

CAMPAGNA "LE CHIAVI DI ARIANKA"

ש.ד.ר.ש.ב.ש. א. ב. ג. ד.

I TEMPI.

Prima sessione di gioco: estate 1996, LCdA è iniziata prima di IND.

Ultima sessione di gioco: 8 Febbraio 2000 (penultima sessione: 9 Aprile 1999).

Ore di gioco dall'11 Febbraio 1998: quasi 50.

Ore di gioco non documentate: sebbene sia impossibile fare una stima precisa, da un confronto tra la trama svolta prima e dopo l'inizio della raccolta dati si evince che le ore non documentate debbano quanto meno eguagliare le restanti.

LA STORIA.

Introduzione - Master Rudi: Roccaforte di Dumbrab, La tana dell'ippogrifo, Il libro della Dea, L'ultimo Liberatore.

Parte I - Master Rudi e Corra: In viaggio verso Nuln (La Compagnia si assottiglia), Conoscenza e terrore, Il momento più triste.

Parte II - Master Rudi: La Compagnia si riunisce, La prima meta, Ubersreik in subbuglio, La via del Principato, Febbre verde, Luce nel Wissenland, Il Conte elfo, Risalendo il Reik, Ai confini della pace, Passo Fuoco Nero, La secolare faida, La Piana di Daladier, Vecchi amici e vecchi nemici, Luoghi maledetti, Silvano da Miragliano.

LE EVOLUZIONI.

Il villaggio di Graushaf (La prima meta): un misero villaggio di pastori si trasforma in covo di mannari. In una capanna è celato l'ingresso ad un'immensa rete di sotterranei, popolati da ragni giganti e non-morti.

In trappola (Febbre verde): la città di Dunkelberg diviene il ricettacolo dei peggiori nemici della Compagnia. Il negromante Zordos, una banda di malviventi, sicari di Wolmar Fritzsso e skaven si aggiungono all'epidemia di febbre verde.

Maria Borger (Risalendo il Reik): l'incontro con un battello fluviale nasconde l'insidia di un potente vampiro. Tratto da IND.

Notte stregata nel Bosco di Gortach (Ai confini della pace): la Compagnia si trova nel bel mezzo di uno scontro tra seguaci di Khorne e di Slaanesh. Quantità e qualità degli avversari sono impressionanti, ma Igor Kepler e Mordek Gloinsson IV ne annientano a dozzine.

Il languido bastione (Luoghi maledetti): tappa obbligata per rifornimento viveri, il palazzo del Conte Paulus von der Ybach si rivela essere un girone infernale. Alexei Stark assiste, suo malgrado, agli eccessi dei lussuriosi seguaci di Slaanesh.

GLI ANELLI.

I sette anelli del Maestro Redabor dei Venti, donati da Taalsson ai membri della Compagnia, sono il simbolo della ricerca delle Chiavi fin dall'inizio della storia.

Dar Avenna: l'anello dell'aquila, pietra blu, +10 AM, Ismael von Dejik.

Dar Bushag: l'anello del bisonte, pietra verde, +1 R, Durin da Carak Azul.

Dar Cinub: l'anello del cinghiale, pietra marrone, +3 Fe, Wolf Narbe (spirito evocato).

Dar Gador: l'anello del gatto, pietra gialla, +1 A, Carimba Tarm (spirito evocato).

Dar Luvoi: l'anello del lupo, pietra rossa, +1 M, Orange Unicorn.

Dar Onof: l'anello dell'orso, pietra grigia, +1 F, Filwing Shasthincoran.

Dar Siss: l'anello del serpente, pietra viola, +10 I, Alexei Stark.

I GIOCATORI.

Primo gruppo: Bone, Cece, Massi, Matteo.

Ultimo gruppo: Benni, Bone, Cece, Corra, Massi, Moske.

Altri Giocatori con presenze significative: Andrea, Chicco, Davide, Luca, Poldo...

Numero max di partecipanti a una sessione di gioco: undici, nove Giocatori e due Master.

LE OPINIONI.

Risultati inediti di un questionario sottoposto dal Master ai Giocatori alcuni anni addietro. Sono riportate soltanto le risposte che hanno ottenuto il maggior numero di preferenze.

Quale tra gli aspetti della campagna ti pare più curato? Scenario.

Quale ti pare meno curato? PNG, nessuna risposta.

Come giudichi lo scenario? Realistico.

Quale parte di scenario ti pare più curata? Città.

Quale ti pare meno curata? Città, fiumi.

Quale è il tuo PNG rilevante preferito? Sigmund Schön, Igor Stanislao Kepler.

Quale è il tuo PNG non rilevante preferito? Knut Manogrossa, Belagol Sfogliolibri, Bruno "Stortaossa", il bimbo di Graushaf.

Quale è stato il tuo episodio preferito della trama? Roccaforte di Dumbrab, Febbre verde.

Quale è stato l'enigma più affascinante? Libro "Le Chiavi di Arianka".

Quale è stato il combattimento più eccitante? Gli scontri a Dumbrab, i caotici del Bosco di Gortach.

Cosa vorresti che cambiasse nella trama? Niente.

Hai notato delle citazioni nella trama? Sì autonomamente.

Come giudichi queste "intromissioni"? Positive.

Quale PG ti pare più curato dal Master? Ismael von Dejik.

Come giudichi complessivamente la campagna? Ottima.

Come giudichi l'impegno del Master? Costante.

Farò del mio meglio per farvi divertire ancora.
Gloria e onore al Liberatore,

