



Anno 962 dc, penisola italiana, villaggio di Pertici, 54 anime. Deboli palizzate di legno per proteggersi dai lupi circondano 18 semplici case di legno paglia e fango. Nei pascoli vengono trovati molti animali dilaniati, e non si ode alcun suono, insetti o animali. Alcuni si rifugiano in chiesa nella preghiera. Gli uomini sorvegliano la palizzata, armati di coltellacci o arnesi in legno per lavorare i campi.

Nel buio si ode un suono agghiacciante di una lugubre risata e il grattar di unghie sulla palizzata. Alle prime luci dell'alba si manda un ragazzo a cercar aiuto, ma nel pomeriggio l'animale torna coperto di sangue con una ferita al costato e una scritta sul manto bianco "Vendetta". Tutti si fanno il segno della croce. Nemmeno un anno prima nella stessa piazza fu uccisa tra le fiamme dal clero, una giovane donna tacciata di stregoneria. Nell'agonia delle fiamme, giurò che sarebbe tornata e li avrebbe uccisi tutti, donando la sua anima al maligno. Lo stesso pomeriggio viene trovato il corpo del prete, il petto aperto, manca il cuore, pare morta da giorni, ma era stato visto fino a poche ore prima tra la gente a dar conforto. Si alza un denso fumo nero, la chiesa è in fiamme.

4 Caratteristiche [Forza -2] [Destrezza -2] [Intelligenza -2] [Vita +4]

GDR UNA PAGINA ORRORE DI QWEIN

Sei punti da distribuire nelle caratteristiche come si vuole. Es. +1 in forza porta il valore -2 a -1.

Tabella Azioni lancia 1d6 e confronta il risultato. Da lanciare quando i giocatori si misurano nel fare qualcosa. Al Master decidere in quale ambito Forza-Destrezza-Intelligenza. Far lanciare il dado con relativi valori personaggio. Esempio Forza -1 Destrezza +2 Intelligenza -1 Vita 5 il personaggio vuole attraversare un fiume in bilico su un tronco. Destrezza. Lancia 1d6 ottiene 3 +2=5 successo azione riuscita.

1 Fallimento grave L'azione non riesce e chi la tenta subisce un inconveniente grave.

2 Fallimento Azione non riuscita (irripetibile).

3 Non succede nulla Il tentativo non va a buon fine (ripetibile).

4 Quasi riuscito Azione riuscita ma con qualche complicazione.

5 Successo: Azione riuscita.

6 Successo totale Azione riuscita con un ulteriore vantaggio aggiuntiva

Tabella Combattimento. Chi attacca chi? A seconda se attaccano con armi corte (Forza) a distanza (Destrezza) o trappole (Intelligenza), lanciano i dadi sulla tabella. Ora salvo uno venga colto di sorpresa da armi a distanza il combattimento avviene in simultanea. In base al risultato il master descrive le azioni.

1 Mancato e l'arma si inceppa o resta in qualche modo inutilizzabile

2 Mancato colpo a vuoto perdi il prossimo turno di combattimento

3 Incrociate le armi ma nessun danno si prosegue.

4 Colpisci il tuo avversario fai un danno arma -2

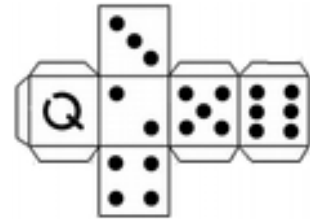
5 Colpisci il tuo avversario fai un danno arma -1

6 Successo totale colpito in pieno fa in toto il danno dell'arma.

Armi 1 Pugni e Calci - 2 bastoni - 3 Coltellaccio - 4 Vanghe Forconi - 5 Ascia

La Strega di nome Aldemide, è un entità tra due mondi, vivi e morti. Nel nostro mondo sarebbe in uno stato gelatinoso di putritudine, capace se entra in contatto con una vittima toccandola di prenderne le sembianze e avere vita. Con il nuovo corpo in grado di uccidere. Si ciba dei cuori sottratti. Ella ha solo l'aspetto delle sue vittime ma non i ricordi i modi di fare o ferite postume alla mutazione. Capace di imitare voce e pieno aspetto, rifugge i luoghi sacri, ma la chiesa non ce più e il cimitero è fuori la piccola città. Trova la strega, uccidila in forma umana. La strega impiega 4 minuti per assumere una sembianza, in quella fase è vulnerabile. Ha +2 in ogni caratteristica e 8 Vita. Può mutare in animali. Le sue unghie causano 3 danni.

**DADO 6 FACCE
DA FOTOCOPIARE**



**SCHEDA PERSONAGGI
DA FOTOCOPIARE**



PERTICI

Circondata da un fitto bosco di querce e noccioli, e campi coltivati, gli orti sono accanto le case, e ci sono tre pozzi per l'acqua. Il cimitero si trova fuori le mura, che sono composte di assi e pali e pochi tratti superano i due metri. La chiesa unica con il tetto in cotto e assieme al granaio dove macinano il grano l'edificio più grande. I giocatori sono giovani contadini. Il villaggio più vicino dista tre giorni. Sopravviverai?? Benvenuto a Pertici !!



[Http://qwein.altervista.org](http://qwein.altervista.org) qwein@hotmail.it

GUARDA-SCARICA-STAMPA-GIOCA QWEIN LA STREGA© 16/05/2019 LA FANTASIA NON COSTA NULLA