

The Pool - L'Assedio



La Valea era una volta il più grande dei regni; avendo le sue armate soggiogato ogni vicino rivale, e piantato sventoglianti vessilli gialli e celesti con l'albero di nocciolo in ogni territorio del mondo conosciuto. Ma quei tempi sono ormai un lontano ricordo ... l'impero della Dregerlanda è in ascesa e conduce una promettente campagna per la conquista di Valea, ed è a un soffio dalla vittoria. I Dregerlandesi hanno occupato la maggioranza delle terre Valegiane e messo in rotta il loro esercito. Re Bersario di Valea è in fuga, dopo aver perduto il suo unico erede e campione, Nitardo dalla Lama Aurea, nella decisiva battaglia per la difesa della capitale. E dunque, Bersario e la sua corte hanno trovato rifugio nella remota Fortezza Erilicia tra le montagne.

Negli ultimi giorni, un'ondata di rifugiati si è riversa su Erilice, mentre la fortezza si prepara alla sua ultima resistenza contro l'esercito Dregerlandese che è in procinto di arrivare.



Re Bersario di Valea

Re Bersario di Valea ha perso ogni speranza e volontà di vivere dopo la morte di Nitardo. Spende i rimanenti giorni dell'assedio impregnandosi di vino e filosofeggiando sulla natura del destino. Ascolta i suoi consiglieri e comandanti con passività, approvando i loro piani di difesa senza troppo interesse.

Madama Lafrenia d'Agisella, Comandante della Guardia Reale

Madama Lafrenia è la comandante della guardia reale Valegiana. Era l'amante di Nitardo, ma sebbene soffra per

la sua perdita, ha reagito con risolutezza alla morte del principe campione, impegnandosi a far riprendere Bersario dallo sconforto. Il suo piano per salvare la Valea è risvegliare la reliquia degli dèi sigillata nelle profondità della Fortezza Erilicia, un atto considerato eretico dalla Chiesa Arborea.



Monsignor Vandregario, Custode della Fortezza Erilicia

Vandregario d'Erilice è il Monsignor Custode della Fortezza Erilicia.

Anticamente, la sua casata tradì la Drägerlanda e giurò fedeltà alla casata reale valegiana. Come premio, l'antenato di Re Bersario offrì il titolo di custode alla famiglia di Vandregario, che da allora ha protetto il Monte Erilice, passando il compito tra le generazioni. È pronto a combattere fino alla morte per difendere la fortezza, con ogni uomo capace di lottare. Non si arrenderà mai, e preferirebbe distruggere la fortezza che lasciare che il nemico la



prenda.

Ilcardia, Sacra Vergine della Chiesa Arborea

La sorellanza ha eletto Ilcardia come nuova Sacra Vergine della Chiesa Arborea. Ha proposto di concedere la resa e venire a patti con il nemico, offrendo la nipote di Bersario in sposa al primogenito dell'imperatore di Dregerlanda. Il suo unico interesse è la salvezza dei rifugiati, e vuole evitare qualunque inutile massacro.



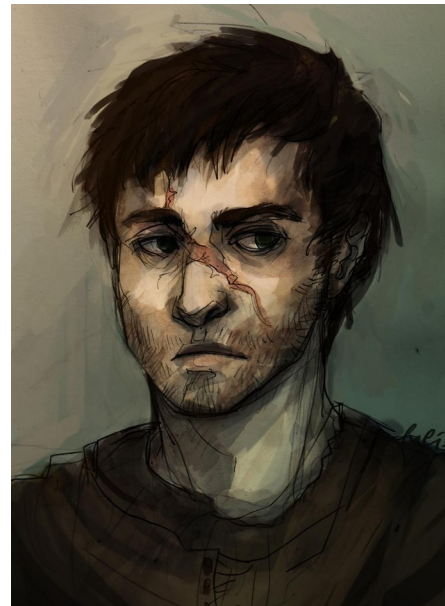


Maestro Tossilio, ultimo Anziano dei Monaci-Stregoni

Maestro Tossilio è l'ultimo membro dell'Ordine dei Monaci-Stregoni di Erilice, del quale è anche il capo. È convinto che la battaglia non può essere vinta, anche se non lo fa presente al Re. Sta prodigandosi per salvare i libri più preziosi dalla biblioteca e impedire che la sacra reliquia cada in mano nemica.

Esferio, il Quartiermastro

Esferio è il figlio bastardo di Vandregario, diventato quartiermastro di Erilice su sua nomina. Da piccolo, fu sfregiato da Vandregario, che ubriaco perse le staffe durante un banchetto. Odia suo padre e intende tradirlo aprendo la porta principale al segnale dei Dregerlandesi.



Inventa il tuo personaggio

Character Story: Scrivi 65 parole o meno per descrivere a tuo piacimento il suo aspetto, il suo status, la sua origine o retaggio, cosa è capace di fare, il suo equipaggiamento, le sue risorse, i suoi compagni, il suo obiettivo o quello che vuole.

- Non usare orpelli, superlativi, o termini generalizzati
- Inventa e includi altri personaggi o eventi passati se vuoi
- Sottolinea parole o frasi per definire i tuoi Tratti, fino a quanti tu possa o voglia
- Dai al personaggio un nome. Questo non conta ai fini delle 65 parole.
- Ripetere il nome del personaggio non conta alla fine delle 65 parole

Assegna dei bonus a uno o più tratti. Va bene se alcuni tratti rimangono senza bonus.

- Hai 15 dadi. Puoi spenderne fino a 14 per i bonus dei Tratti.
- Un bonus di +1 costa 1 dado; +2 costa 4 dadi, +3 costa 9 dadi, etc. seguendo una progressione quadratica.
- I dadi rimasti sono la tua riserva (Pool) iniziale.

Regole del gioco

Il GM interpreta i retroscena e le caratteristiche fisiche delle situazioni in gioco. L'influenza dei giocatori sui retroscena e sulle conoscenze dei propri personaggi è ristretta al contenuto della loro Storia del Personaggio. A meno dell'intercessione di un'azione dichiarata da un giocatore, il GM introduce le nuove situazioni, inclusi tagli nello spazio e nel tempo. Il GM interpreta tutti i PNG, compresi quelli elencati nelle Storie dei Personaggi.

I conflitti (tiri di dado) sono identificati da chiunque in base a quello che sta succedendo o a quello che sta per fare. Lo scopo di un tiro e i potenziali effetti dannosi o letali sono identificati dal GM.

Tutti i convolti scelgono uno (soltanto uno) dei propri Trattati da usare, sceglie 1-3 dadi Regalo dal GM, e decide quanti dadi scommettere dalla propria riserva (Pool).

Ciascuno tira [1-3 Dadi Regalo] + [dadi uguale al bonus del tratto] + [dadi dalla riserva (Pool) che decidono di scommettere]. Se almeno un dado esce “1” ciò indica un successo.

Si descrive il successo o il fallimento, incluso l'ordine e la causalità degli eventi, le azioni, gli effetti, e le caratterizzazioni dei personaggi. Non si possono introdurre nuove informazioni eccetto che tramite retroscena o situazioni forniti dal GM. Per quanto riguarda l'azione e lo scopo dichiarato del tiro, gli effetti sono il più decisivi e conclusivi possibile.

- Se il conflitto fallisce, narra il GM, e tutti i dadi scommessi sono persi.
- Se il conflitto ha successo, il giocatore sceglie se:
 - Lasciare che il GM narri un successo minimo ma completo, e ricevere un dado per la propria riserva (Pool).
 - Fare un “Monologo della Vittoria”, con più influenza sull'effetto e le conseguenze.

Una volta tirato, si descrive il successo o il fallimento, incluso l'ordine, la causalità, le azioni, gli effetti, e la caratterizzazione del tutto.

Che sia il GM o il giocatore a narrare, si dovrebbe tenere a mente che gli effetti del tiro devono essere il più decisivi possibile all'interno dello scopo, nel senso che deve avvenire un cambiamento netto della situazione. I giocatori dovrebbero tenere a mente che non possono aggiungere nuove informazioni ai retroscena; possono solo usare elementi prestabiliti. Il GM dovrebbe mantenere la narrazione il più semplice e minimale possibile, mentre un giocatore può essere più esagerato.

Sviluppo

Durante il gioco o tra una sessione e l'altra, assegna o aumenta i bonus dei Trattati usando i dadi della tua riserva e lo stesso metodo usato durante la creazione del personaggio. Per aumentare il bonus di un tratto, basta fare la differenza tra il costo del bonus attuale e il bonus desiderato.

Tra una sessione e l'altra, si ottengono 20 parole da aggiungere alla storia del personaggio, sia come nuove frasi che come revisioni di quanto già scritto. Le parole possono essere spese subito o lasciate da parte per la prossima sessione. Sottolinea qualunque nuovo Tratto.