

Qualche dritta per vincere il Torneo...

- Leggete bene il Regolamento. A scanso di equivoci, la versione definitiva è quella che riporta in coda la data “22/2/2006”;
- Leggete bene l’Introduzione, contiene qualche informazione da tenere sempre a mente. Ad esempio, ricordatevi che fate parte di un’unità militare e che il Capitano Kruger è il vostro comandante;
- L’obiettivo principale del Torneo è il recupero di una reliquia del culto di Ulric. Non distraetevi prima del dovuto: quando sarete vicini alla reliquia, lo capirete tutti chiaramente;
- L’avventura prevede 10 obiettivi secondari, nessuno dei quali è indispensabile per portare a termine la missione. Sono tutti facilmente intuibili, quindi approfittatene per accrescere il vostro punteggio. Vi saranno d’aiuto: un po’ di sano spirito cavalleresco, occhi curiosi e decisioni rapide quando la situazione lo impone. Uccidere ogni avversario non sarà necessariamente la soluzione migliore;
- Quasi tutti gli obiettivi possono essere conquistati da più PG contemporaneamente. Se agirete sempre in gruppo avrete vita facile ai fini della classifica a squadre, ma per primeggiare nella classifica generale potrebbe servirvi qualche fuga solitaria: la scelta sta a voi;
- Per disegnare le mappe, utilizzate possibilmente fogli a quadretti;
- Prendete appunti durante le sessioni: vi saranno utili se vorrete scrivere il diario/riassunto di fine Torneo;
- L’avventura è suddivisa in 6 capitoli, ciascuno dei quali inizierà con un breve racconto di collegamento che eliminerà i tempi morti. Ascoltate con attenzione le introduzioni o perderete il filo della storia;
- Il grosso dell’avventura sarà in stile “dungeon”: l’ordine di spostamento (chi sta davanti e chi dietro) giocherà quindi un ruolo fondamentale e dovrà essere stabilito chiaramente in ogni situazione;
- In alcuni ambienti sono nascosti oggetti magici che vi potrebbero aiutare a superare le situazioni più difficili. Ascoltate le descrizioni e cercate attentamente: la formula <Guardo dappertutto> non offrirà garanzie di successo;
- Ricordatevi che avete 2 PF a testa validi solo per il Torneo: se vi sembra che ne valga la pena, non fatevi scrupoli a rischiarli!