuto alle loro ultime volontà: salvare il Villaggio di Longbridge. Un nuovo Gran Maestro sarà eletto e la Gilda della Fiamma Arcana continuerà a vegliare sulle Shirelands.
- b) **Se il Gran Maestro è vivo leggi:** Il Gran Maestro, nonostante la perdita del suo congiunto, è orgoglioso del lavoro eseguito dai suoi allievi. Anche se addolorato, stanco e provato sente in cuor suo un presentimento positivo: la nebbia all'orizzonte si sta diradando. Ancora una volta la Fiamma Arcana ha protetto le Shirelands dal male.

**Finale se gli eroi Perdono senza aver trovato la prigione o senza aver liberato il prigioniero:** Nonostante il loro coraggio gli eroi non sono riusciti a ritrovare il Gran Maestro della Gilda che era sceso con loro alla ricerca del suo congiunto. Nessuno saprà mai cosa stava realmente accadendo nelle profondità della Montagna Maledetta, però gli abitanti del villaggio di Longbridge ne subiranno le terribili conseguenze.

**Finale se gli eroi Perdono senza aver scoperto la camera del rituale:** Nonostante il loro coraggio gli eroi non sono riusciti a trovare la stanza del rituale ed il loro Mentore. Nessuno saprà mai cosa stava realmente accadendo nelle profondità della Montagna Maledetta, però gli abitanti del villaggio di Longbridge ne subiranno le terribili conseguenze.

**Finale se gli eroi Perdono Senza fermare il rituale:**

- A) **Se il Drago è vivo leggi:** Nonostante il loro coraggio il male presente all'interno di Firestorm Peak li ha sopraffatti... Il potente e malvagio Drago Ashardalon, ormai risvegliato dal suo lungo sonno, metterà a ferro e fuoco le intere Shirelands... più nessuna speranza vi è per il villaggio di Longbridge...Il Male ha trionfato.
- B) **Se il Drago è morto leggi:** Nonostante il loro coraggio il male presente all'interno di Firestorm Peak li ha sopraffatti...Sono riusciti ad uccidere il Drago Ashardalon e a salvare il villaggio di Longbridge, ma nessuno verrà a conoscenza di quanto accaduto sotto la Montagna maledetta, nessuno narrerà mai degli eroi che hanno protetto le Shirelands al prezzo della loro vita.

**Finale se gli eroi Perdono avendo fermato il rituale:** Nonostante il loro coraggio il male presente all'interno di Firestorm Peak li ha sopraffatti...Sono riusciti a sventare il risveglio del Drago Ashardalon e a salvare il villaggio di Longbridge, ma nessuno verrà a conoscenza di quanto accaduto sotto la Montagna maledetta, nessuno narrerà mai degli eroi che hanno protetto le Shirelands al prezzo della loro vita.

**Avventura ideata da:** Marco Sabatino (clessidra4000), msabatino75@yahoo.it  
Nicola Napoli, nikipoli2001@gmail.com