

# Ritorno a casa

Per 4-6 personaggi di 1-2° livello di D&D 5° edizione

## Introduzione

L'avventura è pensata e scritta per personaggi con un background in linea con quello dell'avventura quindi prevede la creazione di personaggi in linea con l'ambientazione descritta sotto.

Per inserire personaggi diversi il Dungeon Master dovrà fare diverse modifiche alla trama.

Mantenendone le premesse però l'avventura è facilmente adattabile a due regni confinanti presenti nella normale ambientazione usata dai giocatori.

Il DM può facilmente variare i livelli o il numero di avversari nei vari scontri per riflettere le caratteristiche del gruppo. Gli scontri sono pensati per un totale di 6-8 livelli complessivi tra i personaggi.

## Trama

I personaggi sono i figli di alcune delle maggiori e più influenti famiglie del regno di Tirnaria e sono da più di un anno **ostaggi a garanzia di un trattato di pace** tra il loro regno e il confinante regno di Raekner. Il trattato è stato stipulato da re Azniras Zan'Kal di Tirnaria e dal nuovo, giovane ed energico re Aroth Niem'Kal di **Raekner**.

Gli ostaggi sono tutti alloggiati in una tenuta di campagna vicino a Nimeria, la capitale di Raekner. Con loro è detenuto anche uno dei figli del re di Tirnaria, il principe Elhoin Zan'Kal, insieme a diversi altri ostaggi.

All'inizio della storia i personaggi scoprono i loro ospiti progettano un attacco a sorpresa al loro regno. Su incarico del principe devono quindi fuggire e tornare a Tirnaria per dare l'allarme prima dell'attacco mentre il principe rimane indietro a nascondere la loro assenza.

In realtà la fuga è stata progettata e incoraggiata dai loro carcerieri, che intendono usarla come scusa per dichiarare nuovamente guerra alla loro nazione.

I personaggi fuggiranno dalla tenuta nel capitolo 2 e potranno scegliere tra diversi percorsi per tornare a casa, che prevedono alcuni incontri, nel capitolo 2.

A prescindere dal percorso ci sarà un incontro finale nel capitolo 3 comune a tutti i percorsi.

In tutti gli scontri che i personaggi avranno con le forze di Raekner è presente un chierico di Shar, Dea dell'oscurità e della perdita (NM). Questo perché il sovrano di Raekner, re Aroth Niem'Kal, è un fedele della Dea ed è profondamente influenzato dalla gerarchia religiosa di Shar che vuole espanderne il culto in tutti i regni confinanti. Il piano di far fuggire alcuni prigionieri è infatti stato suggerito da uno dei suoi alti sacerdoti.



Simbolo di Shar e immagine di un suo chierico

L'avventura è pensata per far provare ai giocatori l'esperienza di essere pedine in un gioco politico molto più grande di loro e non prevede che i personaggi vincano, visto che la guerra tra i due regni inizierà comunque. Del buon gioco di ruolo e delle buone idee da parte dei giocatori possono però ridurre o annullare le responsabilità dei personaggi rispetto all'inizio del conflitto.

#### **Ambientazione:**

La regione in cui è ambientata la storia è chiamata i "101 regni" ed è situata sulla costa ovest di un grande continente, oltre una zona desertica. Circa due secoli prima la zona era un unico regno governato da un grade condottiero, conosciuto come "Kal, L'unificatore" ma alla sua morte erano scoppiate diverse guerre civili che avevano finito per frazionare il regno tra i quasi 100 figli di Kal.

Dopo quasi 200 anni di continue guerre, alleanze e tradimenti solo 11 regni di media dimensione sono rimasti. Tra questi ci sono:

**Tirnaria**, capitale Yassak, governata dal re Azniras Zan'Kal (il regno dei personaggi).

**Raekner**, capitale Niemeria, governata dal re Aroth Niem'Kal.

Tutti i sovrani della zona mantengono nel nome il termine "Kal" per sottolineare la loro discendenza dal fondatore del primo regno.



Mapa della regione

Le popolazioni dei due regni parlano la stessa lingua (anche se cominciano ad avere dei termini leggermente diversi) e venerano le divinità dei Forgotten Realms (pagina 294 del manuale).

## Capitolo 1: Fuga dal palazzo

La tenuta dove vivono da quasi due anni gli ostaggi è una villa fortificata. La sorveglianza è minima visto che ci si aspetta che gli ostaggi rimangano nella villa di loro volontà a causa del trattato. C'è un siniscalco a dirigere la tenuta, 6 soldati di guardia e diversi servitori (sia al servizio degli ostaggi che dipendenti della tenuta).

Gli ostaggi hanno camere singole, servitori personali e una certa libertà nella tenuta. Non possono lasciarla senza permesso. Nel corso di questi mesi si sono sviluppate diversi tipi di relazioni tra gli ostaggi, a scelta del DME dei giocatori.

Un giorno il principe ritorna alla tenuta dopo essere stato ospite per un paio di giorni al palazzo del sovrano, Aroth Niem'Kal. Questa volta però convoca per la sera stessa una riunione per tutti i prigionieri in una piccola sala. Durante la riunione rivela di avere ordito una riunione militare dove si stavano ultimando i preparativi ad invadere Tirnaria nonostante il trattato di pace in vigore.

Ha quindi deciso che alcuni dei presenti devono tornare in patria per avvisare del pericolo mentre lui e gli altri ostaggi resteranno alla tenuta in modo da nascondere la fuga il più a lungo possibile.

I personaggi vengono selezionati per scappare.

Nel corso della riunione viene decisa la strategia per la fuga. L'opinione dei giocatori orienterà la decisione finale del principe. Quasi certamente verrà deciso di fuggire la notte stessa (vedi sotto) ma se i giocatori decidessero altrimenti il DM deve adattare la storia.

Fuggire da palazzo di notte è facile ma prendere i cavalli renderebbe evidente la fuga e non c'è quasi equipaggiamento disponibile che i personaggi possano prendere.

Oltre ai normali vestiti i personaggi maghi hanno il libro e componenti, i sacerdoti il simbolo sacro, i bardi uno strumento e i ladri attrezzi da scasso.

I prigionieri normalmente non hanno accesso ad armi, tranne per le volte in cui hanno potuto andare a caccia, che sono tenute sotto chiave in una piccola armeria.



La tenuta

Il principe fornisce ai giocatori un anello con lo stemma reale, un simbolo per indicare a re di Tirnaria che stanno agendo sotto suo ordine. Questo anello è incantato

**Anello di protezione individuazione**, 5 cariche, sfera con 3m di raggio, funziona come l'incantesimo "Anti Individuazione" ma protegge tutte le creature nell'area per 6 ore. L'attivazione costa 1 carica.

I compagni di prigionia dei personaggi hanno delle piccole proprietà, contrabbandate o ottenute nel tempo, che possono donare ai fuggiaschi:

- Una spada lunga, vinta al gioco ad un nobile locale (o un'arma simile che sia utilizzabile da almeno un personaggio giocante).
- Un arco corto con 20 frecce, usato per la caccia e non restituito.
- Alcuni pugnali.
- Cibo per 3 giorni.
- 250 monete oro più 2 anelli e una collana del valore di 30, 40 e 45 mo rispettivamente.
- Coperte e un paio di zaini.
- Una mappa accurata della zona (vedi pagina 1)

Se i giocatori cercano nella villa possono trovare in un corridoio con delle stanze abbandonate da tempo:

- Corazza a scaglie
- Scudo
- Lancia

Intrufolandosi nella zona dove risiedono i soldati di guardia si possono rubare senza destare sospetti alcuni vecchi oggetti:

- Armatura cuoio borchiato
- Spada corta
- Mazza
- 2 scudi

Possono anche rubare i cavalli dalla stalla o uccidere le guardie e gli altri servitori presenti nella villa ma questo metterà in allarme i loro carcerieri. Aggiungere due marinai o soldati agli incontri del capitolo 2.

## Capitolo 2: Lasciare il regno

I giocatori devono decidere quale strada fare per tornare a casa. Ci sono tre vie possibili: il mare a nord, la strada commerciale centrale tra i due regni o lungo le montagne a sud. Lungo il tragitto i personaggi avranno uno scontro che è stato concepito dai loro carcerieri solo per tenerli sotto pressione e convincerli a sbrigarsi nella fuga senza essere troppo pericoloso. I loro avversari non sanno nulla di tutto il piano e hanno ricevuto severi ordini di catturarli o ucciderli a tutti i costi.

### Nord

Le strade sono trafficate e si trova a fatica alloggio nelle locande. Abbandonando la strada si trovano tracce di un vasto accampamento militare lasciato da pochi giorni.

Arrivati a un porto i personaggi trovano facilmente un passaggio via nave (o possono rubarne una). Durante il viaggio verranno intercettati da una piccola nave militare comandata da un sacerdote di Lamasthu (che veste una tunica civile sotto la quale porta i paramenti e il simbolo del suo ordine).

Non appena le due navi saranno a contatto il sacerdote indicherà i personaggi e dicendo ai marinai "sono loro i fuggiaschi, prendeteli" farà iniziare uno scontro.

Da sottocoperta dopo 3 round saliranno 3 scheletri armati che attaccheranno i personaggi.

#### **Sacerdote di Shar, umano, 3° livello chierico, NM**

Classe armatura 13 (giacco di maglia), Punti ferita 20

Dominio della morte: Mietitore, Tocco della morte

Incantesimi: Trucchetti 4 (fiamma sacra, luce, taumaturgia), 1° 4 (cura ferite, dardo tracciante, raggio di infermità, santuario, vita falsata), 2° 2 (Arma spirituale, cecità/sordità, raggio di affaticamento, ristorare inferiore)

Armi: Falcione (1d10 tagliente) +2 colpire

#### **Marinai (x5), umani, 1° livello guerriero**

Classe armatura 14 (armatura di cuoio + destrezza), Punti ferita 12

Armi: Sciabola (1d6+1 tagliente) +2 colpire, arco corto (1d6 +1 perforante) +2 colpire

#### **Scheletri (x3) (pag 267 manuale dei mostri)**

Classe armatura 13, Punti ferita 13

Armi: Spada corta (1d6 +2 perforante), +4 colpire



### **Centro e sud:**

Le strade sono trafficate e si trova a fatica alloggio nelle locande. Abbandonando la strada si trovano tracce di un vasto accampamento militare lasciato da pochi giorni.

Durante il viaggio verranno intercettati da una piccola pattuglia a cavallo comandata da un sacerdote di Lamasthu (che veste una tunica civile sotto la quale porta i paramenti e il simbolo del suo ordine. Non appena i due gruppi si avvicinano il sacerdote indicherà i giocatori e dirà ai soldati "sono loro i fuggiaschi, prendeteli".

Da un vicino bosco dopo 3 round di combattimento usciranno 3 scheletri che attaccheranno i personaggi.

#### **Sacerdote di Shar, umano, 3° livello chierico, NM**

Classe armatura 13 (giacco di maglia), Punti ferita 20

Dominio della morte: Mietitore, Tocco della morte

Incantesimi: Trucchetti 4 (fiamma sacra, luce, taumaturgia), 1° 4 (cura ferite, dardo tracciante, raggio di infermità, santuario, vita falsata), 2° 2 (Arma spirituale, cecità/sordità, raggio di affaticamento, ristorare inferiore)

Armi: Falcione (1d10 tagliente) +2 colpire

#### **Soldati (x4), umani, 1° livello guerriero**

Classe armatura 16 (corazza a scaglie + destrezza + scudo), Punti ferita 12

Armi: Spada lunga (1d8+1 tagliente) +2 colpire, arco corto (1d6 +1 perforante) +2 colpire

#### **Scheletri (x3) (pag 267 manuale dei mostri)**

Classe armatura 13, Punti ferita 13

Armi: Spada corta (1d6 +2 perforante), +4 colpire

### Capitolo 3: Arrivo a casa

Raggiunto e superato finalmente il confine con Tirnaria, quando cominceranno a sentirsi al sicuro, i personaggi incontreranno una pattuglia di soldati del loro regno. Con loro però c'è un diplomatico di Raekner che chiede al comandante della pattuglia la consegna dei fuggitivi che hanno "disonorato il loro re e il loro regno fuggendo dopo essersi impegnati a restare "ospiti" del suo sovrano". Spiegherà inoltre che nella fuga si sono resi colpevoli della morte di diversi sudditi di Raekner.



I giocatori possono:

- **cercare di convincere il tenente a capo del gruppo** (è molto spaventato dal fatto che la fuga dei personaggi possa far innescare una nuova guerra e non è molto propenso ad ascoltarli, almeno inizialmente)
- **combattere** (capo plotone, 6 soldati + diplomatico)
- **fuggire**
- **arrendersi**
- 

A prescindere da cosa faranno nei giorni successivi la guerra tra i due regni scoppierà comunque. Le azioni dei giocatori e come concluderanno l'avventura potranno influenzare il proseguo della storia a discrezione del DM.

#### **Sacerdote di Shar, umano, 4° livello chierico, NM**

Classe armatura 13 (giacco di maglia), Punti ferita 20

Dominio della morte: Mietitore, Tocco della morte

Incantesimi: Trucchetti 4 (fiamma sacra, luce, taumaturgia), 1° 4 (cura ferite, dardo tracciante, raggio di infermità, santuario, vita falsata), 2° 3 (Arma spirituale, cecità/sordità, raggio di affaticamento, ristorare inferiore)

Armi: Falcione (1d10 tagliente) +2 colpire

#### **Tenente, umano, 3° livello guerriero, NB**

Classe armatura 18 (corazza a scaglie + destrezza + difesa + scudo), punti ferita 25

Armi: Spada lunga (1d8+1 tagliente) +4 colpire, critico 19-20

#### **Soldati (x4), umani, 1° livello guerriero**

Classe armatura 16 (corazza a scaglie + destrezza + scudo), Punti ferita 12

Armi: Spada lunga (1d8+1 tagliente) +2 colpire, arco corto (1d6 +1 perforante) +2 colpire