

COMBATTI! COMBATTI!

Un Supplemento per Il Pugno e la Spada

di Angel Leigh McCoy

Quando sibilano le frecce, un drago sputa fuoco e la morte si nasconde dietro a ogni angolo, giunge il momento per i combattenti di farsi avanti e ingaggiare battaglia con le armi in pugno o a mani nude per porre fine al male e uscire vittoriosi.

—Da *Il Pugno e la Spada: una Guida per Monaci e Guerrieri*, di Jason Carl ed autori vari.

Pace, pace...ma fatemi il piacere. Avete mai pensato che, senza nemici, i guerrieri non esisterebbero? Se ne starebbero a casa e diventerebbero grassi e pigri, si prenderebbero un cane da guardia o un gatto randagio e rimpiangerebbero i giorni in cui prendevano a calci nel sedere i goblin. Fortunatamente, *DUNGEONS & DRAGONS* dispone di una quantità inesauribile di nemici.

Guerrieri e monaci, all'erta! Ecco un paio di nuovi incontri che un DM può inserire in qualunque momento. E questi nemici non sono goblin...sono forti quanto voi!

Questo articolo è un supplemento per il volume *Il Pugno e la Spada*, per D&D, che introduce molte nuove classi di prestigio per monaci, guerrieri ed altri personaggi orientati verso il combattimento. Se a forza di affrontare gli stessi personaggi non giocanti (PNG) i vostri giocatori sono diventati autocompiacenti, sorprendeteli con questi nuovi incontri, magari cambiando il Livello di Incontro.

Distruttori all'Attacco (LI Variabile)

Solo un attimo fa regnava la pace e la serenità. Improvvisamente, è il finimondo. Dalle vicinanze arrivano grida, lamenti e urla terrorizzate. Le finestre vanno in pezzi. Il legno si spacca. E improvvisamente si intravede la causa di tutto questo disordine. Una donna umana muscolosa agita una spada lunga e la cala su chiunque si trovi sulla sua strada. Ignora il sangue con cui si sporca la faccia tatuata. I suoi tatuaggi le danno un aspetto primitivo, bestiale e spietato. È l'incarnazione del massacro e, a giudicare dai rumori che si sentono, non è da sola.

Il DM può variare la difficoltà di questo incontro (Livello di Incontro) modificando il numero di Distruttori che stanno attaccando. La tabella che segue offre alcuni suggerimenti in merito; può fare riferimento anche a pagina 101 della *Guida del DUNGEON MASTER*. Un Distruttore da solo ha un Grado di Sfida minimo di 6.

Quanti Distruttori ci vogliono per . . . ?

Questa tabella illustra il numero di Distruttori necessario a mettere in scena uno scontro impegnativo per un gruppo di almeno quattro membri, e si basa sul livello medio del gruppo. Nel corso del combattimento altri fattori potreb-

bero richiedere un aumento o una diminuzione dei nemici indicati in seguito. Ad esempio, aumentate la difficoltà di un grado per ogni aumento del livello medio dei Distruttori, come dimostrato nella colonna GS 7 della tabella.

Livello Medio dei PG	Distruttori GS 6	Distruttori GS 7
1-4	1 (molto difficile)	0
5	1 (sfida)	1
6	fino a 2	1
7	fino a 3	<= 2
8	fino a 4	<= 3
9	fino a 6	<= 4
10	fino a 9	<= 6
11	fino a 12	<= 9

Gruppi di Distruttori

Quando un gruppo di Distruttori viene avvistato, è già troppo tardi...stanno attaccando. Di solito vanno in missione in gruppi di tre o più, uccidendo, mutilando e torturando chiunque sia sulla loro strada. I Distruttori non viaggiano mai da soli a mano che non abbiano una buona ragione per farlo. La maggior parte della gente ha imparato a tenersi lontana da questi assassini senza scrupoli. Quando ce n'è uno solo, di solito ce ne sono degli altri nei paraggi, pronti a coprirgli le spalle.

Tattiche

Molti ritengono che i Distruttori attacchino alla cieca, come animali rabbiosi e senza alcuna strategia. Questa convinzione deriva probabilmente dal fatto che pochi possono dire di essere sopravvissuti ad un attacco dei Distruttori. E quelli che sono sopravvissuti erano troppo occupati a nascondersi o a combattere per accorgersi delle tattiche dei Distruttori. In realtà, anche se i Distruttori mostrano una vera e propria furia omicida e una assoluta mancanza di pietà nei loro attacchi, questo non significa che agiscano senza alcuna forma di controllo. Il fatto che non dimostrino alcun tipo di morale non significa che gli manchi l'intelligenza o che siano disposti al martirio. Dopotutto non sono altro che ex-rapitori, banditi e assassini che hanno giurato fedeltà ad Erythnul, la Divinità del Massacro.

I Distruttori usano numerose variazioni di due tattiche di base. A volte penetrano in un villaggio come un pugnale, spingendosi all'interno e uccidendo chiunque si trovi sulla loro strada, per poi ritirarsi facendo lo stesso percorso all'indietro. A volte invece si aprono semplicemente la strada e procedono avanti massacrando tutto ciò che gli si oppone. Quando vengono messi con le spalle al muro combattono in modo ancora più feroce, facendo gruppo contro la minaccia che incombe. Si aiutano a vicenda, ma non si fanno problemi ad abbandonare uno dei loro invece di combattere una battaglia persa in partenza. Quando si arriva a questo punto, ogni Distruttore deve badare a se stesso. I Distruttori non vedono la ritirata come una vergogna, visto che sono sempre i primi a creare rovina e distruzione. I loro attacchi non hanno altri scopi se non lo spargimento del terrore, della sofferenza e della paura.

Tesori

I Distruttori non portano molti oggetti di valore. Non ne hanno bisogno. Anche se non sono ladri veri e propri, a volte sottraggono qualche oggetto senza valore alle loro vittime. Si prendono anche dei souvenir delle loro vittime più memorabili. Gemme e oro, comunque, non sono di grande utilità per i Distruttori. La loro reputazione gli rende difficile trovare mercanti disposti a comprare le loro merci rubate. Solo chi traffica con il peggiore mercato nero riesce a superare la paura dei Distruttori. I Distruttori preferiscono oggetti che possono utilizzare, come armi, oggetti magici, cibo, e a volte schiavi "sacrificabili".

Idee per gli incontri

I personaggi giocanti possono incontrare i Distruttori in diversi tipi di situazioni.

- I PG trovano i resti di una carovana distrutta dai Distruttori. Dove sono gli aggressori ora?
- I Distruttori attaccano un villaggio in cui i PG si sono fermati per riposare.
- I Distruttori hanno rapito diversi chierici buoni e intendono ucciderli una volta che saranno serviti ai loro scopi. Un testimone riferisce ai PG ciò che ha visto.
- Un Distruttore arriva da solo in città. Intende uccidere un vecchio rivale che si trova lì. A parte spaventare la gente, il Distruttore non intende creare altri guai. La città e i PG cercheranno di fermarlo, o gli permetteranno di portare a termine la sua missione e di svanire nel nulla?
- I PG trovano un Distruttore gravemente ferito. Sanno che è un Distruttore? Se la risposta è no, cosa faranno quando lo scopriranno? E se la risposta è sì, lo aiuteranno a guarire? Che cosa farà il Distruttore se i personaggi lo tratteranno con gentilezza? Li tradirà in seguito?
- I PG hanno accidentalmente trovato un tempio segreto dedicato ad Erythnul, nascosto nel quartiere dei mercanti di una grande città. Sfortunatamente sono stati avvistati da un chierico o da un Distruttore. Entro un'ora hanno ricevuto delle minacce che affermano che loro e le loro famiglie moriranno se rivelano a qualcuno ciò che sanno. Naturalmente, i Distruttori non possono lasciarli vivere, anche se i PG promettono di non rivelare nulla... non è vero? Cosa faranno i PG?

PNG esemplificativi

Sentitevi liberi di modificare queste statistiche per adattarle alla vostra campagna. La prima sezione mostra le statistiche complete di un Distruttore umano di 6° livello, il livello più basso possibile per un Distruttore. La seconda sezione mostra le statistiche complete di un Distruttore umano di 7° livello, che se viene creato in questo modo guadagna il secondo attacco e il talento bonus di un guerriero di 6° livello prima di diventare un Distruttore. Le altre sezioni includono le aggiunte che accompagnano l'aumento di livello, basandosi su un Distruttore di 7° livello.

Distruttore, Grr5/Distruttore 1: GS 6; Umano Medio; pf 49; Iniz +6 (Iniziativa Migliorata); Vel 6 m; CA 17; Att +10 in mischia (1d8+3/crit 19-20/2 crit, spada lunga), +8 a distanza (1d8+3/x3 crit, arco lungo composito poten-

te); TS Temp +9, Rifl +4, Vol +3; For 16, Des 14, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 7.

Abilità e talenti: Conoscenza delle Terre Selvagge +5, Conoscenze (religioni) +3, Intimidire +3; Affondo Poderoso, Attacco Poderoso, Combattimento Scorretto, Iniziativa Migliorata, Spaccare l'Arma Potenziato.

Allineamento: CN, NM, o CM.

Attacchi speciali: Tocco doloroso (1 volta al giorno).

Oggetti posseduti: Spada lunga potente perfetta (For 16), arco lungo composito perfetto, corazza di piastre, pozione di cura ferite moderate, pozione di resistenza, mantello della resistenza+1, 20 frecce normali.

Distruttore, Grr6/Distruttore 1: GS 7; Umano Medio; pf 57; Iniz +6 (Iniziativa Migliorata); Vel 6 m; CA 18; Att +11/+7 in mischia (1d8+4/crit 19-20/x2, spada lunga), +9/+4 a distanza (1d8+3/x3 crit, arco lungo composito potente); TS Temp +10, Rifl +5, Vol +4; For 16, Des 14, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 7.

Abilità e talenti: Conoscenza delle Terre Selvagge +5, Conoscenze (religioni) +3, Intimidire +5; Affondo Poderoso, Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Poderoso, Combattimento Scorretto, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Spaccare l'Arma Potenziato.

Allineamento: CN, NM, o CM.

Attacchi speciali: Tocco doloroso (1 volta al giorno).

Oggetti posseduti: spada lunga potente+1 (For16), arco lungo composito perfetto, corazza di piastre+1, pozione di cura ferite moderate, pozione di resistenza, mantello di resistenza +1, 2 borse dell'impedimento, 20 frecce normali.

Distruttore, Grr6/Distruttore 2 (cambiamenti e aggiunte alla lista precedente): GS 8; pf 64; CA 19; Att +12/+8 in mischia, +10/+5 a distanza; TS Temp +11; For 17. **Abilità e talenti:** Cavalcare (+4)

Attacchi speciali: Aura di Paura 3 m (1 volta al giorno)

Oggetti posseduti: Una pozione di cura ferite moderate addizionale (in totale 2), corazza di piastre +2, una borsa dell'impedimento addizionale (in totale 3), una pietra del tuono, 25 frecce +1.

Distruttore, Grr6/Distruttore 3 (cambiamenti e aggiunte alla lista precedente): GS 9; pf 72; Att +13/+9 in mischia, +12/+7 a distanza (1d8+4/x3 crit, arco lungo composito potente); TS Rifl +6, Vol +5.

Abilità e talenti: Muoversi Silenziosamente +4; Schivare.

Attacchi speciali: Ferite profonde (1 volta al giorno).

Oggetti posseduti: Una pozione di cura ferite moderate addizionale (in totale 3), arco lungo composito potente+1 (For 16), una borsa dell'impedimento addizionale (in totale 4), una pietra del tuono addizionale (in totale 2), fermaglio dello scudo, anello dello scalare.

Distruttore, Grr6/Distruttore 4 (cambiamenti e aggiunte alla lista precedente): GS 10; pf 79; CA 20, Att +14/+10 in mischia, +13/+8 a distanza; TS Temp +12.

Abilità e talenti: Intimidire +7.

Attacchi speciali: Tocco doloroso (2 volte al giorno).

Oggetti posseduti: Una borsa dell'impedimento addizionale (in totale 5), una pietra del tuono addizionale (in

totale 2), campana dell'apertura (o corno della nebbia), corazzatura di piastre+3.

Il Maestro d'Armi Assassino (LI Variable)

Una figura ammantata si mette sulla tua strada e assume una posa di sfida, con la sua giusarma sfoderata. La sua faccia e il suo corpo sono nascosti sotto strati di vestiti neri come la notte, e i suoi movimenti sono estremamente minacciosi.

Non lo vedi muoversi, ma improvvisamente il mantello cade, afflosciandosi ai suoi piedi. Indossa cuoio nero rinforzato, calzoncini aderenti come una seconda pelle e una spessa veste sopra una tunica larga, che però rimane aderente alla sua pelle, il tutto concepito per muoversi in modo aggraziato e silenzioso. I suoi muscoli guizzano nervosamente come quelli di un gatto. La sua testa è incorniciata da capelli talmente biondi da sembrare bianchi, tagliati corti e dritti. Il suo sguardo gelido ti blocca sul posto con la sua sicurezza, mentre ti fissa negli occhi con l'aria di chi sa cosa vuole.

Lo sfidante punta il dito verso di te con una mano guantata. Ti accorgi di un scatto del suo polso e di un movimento improvviso con la coda dell'occhio. Un pugnale con l'elsa di ossidiana si pianta vicino a te. È una sfida.

Il DM può fermarsi tra un paragrafo e l'altro per consentire ai PG di conversare con lo sfidante.

Il maestro d'armi potrebbe avere molte ragioni per sfidare il gruppo, e i PG potrebbero anche riuscire ad evitare lo scontro se stanno bene attenti alle proprie parole. La scena dovrà essere giocata in base all'allineamento del maestro d'armi. Può trasformarsi in una occasione per fare gioco di ruolo, venire avvolta in un velo di mistero che i personaggi stanno cercando di squarciare o trasformarsi in uno scontro impegnativo uno contro uno, per un solo PG. Se volete arricchire la sua storia, fornite al maestro d'armi una motivazione per il suo attacco. Dopotutto, sta rischiando la vita. Vedere la sezione "Idee per gli incontri", in basso, per alcuni suggerimenti su come costruire una storia attorno al maestro d'armi. Il maestro d'armi in questione deve avere un Grado di Sfida minimo di 7.

Tattiche

Il maestro d'armi di questo particolare incontro ha cominciato il suo addestramento come guerriero. Tuttavia, si affida sia alla sua agilità che alla sua forza per eliminare i suoi avversari. Nella tattica del maestro d'armi le mosse, le distrazioni e le finte giocano tutte un ruolo importante. I guerrieri standard tendono a entrare in battaglia e a menare colpi su un avversario fino a che non muore. Un maestro d'armi preferisce muoversi di più, dividendo i suoi attacchi tra diversi avversari (se ne ha più di uno) e costringendo gli avversari a seguire i suoi movimenti. Poiché la sua Classe Armatura non aumenta mai più di tanto, tenta sempre di evitare di entrare all'interno della portata dei suoi avversari. Il talento Mobilità lo protegge ulteriormente contro gli attacchi di opportunità, mentre il talento Attacco Rapido, combinato con la portata della sua arma, gli permette di farsi avanti, attaccare e poi ritirarsi. A

causa della natura della sua arma e della sua strategia, si sforza in ogni modo di mantenere lo scontro in terreno aperto. Preferisce essere lui a scegliere il luogo e il momento del combattimento, e non si fa problemi a fuggire in modo da poter vivere per combattere un altro giorno.

Tesori

Determinate il tesoro del maestro d'armi in base alle necessità della vostra campagna. Possiede gli oggetti elencati più in basso, ma potrebbe comunque possedere qualunque cosa non sia ingombrante per lui.

Idee per gli incontri

I personaggi di allineamento buono possono assumere il ruolo di antagonisti quanto i PNG di allineamento malvagio, e a volte in modo anche più efficace, in quanto combatterli o meno potrebbe diventare un problema morale per i PG. Tutto dipende dal tipo di storia che state narrando ai vostri giocatori.

Perché un Maestro d'Armi buono potrebbe attaccare i PG

- I PG hanno inavvertitamente o deliberatamente fatto qualcosa che lo ha offeso, come macchiare l'onore di sua sorella o parlare male del suo signore.
- Qualcuno ha messo in giro una storia falsa, in base alla quale i PG hanno commesso un'azione offensiva.
- I PG vengono assoldati per proteggere una nobile che è in viaggio per incontrare suo fratello, un amico del maestro d'armi. Il fratello ha ereditato alcune terre. Sfortunatamente, alcuni nemici della famiglia hanno escogitato un modo per eliminare fratello e sorella: il brandy all'albicocca che il nobile ha portato per festeggiare con suo fratello è avvelenato. Il maestro d'armi ritiene che i PG siano i responsabili delle loro morti (o delle loro gravi condizioni).
- I PG hanno bisogno di un altro guerriero nel gruppo, per una missione particolare. Il maestro d'armi è anche disposto a seguirli, ma prima i PG devono provargli la loro abilità combattendo contro di lui finché non sarà soddisfatto.
- I PG arrivano sulla scena di un combattimento già in corso e uccidono l'avversario del maestro d'armi, che ora deve dare loro una lezione per averlo umiliato. Può sentire la necessità di ucciderli o meno.
- Un genitore o la sorella di un PG una volta ha ucciso o condannato un membro della famiglia del maestro d'armi. Il maestro d'armi vuole riabilitare il nome della famiglia uccidendo un parente di chi lo ha offeso, ovvero il PG.

Le dieci ragioni principali per cui un maestro d'armi attaccherebbe i PG

10. Posto sbagliato, momento sbagliato.
9. Questioni territoriali.
8. I PG hanno ucciso, ferito, mutilato, umiliato, insultato, sporcato, urtato, toccato, offeso, guardato o ignorato uno degli alleati o dei parenti del maestro d'armi.
7. I PG hanno ucciso, ferito, mutilato, umiliato, insultato, sporcato, urtato, toccato, offeso, guardato o

ignorato il maestro d'armi.

6. Al maestro d'armi "non piacevano le loro facce".
5. Il maestro d'armi non aveva ancora bevuto il caffè.
4. I PG respiravano troppo forte.
3. Sono i PG.
2. C'era ancora un'ora prima che iniziasse Buffy.
1. Il DM ha deciso così.

PNG esemplificativi

Sentitevi liberi di modificare queste statistiche per adeguarle alla vostra campagna. La prima sezione mostra le statistiche complete di un guerriero di 6° livello/Maestro d'Armi di 1° livello; in questo modo il personaggio perde l'attacco e il talento extra che si guadagnano al 6° livello. Le altre sezioni mostrano eventuali aggiunte alle statistiche in seguito allo sviluppo del PNG.

Maestro d'Armi, Grr6/Maestro d'Armi 1: GS 7; Umano Medio; pf 57; Iniz +6 (Iniziativa Migliorata); Vel 9 m; CA 15 (*corazza di cuoio rinforzato dell'ombra* +1); Att +10/+5 in mischia (2d4+2/x3 crit, giusarma), +7/+2 a distanza (1d4+2/19-20/x2 crit, pugnale da lancio); TS Temp +7, Rifl +6, Vol +3; For 14, Des 13, Cos 14, Int 13, Sag 12, Car 7.

Abilità e talenti: Artigianato (fabbricare armi) +3, Ascoltare +4, Conoscenze (armi) +4, Nascondersi +11 (quando indossa la corazza dell'ombra), Nuotare +3 Osservare +4, Percepire Inganni +4, Saltare +5, Scalare +5; Arma Focalizzata (giusarma), Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare.

Allineamento: Qualsiasi.

Attacchi speciali: Danno Ki (1 volta al giorno per livello).

Oggetti posseduti: Giusarma+1, 10 pugnali da lancio perfetti, *corazza di cuoio rinforzato dell'ombra*+1, pozione di cura ferite moderate, pozione di resistenza, 2 borse dell'impedimento.

Maestro d'Armi, Grr6/Maestro d'Armi 2 (cambiamenti e aggiunte alla lista precedente): GS 8; pf 64; Iniz +7; CA 16; Att +12/+7 in mischia (2d4+3/x3 crit, giusarma), +9/+4 a distanza; TS Rifl +8; Des 14.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Osservare +5, Percepire Inganni +5

Attacchi speciali: Moltiplicatore incrementato (1 volta al giorno) (giusarma)

Oggetti posseduti: una pozione di cura ferite moderate addizionale (in totale 2), giusarma+2, una borsa dell'impedimento addizionale (in totale 3), 3 pugnali da lancio+1.

Maestro d'Armi, Grr6/Maestro d'Armi 3 (cambiamenti e aggiunte alla lista precedente): GS 9; pf 72; CA 17; Att +14/+9 in mischia, +10/+5 a distanza; TS Temp +8, Rifl +10, Vol +4.

Abilità e talenti: Intimidire +1; Riflessi Fulminei.

Attacchi speciali: Arma Focalizzata Superiore (giusarma).

Oggetti posseduti: Una pozione di cura ferite moderate addizionale (in totale 3), una borsa dell'impedimento addizionale (in totale 4), stivali molleggiati, anello di protezione+1.

Maestro d'Armi, Grr6/Maestro d'Armi 4 (cambiamenti e aggiunte alla lista precedente): GS 10; pf 79; CA 18 (quando indossa i guanti della Destrezza); Att +15/+10 in mischia, +11/+6 a distanza; TS Rifl +12 (con i guanti della Destrezza), Des 16 (con i guanti della Destrezza).

Abilità e talenti: Intimidire +4.

Attacchi speciali: Moltiplicatore incrementato (ora 2 volte al giorno) (giusarma).

Oggetti posseduti: Una borsa dell'impedimento addizionale (in totale 5), guanti della Destrezza (+2), 2 pozioni di invisibilità, anello di caduta morbida.