

Corona di Adamantio (Crown of Eternal Stone) - Guida Onnicomprensiva per il Dungeon Master

Capitolo 1: L'Anima dell'Artefatto

Lore per il Giocatore (Da Rivelare tramite Leggende o Scritte Antiche)

(Puoi presentare questo testo al giocatore come un'iscrizione trovata vicino alla corona o come il racconto di un vecchio saggio nanico.)

"Prima che i nani scrivessero la loro prima runa, prima che la montagna stessa avesse un nome, Moradin, il Padre delle Forge, prese un frammento del cuore del mondo – una scheggia di creazione pura, pesante come la verità e fredda come il silenzio tra le stelle. Sulla sua Incudine del Mondo, la forgiò non con il fuoco, ma con il potere della memoria e della possibilità. La infuse con l'eco di ogni martello che avrebbe mai colpito, di ogni giuramento che sarebbe mai stato prestato, di ogni nano che sarebbe mai caduto in difesa della propria casa.

Non creò un semplice oggetto di potere, ma un'ancora per la storia stessa. La Corona di Adamantio (Crown of Eternal Stone) non comanda il tempo; essa è il tempo dei nani, solidificato. Non è stata fatta per re, ma per forgiare re dal crogiuolo della disperazione.

La leggenda narra che chi la indossa non porta solo un fardello di metallo, ma il peso di ogni storia nanica non ancora scritta. E in tempi di buio assoluto, quando la storia rischia di finire, la Corona può offrire al suo portatore la possibilità di impugnare il martello e riforgiarla un'ultima, terribile volta."

Giuramento del Portatore

*"Io sono la pietra che ricorda,
la forgia che sopporta,
il martello che ricostruisce.
Dalla luce di Moradin io difendo,
e dalla sua incudine io sono riforgiato."*

Scheda Completa dell'Artefatto (Informazioni per il DM)

- Nome:** Corona di Adamantio (Crown of Eternal Stone)
 - Tipo:** Artefatto (Oggetto Leggendario)
 - Aura:** Travolcente Abjurazione, Evocazione, Trasmutazione e Divinazione (CD 30 per identificarne le scuole)
 - Livello Incantatore (LI):** 20°
 - Peso:** 1,5 kg
 - Materiale:** Adamantio puro, incastonato con pietra cristallina vivente e la polvere incandescente della Gemma del Tempo frantumata.
 - Allineamento:** Legale Buono (La Forgia di Moradin)
 - Intelligenza:** Dormiente finché non viene unita ad *Aegis Fang*; in seguito diventa senziente (Int 16, Sag 17, Car 18, Ego 20).
 - Tiri Salvezza dell'Artefatto:** Tempra +25, Riflessi +20, Volontà +28
-

Poteri Unificati della Corona (per Progressione)

Livello Portatore	Abilità	Descrizione
5°	Power: Stone's Awareness (Percezione della Pietra) (Sopran.)	Concede <i>individuare trappole</i> e <i>Individuare Porte Segrete</i> a volontà. Toccando terra o pietra, ottiene +1 di morale ai tiri per colpire e danni.
6°	Power: Crown of Protection (Corona della Protezione) (Str)	Concede un bonus di deviazione +2 alla CA. (Aumenta a +3 dopo il rituale finale).
13°	Power: Moradin's Insight (Visione di Moradin) (Sopran.)	Una volta al giorno, il portatore può usare <i>Visione del Vero</i> (Mag) per 10 minuti. Ottiene inoltre un bonus di intuizione +4 alle prove di Artigianato (Fabbro).
15°	Power: Adamantine Will (Volontà Adamantina) (Sopran.)	Toccando terra o pietra, il portatore ottiene un bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro effetti charme e compulsione.
17°	Power: Mantle of Stone and Spirit (Manto di Pietra e Spirito) (Sopran.)	Concede un effetto continuo di <i>Mente Vuota</i> (Sopran). All'interno di un Nodo Terrestre, permette di usare <i>Comunione con Moradin</i> (Mag)

Livello Portatore	Abilità	Descrizione
		una volta al mese.
20°	Power: Aura of the Eternal Forge (Aura della Forgia Eterna) (Sopran.)	(Vedi descrizione dettagliata di seguito).

⚡ Le Tre Gemme Divine (Integrate)

1 Gem: Gem of Immutable Time (Gemma del Tempo Immutabile) (Topazio)

Potere (Sopran., 1/mese, solo in un Nodo Terrestre):

Permette al portatore di **Riavvolgere il Tempo e lo Spazio**, trasportando sé stesso e fino a 8 creature consenzienti in un "punto di forgiatura" passato.

- **Condizioni Divine per gli Alleati:** Per portare compagni non fedeli, il portatore deve intercedere con Moradin. Moradin si manifesterà e chiederà un sacrificio: perdere **1 punto permanente di Costituzione**, sacrificare un **tesoro del valore di almeno 5.000 mo**.
- **Conseguenza del Rifiuto:** Se il sacrificio non viene pagato, i compagni non benedetti devono superare un **TS su Tempra CD 25** o subire una **minore pietrificazione** (movimento 3m, -2 Destrezza).
- **Costi:** Il portatore invecchia di **1d10 anni permanentemente** a ogni uso.

2 Gem: Gem of True Earth (Gemma della Vera Terra) (Smeraldo)

Potere (Mag., 1/settimana):

Permette di scegliere uno dei seguenti effetti: *Earth's Bastion* (crea un *Muro di Montagna*), *Forge of Life* (sana la terra come *Santificare*), o *Mountain's Judgment* (un *Terremoto Localizzato* che risparmia i nani).

- **Costo:** Devi seppellire una gemma o un'arma di qualità superiore (valore 1.000 mo) nel terreno come offerta.

3 Gem: Gem of Dwarven Might (Gemma della Potenza Nanica) (Rubino)

Potere (Sopran., 1/settimana):

Come azione rapida, avvolge il portatore e gli alleati entro 9 metri in una luce divina per 10 round, conferendo *Giusto Potere* e *Pelle di Pietra* al portatore, *Potere divino* e *Ispirare Coraggio* (+3) agli alleati.

- **Costo:** Il portatore subisce -2 alla Forza per 24 ore.
-

Power: Aura of the Eternal Forge (Aura della Forgia Eterna) (Potere Finale)

Questo potere è un **evento unico e irripetibile** attivato durante il rituale finale.

Attivazione: Automatica all'arrivo nel passato.

- **Effetti:** Il portatore e gli alleati viaggiatori vengono **curati completamente** e ottengono *Potere Divino* e *Cerchio magico contro il Male* -raggio 9 metri. Tutti i nani entro 18 metri ottengono potenziamenti divini (tra cui *Benedizione* e *Protezione dal male*). Il portatore irradia un'aura di +4 di morale ad attacchi e TS per tutti i nani in vista, e i nemici devono superare un TS su Volontà (CD 20) o essere scossi.
 - **Durata:** Fino all'alba.
 - **Conseguenza:** All'alba, l'aura svanisce e la **Gem of Immutable Time** si disintegra.
-

Sinergia con Aegis Fang (Post-Completamento)

Quando entrambi gli artefatti sono branditi, la corona diventa senziente. *Aegis Fang* diventa una **+4 Ascia da Guerra Nanica Sacra Ritornante** (+2d6 danni sacri extra contro specifici nemici). Il portatore ottiene immunità al controllo mentale, telepatia con i nani e può canalizzare *Guarigione* una volta al giorno.

Completamento: Il Forgemind of Moradin (Mente della Forgia di Moradin)

Con la vittoria nell'assedio, il portatore diventa una leggenda vivente, un simbolo eterno della resilienza nanica.

Legacy Rituals of Stone (Rituali Leggendari della Pietra)

Nome del Rituale	Requisito della Missione (Esperienza del Giocatore)	Costo / Sfida	Poteri Sbloccati
1. Forge's	Durante il riposo, <i>Aegis</i>	Sacrificio: Offerta di	Potere della Corona:

Nome del Rituale	Requisito della Missione (Esperienza del Giocatore)	Costo / Sfida	Poteri Sbloccati
Defense (Difesa della Forgia)	<p><i>Fang</i> proietta lo spirito del portatore nel cuore della battaglia di Hammerfist per 10 round. (Vedi la sezione "La Sfida del Sogno" per i dettagli completi.)</p>	<p>2.500 mo in argento lavorato o armi al risveglio. La proiezione lascia un "Marchio della Forgia" fisico sul braccio del portatore.</p>	<p><i>Stone's Awareness.</i> Passivo: <i>Crown of Protection</i> +2.</p>
2. Trial of the Deep Hall (Prova della Sala Profonda)	<p>Nelle profondità del Sottosuolo, il portatore deve liberare o sconfiggere un'anima eletta nanica maledetta, schiavizzata da cultisti drow/illithid.</p>	<p>Sacrificio: 12.500 mo in gemme o un'offerta di fattura magistrale forgiata dal giocatore.</p>	<p>Potere della Corona: <i>Moradin's Insight.</i> Sintonizzazione Gemma: Attiva la Gem of Immutable Time.</p>
3. Anvil of the World (Incudine del Mondo)	<p>Raggiungere il più profondo Nodo Terrestre, comunicare con l'eco di Moradin e accettare un gravoso prezzo divino.</p>	<p>Sacrificio: 40.500 mo in oggetti di artigianato nanico o il costo divino prescelto.</p>	<p>Poteri della Corona: <i>Adamantine Will, Mantle of Stone and Spirit.</i> Sintonizzazione Gemme: Attivazione completa di tutte e tre le Gemme Divine.</p>
4. Siege of the Eternal Forge (Assedio della Forgia Eterna)	<p>L'eroe attiva la Gem of Immutable Time per tornare all'inizio dell'assedio e guidare i nani fino all'alba.</p>	<p>Costo: Invecchiamento di 1d10 anni e il sacrificio per gli alleati. La Gem of Immutable Time viene distrutta.</p>	<p>Potere Finale: <i>Aura of the Eternal Forge.</i> Completamento dell'artefatto e potenziamento di <i>Aegis Fang</i>.</p>

Capitolo 2: Il Sentiero del Forgiamento - I Rituali Leggendari

Rituale 1: Forge's Defense (Difesa della Forgia)

Innesco: Il rituale si attiva nell'istante in cui il Portatore indossa la corona per la prima volta.

Evento: La Stasi Temporale e l'Intervento di Moradin

Il mondo si congela. Moradin parla alla mente del Portatore.

(Leggi ad alta voce al giocatore):

"Figlio della Pietra, hai risvegliato la Memoria del Mondo. La battaglia che infuria ora, sulle mura di Hammerfist, è già iniziata. Il tuo corpo è lontano, ma il tuo spirito, legato a Aegis Fang e ora a questa corona, può ancora colpire. Hai dieci rintocchi di martello (10 round) prima che questo legame temporale si spezzi e tu ritorni al tuo presente. Non puoi vincere questa guerra ora, ma le tue azioni qui forgeranno la speranza per il futuro. Ogni colpo inferto, ogni nemico abbattuto, ogni alleato salvato in questo sogno spirituale indebolirà l'orda quando tornerai davvero per riscrivere la storia. Scegli saggiamente. La forgia del destino attende la tua mano."

La Sfida del Sogno: Proiezione Spirituale

Il Portatore viene trasportato spiritualmente a Hammerfist per una sfida tattica di 10 round. (Vedi **Appendice A** per i dettagli completi degli scontri).

Il Ritorno e lo Stress del Combattimento

Al termine dei 10 round, il Portatore torna bruscamente nel suo corpo.

(Leggi ad alta voce al giocatore):

Torni in te con un sussulto, il silenzio eterno sostituito di nuovo dal caos del tuo presente. Ma non sei illeso. Il peso di quella battaglia disperata, lo sforzo di manifestare il tuo spirito attraverso lo spazio e il tempo, ti ha lasciato una profonda cicatrice nell'anima. Senti un'incredibile stanchezza spirituale, e il ricordo vivido della sconfitta imminente dei tuoi fratelli ti opprime. Sebbene il tuo corpo sia intatto, il tuo spirito è affaticato.

Conseguenza Meccanica: Per le successive 24 ore, il Portatore subisce una penalità di **-2 a tutti i Tiri Salvezza sulla Volontà**.

Il Sacrificio: Consacrare la Vittoria Spirituale

(Testo di Moradin/Intuizione da leggere al giocatore):

La corona sulla tua fronte è fredda, il potere che hai sentito è ora debole e instabile. Un pensiero, non tuo ma chiaro come una runa, si forma nella tua mente: "La vittoria spirituale deve essere temprata nel metallo terreno. L'eco del martello deve essere onorata con l'acciaio. Offri alla forgia ciò che la forgia comprende: armi temprate e metallo prezioso, non come pagamento, ma come ancora per legare la tua impresa alla realtà."

Dettagli Tecnici:

- **Costo:** 2.500 mo in armi o argento.

- **Rituale:** Rituale della Donazione (vedi Capitolo 4).
- **Ricompensa:** Sblocco dei poteri *Stone's Awareness* e *Crown of Protection* +2. L'affresco nella sala del ritrovamento si aggiorna.

Rituale 2: Trial of the Deep Hall (Prova della Sala Profonda)

- **La Prova:** Liberare o sconfiggere un'anima eletta nanica maledetta nel Sottosuolo.
- **Il Sacrificio:** Forgiare gli Occhi del Tempo

(Testo di Moradin/Intuizione da leggere al giocatore):

La Gem of Immutable Time nella corona è presente, ma è cieca. La voce di Moradin ti sussurra: "Per vedere attraverso i secoli, la corona necessita di occhi. E gli occhi della terra sono i cristalli forgiati dalla sua pressione. Le gemme sono la memoria cristallizzata della montagna. Per attivare il Topazio del Tempo, devi offrirgli il ricordo di altre pietre preziose. Stai fornendo alla forgia il materiale grezzo per creare una chiave in grado di aprire le porte del tempo."

- **Dettagli Tecnici:**

- **Costo:** 12.500 mo in gemme o un oggetto di fattura magistrale forgiato dal giocatore.
- **Rituale:** Rituale della Donazione.
- **Ricompensa:** Sblocco del potere *Moradin's Insight*. Sintonizzazione della *Gem of Immutable Time*. L'affresco si aggiorna.

Rituale 3: Anvil of the World (Incudine del Mondo)

- **La Prova:** Raggiungere un Nodo Terrestre primordiale e comunicare con l'essenza di Moradin.
- **Il Sacrificio:** Il Cuore della Leggenda

(Testo di Moradin da leggere al giocatore durante l'incontro diretto):

*"Sei giunto al cuore della creazione. Ora, per dominarlo, devi dimostrare di comprenderlo. Guardo i tuoi pensieri, vedo il tuo attaccamento ai tesori. Ma cos'è la ricchezza, nano, se non pietra e metallo? È il materiale grezzo di una leggenda, non il suo scopo. Per comandare la volontà dell'adamantio, devi dimostrarmi che per te una **leggenda** vale più di un **tesoro**."*

*"Un drago accumula oro. Un re nano lo usa per forgiare un futuro. Mostrami cosa sei. Offri la ricchezza della terra alla sua stessa fonte, non come un pagamento, ma come un investimento nella sopravvivenza della tua stirpe. Consacra questo potere con un pezzo di te stesso – la tua **vitalità**, un legame con il tuo **passato**. La corona è quasi completa. Manca solo il cuore. Il tuo cuore. Ti sto chiedendo di **creare** qualcosa di eterno."*

- **Dettagli Tecnici:**

- **Costo:** 40.500 mo in oggetti di artigianato + 1 Sacrificio Personale (1 punto permanente di COS, un oggetto magico di valore, o una Missione Divina).
- **Rituale:** Rituale della Donazione + Intervento Divino.
- **Ricompensa:** Sblocco dei poteri *Adamantine Will* e *Mantle of Stone and Spirit*. Sintonizzazione completa di tutte e tre le gemme. L'affresco si aggiorna.

Rituale 4: Siege of the Eternal Forge (Assedio della Forgia Eterna)

- **La Prova:** Usare la *Gem of Immutable Time* per tornare all'inizio della battaglia e guidare i nani alla vittoria.

- **Il Sacrificio: Il Costo del Tempo**

- **Per gli Alleati:** Avviene l'interazione con Moradin per negoziare il passaggio sicuro degli alleati.
- **L'Attivazione (Descrizione per il giocatore):**

La Gem of Immutable Time esplode in una luce accecante, creando una sfera di energia attorno a voi. All'interno, il mondo esterno scompare, sostituito da un vortice di ere geologiche che scorrono come fiumi impetuosi.

- **L'Invecchiamento (Descrizione per il giocatore):**

Senti il peso degli anni che si comprime in pochi istanti. Vedi nuove ciocche grigie spuntare nella tua barba. Stai offrendo una parte della tua vita alla forgia del tempo. [Tira 1d10 per determinare gli anni].

- **Dettagli Tecnici:**

- **Costo:** Invecchiamento permanente di 1d10 anni per il Portatore, più il sacrificio per gli alleati (se applicabile). La *Gem of Immutable Time* viene permanentemente distrutta.
- **Ricompensa:** Attivazione dell'evento unico *Aura of the Eternal Forge*. Completamento dell'artefatto. Potenziamento permanente di *Aegis Fang*.

Capitolo 3: Dettagli Tecnici dei Poteri

Poteri della Corona

- **Power: Stone's Awareness (Percezione della Pietra) (Sopran.)**

- **Sblocco:** Rituale 1. **Attivazione:** Continuo. **LI:** 20°.
- **Effetto:** +1 morale attacco/danni e +2 intuizione CA toccando pietra/terra. *Individuare Porte Segrete* e *Comprendere Linguaggi* a volontà.

- **Power: Crown of Protection +2 (Corona della Protezione +2) (Str)**
 - **Sblocco:** Rituale 1. **Attivazione:** Continuo.
 - **Effetto:** Bonus di deviazione +2 alla CA (diventa +3 dopo il Rituale 4).
- **Power: Moradin's Insight (Visione di Moradin) (Sopran.)**
 - **Sblocco:** Rituale 2. **Attivazione:** Azione standard. **Frequenza:** 1/giorno. **Durata:** 10 minuti. **LI:** 20°.
 - **Effetto:** Concede *Visione del Vero* (come l'incantesimo). Fornisce +4 intuizione a Artigianato (Fabbro).
- **Power: Adamantine Will (Volontà Adamantina) (Sopran.)**
 - **Sblocco:** Rituale 3. **Attivazione:** Continuo.
 - **Effetto:** Immunità a charme e compulsione e +4 razziale ai TS vs effetti mentali toccando pietra/terra.
- **Power: Mantle of Stone and Spirit (Manto di Pietra e Spirito) (Sopran.)**
 - **Sblocco:** Rituale 3. **Attivazione:** Continuo.
 - **Effetto:** Concede *Mente Vuota* (come l'incantesimo, ma soprannaturale) e riduzione al danno 5/epic and evil. In un Nodo Terrestre, 1/mese, può lanciare *Comunione* (come l'incantesimo, LI 20°, azione 1 round).

Le Gemme Divine

- **Gem: Gem of Immutable Time (Gemma del Tempo Immutabile)**
 - **Sblocco:** Rituale 2. **Attivazione:** 10 minuti di concentrazione in un Nodo Terrestre. **Frequenza:** 1/mese. **LI:** 20°. **TS:** Tempra CD 25 (per alleati non protetti).
 - **Effetto:** Trasporta il portatore e fino a 8 alleati in un punto specifico del passato.
- **Gem: Gem of True Earth (Gemma della Vera Terra)**
 - **Sblocco:** Rituale 3. **Attivazione:** Azione standard. **Frequenza:** 1/settimana. **LI:** 20°. **TS:** Riflessi CD 22 (per *Terremoto*).
 - **Effetto:** Lancia *Muro di Pietra* (versione potenziata), *Santificare* (versione potenziata) o *Terremoto* (versione controllata).
- **Gem: Gem of Dwarven Might (Gemma della Potenza Nanica)**
 - **Sblocco:** Rituale 3. **Attivazione:** Azione rapida. **Frequenza:** 1/settimana. **Durata:** 10 round. **LI:** 20°.
 - **Effetto:** Conferisce *Possanza Divina* e *Pelle di Pietra* al portatore; *Pelle di Pietra* e *Ispirare Coraggio* (+4) agli alleati entro 9m.

Power: Aura of the Eternal Forge (Aura della Forgia Eterna)

- **Sblocco:** Rituale 4. **Attivazione:** Automatica e istantanea. **Frequenza:** Evento unico. **Durata:** Fino all'alba. **LI:** 20°. **TS:** Volontà CD 20 (per effetto *Scosso sui nemici*).
- **Effetto:** Cura completa e potenziamenti divini per i viaggiatori del tempo. Potenziamenti per

tutti i nani entro 30 metri. Aura di morale e paura.

Sinergia con Aegis Fang

- **Sblocco:** Possesso di entrambi gli oggetti dopo il Rituale 1. **Attivazione:** Continua.
 - **Effetto:** La corona diventa senziente. *Aegis Fang* diventa una **+4 Ascia da Guerra Nanica Sacra Ritornante** (+2d6 danni sacri vs aberranti, non morti, draghi). Il portatore ottiene immunità al controllo mentale, telepatia (90m) e può lanciare *Guarigione* (LI 15°) 1/giorno.
-

Capitolo 4: Guida Narrativa e Segreti

Gli Affreschi della Sala del Ritrovamento

Gli affreschi sono il principale veicolo di indizi per il giocatore.

- **Stato Iniziale:** Gli affreschi mostrano la creazione e la forgiatura di artefatti. L'ultimo pannello visibile mostra un nano che scopre la corona. Il resto è sbiadito.
 - **Individuazione del Magico:** Rivela un'aura di divinazione forte su tutta la parete.
 - **Vedere Invisibilità:** Non rivela nulla di nuovo... per ora.
- **Dopo Forge's Defense :** L'affresco si anima, mostrando la scena del sogno. Un nuovo pannello si rivela magicamente.
 - **Descrizione dell'Affresco (da leggere al giocatore):** "*Dove prima c'era solo pietra sbiadita, ora vedi una nuova immagine, chiara e vivida. Raffigura un imponente tempio nanico nelle profondità della terra. Al centro, un nano dall'aspetto nobile, vestito come un'anima eletta di Moradin, è avvolto da catene fatte d'ombra pura. Attorno a lui, figure contorte con tentacoli al posto del volto (illithid) e sacerdotesse crudeli dalla pelle d'ossidiana (drow) celebrano un rituale blasfemo.*"
 - **Individuazione del Magico:** Il nuovo pannello pulsa con un'aura di divinazione e necromanzia.
 - **Vedere Invisibilità:** Rivela deboli rune invisibili attorno alla cornice dell'affresco che compongono un indovinello: "*Dove l'onore è in catene e la fede è perduta, la chiave del tempo attende di essere trovata.*"
- **Dopo Trial of the Deep Hall :** L'affresco si aggiorna, mostrando il nano liberato. Un nuovo pannello appare.
 - **Descrizione dell'Affresco (da leggere al giocatore):** "*Un'altra sezione della parete prende vita. Mostra un nano in pellegrinaggio che scende in una voragine così profonda da sembrare senza fondo, fino a raggiungere un nucleo di magma pulsante che ha la forma perfetta di un'incudine. Sopra di essa, fluttua la sagoma spirituale di Moradin, con un martello in mano, in attesa.*"

- **Dopo Anvil of the World :** L'ultimo pannello si svela.
 - **Descrizione dell'Affresco (da leggere al giocatore):** "L'intero ciclo è ora completo. L'ultima, grande immagine è epica. Mostra te, con la corona in testa, che la tieni in alto. Dietro di te, la gemma del tempo crea uno squarcio nella realtà, un portale che si apre su un campo di battaglia dove un'orda inarrestabile sta per travolgere una fortezza nanica... la stessa fortezza che hai visto nel tuo sogno."
-

Appendice A: La Sfida del Sogno - Scenari Tattici

Descrizione Iniziale (Da leggere al giocatore all'arrivo):

La tua visione si schiarisce. Ti trovi su un bastione di pietra battuto dal vento, l'aria piena di fumo e del puzzo di sangue. Sotto di te, la battaglia di Hammerfest infuria. È un incubo di acciaio e urla. La tua forma è traslucida, un fantasma di energia divina. Moradin ti ha dato dieci rintocchi di martello. Dieci round. Davanti a te, tre punti focali della battaglia gridano per il tuo intervento. A sinistra, un mostro a tre teste sta per sfondare una barricata. Al centro, il generale nemico dirige l'assalto alle mura. A destra, un drago nero si prepara a incenerire le chieriche della tua gente. Non puoi essere ovunque. Scegli dove colpirà il tuo martello spirituale.

(Mappe e descrizioni delle scene come nel documento precedente, ma con le statistiche complete integrate).

Scena A: GORTHAK IL TRIFRONTE

- **Obiettivo:** Infliggere > 75 danni in 10 round.
 - **Statistiche del Nemico:**
 - **GORTHAK IL TRIFRONTE (Ettin a Tre Teste Corazzato, GS 12):**
 - **PF:** 195; **CA:** 22; **TS:** Temp +17, Rifl +7, Vol +8
 - **Attacchi:** 3 Randelli Enormi +1 +20/+15/+10 (2d6+9)
 - **Tattiche:** Attacca la barricata per 2 round. Se subisce > 40 danni, usa un attacco contro il Portatore. Sotto 97 PF, va in Furia (+4 For, -2 CA).
 - **Conseguenze:**
 - **Successo:** Nel futuro, Gorthak inizierà ferito (-75 PF) e con una testa stordita per 3 round.
 - **Fallimento:** Nel futuro, una breccia nelle difese sarà già aperta.
-

Scena B: GENERALE GRIMJAW

- **Obiettivo:** Infliggere > 60 danni a Grimjaw in 10 round.
- **Statistiche dei Nemici:**
 - **GENERALE GRIMJAW (Orog Guerriero 10/Signore della Guerra 3, GS 14):**
 - **PF:** 178; **CA:** 25; **TS:** Temp +16, Rifl +8, Vol +10
 - **Tattiche:** Non attacca. Usa *Tattico Superiore*. Attiva *Presenza Intimidatoria* (CD 16) se il Portatore si avvicina.
 - **OROG GUARDIE NERE (4 Orog Guerrieri 6):**
 - **PF singolo:** ~65; **CA:** 19
 - **Tattiche:** Usano "Aiutare un Altro" (+2 CA a Grimjaw) e intercettano metà del danno destinato a lui.
- **Conseguenze:**
 - **Successo:** Nel futuro, Grimjaw inizierà ferito (-60 PF) e non potrà usare *Furia Comandante* per 5 round.
 - **Fallimento:** Nel futuro, un'unità di Hobgoblin inizierà già in cima alle mura.

Scena C: FAUCI DI PALUDE

- **Obiettivo:** Impedire il soffio (al 3° round) infliggendo > 80 danni al drago o uccidendo il cavaliere in 10 round.
- **Statistiche dei Nemici:**
 - **FAUCI DI PALUDE (Drago Nero Adulto Avanzato, GS 15):**
 - **PF:** 312; **CA:** 28; **TS:** Temp +21, Rifl +15, Vol +19
 - **Immunità:** Acido, Paralisi, Sonno; **RD:** 10/magia; **RI:** 21
 - **Soffio (Sop):** Linea di 24m, 14d4 acido, TS Riflessi CD 29 dimezza.
 - **Tattiche:** Userà il suo soffio al 3° round.
 - **CAVALIERE HOBGOBLIN (Guerriero 8/Guardia Nera 2, GS 10):**
 - **PF:** 95; **CA:** 22; **TS:** Temp +10, Rifl +4, Vol +4
 - **Tattiche:** Usa *Punire il Bene* (2/giorno), conferendo al drago +2 all'attacco e +10 ai danni per un colpo.
- **Conseguenze:**
 - **Successo:** Nel futuro, le Cantitrici della Pietra inizieranno con *Ispirare Coraggio* (+2) già attivo.
 - **Fallimento:** Nel futuro, due Cantitrici saranno morte, indebolendo il morale e le cure dei nani.

Parte 1: Il Momento del Risveglio e la Prova

L'Innesco del Rituale: Indossare la Corona

Quando il personaggio nano (che chiameremo "il Portatore") indossa la *Corona di Adamantio* per la prima volta, non avviene un semplice risveglio di potere. Il mondo attorno a lui si ferma.

(Leggi ad alta voce al giocatore):

Non appena il freddo metallo della corona tocca la tua fronte la tua vista è rapita per un attimo. Alcuni affreschi lungo la parete della stanza dove stai combattendo diventano brillanti. Gli affreschi mostrano la creazione e la forgiatura di artefatti. L'ultimo pannello visibile mostra un nano che scopre una corona. Il resto è sbiadito. Poi ogni suono svanisce. Il clangore della battaglia, le urla, le esplosioni... tutto tace, sostituito da un silenzio innaturale e profondo. I tuoi compagni, i tuoi nemici, persino la polvere a mezz'aria, sono congelati come statue in un istante eterno. L'unico suono rimasto è il battito del tuo cuore, potente e lento, presto accompagnato da un altro ritmo: il rintocco distante e cadenzato di un martello su un'incudine. Una voce, antica come la pietra e calda come il cuore di una forgia, risuona direttamente nella tua mente, non con parole, ma con pura intenzione.

Il Briefing di Moradin

La presenza di Moradin avvolge la mente del Portatore. Non è un dialogo, ma una trasmissione di conoscenza e scopo.

(Leggi o parafrasa al giocatore):

*"Figlio della Pietra, hai risvegliato la Memoria del Mondo. La battaglia che infuria ora, sulle mura di Hammerfist, è già iniziata. Il tuo corpo è lontano, ma il tuo spirito, legato a Aegis Fang e ora a questa corona, può ancora colpire. Hai **dieci rintocchi di martello** (10 round) prima che questo legame temporale si spezzi e tu ritorni al tuo presente. Non puoi vincere questa guerra ora, ma le tue azioni qui forgeranno la speranza per il futuro. Ogni colpo inferto, ogni nemico abbattuto, ogni alleato salvato in questo sogno spirituale indebolirà l'orda quando tornerai davvero per riscrivere la storia. Scegli saggiamente. La forgia del destino attende la tua mano."*

Subito dopo, la scena attorno al giocatore si dissolve in un turbine di luce e ombra, per poi ricomporsi sulle mura assediate della fortezza nanica di Hammerfist.

Regole Speciali della Proiezione Spirituale

- **Durata:** La sfida dura esattamente **10 round**. Alla fine del 10° round, il Portatore viene espulso, indipendentemente da cosa stia facendo.
- **Natura Spirituale:** Il Portatore è una proiezione. Agisce con tutte le sue normali statistiche e abilità. I suoi danni appaiono come colpi di energia divina color argento fuso.

- **Invulnerabilità e Contraccolpo:** I nemici non possono bersagliare o danneggiare direttamente la forma spirituale. Tuttavia, l'energia del campo di battaglia è ostile. All'inizio di ogni suo turno, il Portatore subisce **1d8 danni da contraccolpo spirituale** (nessun tiro salvezza) per ogni comandante nemico (Gorthak, Grimjaw, Fauci di Palude) che si trova entro 18 metri da lui. Questo rappresenta lo sforzo di manifestarsi in mezzo a tali concentrazioni di volontà malvagia.

Parte 2: Le Tre Scelte Tattiche

Al suo arrivo spirituale, il Portatore si trova su un bastione. La sua percezione divina gli permette di vedere tre punti cruciali del campo di battaglia contemporaneamente. Deve scegliere dove intervenire.

Scelta A: Affrontare Gorthak il Trifronte, l'Ariete Vivente

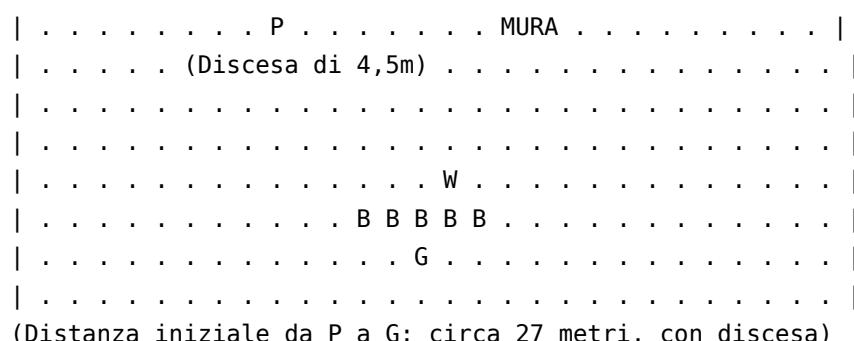
Descrizione della Scena:

Alla tua sinistra, il frastuono è assordante. Un ettin colossale, con tre teste urlanti e una corazza di piastre annerite, sta metodicamente demolendo una barricata di pietra con tre enormi randelli. Frammenti di roccia volano come proiettili. Dietro la barricata, i pochi Guerrieri Nanici Veterani rimasti cercano disperatamente di tenere la posizione, ma le loro asce rimbalzano sulla sua pelle coriacea. Le tre teste di Gorthak ruggiscono all'unisono, un suono di pura e brutale potenza.

Mappa Tattica A:

Legenda:

P = Portatore (posizione iniziale)
W = Guerrieri Nanici Veterani (unità alleata)
B = Barricata (terreno difficile, fornisce copertura)
G = Gorthak il Trifronte



Obiettivo: Infliggere **più di 95 danni** a Gorthak entro 10 round per ferirlo gravemente e danneggiare una delle sue teste.

Statistiche Chiave (Gorthak il Trifronte, GS 12):

- **PF:** 195; **CA:** 22
- **Attacchi:** 3 Randelli +20 (2d6+9)
- **Tattiche:** Gorthak ignorerà il Portatore per i primi 2 round, concentrandosi sulla barricata (ogni colpo infligge 2d6+9 danni alla struttura). Dal 3° round, se ha subito più di 40 danni, userà uno dei suoi attacchi contro il Portatore (anche se non può danneggiarlo, è una reazione istintiva). Sotto i 97 PF (metà vita), la testa brutale prende il sopravvento, mandandolo in Furia (+4 For, -2 CA).

Conseguenze:

- **Successo:** Quando il Portatore tornerà nel passato, Gorthak inizierà la battaglia con 95 PF in meno e una delle sue teste sarà stordita per i primi 3 round (perde un attacco). La barricata, invece di essere distrutta, sarà solo danneggiata.
 - **Fallimento:** La barricata cede al 5° round del sogno. Quando il Portatore tornerà, quella sezione delle difese sarà già sfondata, creando un'apertura critica per l'orda.
-

Scelta B: Infrangere il Comando del Generale Grimjaw

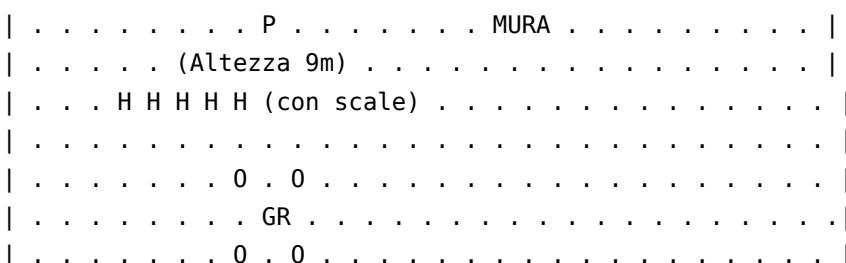
Descrizione della Scena:

Sotto di te, al centro del campo di battaglia, si erge il cuore strategico dell'orda. Il Generale Grimjaw, un Orog massiccio in un'armatura demoniaca che fuma leggermente, non combatte. Dirige. La sua voce è un ringhio autoritario che spinge le truppe. È circondato da quattro Orog d'élite, le sue Guardie Nere, immobili come statue di ferro. Davanti a loro, un'unità di Hobgoblin Guerrieri sta posizionando le scale d'assedio contro le mura, muovendosi con una disciplina terrificante sotto il suo sguardo.

Mappa Tattica B:

Legenda:

- P = Portatore (posizione iniziale)
 O = Orog Guardie Nere (4)
 GR = Generale Grimjaw
 H = Hobgoblin Guerrieri (unità nemica)



| |
(Distanza iniziale da P a GR: circa 18 metri, con dislivello)

Obiettivo: Superare le guardie e infliggere **più di 70 danni** direttamente al Generale Grimjaw.

Statistiche Chiave:

- **Generale Grimjaw (GS 14):**

- **PF:** 178; **CA:** 25
- **Tattiche:** Non attacca. Ogni round usa *Tattico Superiore* per potenziare gli Hobgoblin o le sue guardie. Se il Portatore si avvicina a meno di 9m, attiva *Presenza Intimidatoria*.

- **Orog Guardie Nere (Unità d'élite):**

- **PF/CA singolo Orog:** ~45 PF; CA 19
- **Abilità Speciale:** Usano l'azione "Aiutare un Altro" per dare +2 alla CA di Grimjaw se il Portatore lo attacca in mischia. Se un attacco colpisce Grimjaw, un Orog adiacente può usare la sua reazione per subire metà del danno al suo posto.

Conseguenze:

- **Successo:** Grimjaw inizia la battaglia futura ferito (70 PF in meno) e scosso. Per i primi 5 round, non potrà usare *Furia Comandante*. Le sue Guardie Nere, avendo "fallito" nel sogno, iniziano con un malus di -2 al morale.
- **Fallimento:** Gli Hobgoblin scalano le mura al 4° round del sogno, guidati dall'efficienza di Grimjaw. Quando la vera battaglia inizierà, un'unità di Hobgoblin Guerrieri partirà già in cima alle mura, in una posizione vantaggiosissima.

Scelta C: Salvare la Fede, Ferire la Bestia

Descrizione della Scena:

Alla tua destra, una visione terrificante. *Fauci di Palude*, un drago nero adulto la cui stazza oscura il cielo, vola in cerchi lenti e predatori. Le sue scaglie umide brillano di una luce malata. Sulla sua schiena, un cavaliere hobgoblin in armatura completa lo sprona con una lancia. Il loro obiettivo è chiaro: un cortile interno dove un gruppo di cinque chieriche nane, le *Cantitrici della Pietra*, stanno intonando un canto di protezione. Il drago inspira profondamente, e un miasma acido inizia a gocciolare dalle sue fauci. Stanno per essere annientate.

Mappa Tattica C:

Legenda:

P = Portatore (posizione iniziale)

C = Cantitrici della Pietra (alleate vulnerabili)

D = Fauci di Palude (in volo a 15m di altezza)

K = Cavaliere Hobgoblin (in sella a D)

. P MURA
. (Altezza 9m)
. CORTILE INTERNO
.
. C C C
. C . C
.
. D/K (in volo)

(Distanza iniziale da P a D: 45 metri, in volo)

Obiettivo: Impedire al drago di usare il suo soffio sulle Cantitrici. Ci sono due modi: infliggere **più di 80 danni** a Fauci di Palude per distrarlo, OPPURE **uccidere il Cavaliere Hobgoblin** (PF 95) per spezzare il suo controllo.

Statistiche Chiave:

- **Fauci di Palude (GS 15):**

- **PF:** 312; **CA:** 28; **Velocità di Volo:** 45m (scarsa)
- **Tattiche:** È in volo. Userà il suo movimento per avvicinarsi e al 3° round userà il suo **Soffio** (Linea 24m, 14d4 acido, CD Riflessi 29) sulle Cantitrici. Usa *Attacco in Volo* se il Portatore si avvicina volando.

- **Cavaliere Hobgoblin (GS 10):**

- **PF:** 95; **CA:** 22
- **Tattiche:** Non può essere attaccato in mischia a meno che il Portatore non riesca a salire sul drago. Può essere bersagliato da attacchi a distanza. Usa *Comando Tattico* per dare al drago +2 al morale sugli attacchi.

Conseguenze:

- **Successo:** Il soffio del drago viene interrotto. Quando la vera battaglia inizierà, le Cantitrici della Pietra partiranno al completo e con un canto di *Ispirare Coraggio* (+2) già attivo su tutte le unità naniche circostanti. Il drago (se ferito) o il suo nuovo cavaliere (se il primo è morto) agiranno con più cautela.
- **Fallimento:** Il soffio colpisce. Due delle cinque Cantitrici muoiono. All'inizio della vera battaglia, il morale dei nani subirà un malus di -1 e l'abilità "Coro della Montagna" richiederà un'azione in più per essere attivata.

Documento 2 di 2: Scheda per il Giocatore (Aggiornata post-Rituale)

Corona di Adamantio (Crown of Eternal Stone)

Una Corona Leggendaria (Artefatto) di Moradin, Padre delle Forgia

“Forgiata nel cuore profondo del mondo dalla fiamma stessa di Moradin, la Corona di Pietra Eterna è lo spirito inflessibile dei nani reso manifesto.”

Tipo Artefatto: Corona Leggendaria

Aura: Travolgente Invocazione, Divinazione e Abjurazione

Livello Incantatore: 20°

Peso: 1,5 kg

Materiale: Adamantio e cristallo della terra profonda

Allineamento: Legale Buono

Prerequisiti per il Portatore: Nano o Mezzonano, Bonus Attacco Base +5, capacità di lanciare almeno un incantesimo divino, Fede Vera (Moradin)