

LA PROVA DEI CAMPIONI 2

Adattamento all'Alfeimur

TRAVERSARE RAPIDI E SICURI – PROVA 1

Buongiorno, sono Mussofinch e questo è il vostro equipaggiamento di partenza.

Vi consegna tre carte e un piccolo specchio.

Siete in una stanza di 2 metri x 6 metri.

Oltre l'Arcanista vedete una stanza 12 x 12 metri il cui pavimento sembra un'enorme scacchiera con quadrati azzurri e amaranto, al termine della quale c'è un'altra stanza 2 x 6 contenente un piccolo sgabello da bar.

PARTE IL TEMPO

<<Il vostro obiettivo è arrivare dall'altra parte della stanza, raggiungere lo sgabello e leggere la runa intagliata sotto la seduta. La runa potrebbe tornare utile in futuro. Avete equipaggiamento e obiettivo. Buona fortuna!>>

UN DILEMMA CLASSICO – PROVA 2

Terminato il tempo Mussofinch raccoglie le carte e lo specchio e vi consegna al prossimo giudice, un chierico di Milia che vi dice di chiamarsi Parnival.

Il prossimo scenario prevede l'acqua.

Vi trovate di fronte a un palo da una parte di un corso d'acqua, e dall'altra parte vedete un palo identico.

Tra i pali c'è un sistema di corde e carrucole collegato a una piccola zattera. La zattera è sul vostro lato del fiume.

Parnival vi mostra il vostro equipaggiamento di partenza: due cofani chiusi a chiave, ognuno con una runa diversa incisa sopra.

PARTE IL TEMPO

<<In uno dei due cofani c'è l'ambasciatore Dworak ferito, che dovete scortare dall'altra parte del fiume in piena per liberarlo dalla cassa e curarlo. L'altro cofano contiene delle bestiacce che non combineranno altro che guai.

Attaccata al palo dall'altra parte del fiume c'è una catenella a cui è collegata una chiave capace di aprire entrambi i cofani.

La zattera, come potete vedere, è abbastanza grande da contenere una persona oppure un cofano, ma non entrambi.

Ricordatevi che chiunque cadrà nel fiume verrà considerato morto senza eccezioni.

Dovete essere tutti dall'altra parte del fiume col nano libero dal cofano entro la fine del tempo. Buona fortuna!>>

NOTE

Occorrono due persone per sollevare un cofano (FOR 20).

La runa della precedente prova è incisa su uno dei due cofani (quello col nano).

IL NORCINO QUANTO E' ESIGENTE – PROVA 3

Un giovane Stregone di nome Julian vi viene incontro per la terza prova.

Vi porta in una stanza molto strana, fiancheggiata da due pozzi del diametro di 6 metri seguiti da altre due stanze circolari, e vi consegna il vostro equipaggiamento di partenza: due assi di legno lunghe 5,4 metri e un metro da sarto in tessuto.

<<Avete un altro oggetto nell'equipaggiamento della prova, un *anello di amicizia con gli animali*, ma purtroppo è laggiù>> e indica una stanza dall'altro lato di uno dei due pozzi.

PARTE IL TEMPO

<<Avete accettato uno strano incarico: un norcino vi ha assegnato il compito di misurare il diametro del suo miglior maiale da riproduzione, quello laggiù.>> E indica l'altra stanza dall'altra parte del pozzo. <<Dovete farlo, quindi uscire tutti quanti dalla porta dall'altra parte della stanza dov'è tenuto il porco. Buon lavoro!>>

SOTTO TROTTA UN NEMICO OSTILE – PROVA 4

Questo scenario viene arbitrato da un guerriero chiamato Julian.

Vi conduce su una piattaforma 3 x 3 metri con una ringhiera, che guarda uno spiazzo erboso all'aria aperta. A tre metri di distanza c'è un'altra piattaforma, identica a questa ma senza ringhiera.

Quindici metri sotto di voi c'è un caprone dall'aria cattiva, probabilmente dovuta al fatto che è stato dipinto di rosso per fargli interpretare il ruolo di un mastino di Tekardu.

<<Ecco il vostro equipaggiamento di partenza>> Consegna a ognuno di voi una borsa legata con un laccio di cuoio, contenente 50 Talleri di bronzo: <<Non contateli, ci sono tutti.>>

Quindi consegna al mago un *anello di conservazione degli incantesimi*, una rete del diametro di 1,8 metri, e una scopa di saggina, spiegando che l'anello conserva l'incantesimo *disco fluttuante ampliato*.

<<Uno di voi altri tre riceverà invece un *anello della telecinesi*. Solleva e muove fino a 1 chilo di roba. Chi lo vuole?>>

<<Entrambi gli oggetti sono stabilizzati, quindi non dovete preoccuparvi di Tempeste Magiche o Eruzioni Arcane.>>

<<Adesso tu – mago – vieni con me.>> Justin vi lascia con Lauchan, e poco dopo li vedete sull'altra piattaforma. Lauchan viene incatenato per un piede all'angolo più interno della sua piattaforma.

PARTE IL TEMPO

<<Il vostro incarico è imprigionare con la rete il pericoloso mastino di Tekardu sotto di voi, utilizzando solo l'equipaggiamento che vi ho fornito ed entro il tempo a vostra disposizione. Mago, se ci riesci, l'Anello dello Stregone è tuo.>>

SILENZIOSAMENTE – PROVA 5

Venite scortati al prossimo scenario da un Ladro di nome Luther.

Vi conduce in una stanza e vi mostra il vostro equipaggiamento di partenza: due assi di legno lunghe tre metri e 30 centimetri e larghe 60 centimetri e una scala alta 6 metri.

C'è una porta che conduce a un corridoio largo 3 metri e lungo 11 metri.

Il corridoio ha otto finestre quadrate larghe un metro e mezzo, quattro per lato, e un piolo tra ogni coppia di finestre attaccato al quale c'è un mantello.

Dalla parte opposta del corridoio c'è una porta.

PARTE IL TEMPO

<<Dovete attraversare questo corridoio e uscire dalla porta dall'altro lato. Comunque, ogni mantello è incantato con *bocca magica* in modo da urlare come un dannato se qualcuno o qualcosa tocca il pavimento. Al primo urlo lo scenario finisce.

Dentro alla tasca di uno dei matelli c'è l'Anello dell'Avventuriero – è del vostro Ladro se riuscite a prenderlo.>>

UN DOPPIO RINGHIO INVALIDICABILE – PROVA 6

Venite recuperati da Marilyssa, una giovane Druida. Vi porta attraverso una porta nell'area di partenza del nuovo scenario. C'è una pozza d'acqua affiancata da due isole, e su ogni isola c'è un lupo crudele dall'aria affamata. Fortunatamente sono incatenati alle pareti alle loro spalle, ma sembra che le catene gli concedano un sacco di movimento e gli permettano di arrivare fino al canale che li separa. Dalla parte opposta della pozza c'è un'area simile a quella dove siete adesso. Marylissa indica una barca, completa di remi, ancorata nell'acqua vicino a voi. <<Mi sa che questo è tutto l'equipaggiamento a vostra disposizione per questo scenario.>>

PARTE IL TEMPO

<<Il vostro compito consiste nell'oltrepassare i lupi e uscire dalla porta sull'altro lato. Attenzione, perché i lupi possono attaccarvi sia se salite sulle isole che in parte del canale, e uccidervi con un solo colpo. In bocca al lupo!>>

PAIOLO ENORME, TERRORE IMMENSE – PROVA 7

Vi viene incontro Scarrulopio, l'Arcanista che arbitrerà il prossimo scenario. <<Spero che siate affamati, perché il prossimo scenario prevede un sacco di zuppa>>

Vi conduce in una stanza enorme, dove un paiolo enorme è sul fuoco prodotto da interi tronchi d'albero. Il paiolo deve essere alto almeno 12 metri.

<<E' una vecchia ricetta dei Giganti dell'Isola Nebbiosa, chiamata zuppa di spine. Se voi tre mi volete seguire?>> Indica al Ladro, il Chierico, il Mago di seguirlo e di entrare in una gabbia metallica 3x3x3. Una volta dentro, le loro mani vengono legate dietro la schiena con una corda robusta, e la gabbia viene alzata a 20 metri di altezza sopra il paiolo.

<<Adesso veniamo al tuo equipaggiamento di partenza, Guerriero. Ecco qui una *verga della potenza*. Purtroppo tutti i poteri magici della verga si sono esauriti nel corso dei secoli, lasciandole solo gli usi pratici. Ad ogni modo, questi dovrebbero essere sufficienti per dimostrare a tutti le tue doti da guerriero! Inoltre, eccoti qui una *corda per intralciare*: per piacere stai attento a come la usi.>>

PARTE IL TEMPO

<<I tuoi amici sono stati catturati dai Giganti, che torneranno tra 15 minuti per farne il pezzo forte della loro zuppa di spine. Hai a disposizione questo tempo per riportarli qui giù e uscire tutti dalla porta. Se lo farai, avrai diritto al tuo Anello del Guerriero.>>

SIGILLI E INSETTI – PROVA 8

Venite presi in carico da un uomo dall'aspetto benevolo che si presenta come Padre Quespin, anche se non porta simboli sacri, sembra un chierico di qualche tipo.

Vi conduce in una stanza dall'aspetto strano: il centro della stanza è un pozzo del diametro di 9 metri riempito di un denso fango grigio.

Ai lati del pozzo vi sono tre sale: voi siete in una di queste, ed in ognuna delle altre sale vedete un forziere chiuso.

Direttamente di fronte a voi, tra le due sale, c'è un corridoio stretto che si perde nel buio.

Padre Quespin vi fornisce il vostro equipaggiamento: due pali lunghi 3 metri.

Guardando il vostro chierico, dice: <<Avrai l'opportunità di guadagnarti il tuo anello con questa prova: è in uno di quei due forzieri, mentre nell'altro c'è un *anello conserva incantesimi* con gli incantesimi *blocca animali e parassiti giganti*.>>

PARTE IL TEMPO

<<Le aree contenenti i forzieri sono designate PARI e DISPARI. Per determinare quale area è pari e quale è dispari dovrete esaminare da vicino i sigilli sul retro dei forzieri. Vi dico però che l'Anello del Chierico è nel forziere PARI, ma insieme a esso nel forziere ci sono due ragni capaci di uccedere con una sola puntura. Dovete recuperare l'Anello del Chierico e uscire tutti attraverso il corridoio entro i 15 minuti. Buona fortuna!>>

SALTO O PALO – PROVA 9

La prossima prova verrà arbitrata da Mercurio, uno Stregone. Vi dice di scegliere tra voi un volontario, ma non vi dice perché o per cosa. Scelto il volontario, vi porta all'aperto, in un'area separata da un fossato largo 5 metri e 80 centimetri, apparentemente senza fondo. Proprio nel centro di questo spazio sorge un pilastro sormontato da un anello verticale di metallo che può girare di 360° sulla sua base. La cima del pilastro è di 1 metro e 70 più alta che il pavimento.

Mercurio vi fornisce due pali lunghi 3 metri. Uno è di legno, l'altro di metallo, e quello di metallo ha un pomolo tondo a una delle due estremità.

Vi fornisce anche un forziere di legno sigillato, grande circa 40 cm x 40 cm x 80 cm, con maniglie di corda alle sue estremità.

Quindi lascia lo spiazzo col volontario, e riappaiono sull'altro lato del fossato. Al volontario da un paio di *stivali del movimento del ragno*.

PARTE IL TEMPO

<<Voi tre dovete raggiungere il vostro compagno. Inoltre dovete portare con voi la cassa di scorte mediche. Buon lavoro.>>

ROSA ASSASSINA

Finalmente l'ultima prova! Vi viene incontro Lydric, un Chierico di Nolenkal. Vi consegna il tabellino con i vostri punteggi fin'ora, ma non risponde a domande sul vostro piazzamento rispetto agli altri concorrenti.

<<Avete dovuto superare delle prove ben strane per arrivare fino a qui: attraversare una scacchiera, misurare un maiale, e così via. Qui vedete come ve la siete cavata. Adesso il vostro compito sarà più facile: dovete cercare un tesoro sepolto.>>

Lydric vi invita a guardare a terra: il pavimento è coperto di placche di metallo quadrate 1,5 m x 1,5 m. Ogni placca ha sui quattro angoli 4 intagli. Ci sono in totale 225 placche.

<<Gli intagli sono lì per un motivo: ognuno di essi si incastra col simbolo degli anelli che vi siete guadagnati. Infilate i quattro anelli, girate, e la placca si solleva. Questo è il solo modo di sollevare una placca. Provate con questa.>> **Se a uno dei PG manca l'anello, glielo consegna adesso.** Notate una placca marcata con una vistosa X, infilate gli anelli, girate, e questa si solleva, rivelando uno spazio sotto di essa. <<Lo spazio sotto a questa è vuoto.. e questo vale per altre 223. Ma sotto a una placca c'è il trofeo del torneo. Trovatelo, e lo potrete tenere.>>

<<Manca ancora un pezzo fondamentale di equipaggiamento: come si chiama questa prova? Sì, Rosa Assassina. Quindi eccola qui.>> Vi consegna una rosa rampicante di Ta-Lastias. <<Attenti a non pungervi, è estremamente velenosa.>>

<<La placca segnata con la X rappresenta l'inizio dello scenario. So che non potete stare tutti in piedi su quella placca, comunque uno di voi deve straci sopra e gli altri raccorgliersi attorno a lui.>>

PARTE IL TEMPO

<<Ora avete tutto quello che vi serve per trovare il tesoro sepolto. E' sotto a una delle 225 placche della stanza. Dovete decidere insieme sotto a quale placca è nascosto il tesoro, inserire contemporaneamente i quattro anelli e girarli nello stesso istante. Avete una sola possibilità, quindi buona caccia!>>

TRAVERSARE RAPIDI E SICURI

UN DILEMMA CLASSICO

IL NORCINO QUANTO E' ESIGENTE

SOTTO TROTTA UN NEMICO OSTILE

SILENZIOSAMENTE

UN DOPPIO RINGHIO INVALIDICABILE

PAIOLO ENORME, TERRORE IMMANE

SIGILLI E INSETTI

SALTO O PALO

ROSA ASSASSINA

TRE SUD

CINQUE EST

UNO SUD

RIPETI (3S + 5E + 1S)

SEI SOPRA

SIGILLO 1

1 X 2 X 3 X 4
X 5 : 6 X 7 : 2
: 4 : 5 X 3 X 7
X 8 X 0 + 16 - 4

SIGILLO 2

8 X 9 X 3 X 6
: 6 X 3 X 11 : 9
X 18 : 2 X 7 X 4
X 0 X 6 + 88 - 73