

La Notte della Dea

di Leonardo Lo Presti





CREDITI

Ideazione e Realizzazione

Leonardo LoPresti

Layout e impaginazione

Carlo Raffi, Alessandro Zanin

Disegno di copertina

Roberto Pitturru

Illustratori

Andrea Tomassini, Roberto Pitturru

A John Ronald Reuel Tolkien, Michael Moorcock, Terry Brooks, Margaret Weis e Tracy Hickman, senza i quali non avrei mai conosciuto quegli infiniti mondi dell'immaginazione in cui ciascun individuo può essere chiamato a fare la differenza tra bene e male.

Abbreviazioni: PG=Personaggio Giocante; PNG=Personaggio Non Giocante; PV=punti di vita; mr=monete di rame; ma=monete d'argento; mo=monete d'oro; FOR=Forza; DES=Destrezza; CON=Conoscenza; VOL=Volontà; PER=Percezione; EM=Energia Magica; RM=Resistenza Magica; DIF=Difesa; MOV=Movimento; INI=Iniziativa; cm=centimetri; m=metri; km=chilometri.

Pubblicazione amatoriale, intesa al solo scopo d'intrattenimento, qualsiasi somiglianza con persone, organizzazioni, luoghi o eventi è da considerarsi una coincidenza. È vietata la riproduzione anche parziale senza il permesso scritto dell'editore e/o degli autori.

Copyright © 2006-2007 Dragons' Lair - Udine.

Rev.1.0



Associazione Culturale

Dragons' Lair

Via Fabris, 38/2

33010 Osoppo

www.dragonslair.it

info@dragonslair.it

IKUVIUM GAMES

c/o Raffi

Via Parmenide, 9

06024 Gubbio (PG)

dimensioni@dragonslair.it

www.dimensioni.dragonslair.it



SOMMARIO

PARTE I – La Notte della Dea

Introduzione: Il Viaggio	4
Note Preliminari	4
Scena 1: L'imboscata.....	6
Scena 1.2: Dopo l'imboscata.....	7
Scena 2: Soludon	8
Scena 3: La locanda	9
Scena 3.1: Informazioni	10
Scena 3.2: Braccio di ferro	11
Scena 3.3: Albaar	11
Scena 3.4: Nella stanza di Albaar	12
Scena 4: In viaggio	14
Scena 5: Misteri	14
Scena 6: Il ponte di Undbar	16
Scena 7: Una sgradita sorpresa	18
Scena 8: Il covo dei banditi.....	18
Scena 8.1: Fuga.	21
Scena 9: Scontro finale	25
Epilogo.....	27

PARTE II – Descrizione delle locazioni

Locazione 1: Soludon. Bottega di Erboristeria del vecchio Farth	29
Locazione 2: Soludon: Forgia del Nano Gundar ...	30
Locazione 3: Soludon: Tempio di Silvindor....	31
Locazione 4: Terre Selvagge: Tana del Troll	31
Locazione 5: Terre Selvagge: Il bosco dei Mannari.	32
Locazione 6: Terre Selvagge: Il Tempio Maledetto.....	34
Locazione 6.1: Terre Selvagge: Il sotterraneo .	36
Locazione 7: Terre Selvagge: L'eremita.....	38
Locazione 7.1: Terre Selvagge: La casa dell'eremita	40

PARTE III – Appendici

A1. Note storiche sull'ambientazione	42
A2. Riassunto degli eventi principali riservato al Narratore.....	43
A3. Mostri e PNG.....	44

Mostri	44
Personaggi Non Giocanti	45
Elfo Comune.....	45
Farth, l'erborista.....	45
Garbaz, l'Orchetto	45
Gundar, il Nano	45
Hurn, il Capo Boscaiolo.....	46
Kraion, l'eremita.....	46
Medico Rinnegato	46
Mylia, la sacerdotessa	47
Nano Comune	47
Necrobis, il Necromante	47
Palmyrus, il Mago Rinnegato	47
Sheila, la Maga.....	47
Uomo Comune.....	48

PARTE IV – Personaggi Giocanti

Garum Nightbringer.....	49
Falkor Nightbringer.....	50
Lyla Moonlight.....	51
Arnor Deepwater	52
Alethyr Loralyn.....	53
Logan Asciadi Pietra.....	54
Thoph Thirthwhistle	55

PARTE V – Mappe

Locazione 6.1.....	56
Locazione 7.1.....	56
Mappa 1 – scena 1	57
Mappa 2 – scena 2	57
Mappa 3 – scena 3	58
Mappa 4 – scena 4 per il narratore	59
Mappa 4 – scena 4 per i giocatori.....	60
Mappa 5 – scena 6: livello 1 - piano terra.....	61
Mappa 5 – scena 6: livello 2: piano rialzato camminamenti.....	61
Mappa 5 – scena 6: livello 3 - sommità delle torri	62
Mappa 6 – scena 8	63
Mappa 7 – scena 9	64

PARTE I

LA NOTTE DELLA DEA

INTRODUZIONE: IL VIAGGIO

NOTE PRELIMINARI

I giocatori impersonano un gruppo di giovani avventurieri originari della Terra di Xanthar (consulta L'APPENDICE per una breve descrizione dell'ambientazione, anche se il Narratore è libero di adattare la Terra di Xanthar al background del proprio mondo, se lo ritiene opportuno). I PG sono diretti a Nord; le loro motivazioni possono essere quelle preferite dai giocatori e dal Narratore. È però importante che siano tutti poveri di mezzi economici (quindi, ad esempio, appartenenti ad un basso ceto sociale). In Appendice sono riportate inoltre le statistiche di tutti i PNG rilevanti con cui i giocatori dovranno interagire durante lo sviluppo della trama.

Sempre in APPENDICE, infine, si trova un riassunto di tutta la storia che si svilupperà nel corso dell'avventura, che il Narratore può usare per tenere presenti i retroscena della vicenda.

INFORMAZIONI PER I GIOCATORI

La Terra di Xanthar è percorsa da numerose vie mercantili, tagliate nella roccia delle montagne molti anni prima dai Nani. I mercanti Nani ed Yllistiriani organizzano delle carovane lungo queste antiche strade e trasportano le proprie merci fino ai Porti del Mare Sognante. Una tipica carovana è un'improbabile accozzaglia di carri coperti, stracolmi delle merci più varie. Viene difesa da mercenari Elfi, Nani ed umani, che spesso sono in società coi mercanti e partecipano ai loro utili. Siccome la regione è pericolosa a causa delle razzie degli Orchetti, molti civili sono soliti unirsi alle carovane dietro pagamento di un "premio". I PG si sono aggregati ad una carovana diretta a Nord

per viaggiare più rapidi e sicuri (oppure lavorano come mercenari in sua difesa); in ogni caso, i loro mezzi economici sono attualmente piuttosto scarsi (ad es. onorare il "premio" ha dato fondo a quasi tutti i loro risparmi).

L'azione incomincia quando la carovana raggiunge la Contea di Zamoran, una terra misteriosa e selvaggia su cui aleggia una sinistra fama.

Si prenda spunto dalla seguente descrizione:

"Dopo una settimana di marce estenuanti ma prive di storia, la carovana raggiunge la Contea di Zamoran, una terra antica e misteriosa sul conto della quale circolano storie oscure, di quelle che la sera si raccontano a mezza voce attorno al fuoco reprimendo i brividi di paura."

In effetti, da qualche giorno la via mercantile si snoda lungo costoni di roccia sospesi tra un cielo color piombo e fredde vallate nebbiose. Il sole, all'alba ed al tramonto, incendia di luce sanguigna le brume che ristagnano tra gli alberi antichi senza riuscire a dissiparle. Tra le balze rocciose si aprono improvvisamente oscure gallerie... che potrebbero condurre ad immensi tesori come ad orrori innominabili che strisciano nel ventre della terra."

Richiami di animali mai uditi prima echeggiano attraverso il bosco nell'ora che precede il tramonto. Gli esploratori della carovana faticano a trattenere il nervosismo. L'altro giorno Alethyr, uno dei cacciatori Elfi, ha trovato alcune frecce avvelenate degli Orchetti, e tracce di un nutrito gruppo di Umanoidi. Prima lascerete queste terre, e prima tutti voi sarete contenti."

INFORMAZIONI PER IL NARRATORE

Il viaggio è un'ottima occasione perché i PG facciano conoscenza tra di loro. Il Narratore è libero di abbreviare a piacere questa parte, comunque. Parlando con i PNG della carovana (da considerar-

si Uomini, Elfi o Nani Comuni: per le loro statistiche si veda L'APPENDICE – sezione PNG), magari durante il pasto serale, quando le piccole chitarre dei Nani o le lire degli Elfi fanno sentire il loro canto, i PG possono venire a conoscenza di una o più tra le seguenti informazioni (a discrezione del Narratore).

● La Contea di Zamoran è al di fuori dei normali circuiti commerciali, ma i mercanti a capo della spedizione hanno degli affari da sbrigare a **Soludon**. Quest'ultima è una piccola comunità adagiata alle pendici dei Monti Lorni abitata da alcune decine di famiglie di boscaioli; una volta ogni sei mesi, questi ultimi vendono legno ad una carovana di passaggio. *“Mi chiedo come faccia quella gente a vivere su montagne come queste...”*

● Saranno vent'anni che il Conte non si fa vedere nella sua residenza ufficiale, presso la città di Zamoran. A quanto si dice, ormai vive a Kalid-Aran, nella Corte dell'Imperatore Ennewar. *“Del resto, con la fama che ha la sua Contea, non mi stupisco che non voglia mettervi piede!”*

● Un tempo la Contea di Zamoran era abitata da un misterioso popolo di non-umani, che praticavano oscuri sacrifici ad altrettanto oscure divinità. Furono loro a costruire le gallerie dentro le montagne. Ma un giorno, a quanto si racconta, scomparvero in se-

guito ad un tremendo cataclisma...

● La Terra di Zamoran è tristemente famosa per le razzie di una banda di Orchetti molto feroce. La guarnigione del Conte non riesce a capire come facciano a spostarsi tanto velocemente: colpiscono e sembrano sparire nel nulla. Forse si servono delle gallerie nelle montagne... forse non sono nemmeno Orchetti, ma demoni infernali...

Ad un giorno di marcia dal villaggio di **Soludon**, che è la meta di questa prima parte del viaggio, la carovana subisce l'attacco di una nutrita banda di Orchetti.



SCENA 1: L'IMBOSCATA

INFORMAZIONI PER IL NARRATORE

Riferitevi per questa scena alla MAPPA 1. La carovana viene attaccata dalla banda di **Garbaz**, un feroce capo-clan che può contare su un centinaio di Orchetti. Il punto di forza della sua banda, però, è un potente Stregone rinnegato di nome **Palmyrus**. Costui è stato espulso con disonore dall'Accademia di Scienze Arcane di Yllistiria e si è quindi unito alla banda degli Orchetti. Essendo un abile Psichemante, **Palmyrus** è in grado di influenzare pesantemente le decisioni di **Garbaz**, ed è quindi di fatto il vero capo della banda. Attraverso **Garbaz**, si serve dei banditi per accumulare ricchezze e soddisfare la sua non comune avidità. I suoi alloggi, all'interno della caverna che la banda ha eletto a proprio comune rifugio (vedi la **Scena 8: il covo dei banditi**), sono dotati di tutte le comodità che il denaro può comprare. Le statistiche di **Garbaz** e **Palmyrus** sono riportate in APPENDICE.

L'attacco avviene di notte, mentre tutti stanno riposando. **Palmyrus** si serve di un Incantesimo di Illusione Visiva per far penetrare nel campo,

non visti, una decina di Orchetti armati. Costoro, protetti dal velo di invisibilità, tolgono di mezzo le sentinelle. Ad un segnale convenuto **Garbaz** si lancia in avanti con i suoi, mentre il gruppo già penetrato nel campo attacca i difensori dall'interno. Mentre tutto questo avviene, **Palmyrus** appoggia i banditi scatenando i propri poteri.

L'attacco si risolve in un massacro. Nessuno poteva prevedere che i banditi potessero servirsi della Magia in modo così devastante. I PG potranno combattere a difesa del campo, se vorranno, ma non avranno nessuna possibilità di difendere la carovana e di respingere gli Orchetti. Il ritmo della scena deve essere incalzante. Gli umanoidi sciamano urlando tra i carri, gettando torce accese dentro quelli che ospitano i civili. Dal buio al di là dei fuochi si materializzano nugoli di frecce. I PNG a difesa della carovana cadono uno dopo l'altro. Le grida di feriti e morenti si mescolano al crepitio delle fiamme. Donne e bambini piangenti vagano tra i carri alla ricerca dei loro cari e vengono impietosamente trafitti dalle lame degli Orchetti. Evita uno scontro diretto tra **Garbaz**, **Palmyrus** ed i PG. Magari lascia che questi ul-



timi scorgano il Mago da lontano, giusto per il tempo di un rapido scambio di sguardi attraverso balenìo degli incendi.

Le fecce degli Orchetti sono avvelenate con il **kulkar**, un veleno vegetale di potenza 16 che agisce per iniezione e paralizza per 2d10 round (gli effetti del soffocamento sono applicabili). La sua azione può essere contrastata lavando immediatamente ed abbondantemente la ferita con alcol. Un PG dotato dell'Abilità di Alchimia, Chimica, Dendromanzia, Preparare Pozioni od Erboristeria può venire a conoscenza di queste informazioni se osserva con attenzione la sostanza e riesce in un check su una delle suddette Abilità contro una difficoltà di 17.

In ogni caso, la carovana è condannata. I PG dovranno ingegnarsi per fuggire. Lasciate che ci riescano senza troppi problemi (l'avventura è ancora all'inizio, ed i banditi, in effetti, non vogliono massacrare tutti ma fare un cospicuo bottino): impiegheranno poco tempo ad accorgersi che nessuno li sta inseguendo.

Una volta riusciti a scappare, i PG dovranno fare il punto della situazione. Si trovano in terre ostili, pericolose, con la banda di **Garbaz** nelle immediate vicinanze. In compenso la cittadina di **Soludon** è a solo una giornata di cammino. A questo punto, rimangono loro due scelte.

1. Andare a **Soludon**. Laggiù potranno trovare un letto caldo (ricordate loro che sono settimane che dormono su uno scomodo carro di legno) e potranno riorganizzarsi per proseguire il viaggio. Inoltre, in seguito all'attacco, hanno perso i soldi che avevano speso per pagare il "premio" ai mercanti a capo della carovana (o che gli erano stati promessi come compenso, se facevano parte della scorta). Sono letteralmente al verde, o quasi, ed in queste condizioni è difficile che riescano a

fare molta strada... dovranno ingegnarsi per guadagnare abbastanza da riprendere il viaggio. Per il momento gli converrà accamparsi, e l'indomani marciare verso il villaggio. La storia prosegue con la **Scena 2: Soludon**.

2. Inseguire i banditi, sia per vendicarsi di loro che per impadronirsi del loro bottino. La storia prosegue alla **Scena 1.2: dopo l'imboscata**.

SCENA 1.2 DOPO L'IMBOSCATA

INFORMAZIONI PER I GIOCATORI

Se dopo qualche ora, presumibilmente sul far dell'alba, i PG tornano sul luogo dello scontro, troveranno che dei carri restano solo le intelaiature scheletriche. I cadaveri della gente della carovana sono sparsi dappertutto. I personaggi riconosceranno probabilmente alcuni loro amici, ma di fronte alle ferite mortali che devastano i loro

corpi potranno solo stringere i pugni, impotenti. Il freddo cielo invernale è solcato dal volo dei corvi.

Ruotano in cerchio sopra il luogo del massacro, gracchiando, in attesa di sentirsi abbastanza sicuri da cominciare il loro pasto. Il sentiero è percorso in lungo ed in largo dalle tracce dei banditi, ma queste ultime spariscono non appena si prova a cercarle nel bosco.



INFORMAZIONI PER IL NARRATORE

I PG non possono sapere che **Palmyrus** possiede un potente Scettro magico capace di teletrasportare se stesso ed i membri della banda direttamente presso il loro rifugio. Per questo motivo, la banda di **Garbaz** è apparentemente inafferrabile e sta dando parecchio filo da torcere ai soldati del Conte di Zamoran. Un Mago, se presente nel gruppo, potrà usare i suoi poteri di Magia Astrale per accorgersi che poche ore fa è stato usato un Incantesimo dell'Arcano di Magia Dimensionale, i cui residui energetici aleggiano ancora nell'aria.

Non sarà però in grado di dire nulla di più. In ogni caso, seguire i banditi è impossibile. Se i PG hanno l'idea di frugare tra i resti della carovana, il Narratore può far trovare loro uno o più dei seguenti oggetti (eventualmente, può tirare 1D6 per determinare casualmente di quale oggetto si tratta):

- 1D6 spade;
- 1D6 spadoni a due mani;
- 2D6 frecce degli Orchetti con la punta coperta da una viscida sostanza verdastra (si tratta del **kulkar**, lo stesso veleno vegetale descritto nella **Scena 1**).
- 1 ascia bipenne sporca di sangue di Orchetto;
- 1 arco lungo elfico dalla corda spezzata (occorre applicare una corda di ricambio prima di usarlo, ma se un PG lo fa avrà la lieta sorpresa di aver trovato un arco di eccelsa fattura, che garantisce un +1 al tiro di attacco).
- 1D6 scudi rotondi piccoli.

Non c'è altro; **Garbaz** ed i suoi hanno portato via tutti i preziosi, le armature e le armi che sono riusciti a trovare. L'unica possibilità che resta ai PG è di recarsi a **Soludon**.

SCENA 2: SOLUDON

Fate riferimento alla MAPPA 2. I PG arrivano a **Soludon** nel pomeriggio. Prendete spunto dalla seguente descrizione:

“Davanti a voi il sentiero si apre su un costone roccioso che sovrasta un impetuoso torrente montano. Le acque precipitano spumeggiando in un profondo laghetto, disegnando un arcobaleno nella luce incerta che piove dall'alto. Davanti a voi, abbarbicate alla roccia, si mostrano delle case di legno e pietra, costruite l'una a ridosso dell'altra come a cercare conforto reciproco in questi tempi bui. Sono tutte abitazioni a due piani, collegate da passaggi in pietra che sovrastano le strade. L'odore aromatico del legno e della carne cotta che sale dai comignoli fumanti vi fa desiderare un pasto caldo. Vi addentrate nel villaggio, percorrendo in fila indiana le stradine lastricate di arenaria, guardandovi intorno. Tutti coloro che incrociate – omoni tozzi e muscolosi, con la pelle rugosa annerita dal riverbero della neve – fingono di ignorarvi, ma in realtà vi siete accorti da tempo che i vostri movimenti sono seguiti con circospezione e curiosità da occhi sconosciuti che vi osservano dalle finestre delle case.”

INFORMAZIONI PER IL NARRATORE

La gente di **Soludon** è diffidente nei confronti degli stranieri, ma non necessariamente ostile. Sono persone semplici, superstiziose e sospettose, fedeli all'Impero fino a che quest'ultimo le lascia libere di vivere la loro vita, ed apertamente maldisposti nei confronti di chi pratica la Magia. La comunità è guidata da un consiglio di anziani; non vi si trova alcuna guarnigione del Conte di Zamaran. Le persone più in vista, a parte i membri del consiglio, sono **Hurn**, il Capo Boscaiolo, ed il vecchio **Farth** (un anziano medico erborista, privo di poteri magici: vedi LOCAZIONE 1). In città si trovano inoltre un fabbro (l'unico Nano della comunità, un vecchio furbaastro privo di un occhio chiamato **Gundar**; vedi LOCAZIONE 2), ed una locanda (“Alla Birra del Boscaiolo”: vedi SCENA 3). Tutti e tre gli esercizi commerciali si trovano nella piazza principale, attorno al tempio di Silvindor (LOCAZIONE 3), il dio della montagna, della caccia e della pesca. Al tramonto il fabbro e l'erborista chiudono, per cui i PG hanno solo un'ora per recarvisi la sera del loro arrivo (al limite potranno visitarle il giorno dopo – vedi in seguito). In APPENDICE si trovano le statistiche di tutti i PNG sopra elencati.

Appena i PG entrano in città vengono subito notati, e la notizia della loro presenza si sparge di bocca in bocca. Se decidono di denunciare l'attacco alla carovana verranno introdotti da qualunque passante presso l'abitazione di uno degli anziani chiamato **Ophel** (un Uomo Comune – vedi APPENDICE –, che, a dispetto del suo titolo, è un omone muscoloso sulla quarantina), che li interrogherà sulle modalità dell'attacco e parlerà loro della banda di **Garbaz** (informazione 1, vedi **Scena 3.2: informazioni**), lamentandosi del fatto che **Soludon** paga cospicui tributi al Conte, ma che costui non si degna di difendere la loro comunità. Inoltre rivelerà ai nostri che non sono i primi stranieri giunti al villaggio: pochi giorni fa ha fatto la sua comparsa una donna misteriosa scortata da un manipolo di guerrieri, che ha lasciato la cittadina poco dopo (informazione 2, vedi **Scena 3.2: informazioni**). Ed il giorno prima un altro straniero è arrivato a **Soludon**: ora alloggia alla locanda.

Se i PG gli raccontano della loro fuga dagli Orchetti, **Ophel** manifesterà il suo disappunto.

Non importa che i personaggi cerchino di spiegarli che non c'era più alcuna possibilità di difesa: nella mentalità rozza e sospettosa di questa gente, chi scappa è necessariamente un poco di buono, un codardo disposto a lasciar morire i suoi amici pur di mettersi in salvo. Appena i PG lasceranno la sua abitazione, la voce si spargerà ed il giorno dopo tutta la gente di **Soludon** condividerà, scuotendo la testa, il giudizio di **Ophel**.

Quando i PG prenderanno congedo dall'anziano sarà all'incirca l'ora del tramonto: la bottega dell'erborista ed il fabbro sono ormai chiuse, e a loro non rimarrà che recarsi alla locanda (vai a **Scena 3: la locanda**) oppure al tempio (vai alla **Locazione 3**).

Se non sono andati da **Ophel**, perché non ci hanno pensato o hanno ritenuto più prudente farsi gli affari propri, hanno invece il tempo di visitare la bottega da erborista del vecchio **Farth** e/o la forgia di **Gundar** e/o il tempietto del dio Silvindor. Vai alla corrispondente **Locazione (1-2-3)**. Al termine della visita, l'unico posto in cui si possono recare è la locanda (vai a **Scena 3: la locanda**).



SCENA 3: LA LOCANDA

Fate riferimento alla Mappa 3.

INFORMAZIONI PER I GIOCATORI

“La locanda “Alla Birra del Boscaiolo” non è in grado di ospitare molta gente. È una lunga costruzione a due piani nella piazza principale del villaggio: le camere in affitto occupano il piano superiore. Al piano terra si trova invece un lungo bancone di rovere, dietro cui l’oste spilla generosi boccali di birra prodotta in proprio. Ci sono cinque tavoli innanzi alla mescita; quattro sono occupati da Uomini intenti a giocare a carte, insultandosi bonariamente ma con violenza, e a fumare la pipa. L’odore del tabacco si mescola a quello del cuoio e vi sembra di sentire sulle labbra il sapore alcolico della birra”.

INFORMAZIONI PER IL NARRATORE

Pernottare una notte alla locanda (vitto compreso) costa 2 ma a personaggio se si desidera passare la notte nel dormitorio comune, o 4 ma per fruire di una delle 4 camera doppie. L'unica camera singola (che costerebbe 6 ma) è stata occupata da uno straniero di passaggio (**Albaar**, vedi in seguito). Le camere doppie sono attualmente vuote ed il dormitorio comune, una stanza da 10 posti affollata da scomodi letti a castello, ospita per questa notte solo 2 innocui boscaioli (Uomini Comuni, vedi APPENDICE) che penseranno a farsi gli affari propri.

La cucina (**mappa 03**) contiene solo un armadio pieno di padellame, piatti e bottiglie. Il ripostiglio al primo piano è ingombro di spazzoloni e secchi di metallo, oltre a materiale per le pulizie (sapone, liscivia, etc.). In tutte le camere ci sono uno o due letti, un comodino (vuoto) ed uno sgabello; il dormitorio comune contiene invece 5 letti a castello per un totale di 10 posti. Non c'è il bagno: a questo scopo, all'esterno (sul retro della locanda) ci sono un orinatoio e una latrina.

L'oste è un Uomo sulla trentina chiamato Dasfaber (Uomo Comune, vedi APPENDICE). È pettegolo, curioso (come richiede la sua professione), nervoso e magro come un chiodo. La sua locanda viene usata principalmente come luogo di ritrovo delle squadre di boscaioli della comunità, che amano giocare a Khunka (un popolare gioco Nanico simile alla dama) o a carte, fumando e bestemmiano tra un boccale di birra ed il successivo.

Come al solito, appena entrati i PG saranno notati immediatamente. In particolare, **Hurn** il Capo Boscaiolo è presente (sta bevendosi una birra al bancone) e li squadrerà da capo a piedi. **Hurn** è un omaccione alto quasi due metri. Indossa una blusa di lana a scacchi ed il suo volto rude è incorniciato da una folta barba scura. Appena i PG

si recheranno al bancone, l'oste li bombarderà di domande (*"Eih, certo che è una novità vedere degli stranieri qui, arrivati da soli, per giunta, senza una carovana... da dove venite? Avete affari da sbrigare? Per quanto vi fermate?"*). Se i PG racconteranno dell'imboscata alla loro carovana, e di essere scappati in seguito all'attacco degli Orchetti, sentiranno su di sé occhiate cariche di biasimo e non troveranno nessuno disposto a scambiare informazioni (vedi in seguito). È probabile, inoltre, che **Hurn** il Capo Boscaiolo sfidi a braccio di ferro il più forte PG del gruppo per "dargli una lezione" (vedi in seguito). Se invece rispondono in modo sgarbato a Dasfaber, magari intimandogli di farsi gli affari suoi, riceveranno plausi di incoraggiamento e risate di complicità da parte degli altri avventori. **Hurn** prenderà spunto dall'episodio per sfottere l'oste troppo ciarliero: *"Stavolta hai trovato pane per i tuoi denti, eh, vecchia comare? Stranieri, non temete: non siamo tutti ansiosi di farci gli affari altrui, qui. Lasciate che mi presentino: sono **Hurn**, il Capo Boscaiolo. Vi offro una birra. Su, Dasfaber, muoviti, sono certo che in quel corpo hai altri muscoli funzionanti, oltre alla lingua..."*.

Se i PG ricambiano l'offerta di **Hurn**, o comunque offrono da bere a qualcuno dei presenti, potranno venire a conoscenza di una o più informazioni (a discrezione del Narratore) di quelle elencate presso la SCENA 3.1: INFORMAZIONI. Attenzione: se hanno commesso l'errore di parlare della loro fuga tutti i presenti rifiuteranno le loro offerte di dialogo in modo cortese ma fermo. In caso di insistenza dei PG, **Hurn** si farà avanti e sfiderà a braccio di ferro il più forte del gruppo (*"Non ci piacciono granché gli stranieri qui, specie quelli che non hanno il fegato di vedersela con dei luridi Orchetti. Io però sono Umano. Sempre che tu non abbia paura, che ne diresti di farmi vedere cosa sai fare?"*). Vai alla SCENA 3.2: BRACCIO DI FERRO.

NOTA PER IL NARRATORE.

Il boccale di birra costa 5 mr (5 monete di rame, 1/2 ma). Un PG può berne senza problemi un numero pari a FOR/3 (arrotonda per difetto); dopodiché, per ogni boccale in più, dovrà effettuare un check sulla FOR contro una difficoltà pari a FOR+2+N (con N = numero di boccali in più). Se fallisce, si ubriacherà e fino a che non trascorrerà una notte

di sonno dovrà subire gli effetti dello stordimento (Manuale di Dimensioni, pag. 55).

SCENA 3.1: INFORMAZIONI

Parlando con la gente della locanda e/o con **Hurn**, a seconda anche di ciò che domanderanno, i PG possono venire a conoscenza a discrezione del Narratore di una o più tra le seguenti informazioni:

1. La banda di banditi che si aggira lungo le pendici dei Monti Lorni è guidata da un brutale assassino Orchetto di nome **Garbaz**. Con lui lavora un Mago rinnegato di nome **Palmyrus**, estremamente potente e pericoloso [se nel gruppo dei PG è presente un Mago, un check su CON a difficoltà 19 gli permetterà di ricordare la storia di un giovane Stregone di Yllistiria che, accecato dall'avidità, commerciava in veleni proibiti per conto della Setta degli Assassini. Una volta scoperto, fu espulso con disonore dall'Accademia. Il fatto fece parecchio scalpore diversi anni or sono, quando il PG Mago era solo un Apprendista]. La banda di **Garbaz** ha sempre lasciato in pace **Soludon**, probabilmente perché l'Orchetto sa che i boscaioli non nuotano propriamente nell'oro, ma le sue razzie stanno danneggiando ugualmente la comunità dal momento che scoraggiano le carovane dal passare per i Monti Lorni. Purtroppo il Conte di Zamoran non fa niente per proteggere i suoi sudditi...
2. Negli ultimi giorni c'è stato parecchio movimento in città. L'altro ieri è giunta qui una donna scortata da un gruppo di guerrieri che sembravano sapere il fatto loro. Ha chiesto informazioni alla locanda e poi è partita alla volta delle montagne. Ieri, invece, è arrivato un Uomo che si è detto disposto di pagare profumatamente chi volesse accettare di fargli da scorta per un viaggio piuttosto "delicato". Ha detto di chiamarsi **Albaar** e di essere un mercante, ma indossa strani gioielli e probabilmente è uno Stregone. *"Noi non amiamo gli Stregoni. Il valore di un uomo si misura dalla sua capacità di impugnare il freddo acciaio, non dalla sua abilità a biasciare parole in lingue dimenticate, nascondendosi dietro il suo manto di magia."* Naturalmente, non ha trovato nessuno che

fosse disposto a seguirlo. Adesso alloggia qui, e anche oggi ha rinnovato (invano) le sue offerte.

- Domani notte ci sarà una grande festa. La notte di domani è sacra agli déi, e si canterà e ballerà tutta la sera. *"Naturalmente siete invitati anche voi, stranieri, noi siamo gente semplice, ma ospitale"*. [Un PG che abbia la capacità di Astronomia, facendo un check contro una difficoltà di 19, si ricorderà che domani notte si verificherà una congiunzione astrale che accade solo una volta ogni cinque anni. Un successivo check in Storia o Miti e Leggende a difficoltà 18 – o in Occultismo, a difficoltà 19 – gli permetterà di sapere che tale notte era ritenuta sacra ad un'antica dea dell'oscurità, ed è nota in magia per essere adatta a particolari riti magia cerimoniale necromantica. Un Necromante eventualmente presente giungerà alle stesse conclusioni effettuando un singolo check sulla sua abilità di Necromanzia ad una difficoltà di 20.].

Vai alla SCENA 3.3: ALBAAR.

SCENA 3.2: BRACCIO DI FERRO

Se il PG accetta la sfida, lui ed **Hurn** prendono posto su un tavolo che viene rapidamente sgomberato. Gli avventori della locanda (e gli altri PG, presumibilmente) fanno cerchio attorno a loro. I boscaioli incitano il loro Capo a gran voce.

La FOR di **Hurn** è pari a 14 punti.

Lo scontro si svolge attraverso confronti di FOR successivi tra i due contendenti. Le braccia partono in posizione verticale, ed ogni check vinto permette di spingere in basso il braccio dell'avversario di circa 30 gradi. Vince chi per primo sposta il braccio dell'avversario di 90 gradi rispetto alla posizione verticale (cioè lo costringe ad

appoggiarlo sul piano del tavolo). Nel caso che un confronto superi di 10 o più punti il totale dell'avversario, i gradi guadagnati sono 60 anziché 30.

Se nel gruppo è presente un Mago in grado di aiutarlo, o il gruppo possiede degli oggetti magici per aumentare la FOR, il PG può ricorrervi se lo desidera prima di effettuare i tiri – e possibilmente facendolo di nascosto. Se vengono scoperti ad usare la Magia, i PG verranno duramente malmenati e buttati letteralmente fuori dal villaggio (il che comporta che l'avventura ha termine). Nota: usare poteri necromantici / psichici / taumaturgici contro **Hurn** per indebolirlo può essere altrettanto utile, ma se i PG dovessero essere così stupidi da farsi scoprire verrebbero non solo malmenati, ma addirittura linciati senza pietà dai presenti: l'avventura avrebbe termine.

Indipendentemente dal fatto che sia o meno stato aiutato, se il PG vince il confronto il braccio del boscaiolo si abbatte con uno schianto sul legno. Massaggiandosi il polso, **Hurn** commenta: *"Accidenti, straniero, ne hai di forza da vendere! Beh, complimenti. Immagino che tu non abbia avuto davvero altra scelta con quei dannati mostri, un colpo della tua arma dovrebbe essere sufficiente ad insegnar le buone maniere persino ad un Orco. Scusami per prima. Senti, sai che ti dico? Andiamo al bancone, ti offro da bere."* Vai alla SCENA 3.1: INFORMAZIONI.

Se il PG perde lo scontro, oppure se rifiuta la sfida, Hurn borbottierà con un'alzata di spalle:

"Bene, divertiti coi tuoi amici, stasera. Ma datemi retta: prima lascerete il nostro villaggio, meglio sarà per tutti".

VAI ALLA SCENA 3.3: ALBAAR.



SCENA 3.3: ALBAAR

Se sono venuti a conoscenza dell'informazione numero 2 (SCENA 3.1), i PG potranno desiderare di vedere **Albaar** per saperne di più sul suo "incarico delicato". In tal caso, **Hurn** li

informerà che di sera lo straniero è solito lasciare i suoi alloggi per bere una birra. Se anche non hanno sentito i pettegolezzi sullo "stregone", dopo un po' infatti noteranno un Uomo impaludato in una lunga e preziosa tunica di velluto scendere le scale che portano ai piani superiori. Una corta barbetta d'argento gli incornicia il viso, e due occhi azzurri e penetranti scrutano la folla. Lo sguardo dell'uomo incontra quello dei PG; naturalmente li nota subito (a **Soludon** gli stranieri sono una rarità). Sorridendo, il nuovo arrivato si dirige verso di loro e, con voce soave e cortese, li invita ad unirsi a lui per la cena. "Avete già cenato? No? Molto bene, allora vogliate farmi l'onore di essere miei graditi ospiti".

L'Uomo si presenterà, dicendo di chiamarsi **Albaar** (le sue statistiche sono riportate in APPENDICE) e spiegando senza preamboli di avere urgentemente bisogno di assoldare delle guardie del corpo per una missione piuttosto delicata. "A questi bifolchi" Spiegherà "Ho detto di essere un comune mercante, ma naturalmente non è vero. Sono un modesto Usufruttore di Magia. Solo, se mi fossi presentato come tale, mi avrebbero messo alla porta. Questa gente... sono come bambini. Buoni, fondamentalmente, ma diffidenti verso ciò che non capiscono. Meno male che vi ho incontrati. È evidente che voi siete diversi, e che potreste aiutarmi".

Se i PG si mostrano interessati, **Albaar** sospira di soddisfazione e li invita nella propria stanza (al piano rialzato) per discutere lontano da orecchie indiscrete. Altrimenti, cerca di convincerli col miraggio di una cospicua ricompensa. Se ciò non è sufficiente ad interessarli, si offrirà di aiutarli a sua volta. Ad esempio, se i PG si lasciassero sfuggire che sono diretti a Nord, potrebbe suggerire qualcosa del tipo: "Molto bene, amici miei! In tal caso penso che potremmo metterci d'accordo. Oltre a fornirvi una ricompensa degna della mia gratitudine, vedrò di abbreviare il vostro viaggio con la Magia... pensateci... giungereste a destinazione a costo zero ed in brevissimo tempo!". Se fallisce anche questa proposta, **Albaar** tenterà di fare leva sul loro buon cuore: "Vedete, se non trovo nessuno dovrò imbarcarmi in questa impresa da solo... è assolutamente necessario che parta domani... e potrei morire; anzi, probabilmente morirò. Ma sono pronto a farlo, perché ne va della salvezza di molte persone. Lasciate almeno che vi spieghi la natura del mio problema...".

Se, nonostante tutto, i PG persistono nel rifiuto, il Mago scatterà in piedi infuriato ed esclamerà: "Molto bene. Sciocchi! Sareste diventati ricchi! Ma suppongo che ciascuno debba essere libero di seguire il proprio destino. Addio!" I PG hanno a questo punto un'ultima possibilità di cambiare idea. Se fermano **Albaar**, lo Stregone si calma immediatamente e, con voce melliflua, aggiunge: "Ero certo che foste persone ragionevoli, dopo tutto. Bene, seguitemi nei miei alloggi... vi spiegherò in dettaglio per qual motivo abbisogno del vostro aiuto...".

Se i PG lasciano che il Mago se ne vada, l'avventura ha termine.

Se i PG accettano almeno di saperne di più sull'incarico, vai alla **SCENA 3.4: NELLA STANZA DI ALBAAR**.

SCENA 3.4: NELLA STANZA DI ALBAAR

INFORMAZIONI PER I GIOCATORI.

"Le scale che danno sul pianerottolo del secondo piano scricchiolano sotto il vostro peso. Le pareti hanno un aspetto cadente e sono coperte da un sottile velo di untume e sporcizia. Il Mago apre una porta e vi invita ad accomodarvi in una piccola stanza di 6 x 3 metri, arredata in modo spartano con una piccola branda, un armadio ed una scrivania. Il buio della notte penetra dai vetri sporchi di una finestra che dà sul laghetto sottostante; l'aria vibra sommessamente del rumore della cascata. In un angolo della stanza è situato un baule di ferro arrugginito dall'aspetto miserevole. "Vogliate scusare la povertà di questo alloggio", comincia il Mago. "Naturalmente sono qui in incognito: non è molto salutare attraversare queste contrade portandosi dietro troppi oggetti preziosi, con tutti i banditi che ci sono in giro." Poi esegue un complicato movimento con le dita ed il baule di ferro si trasforma in un forziere d'acciaio brunito, finemente cesellato, decorato da rune dorate. La visione dura un istante: il recipiente riassume subito il suo aspetto originale".

INFORMAZIONI PER IL NARRATORE.

Se qualcuno dei PG gli fa notare che deve essere molto sicuro di sé per rivelare ad un gruppo di sconosciuti il suo segreto, **Albaar** scoppiierà a ridere e risponderà: "Più che altro, messere, se voi provaste a costringermi ad aprire quel cofano, o provaste, me mor-

to, a scassinarlo... beh, temo che di questa locanda resterebbe solo l'indirizzo". Poi, sorridendo: "È mia abitudine predisporre alcune trappole magiche per difendere ciò che mi appartiene... però volevo che capiste che le mie non erano millanterie, quando vi ho assicurato che sareste stati ben pagati".

Albaar rinnova l'invito ad accomodarsi. Dopodiché racconta loro che in passato queste terre erano dominio incontrastato di un potente Arcimago, un abilissimo necromante di nome **Necrobis**, che terrorizzava tutta la Contea di Zamoran. Costui imponeva ingenti tributi alla gente, ed inviava le sue legioni di non-morti contro coloro che sfidavano la sua autorità. Tuttavia, un giorno **Necrobis** fu sconfitto ed ucciso da un manipolo di eroi... ma il suo immenso tesoro non fu mai ritrovato. **Albaar**, invece, è convinto di esserci riuscito. Spulciando gli archivi situati nei sotterranei dell'Accademia di Yllistiria ha rinvenuto una mappa assai precisa, incisa all'interno di una gemma, in cui il necromante in persona avrebbe impresso le indicazioni per accedere alle sue Aule Segrete. Ora quella gemma è con lui, all'interno del baule.

*"C'è però una piccola questione" Spiega il Mago "Dovete sapere che la notte di domani sarà una notte molto particolare. Si verificherà una rara congiunzione astrale che gli antichi chiamavano "delle tre stelle", ed il momento sarà propizio per operazioni di alta magia. Noi Stregoni la chiamiamo "la notte della dea". Ora, a Nord di **Soludon** esiste un colle sacro, sulla cui sommità si trova un cerchio di pietre magiche. Solo se esposta alla luce della luna in un momento molto preciso, a mezzanotte della notte della dea, la gemma rivelerà al suo possessore il luogo esatto in cui si trovano le Aule Segrete di **Necrobis**. La nostra missione consisterà, innanzitutto, nel raggiungere quel colle entro la mezzanotte di domani, in modo che io possa interrogare la mappa. Dopodiché, ci recheremo nel luogo che essa ci indicherà per recuperare il tesoro".*

Un Necromante eventualmente presente tra i PG può effettuare un check sulla sua abilità di Necromanzia contro una difficoltà di 20, sempre che non l'abbia già fatto nella **SCENA 3.1: INFORMAZIONE**. In caso di successo, alle informazioni fornite da **Albaar** aggiungerà la conoscenza del fatto che, anticamente, la notte della dea era considerata pro-

pizia per effettuare sanguinari riti necromantici. Se chiederà spiegazioni in merito, il Mago farà spallucce e replicherà: "Ebbene? Sono sulle tracce di un tesoro accumulato da un Necromante. La cosa non mi stupisce".

A questo punto i PG potrebbero chiedersi perché il Mago ha tanta ansia di procurarsi una scorta. Oppure, se sono venuti a conoscenza della donna che è passata dal villaggio prima di **Albaar**, potrebbero domandargli se la conosce. In entrambi i casi il Mago sospirerà e, scuotendo la testa, spiegherà loro che la donna è sua sorella minore **Sheila**, e che la sua presenza costituisce un grave ostacolo al compimento della sua missione. "È anche lei una Usufruttrice di Magia. Però, a differenza di me, ha deciso di seguire il sentiero del Male. È una Necromante piuttosto abile, e desidera mettere le mani sul tesoro del suo illustre predecessore per scopi che non conosco e che sinceramente desidero continuare ad ignorare. Ma devo impedirglielo a qualunque costo: ne andrebbe della vita di troppi innocenti. È per questo che sento il bisogno di viaggiare in compagnia di un pugno di valorose guardie del corpo. **Sheila** è una donna spietata, non esiterebbe ad uccidermi pur di trovare quel tesoro. Inoltre potrebbe essere in possesso di una copia della mappa, e devo assolutamente batterla sul tempo...".

Esaurite le spiegazioni, il discorso cadrà probabilmente sul compenso dei PG. **Albaar** si mostra estremamente liberale: "Del tesoro del Necromante, a me interessano solo gli oggetti magici. Sarete liberi di tenervi tutto ciò che troveremo: oro, gemme, tutto. Vi posso permettere di prendere persino armi magiche minori e armature stregate: rispetto ai libri di **Necrobis** sono solo gingilli, e non mi interessano". Se per convincerli a seguirlo **Albaar** aveva fatto loro altre promesse, ora ribadirà di essere pronto a mantenerle. Inoltre, quale segno di buona volontà da parte sua, consegna ai PG un sacchetto contenente 100 monete d'argento per provvedere, l'indomani mattina, ad acquistare tutto l'equipaggiamento di cui ritengono di avere bisogno.

Se qualche PG chiede cosa **Albaar** abbia intenzione di fare con gli oggetti del Necromante, questi lo fisserà negli occhi e gli risponderà: "I libri di **Necrobis** contengono informazioni su incantesimi e poteri innominabili e blasfemi. Non credo che vi sia chiaro quanto siano pericolosi. Li voglio per distruggerli, perché nessuno potrà ritenersi al sicuro nel-

la Contea di Zamoran finché simili abomini potranno cadere nelle mani sbagliate. Quanto agli altri oggetti, li potè ad Yllistiria perché siano esaminati, catalogati e riposti nel museo dell'Accademia. Siccome nessuno fa niente per niente, in cambio i Maghi hanno promesso di elevarmi al rango di Consigliere dell'Accademia. Così, eccomi qui”.

A questo punto si suppone che i PG accettino di seguire il Mago. **Nota:** le loro motivazioni non sono importanti. Se è presente qualche Necromante, ad esempio, è possibile che accetti la proposta di **Albaar** solo per cercare di impadronirsi degli oggetti di **Necrobis**. L'essenziale è che i PG accettino l'ingaggio del Mago: i motivi per cui lo faranno sono irrilevanti.

Se i PG non hanno già pagato in anticipo vitto ed alloggio, Albaar si offrirà di farlo al posto loro (“Ormai lavorate per me, quindi tocca a me provvedere alle vostre necessità in modo che possiate espletare il vostri compiti con la massima efficienza”).

L'indomani mattina potranno, se lo desiderano, visitare la forgia di **Gundar**, la bottega di **Farth** ed il tempio di Silvindor per prepararsi all'avventura e/o ottenere altre informazioni (**Localizzazioni 1-2-3**). Effettuati gli ultimi acquisti, vai alla **SCENA 4: IN VIAGGIO**.

Se i PG invece si tirano indietro, il Mago si irrita ma cercherà di convincerli a cambiare idea. Se i suoi sforzi saranno vani passerà alle minacce: “Eih, ora siete a conoscenza di segreti troppo pericolosi e delicati perché io possa lasciarvi andare impunemente. Ripensateci o saranno guai!” Se i PG insistono, **Albaar** sibilerà con voce glaciale: “Peggio per voi. Vi avevo avvisati. Non posso permettervi di correre il rischio che mi seguitate, o che cerciate di contattare mia sorella”. Poi li attaccherà colpendo per uccidere. È probabile che sarà lui ad essere sconfitto, anche se per i PG sarà un osso duro da rodere. La stessa situazione potrebbe verificarsi se i PG decidessero di eliminare il Mago per impadronirsi dei suoi preziosi e partecipare alla ricerca del tesoro per conto proprio.

In seguito alla morte di **Albaar** il suo prezioso baule si trasformerà in un inutile contenitore pieno di cianfrusaglie; la stessa “pietra della mappa” diverrà un comune ciottolo di granito. Questo perché la storia che il Mago ha raccontato ai PG è fondamentalmente falsa e ci sono ancora molte

cose che essi ignorano. Indipendentemente da chi vincerà lo scontro, in ogni caso, l'avventura ha termine.

SCENA 4: IN VIAGGIO

Fate riferimento alla Mappa 4.

INFORMAZIONI PER I GIOCATORI.

“Il sole splende alto nel cielo. Le montagne, azzurre di ghiacciai scintillanti nel mattino, incombono su di voi da tutti i lati. Il villaggio di **Soludon** giace da qualche parte alle vostre spalle, e sembra così piccolo ed insignificante di fronte alla grandezza delle pareti di granito che lo circondano...”

Albaar apre la fila. È taciturno, silenzioso. Il baule che avete visto la sera prima è scomparso; dubitate che il Mago se lo porti dietro nello zaino, che non sembra particolarmente carico di roba. Ma alle vostre domande lo Stregone ha dato risposte evasive e per ora avete deciso di non insistere”.

INFORMAZIONI PER IL NARRATORE.

Consulta la **mappa 04**. I PG devono decidere dove dirigersi. A seconda della loro scelta, recati alla **Localizzazione** corrispondente (da **4** a **7**). Prima della fine della giornata avranno il tempo di visitare solo 1 o al massimo 2 localizzazioni, a seconda del tempo che impiegheranno ad affrontare i vari imprevisti (se la partita va troppo per le lunghe, il Narratore è libero di eliminare le localizzazioni che ritiene più opportune). Ovviamente, la posizione delle localizzazioni sulla **mappa 04** (riservata al Narratore) è puramente indicativa; se lo desidera, quest'ultimo può cambiare la loro disposizione. Terminata l'esplorazione, cadrà la sera. Se i PG sono ancora vivi, vai alla **SCENA 5: MISTERI**.

SCENA 5: MISTERI

INFORMAZIONI PER I GIOCATORI.

“Il tramonto stende un regale manto di fuoco sulle spalle rugose delle montagne. Dopo una giornata di cammino, così ricca di eventi, siete stanchi e vi accampate brevemente per una sosta. La luna piena splende in un cielo sempre più cupo. Tre stelle, brillanti come altrettante scintille fuggite al crogiuolo del forgiatore, formano un triangolo sbilenco poco sopra la linea dell'orizzonte. **Albaar** le fissa intensamente.

—Quando quelle stelle formeranno un perfetto triangolo equilatero—Spiega—Il tempo sarà propizio

per lanciare l'incantesimo. Per allora sarà meglio essere giunti a destinazione. La notte della dea ha inizio. Per fortuna siamo quasi arrivati: un'ora di cammino, due al massimo".

INFORMAZIONI PER IL NARRATORE.

I personaggi devono mangiare. Se non tutti hanno pensato a portare delle razioni, chi resta a digiuno perde 1 punto di Vita per la fatica. Pozioni risananti ed erbe non possono essere utilizzate per prevenire questa perdita di vitalità. Non c'è nemmeno il tempo per cacciare. Durante la sosta, **Albaar** si allontanerà dai PG con la scusa di dover espletare un bisogno fisiologico. Se i nostri sono diffidenti, è probabile che manderanno almeno uno di loro a verificare che il Mago stia dicendo la verità – se è presente, sarà **Gundar** a suggerire l'idea ("Puah! Maghi! La volta che incontrerò un Mago onesto, mi ubriacherò per festeggiare!"). Perché il PG non si faccia sentire è richiesto un check di Furtività (o di DES) contro una difficoltà di 21, oppure di DES contro una difficoltà di 25. In caso di fallimento **Albaar** si accorgerà del personaggio e lo apostroferà con un "Insomma, possibile che non si possa avere nemmeno un po' di privacy? Che ci fai qui?" Se il PG ha abbastanza presenza di spirito risponderà probabilmente che intendeva tenerlo d'occhio in modo discreto (una frase del tipo "siete voi che ci ricordate in continuazione che siamo pagati per proteggervi, no?" sarebbe molto adatta, comunque lascia che il giocatore interpreti il proprio personaggio come meglio crede: è probabile che ne esca una situazione dai risvolti comici, atta a scaricare la tensione narrativa). In ogni caso, il Mago rimanderà indietro il personaggio in malo modo e tornerà al campo dopo una decina di minuti senza profferire parola. Vai alla **SCENA 6: IL PONTE DI UNDBAR**.

Se il PG riesce nel check di Furtività, invece, vedrà **Albaar** aprire lo zaino, guardarsi attorno con circospezione, estrarne una scatolina d'ac-

ciaio, posarla a terra, pronunciare un incantesimo. Un attimo dopo quella che sembrava una piccola scatola riacquisterà le sue dimensioni originali, trasformandosi nel baule che i PG hanno visto nella **Scena 3.4**. Il Mago lo aprirà e ne estrarrà una specie di piatto d'argento, che appoggerà per terra. Poi sputerà al centro del piatto, e da questo si svilupperà una nebbia grigia entro cui si materializzerà il volto di un uomo sulla quarantina, sorridente, dagli occhi scintillanti e dai curati denti bianchi. Si tratta del Mago **Palmyrus**, il rinnegato della banda dell'Orchetto **Garbaz**. Il PG potrà riconoscerlo solo se riesce in un tiro di PER contro una difficoltà di 23 (la sera dell'attacco alla carovana ha avuto solo un istante, nel mezzo della confusione del combattimento, per guardarlo in faccia).

Se il PG non riconosce il Mago rinnegato, può almeno cercare di sentire cosa **Albaar** sta dicendo. Purtroppo è troppo lontano, ed avvicinarsi è fuori discussione (verrebbe certamente scoperto). Se però possiede dei poteri (o degli strumenti) magici atti ad acuire i sensi, può servirsene, se lo desidera. Se lo fa, potrà sentire il seguente scambio di battute:

– ...è sempre un piacere fare affari con te, **Albaar**.

– Già. Piuttosto, tu vedi di non deludermi con quella banda di luridi Orchetti.

– Che mi dici mai? Mi spezzi il cuore! Sai che per te andrei dritto nell'Inframondo...

– Ecco, bravo: attento a non doverci finire veramente, **Palmyrus**.

– Tu non preoccuparti per me. Pensa alla tua, di pelle. Allora siamo d'accordo: io mi occuperò di quella gente, in cambio della somma che mi hai promesso, e tu, per quanto mi riguarda, sarai libero di andare e venire come ti pare.

– Siamo d'accordo. Ci rivedremo quando vedrai il segnale, e vedi di essere puntuale.

– Ci sarò, **Albaar**, ci sarò. I tuoi sospetti sarebbero offensivi, se non ti conoscessi dai tempi dell'Accademia...

– I miei sospetti ti hanno salvato la vita, quando mi hanno permesso di scopri-



re quei tuoi traffici per la Gilda degli Assassini, a Yllistiria, **Palmyrus**. Ora è meglio che vada, o gli altri si potrebbero domandare che fine ho fatto.

Se il PG è riuscito ad ascoltare questa conversazione e sa (come è molto probabile) che **Palmyrus** è il Mago rinnegato della banda di Orchetti che ha assaltato la carovana, si aprono delle interessanti prospettive.

1. I PG possono decidere di affrontare **Albaar** a viso aperto e di chiedergli spiegazioni. In tal caso, prosegui alla **SCENA 7: UNA SGRADITA SORPRESA**.
2. I PG possono far finta di non sapere nulla, per studiare le mosse del Mago e capire quali siano le sue reali intenzioni. In tal caso, prosegui alla **SCENA 6: IL PONTE DI UNDBAR**.
3. Il PG mandato a spiare può avere reperito solo informazioni parziali (non si è ricordato del volto di **Palmyrus**, non è riuscito ad ascoltare la conversazione). In tal caso, se interrogato in proposito **Albaar** si arrabbierà (*"Come vi siete permessi di spiarmi?!"*) e poi si giustificherà dicendo che stava contattando un suo Maestro all'Accademia di Yllistiria per riferirgli che si sta ormai avvicinando al cerchio di pietre sacre di **Necrobis**. I PG, è chiaro, nutriranno dei dubbi, ma saranno costretti a fidarsi della sua parola. Prosegui alla **SCENA 6: IL PONTE DI UNDBAR**.

SCENA 6: IL PONTE DI UNDBAR

Fate riferimento alla mappa 5.

Terminata la sosta, il viaggio riprende fino a che i nostri giungono presso un ponte di pietra che scavalca una profondissima gola tra due montagne.

INFORMAZIONI PER I GIOCATORI.

"Il vento canta una canzone malinconica. Nell'aria che si fa sempre più buia indugiano alcuni fiocchi bianchi, preludio di una nevicata ormai imminente. Davanti a voi intuite le forme di una costruzione di legno e pietra dall'aria antica. Forme di grifoni e gargoyles di pietra appollaiati tra antiche merlature vi lanciano sguardi di sfida. Poi capite che si tratta di una vecchia piazzaforte, edificata di certo ai tempi dei non-umani, che scavalca una gola di cui, nella luce incerta, non riuscite a vedere il fondo".

INFORMAZIONI PER IL NARRATORE.

Sulla sommità dell'arco di ingresso al ponte, in rune Alto-Elfiche, è vergata la scritta *"Questa è la via di Undbar. Transita, straniero, se vieni in pace"*. Le rune potranno essere decifrate da **Albaar** oppure da qualunque PG conosca la lingua Alto-Elfica. Un check riuscito di Storia o Miti e Leggende contro una difficoltà di 20 permetterà di ricordare che Undbar è stato un grande condottiero degli Uomini, secoli or sono. Evidentemente, è stato proprio lui a restaurare questo ponte, quando ormai il popolo che lo aveva costruito era scomparso.

Il fortino, di per sé, è vuoto; ciò che custodiva di prezioso è stato razziato molto tempo addietro.

Sheila ed il suo gruppo di guerrieri vogliono tendere un'imboscata ad **Albaar** ed ai PG proprio su questo ponte. Due arcieri sono appostati sulle merlature al secondo livello ed intendono colpire i loro avversari dall'alto. Contemporaneamente, due dei guerrieri di scorta sono appostati nell'ombra dell'antico posto di guardia a Sud. Non appena **Albaar** ed i PG si troveranno in mezzo al ponte usciranno allo scoperto con l'intenzione di spingerli in avanti, dove li attendono (nel posto di guardia a Nord) **Sheila**, l'ultimo guerriero e l'ultimo arciere. Vedi l'**APPENDICE** (sezione PNG) per le statistiche della Maga e dei suoi amici. Risolvete la battaglia. La donna impegnerà suo fratello in uno spettacolare duello di magia, mentre i PG dovranno vedersela con la scorta di lei.

È un'occasione per giocare un bel combattimento tra due gruppi che si suppone siano all'incirca di pari capacità offensiva (a questo proposito, specie se i giocatori sono pochi, il Narratore può diminuire – o aumentare – come crede il numero dei guerrieri della scorta di **Sheila**); il combattimento si svolge nella semioscurità, mentre il chiarore tremulo di torce e lanterne trae lampi di luce dalle lame sguainate. Intanto, il vento impazzito proveniente dall'abisso tormenta i capelli dei contendenti e rapisce i gemiti dei feriti.

Alla fine del combattimento, i PG dovrebbero essere riusciti ad eliminare tutti o quasi gli uomini di **Sheila**. Proprio quando il combattimento ha termine, i PG saranno testimoni della seguente scena. Leggi, o prendi spunto:

"Gli assalitori giacciono cadaveri ai vostri piedi [oppure: i loro corpi giacciono in fondo alla gola]. Il

sangue chiazza le pareti di pietra. Sulla sommità della torre Nord, **Albaar** e sua sorella **Sheila** stanno combattendo in un tripudio di lampi iridescenti. I Maghi si colpiscono senza pietà, manipolando flussi magici grande potenza, al punto che vi sentite formicolare la pelle e l'aria si accende delle luci dovute agli effetti di retroazione. D'improvviso la donna assesta al vostro protetto un colpo con la sua verga di cristallo; è un attimo, poi **Albaar** si abbatte contro il parapetto della torre e le rocce attorno a lui si spaccano, rovinando nell'abisso. **Sheila** sovrasta suo fratello, i biondi capelli al vento, pronta a dargli il colpo di grazia... state per fare qualcosa, quando **Albaar** grida una parola di potere ed un lampo di pura energia erompe dalle sue dita protese, risplendente come una stella cadente. La notte si illumina a giorno, per poi ripiombare nell'oscurità subito dopo. Contemporaneamente, l'aria viene lacerata come da un tuono; un nuovo bagliore colora il cielo di rosso, e quando la luce magica si estingue il ponte è pieno di Orchetti!"

Come d'accordo, **Palmyrus** ha tenuto le sue truppe pronte all'azione, e quando ha visto il segnale luminoso convenuto con **Albaar** ha attivato il suo Scettro del Teletrasporto per raggiungere il suo socio. Gli Orchetti della banda di **Garbaz** afferrano **Sheila**. La donna cerca di divincolarsi,

ma gli umanoidi ignorano le sue grida, e intanto circondano i PG da ogni lato. Siccome si suppone che siano feriti e provati dopo l'ultimo combattimento, è difficile che pensino di resistere. Se ci proveranno, comunque, verranno rapidamente ridotti all'impotenza ma non uccisi.

"**Palmyrus** sogghigna di soddisfazione e stringe la mano di **Albaar**.

—Complimenti!—Esclama il rinnegato—Vedo che la trappola che hai teso a tua sorella ha funzionato!

—Già—Ripete **Albaar** con soddisfazione—Non potevo sapere quando lei ed i suoi comparì mi avrebbero attaccato... ma se li avessi affrontati da solo, probabilmente sarei stato sconfitto. Così sono stato costretto a reclutare questi idioti—Fa un gesto nella vostra direzione—perché spargessero il loro sangue al posto mio, mentre io stesso facevo da esca affinché **Sheila** uscisse allo scoperto. Il mio piano ha funzionato, direi.

—Sono lieto per te. Ed ora, come d'accordo...—**Palmyrus** protende una mano in un gesto eloquente. **Albaar** scoppia a ridere:—Ma sì, ma sì, mica voglio fregarti! Ecco, tieni!—Il Mago estraе dal suo forziere magico una cassetta di legno, che **Palmyrus** si affretta ad aprire. È così piena di monete d'oro che qualcuna cade a terra, e tra due Orchetti scoppia un feroce litigio





per reclamarne il possesso.

—Eccellente!—Ridacchia il rinnegato.—Dunque addio, vecchio furbaastro d'un **Albaar**. Posso sapere cosa hai intenzione di fare?

—Una passeggiata distensiva nei boschi. Nulla di più.

Sheila si mette a urlare.—No, no, lui vuole...—Ma non può finire la frase. Uno dei banditi la colpisce in pieno viso, spaccandole il labbro.

—Un'ultima cosa, **Albaar**—Interviene **Palmyrus**.—Che ne devo fare di tua sorella?

—Che domande. Falla fuori. Se ti va di divertirti con lei, prima, la cosa non mi riguarda.

Un sorriso malizioso si tende sul volto del rinnegato.—E delle tue... "guardie del corpo"?

—Sono solo un peso, ormai. Elimina anche loro".

Dopo questo scambio di battute, **Albaar** si incamminerà da solo, nella notte, lungo il sentiero al di là del ponte che conduce al cerchio di pietre magiche.

Palmyrus ordina che i PG e **Sheila** vengano legati, che gli vengano tolte armi ed armature, e poi attiva lo scettro del Teletrasporto. Il mondo attorno ai PG svanisce in un'esplosione di luce e tutto si fa buio.

Vai alla **SCENA 8: IL COVO DEI BANDITI**.

SCENA 7: UNA SGRADITA SORPRESA

Se i PG chiedono ad **Albaar** spiegazioni a riguardo della sua comunicazione riservata con lo Stregone rinnegato **Palmyrus**, il Mago prima si infurierà: "Come avete osato spiarmi?!". Poi, messo alle strette, cercherà di giustificarsi dicendo che sta preparando una trappola da tendere a sua sorella,

e che ha bisogno della collaborazione di chiunque sia disposto ad aiutarlo, compreso **Palmyrus**, che è una sua vecchia conoscenza dei tempi dell'Accademia.

I PG non tarderanno a notare, si spera, che il loro protetto frequenta compagnie molto equivoche ("come diavolo fa a fidarsi di un rinnegato?"; "Come spera di diventare un pezzo grosso di Yllistiria se frequenta gente che è stata bandita dalla città?")...

Se, nonostante tutto, i PG decidono di concedere ad **Albaar** il beneficio del dubbio, prosegui alla **SCENA 6: IL PONTE DI UNDBAR**.

Se, come a questo punto è più probabile, non si fidano, il Mago comincerà ad inveire: "E va bene! Nessuno vi trattiene: volete andarvene? Fate pure! Me la caverò benissimo senza di voi!" Il litigio viene bruscamente interrotto dall'arrivo di **Sheila** e dei suoi uomini, che attaccano senza indugio **Albaar** ed i PG. Il combattimento sarà meno spettacolare che se avvenisse presso il ponte di Undbar (**SCENA 6**), ma dovrà finire esattamente nello stesso modo. I personaggi non avranno molto tempo per attaccare **Albaar** o fuggire, visto che saranno subito impegnati in corpo a corpo dai seguaci di **Sheila**. Quando i PG vinceranno, modifica leggermente la descrizione del duello tra i due Maghi: adattala al nuovo ambiente (una radura senza particolari elementi architettonici). Dall'arrivo di **Palmyrus** in poi la narrazione prosegue nello stesso modo.

In ogni caso, la prossima scena è la **SCENA 8: IL COVO DEI BANDITI**.

SCENA 8: IL COVO DEI BANDITI

Fate riferimento alla mappa 6.

INFORMAZIONI PER I GIOCATORI.

"Vi riprendete dopo un tempo che vi è parso interminabile. Sbattete le palpebre, stiracchiandovi i muscoli intorpiditi, e quando finalmente vi abituate di nuovo alla luce vi rendete conto di trovarvi chiusi

in una cella. Si tratta di una stanza di poco meno di 3 x 3 x 3 metri, scavata nella roccia viva, lungo le cui pareti sono state ricavate delle nicchie piene di paglia lurida che servono da giacigli. Notate che il soffitto è punteggiato, ad intervalli regolari, da dei piccoli fori (non più di 3-4 cm di diametro). Un secchio di metallo incrostato di sporcizia, da cui proviene un fetore nauseabondo, funge da latrina. La cella è chiusa da una porta di ferro semi-divorata dalla ruggine. Una torcia accesa brilla sopra la porta, troppo in alto perché possiate raggiungerla.

Sheila si trova con voi. A lei e a tutti i Maghi hanno legato le mani dietro la schiena con grossi bracciali di ferro, a loro volta uniti ad un collare tramite cinghie d'acciaio e quindi ad alcuni anelli nel muro con delle catene lunghe circa 2 metri. Tutti gli altri hanno semplicemente i polsi bloccati da pesanti zeppe di metallo, che identiche catene assicurano agli anelli nel muro. In queste condizioni si riescono ancora a muovere le dita e a ruotare – lentamente – le mani, ma combattere o lanciare Incantesimi è praticamente impossibile”.

Gli anelli nel muro sono robusti e saldamente infissi in profondità. Senza un aiuto di qualche genere, liberarsi è impossibile.

INFORMAZIONI PER IL NARRATORE.

Palmyrus non intende eliminare subito i PG: preferisce prima interrogarli, per cercare di capire cosa abbia in mente il suo amico **Albaar**. Nell'attesa, i personaggi possono fare il punto della situazione e parlare con **Sheila**.

La ragazza è sconvolta. Il suo viso, fino a poche ore prima di rara bellezza, è sporco di sangue raggrumato e solcato dalle lacrime. Uno dei suoi occhi è pesto e gonfio, semichiuso. I bracciali di ferro le stanno scavando la carne dei polsi. Ma non si lamenta per le sofferenze fisiche.

“È terribile” Geme
“Qualcuno deve fermare
mio fratello, qual-
cuno deve fer-
marlo! Ne va

probabilmente del destino stesso dell'Impero!”. Se i PG le chiedono di spiegarsi meglio, lei rivelerà loro che **Albaar** è un pericoloso Necromante, seguace spirituale della setta di adoratori della dea Lylys, Colei che Presiede ai Cancelli della Morte, fondata da **Necrobis** in persona. Quando fu sconfitto, spiega **Sheila**, l'Arcimago Oscuro aveva già preso delle precauzioni per tornare dalla morte. Un suo fedele seguace avrebbe dovuto compiere un rituale all'interno di un antico cerchio di pietre sacro alle divinità abissali, sulle montagne. Il rituale avrebbe avuto effetto se fosse stato compiuto a mezzanotte della notte della dea, quando la congiunzione delle tre stelle avesse raggiunto un allineamento perfetto.

Perciò, la storia del tesoro, della mappa, degli oggetti magici da recuperare, era solo un'elaborata menzogna. **Albaar** vuole riportare in vita il Necromante **Necrobis**. Quando **Sheila** l'ha scoperto ha cercato di fermare suo fratello, ma ha fallito miseramente ed ora è prigioniera nelle mani della banda di **Garbaz**. In compagnia dei PG.

Concedi loro qualche istante per rodarsi nell'impotenza.

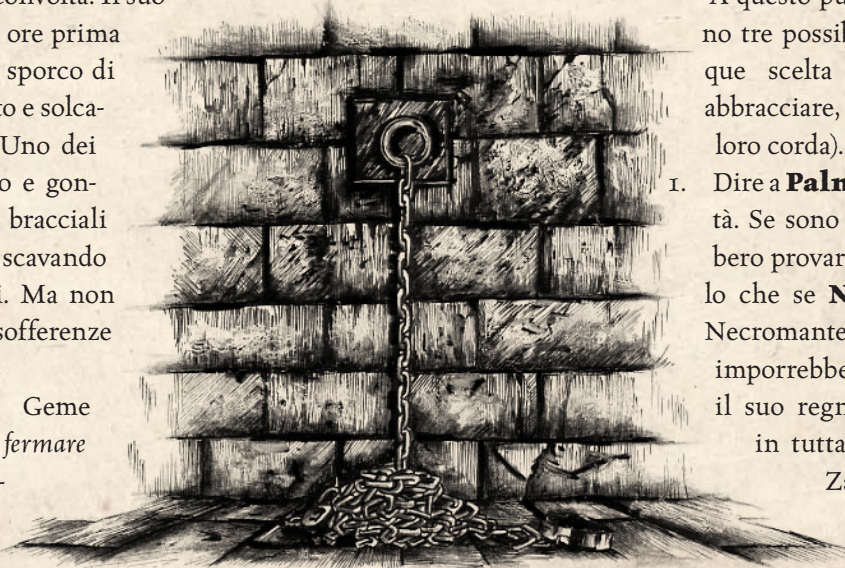
All'improvviso la porta di ferro si apre. Ne entrano **Garbaz**, **Palmyrus**, e due Orchetti armati di lance.

“Bene, bene, ecco i nostri graditi ospiti...” Sghignazza il Mago “Che ne direste di fare due chiacchiere? Che ne direste di dirmi, ad esempio, perché il nostro comune amico Albaar era così interessato ad andarsene a zonzo da solo di notte per i Monti Lorni?”

A questo punto i PG hanno tre possibilità (qualunque scelta decidano di abbracciare, **Sheila** darà loro corda).

- I. Dire a **Palmyrus** la verità. Se sono furbi, potrebbero provare a convincerlo che se **Necrobis** il Necromante resuscitasse imporrebbe nuovamente il suo regno del terrore in tutta la Contea di

Zamoran, e ciò
avrebbe
delle serie



ripercussioni (negative) sui traffici della banda. Persuadere il Mago rinnegato sarà però estremamente difficile. Se gli riveleranno la verità, **Palmyrus** avrà immediatamente l'idea di mettersi al servizio del grande Necromante – posizione che, ne è certo, gli garantirebbe notevoli rendite e poteri decisamente superiori a quelli di cui gode attualmente. I giocatori, con una buona interpretazione, potranno provare a ad insinuare il seme del dubbio nelle certezze dello Stregone (*“Chi ti dice che Necrobis non ti farà fuori o non preferirà trasformare in fedeli zombi i tuoi Orchetti?”*).

Se il Narratore giudica che le loro argomentazioni sono abbastanza convincenti, il Mago sbotterà in un *“Accidenti a voi. D'accordo, lasciate che ci pensi su. A presto”* e se ne andrà, trascinandosi dietro Garbaz ed i suoi scagnozzi. Ora i PG hanno circa una ventina di minuti per tentare la fuga (vai a Scena 8.1: fuga). Durante questo tempo, infatti, **Palmyrus** rifletterà sulla conversazione che ha appena avuta coi PG, ma troverà inconsistenti le loro obiezioni e deciderà di fare fuori l'intero gruppo. Subito dopo, dai fori nel soffitto della cella comincerà a piovere acido (ecco spiegato il perché della ruggine sulla porta). Se i personaggi nel frattempo non hanno agito, sia loro che Sheila faranno una fine orribile; prima di morire, dovrebbero avere il tempo di vedere la carne sul viso dei loro amici sciogliersi come cera. L'avventura è finita.

Se, ad insindacabile giudizio del Narratore, i PG non riescono a convincere il Mago, verranno eliminati immediatamente (**Palmyrus** e Garbaz usciranno dalla cella; subito dopo comincerà la mortale doccia acida).

2. Non dire niente a **Palmyrus**. Se i PG mantengono un ostinato silenzio, o forniscono risposte evasive, il Mago si infurierà e minaccerà la squadra. *“Parlate, o uno di voi morirà subito e gli altri lo seguiranno a breve termine!”*. I PG hanno la possibilità, in qualunque momento, di cedere e di raccontare a **Palmyrus** la verità (vai al PUNTO 1 del presente elenco) o, se gli viene in mente, provare a propinargli la stessa menzogna del tesoro che **Albaar** ha raccontato loro (vai al PUNTO 3. del presente elenco).

L'alternativa è di provare a persuadere il Mago di non essere a conoscenza delle reali intenzioni di **Albaar**. I PG ci possono riuscire se argomentano in modo convincente (a giudizio del Narratore). Se ce la fanno, **Palmyrus** esclamerà *“Dannazione! In tal caso, non mi siete di alcuna utilità!”* e, a meno che i PG non lo richiamino, uscirà dalla cella sbattendo la porta. Un attimo dopo comincerà a verificarsi la mortale pioggia acida descritta al PUNTO 1. del presente elenco. L'avventura ha termine.

Se i PG, a giudizio del Narratore, non riescono a convincere il Mago del fatto che ignorano le intenzioni di **Albaar**, o decidono di persistere nel silenzio, **Palmyrus** ordinerà ad uno degli Orchetti di guardia di uccidere uno dei prigionieri. Il mostro conficcherà la lancia nel petto di uno dei PNG; se il Nano **Gundar** è presente, sarà lui a trovare la morte. Altrimenti, toccherà a **Sheila**. Il PNG morirà all'istante, senza che i PG possano fare nulla per impedirlo. Dopodiché **Palmyrus** esclamerà con disprezzo: *“Il suo sangue ricade sulle vostre mani, non sulle mie. Vi lascerò per tutta la notte in compagnia del cadavere per darvi modo di riflettere su quanto è successo. Domani tornerò e se non mi darete risposte soddisfacenti toccherà ad un altro di voi!”*. Dopodiché lui e gli Orchetti lasceranno la cella. È chiaro che se i PG lasciano passare la mezzanotte, **Albaar** completerà il rituale e **Necrobis** tornerà (l'avventura è finita). L'ultima possibilità che hanno è tentare la fuga. Vai alla SCENA 8.1: FUGA.

3. Verifica se almeno un personaggio riesce in un check di Intuito [Intuito = (PER+CON)/2] contro una difficoltà di 17. Se questo è il caso, il PG ha un'idea: si potrebbe propinare a **Palmyrus** la stessa menzogna sul tesoro che **Albaar** ha raccontato ai PG. Se ad un giocatore viene in mente in modo autonomo questa idea, lascia che la metta in pratica, se lo desidera, senza fargli tirare i dadi.

Il Mago rinnegato si mostrerà estremamente interessato alla faccenda del tesoro. Gli occhi gli brilleranno di febbrile cupidigia, la voce gli si ingarbuglierà per l'emozione. *“Ah, dunque è così! Albaar, maledetto infingardo! A me hai consegnato uno misero cofanetto*

pieno d'oro... ben sapendo che ti aspettava una ricompensa ben maggiore! Ma te la farò pagare, oh, sì, saprò ben prendermi quel che mi spetta!"

A questo punto, indipendentemente da quello che diranno i PG, **Sheila** insinuerà che "A parte mio fratello, io sola so come interrogare la gemma affinché riveli il nascondiglio del tesoro. Portaci con noi e dacci la libertà: in cambio, noi ti aiuteremo a togliere di mezzo **Albaar** e a penetrare il segreto della mappa".

Dopo qualche minuto di riflessione, **Palmyrus** accetta la proposta della donna ed ordina che i prigionieri vengano liberati. Il gruppo viene condotto presso l'infermeria del covo dei banditi (VEDI MAPPA 6, SALA D); li vengono curati con pozioni risananti, impacchi di erbe e piccoli incantesimi taumaturgici, guadagnando 2D6 PV a testa (attenzione che il punteggio di vitalità non superi il valore iniziale). Quindi vengono loro restituite armi ed armature. Poi **Palmyrus** e **Garbaz** li conducono presso la caverna centrale (MAPPA 6, SALA F), dove vivono i membri della banda, ed ordina a questi ultimi di afferrare le armi. Da ultimo, il Mago solleva lo scettro del Teletrasporto ed il covo dei banditi scompare in un unico lampo di luce accecante. Val alla SCENA 9: SCONTRO FINALE.

SCENA 8.1: FUGA.

INFORMAZIONI PER IL NARRATORE.

Se **Sheila** è morta, i PG possono perquisirla (fate fare loro un check sull'Intuito contro una difficoltà di 15 se nessuno ci pensa). Con un check di Borseggiare contro una difficoltà di 18 (o di PER contro una difficoltà di 19) scopriranno un doppiofondo nel tacco del suo stivale destro. Il doppiofondo contiene un anellino di bronzo dall'apparenza insignificante; in realtà si tratta di un potente artefatto geomantico. Se qualcuno se lo infila al

dito, tutti gli oggetti di ferro che indossa si disintegrano, trasformandosi in una finissima limatura nera. Se il Narratore è particolarmente pignolo, visto l'impedimento delle catene può richiedere un check di Prestidigitazione contro una difficoltà di 16, oppure di DES contro una difficoltà di 19. Un fallimento critico (fumble) implicherà che l'anello è caduto per terra ed è rotolato via; i PG perderanno minuti preziosi per cercarlo (sempre che riescano a trovarlo!). L'oggetto, comunque, ha abbastanza energia per funzionare 4 volte prima di scaricarsi e perdere ogni potere. Quattro PG dovrebbero essere in grado di liberarsi dalle catene.

Se **Sheila** è ancora viva sarà lei a rivelare l'esistenza dell'anello e chiederà ad un PG di prenderlo ed usarlo (impedita com'è dalle catene, da sola non riuscirebbe mai a raggiungere il tacco del suo stivale). Fa' loro effettuare tutti i check su DES o Prestidigitazione che ritieni opportuni.

Una volta che una parte del gruppo si è liberata, è possibile sfondare la porta di ferro (essendo mezzo arrugginita, qualunque PG che superi un check sulla FOR contro una difficoltà di 18 ci riuscirà senza problemi) o provare il vecchio trucco di chiamare un secondino. Lascia che i giocatori decidano la loro condotta. Fuori dalla porta ci sono i due Orchetti di guardia che i nostri hanno visto prima. Sono armati di armature di cuoio leggero (protezione: 2), scudi piccoli e lance. Uno di loro possiede un mazzo di chiavi: sono quelle che aprono le porte delle prigioni. Se un PG tenta di



sfondare la porta e fallisce per due volte di seguito, entrambi gli Orchetti entreranno nella cella per vedere cosa sta accadendo (è noto che gli Orchetti non brillano per intelligenza).

Una volta eliminate le due guardie, i PG dovranno muoversi all'interno della **MAPPA 06**; di seguito, è riportata la descrizione delle principali locazioni. Hanno circa 20 minuti di tempo di gioco, dal momento in cui eliminano i due Orchetti di guardia, prima che la loro fuga venga scoperta durante il contrappello. Eventi particolari (come ad esempio la fuga del boia della **Sala C**) comporterà la loro scoperta immediata.

Appena la fuga dei nostri viene scoperta, gli Orchetti si lanceranno alla loro ricerca. Ogni volta che i PG transiteranno in un corridoio, o entreranno in una nuova stanza, ci sarà una probabilità del 70 % che li raggiungano 1D6+1 Orchetti equipaggiati con corpetti di cuoio leggeri (protezione: 2), spade e scudi piccoli che combatteranno contro di loro fino alla morte. È chiaro che a quel punto dovranno sbrigarsi a fuggire o non resisteranno a lungo.

Corridoio A. Celle. Queste celle, attualmente vuote, sono tutte uguali a quella in cui erano rinchiusi i PG.

Corridoio B. Uscita. Questo stretto budello conduce all'ingresso della caverna che i banditi usano come covo. Alla sua estremità 4 Orchetti armati di spadoni a due mani e armature di scaglie (8 punti di protezione, -3 ai Tiri di Attacco e Difesa) vigilano nel posto di guardia. Sono attenti ad eventuali nemici che si avvicinino dall'esterno, pertanto non si aspettano un attacco dall'interno del covo (a meno che non sia stato dato l'allarme!). Se i nostri riescono a passare, sono liberi. Per vedere quale è la loro attuale posizione tra le montagne, consulta la **MAPPA 04** (quella riservata al Narratore). Se hanno trovato lo Scettro del Teletrasporto, o hanno un altro modo per raggiungere istantaneamente il Mago **Albaar**, l'avventura può proseguire alla **SCENA 9: SCONTRO FINALE**. Se invece i PG non hanno strumenti di trasferimento istantaneo, o preferiscono non servirsene, non faranno mai in tempo a fermare lo Stregone. Il Necromante **Necrobis** resusciterà ma i PG saranno almeno riusciti a salvare le loro vite. L'avventura si conclude qui.

Corridoio C. Corridoio di collegamento. È un normale corridoio lastricato di pietra. Tre torce accese, fumiganti, sono appese a ciascuna parete mediante supporti di bronzo infissi nella roccia; le loro fiamme traggono ombre mostruose dai movimenti dei PG.

Sala A. Posto di guardia. Attualmente è vuoto (per fortuna; altrimenti qualcuno avrebbe udito il rumore del combattimento). Abbandonata su un tavolo di mogano si trova una scimitarra; accanto a lei, un pugnale da lancio è conficcato nel legno. I PG possono prendere queste armi, se vogliono. Inoltre, presso il muro est, si trovano due grossi fuusti di acido minerale. Si tratta dell'acido destinato a ricaricare il dispositivo di morte situato in tutte le celle. Se messo a contatto con la carne viva, infligge 1D10 danni per round per 1D10 round. Corrode velocemente i metalli teneri, come il rame, e causa il rapido arrugginirsi del ferro. Non è in grado di attaccare l'acciaio. Viene neutralizzato dall'ammoniaca o dalla polvere di calcare (un PG con Alchimia o Chimica è in grado di ricavare queste informazioni se supera un check su questa Abilità contro una difficoltà di 16). Accanto ai due fuusti si trova un complicato meccanismo d'acciaio composto da leve e ruote dentate: è il sistema che regola l'immissione dell'acido nelle diverse celle.

Sala B. Armeria. Le pareti sono decorate da pannelli di legno dipinti ad olio che ritraggono scene di battaglia. Purtroppo è difficile ammirare i disegni, dato che davanti ad essi si trovano pesanti rastrelliere di legno e acciaio contenenti decine di lance, alabarde, picche ed altre armi lunghe. Su un grosso tavolo di mogano massiccio, sparsi in disordine, ci sono gli oggetti dell'equipaggiamento, le armi e le armature dei PG.

In questa stanza ci sono 3 Orchetti. Non si aspettano l'arrivo dei PG: due sono senza armatura (se la stavano per mettere), ma il terzo indossa un corpetto di cuoio (protezione: 2). Appena vedono il gruppo, afferrano delle lance (perdendo 1 round) e attaccano. L'iniziativa è dei PG.

Dopo lo scontro, se i PG lo desiderano, possono impadronirsi di qualunque arma lunga le cui statistiche siano riportate nel Manuale di Dimensioni (pag. 37). Inoltre, possono recuperare le loro armi ed il loro equipaggiamento.

Sala C. Sala delle torture. Contiene una "vergine di ferro", rulli forniti di lame metalliche, gabbie irte di spunzoni acuminati, una collezione di schiacciapollici e stivaletti della strega, nonché vari tipi di tenaglie, seghe, chiodi, mazze ed altri oggetti simili. Al centro della sala c'è un tavolaccio di legno, sporco di umori raggrumati, sopra il quale è legato il corpo straziato di un Uomo. Chino si di lui, un Orchetto che indossa un grembiule chiazzato di sangue gli sta infilando un bisturi nella pancia. Il Narratore può richiedere un tiro di shock contro una difficoltà di 11.

Il boia è privo di armatura e, alla vista dei PG, cercherà di scappare. Se ci riesce darà l'allarme. L'Uomo sul tavolaccio è morto.

Sala D. Infermeria. Da questa caverna proviene un intenso odore di erbe. L'ambiente è ingombro di calderoni fumiganti, scaffali pieni di pozioni e barattoli contenenti parti vegetali tritate. In questa sala lavora un medico umano rinnegato che possiede i rudimenti della Taumaturgia (Livello III). A parte **Palmyrus**, è l'unico Uomo nel covo (vedi APPENDICE, sezione PNG). Quando arrivano i PG sta curando una piccola ferita ad un Orchetto (senza armatura e disarmato). I nostri possono sorprenderli ed averne facilmente la meglio; se messo alle strette, l'uomo si difenderà con un pugnale ricurvo avvelenato (1D4 di danni variabili, ritardo o all'iniziativa; è cosparso di veleno vegetale con potenza 16 che paralizza per 2D10 round chiamato **kulkar** – cfr la SCENA 1). Eliminati o ridotti all'impotenza i due occupanti

della sala, i PG avranno il tempo di effettuare una veloce perquisizione. Rinverranno così 3 dosi di pozione di salute, 6 dosi di erbe cicatrizzanti e 4 dosi di siero antiveneno (per le specifiche di questi oggetti, consulta la tabella presso la **LOCAZIONE 1**). Se si trattengono più a lungo, rischieranno di venire scoperti.

Sala E. Cucine. Attualmente sono vuote e i fuochi sono spenti, anche se per questi locali ristagna un disgustoso odore di fritto, aglio e spezie. Nasconde in un piccolo armadio si trovano 3 bottiglie di Khazda, la forte birra Nanica.

Sala F. Caverna principale. È qui che



vive il grosso della banda. La caverna è stata trasformata in una specie di accampamento militare. I banditi che non sono di guardia o non stanno compiendo scorrerie dormono su luridi pagliericci, giocano a dadi, mangiano, si azzuffano e bestemmiano, in attesa degli ordini di **Palmyrus**. Di norma questo locale contiene da 5 a 50 Orchetti. Quando arrivano i PG ce ne sono diverse decine (il numero esatto è a discrezione del Narratore); passare con la forza è quindi una pessima

idea. I PG potrebbero attendere che scatti l'allarme (preferibilmente nascosti da qualche parte); in tal caso la caverna si svuoterà mentre i banditi cominceranno a cercarli ed al suo interno rimarranno (per pochi minuti) solo 6 mostri. Alternativamente, potrebbero servirsi della Magia per alterare il loro aspetto, o diventare invisibili; potrebbero catturare

un Orchetto e costringerlo a condurli attraverso il locale fingendo di essere il loro carceriere, e così via. Ci sono varie possibilità: lasciate che i giocatori si spremano le meningi.

Sala G. Latrine. Niente più di un bugigattolo sporco e maleodorante. Nonostante sia inverno, un piccolo sciame di mosche ronza pigramente sopra i fori nel pavimento. Le pareti sono sporche di carbonella e piene di graffiti, scritte oscene, bestemmie ed insulti.

Sala H. Alloggio di Garbaz. Questo alloggio è strutturato come lo sarebbe una tenda degli Orchetti. È composto da un salone più grande, in cui fa bella mostra di sé un trono di legno decorato da ossa di animali e piume di uccelli; per il resto è privo di mobili ed il pavimento è coperto di paglia. Alcune spade e scudi pendono dalle pareti, come trofei. Nell'altra stanza c'è un pagliericcio ed una latrina personale. **Garbaz**, comunque, non è qui.

Se i PG perdono un po' di tempo ad esaminare le armi alle pareti (oppure lanciano un Incantesimo rivelatore di Magia) scopriranno uno scudo piccolo di legno intarsiato da splendide rune d'argento, dall'aspetto molto antico. Ha la caratteristica di riflettere al mittente il primo incantesimo ostile (ovvero, volto a causare danni diretti) che viene indirizzato contro il suo portatore (gli incantesimi successivi hanno normale efficacia). Per ogni personaggio che lo impugna, questo oggetto funziona una ed una sola volta (e solo contro il primo incantesimo ostile). **Garbaz** si è già servito del suo potere, in passato, e quindi ha perso interesse per questo oggetto.

Sala I. Alloggio di Palmyrus. Al contrario degli alloggi di **Garbaz**, l'appartamento privato del Mago trasuda ricchezza da ogni centimetro quadrato. Splendidi tappeti di foggia Elfica ed arazzi di Yllistiria decorano pavimenti e pareti. Quadri d'autore dalle cornici dorate fanno da contrappunto a mobili antichi. Scaffali di vetro sorreggono orpami di cristallo di Arkadia e sculture Naniche. Lampadari di cristallo, finemente cesellati in argento, spandono una luce calda e riposante. L'alloggio si

compone di un'anticamera, una saletta da pranzo, una stanza da letto (in cui troneggia un letto a baldacchino con le lenzuola di seta), una latrina personale ed uno studio. Questo locale contiene una scrivania, una libreria (occupata da una cospicua collezione di libri di Psichemanzia e Fotomanzia), ed una cassapanca di legno pregiato.

Palmyrus, quando i PG entrano nell'alloggio, si trova nello studio. Sta parlando con **Garbaz**. Se è già stato dato l'allarme i due capibanda non verranno sorpresi e l'iniziativa sarà determinata normalmente; se l'allarme non è ancora scattato, i PG avranno la prima mossa. In ogni caso, al loro apparire il Mago e l'Orchetto li attaccheranno con l'intenzione di uccidere. Se i nostri hanno la meglio, potranno perquisire l'appartamento.

Un Mago che decida di tenersi i libri di **Palmyrus** (per un valore complessivo di ingombro di 10 posti) potrà studiarli per un massimo di 10 mesi; ogni mese di studio continuato gli frutterà 2 punti esperienza da spendere esclusivamente per l'incremento delle sue Abilità Magiche legate alla Psichemanzia e/o alla Fotomanzia.

La cassapanca situata nello studio è chiusa a chiave. Chi prova a forzare la serratura vi riesce se supera un check di Scassinare contro una difficoltà di 17, oppure di DES contro una difficoltà di 19. Distruggere la serratura è possibile (check di FOR contro una difficoltà di 19). In ogni caso, appena viene aperta, dal fondo della cassa scatta un dardo avvelenato con il **curaro** (gli effetti sono descritti nel Manuale di Dimensioni, a pagg. 74-75). Il PG deve difendersi da un attacco con valore di base pari a 16; se viene colpito, subisce 1D4 danni variabili dal dardo più l'effetto del veleno. Si può scoprire la trappola se un PG dichiara esplicitamente di cercare trappole e riesce in un check di PER contro una difficoltà di 17 (in tal caso, riesce a intravedere la molla del meccanismo lanciadardi tra le ombre sul fondo della cassa prima che il coperchio sia aperto del tutto). Una volta individuata, la trappola può essere disattivata con un apposito check su Scassinare (contro difficoltà 19). All'interno della cassapanca si trova lo Scettro del Teletrasporto di **Palmyrus** (ha l'aspetto di un bastone dorato, incrostato di gemme preziose, sormontato da un cristallo di rocca). Lo può usare chiunque per recarsi istantaneamente in qualunque luogo sia in grado



di ricordare con precisione entro un raggio di circa 20 km. Lo Scettro, non appena viene attivato, consuma 5 EM del portatore per lanciare l'Incantesimo. Quello che né **Palmyrus**, né i PG sanno è che ormai il suo potere è quasi esaurito. Resta (guarda caso!) abbastanza energia per due soli trasferimenti, dopodiché dal punto di vista magico l'oggetto diverrà del tutto inutile. Vi sti i materiali di ottima fattura, se venduto frutterà non meno di 20 monete d'oro.

Appena i PG entrano in possesso dello Scettro un gruppo di una ventina di Orchetti lancia alla loro ricerca sfonda la porta dell'alloggio di **Palmyrus** e corre nella loro direzione agitando spade e scudi. I personaggi hanno giusto il tempo di attivare l'incantesimo di Teletrasporto.

Se decidono di averne abbastanza e si teletrasportano in un luogo sicuro (ad es. a **Soludon**) per scappare, l'avventura ha termine. **Albaar** riuscirà a resuscitare il Necromante **Necrobis**, ma almeno i PG avranno salva la vita.

Se invece decidono di teletrasportarsi presso il ponte di Undbar (o la radura della SCENA 7) per inseguire **Albaar** e fermarlo, il gioco prosegue alla SCENA 9: SCONTRO FINALE.

Sala L. Magazzino. Questa grossa grotta è ingombra di casse contenenti razioni di carne secca, orci pieni d'olio, vino e granaglie, cataste di legna e, in generale, custodisce quanto serve ai banditi per superare l'inverno. Se i PG lo distruggono renderanno la vita estremamente difficoltosa, nei prossimi mesi, alla banda di **Garbaz**.

SCENA 9: SCONTRO FINALE

Riferitevi alla mappa 7.

INFORMAZIONI PER I GIOCATORI.

"L'incantesimo di Teletrasporto si esaurisce con uno schiocco, e la carezza gelida del vento delle montagne sfiora la vostra pelle. Siete tornati al ponte di Undbar [oppure, alla radura]. A poche centinaia di metri da voi, sulla sommità di una collina che si intravede appena nell'oscurità, scorgete una piccola figura umana che tiene le mani rivolte al cielo. Una luce giallastra erompe dalle sue dita, brillando come un faro nella notte. Il vento accompagna alle vostre orecchie un canto blasfemo in una lingua dimenticata.

*È **Albaar**, non c'è dubbio. Sopra di lui le tre stelle scintillano formando un perfetto triangolo equilatero. La notte della dea è al suo culmine; la battaglia per la salvezza della Contea di Zamoran sta per iniziare".*

INFORMAZIONI PER IL NARRATORE.

Se i PG si sono alleati con **Garbaz** e **Palmyrus**, ora si trovano qui a capo di un cospicuo numero di Orchetti (almeno una trentina). I due capibanda ordineranno ai loro sottoposti di avanzare e prendere il Mago. Gli umanoidi si lanceranno urlando alla volta di **Albaar**. Costui esploderà in un riso sguaioato e griderà: "Nessuno può sconfiggere il mio signore, **Necrobis**, che sta per tornare dalla morte!". Poi la terra tremerà, squarciandosi, e dalle voragini scaturiranno orribili esseri impaludati in sai scuri, i cui volti sono formati da matasse di serpenti aggrovigliati (come la statua della dea Lylys descritta

nella **Locazione 6**). Si tratta, appunto, di servitori demoniaci della dea (vedi **APPENDICE**). Al solo vederli i PG dovranno effettuare un check sullo shock contro una difficoltà di 16. I mostri fanno strage di Orchetti; combattono in modo disumano, senza curarsi di parare o schivare i



colpi, avanzando come automi fino a che non vengono letteralmente tagliati a pezzi. **Palmyrus** griderà, rivolto ai PG: *“Che significa? Cosa vuol dire che **Necrobis** sta per tornare dalla morte? Ah, maledetti, mi avete ingannato! Via, presto, via! Luridi bastardi, ma non finisce qui! Giuro che mi vendicherò!”*. Dopodiché il Mago rinnegato userà lo Scettro del Teletrasporto per mettere in salvo se stesso, **Garbaz** e gli Orchetti superstiti. I PG e **Sheila**, se è ancora viva, dovranno affrontare 4 servitori demoniaci superstiti.

Se invece i PG arrivano sul luogo del rituale da soli, **Albaar** li sfiderà nello stesso modo ed evocherà 4 servitori demoniaci, che li attaccheranno combattendo fino alla morte.

Se sopravvivono a questa prova, possono finalmente raggiungere la sommità della collina, che consta di una radura piatta dal diametro di circa 10 metri, lungo il cui perimetro corre un recinto di megaliti segnati dalle intemperie e coperti di neve. Le pietre sono decorate da scritte in una lingua dimenticata [nessuno, tra i PG, è in grado di leggerle]; **Albaar** si trova al centro della radura, inginocchiato sopra un masso-altare, e tiene le mani protese verso il cielo. Nel pugno sinistro stringe convulsamente una gemma al cui interno pulsa una luce giallastra, malata. Deve trattarsi della famosa pietra che avrebbe dovuto contenere la “mappa”. Nella mano destra, invece, impugna un coltello ricurvo.

“Morte per sangue, sangue per vita, vita per morte”, sta cantilenando ossessivamente il Necromante. *“Morte per sangue, sangue per vita, vita per morte”*.

Se i PG non l'hanno ancora capito, per tornare **Necrobis** necessita di un sacrificio (*“sangue per vita, vita per morte”*). La morte di quel fanatico di **Albaar** è proprio l'ultimo tassello del rituale.

A questo punto i PG devono decidere cosa fare.

1. I PG uccidono **Albaar**. Il Mago è così assorto nella sua cantilena, che possono farlo immediatamente. Ogni attacco rivolto contro di lui godrà di un bonus di +5 causato dalla sua immobilità (non farà nemmeno alcun tentativo di schivare). Appena **Albaar** muore, però,

un tuono rimbomba nel cielo sereno, tra le montagne, come un colpo di maglio. Poi una nebbia giallastra comincia a levarsi dalla terra, circondando il cadavere. Nella nebbia vorticano volti diafani e forme ancora più mostruose. Una risata demoniaca squarcia la notte, mentre alcuni vapori si insinuano nelle narici di **Albaar** come dotati di vita propria. Poi il cadavere riapre di scatto gli occhi. Che sono diventati di un inquietante color oro.

“Sono tornato!”

Grida **Necrobis** *“Il mio regno del terrore avrà di nuovo inizio!”*

Chiunque sia te-

stimone di questi eventi deve immediatamente effettuare un check sullo shock contro una difficoltà di 17.

2. I PG attendono. Dopo pochi istanti, **Albaar** lancia un grido disumano, solleva il pugnale ricurvo che tiene in mano e se lo conficca nel cuore con studiata lentezza. Appena **Albaar** muore, lo spirito di **Necrobis** prende possesso del suo cadavere come descritto al punto 1.
3. I PG attaccano **Albaar** per sottrargli la gem-



ma, ma senza ucciderlo. Togliergli la gemma di mano è possibile riuscendo in un attacco di Lotta (o Corpo a Corpo) contro la sua Difesa (senza bonus: sentendosi afferrare, il Mago lotterà). Ciò metterà in effetti fine al rituale, impedendo allo spirito dell'antico Necromante di incarnarsi. **Albaar** lancerà un grido di dolore e di disappunto che echeggerà a lungo nelle valli; dopodiché, con gli occhi spiritati e la bava alla bocca, si scaglierà contro i PG roteando il pugnale. È troppo sconvolto per usare la Magia: i nostri dovrebbero averne ragione in breve tempo. L'avventura è finita! Vai a **Epilogo**.

Se il PG in attacco non riesce a togliergli la gemma entro 2 round, **Albaar** si suiciderà col proprio pugnale come descritto al punto 2. e **Necrobis** ritornerà esattamente come descritto al punto 1.

Se **Necrobis** il Necromante è tornato, ai PG resta ancora una piccola, esile possibilità di sconfiggerlo. **Necrobis**, in questo momento, è invulnerabile perché la nebbia giallastra che circonda il suo corpo è un potentissimo scudo formato dall'energia di innumerevoli anime in pena; col loro dolore, queste ultime sono in grado di assorbire qualsiasi incantesimo o attacco fisico.

L'unico modo per distruggerlo è quello di distruggere la gemma che conteneva il suo spirito e alla quale il suo spirito è tuttora legato. Si tratta di un bersaglio piccolo dotato di 10 punti di armatura e solo 5 punti di "vita". Se nessuno ci pensa, puoi fare effettuare ai PG un check di Intuito contro una difficoltà di 17 per vedere se a qualcuno viene l'idea di colpire la gemma.

Se i PG distruggono il gioiello, **Necrobis** lancia un grido che non ha nulla di umano, carico dell'angoscia di cento morti diverse, ed esplode in una fantasmagori-

ca fioritura di luci dai colori dell'iride.

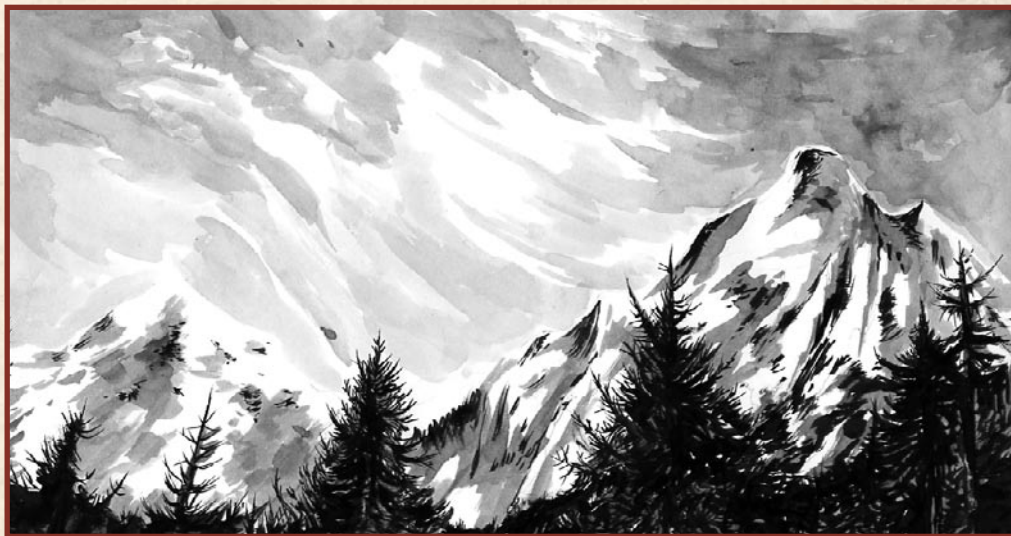
Nota per il Narratore: sia i corpi dei servitori demoniaci che quello di **Albaar**, sempre che sia ancora intero, non portano con sé nulla di interessante. In seguito alla morte del Mago, il baule magico della **SCENA 3.4** sembra aver perso ogni potere. Ha riacquisito le sue dimensioni naturali (ed ha l'aspetto, tra l'altro, della cassa mezzo arrugginita che i PG hanno visto nella stanza di **Albaar**). Se lo aprono, scopriranno che contiene solo un piatto di ceramica sbreccata e dei libri composti da pagine interamente bianche. Se si usano dei Poteri dell'Arcano di Magia Astrale per sondarli, non troveranno in essi alcun potere magico. Anche la gemma gialla, se è sopravvissuta, si è trasformata in un ciottolo di granito privo di valore.

L'avventura è finita. Vai ad **EPILOGO**.

EPILOGO.

INFORMAZIONI PER I GIOCATORI.

"È un'alba tranquilla, quella che illumina i Monti Lorni. Le montagne sembrano scolpite nell'azzurro, sullo sfondo del cielo percorso dal volo dello smeriglio. Il villaggio di Soludon torna lentamente alla vita, dopo le inquietudini della sera precedente. I vecchi sanno che la notte della dea, a memoria d'uomo, è sempre stata foriera di eventi misteriosi. La festa era appena finita e la gente stava rientrando nelle proprie case, quando il cielo si era acceso di strane luci, e grida che nulla avevano di umano erano echeggiate nelle valli. Grandi e piccini si erano rigirati nel tepore delle proprie coperte, cercando di ignorare il brivido gelido della paura che li aveva sfiorati nel buio..."



Ma ora un nuovo giorno sta incominciando. La luce abbraccia gli alberi antichi, e la terra riposa nella pace della sua coltre di neve. Le ombre della notte sono svanite, e resta solo la speranza di un luminoso mattino”.

INFORMAZIONI PER IL NARRATORE.

È giunto il momento di ricompensare i personaggi coi punti esperienza. Si consiglia di assegnare, ad ogni giocatore, il numero di punti di esperienza indicato nella seguente tabella in funzione degli obiettivi raggiunti.

Inoltre, si possono (volendo) accreditare ai giocatori i seguenti bonus (vedi tabelle in questa pagina).

Perciò, complessivamente, i PG possono meritare da 0 a 16 punti di esperienza individuali. A seconda di come i vari giocatori hanno interpretato i loro personaggi, delle idee che hanno avuto e delle soluzioni che hanno (o non hanno) trovato per fronteggiare i diversi imprevisti, il Narratore è libero di aumentare o diminuire questa ricompensa come meglio crede.

Dal punto di vista narrativo, se **Sheila** e **Gundar** sono ancora vivi, i PG si sono fatti due ottimi amici nella Terra di Xanthar. Morto suo fratello, la ragazza tornerà ad Yllistiria per approfondire i propri studi magici, anche se le ferite dell'ultima notte perdureranno a lungo nel suo animo. **Gundar** invece tornerà a **Soludon** e, dopo aver assestato vigorose pacche sulle spalle di tutti i PG, raccomanderà loro di passare a trovarlo, se mai dovessero capitare a Sud (“Se scopro che eravate da queste parti e che non avete trovato il tempo di farmi visita vi apro la zucca a colpi d'ascia, per la barba del forgiatore del mondo!”).

Se **Palmyrus** e **Garbaz** sono morti, ciò che resta della loro banda sarà presto dispersa e distrutta dalle milizie del Conte di Zamoran. Se invece sono ancora vivi, i PG si sono fatti due implacabili nemici ed è probabile che in futuro dovranno nuovamente vedersela con loro.

In ogni caso, il viaggio degli eroi verso Nord riprende...

...alla volta nuove avventure!

Termine dell'avventura	Scena	Esperienza individuale
A Soludon, PG scacciati prima di aver incontrato Albaar per aver usato la magia (ad es. a braccio di ferro)	3.2	1
A Soludon. I PG rifiutano la missione di Albaar	3.3	1
A Soludon. I PG attaccano (o sono attaccati) da Albaar.	3.4	2
Nel covo dei banditi. I PG scappano ma non impediscono la resurrezione di Necrobis il Necromante	3.8	8
Durante lo scontro finale. I PG riescono ad impedire il rito	3.9	10
Durante lo scontro finale. I PG non riescono ad impedire il rito ma in compenso sconfiggono Necrobis	3.9	12

Evento	Locazione	Bonus esperienza individuale
Fuga dal Troll dei boschi senza che nessuno venga ucciso	Loc 4	+1
Ucciso il Troll dei boschi	Loc 4	+2
Sconfitto il Lupo Mannaro (ucciso)	Loc 5	+1
Sconfitto il Lupo Mannaro (infranta la maledizione)	Loc 5	+2
Costretto il fantasma a tornare nella dimensione Eterea	Loc 6.1	+1
Distrutto il fantasma (eliminata la maledizione)	Loc 6.1	+2
Evitato lo scontro con l'eremita pazzo	Loc 7	+0
Ucciso l'eremita pazzo e fuga dai Dendromorti	Loc 7	+1
Ucciso l'eremita pazzo e distrutti tutti i Dendromorti	Loc 7	+2

PARTE II

DESCRIZIONE DELLE LOCAZIONI

LOCAZIONE 1: SOLUDON BOTTEGA DI ERBORISTERIA DEL VECCHIO EARTH

Farth (vedi anche l'Appendice, PNG) è grasso, tozzo, calvo, ed indossa un grembiule tutto rattoppato che un tempo poteva essere stato bianco, ma che ormai ha assunto un colore grigiastro. La sua bottega si estende su un solo piano (ai piani superiori della casa ci sono i suoi alloggi) ed è una grande stanza di metri 9 x 18. Le pareti sono ingombre di scaffali contenenti ampolline piene di erbe e pozioni di svariati colori.

Se la reputazione dei PG è buona (cioè se non si è venuto a sapere della loro fuga durante l'attacco alla carovana, oppure se si è venuto a sapere ma un PG ha ristabilito l'"onore" del gruppo sconfiggendo **Hurn** a braccio di ferro, vedi SCENA 3.2), **Farth** è cortese. Si informa cautamente della provenienza dei personaggi, ma senza essere invadente. Dopo-diché chiederà loro in cosa può essergli utile e gli mostrerà un campionario di erbe e pozioni utili in battaglia (PV = Punti di Vita):

Un PG che si guardi intorno nella bottega di **Farth** può effettuare un check sull'abilità di Erboristeria, se la possiede, contro una difficoltà di

13. In caso di successo individuerà delle bacche di **tussan**, una pianta dalle eccezionali capacità nutritive (una singola bacca può fornire energia come un pasto regolare). **Farth** accetterà di venderle, se il PG lo desidera, al costo di 1 ma per bacca.

Se un PG dotato di un'abilità di Occultismo, Esoterismo o simili si guarda intorno, può effettuare un check sulla detta abilità contro una difficoltà di 17. In caso di successo noterà delle foglie di **kurli**, che secondo la tradizione ermetica se bruciate sprigionano un effluvio che tiene lontani i fantasmi. Un Necromante può giungere alle medesime conclusioni effettuando un check su Necromanzia contro una difficoltà di 21. **Farth** non è a conoscenza delle proprietà esoteriche di queste foglie (le tiene per farne degli infusi contro la dissenteria); accetterà di venderne due manciate (sufficienti per due dosi) per 1 ma.

Se la reputazione dei PG invece non è buona (cioè se si è venuto a sapere della loro fuga e se i PG hanno rifiutato la prova di **Hurn**, o sono stati sconfitti – vedi SCENA 3.2), **Farth** dirà loro che purtroppo non ha nulla da vendergli e gli chiederà di andarsene in modo cortese ma fermo. Le eventuali insistenze dei PG potrebbero comportare

Articolo	Disponibilità	Prezzo unitario	Descrizione
Impacco di erbe cicatrizzanti	x10	5 ma	Risana 1D6 PV addizionali se il tiro di Pronto Soccorso ha successo; altrimenti non ha effetto.
Pozione di salute	x5	10 ma	Risana automaticamente 1D6 PV, senza bisogno di tirare i dadi. Non può essere usata 2 volte su uno stesso personaggio se prima quest'ultimo non viene ferito di nuovo.
Siero antiveneno	x3	10 ma	Da ingerire: abbassa di 5 punti la Potenza di qualsiasi veleno al momento di stabilire i suoi effetti.
Antibiotico naturale	x1	15 ma	Garantisce un bonus di +5 su tutti i check di Curare Malattie.
Erbe anti-licantropi	x5	20 ma	Se sfregata sulle ferite provocate da un licantropo, una dose risana 1D3 PV e dimezza la probabilità di contagio.

l'arrivo di un nutrito gruppo di boscaioli armati di bastoni, guidati da **Hurn**, che intimeranno loro di non farsi più vedere con metodi decisamente rudi. La lite potrebbe degenerare in una rissa, nel qual caso i PG dovrebbero lasciare **Soludon** in fretta e furia... si noti comunque che i boscaioli non intendono uccidere, ma solo scacciare i PG, e che quindi la reazione di questi ultimi dovrebbe essere commisurata a tali intenzioni.

LOCAZIONE 2: SOLUDON FORGIA DEL NANO GUNDAR

Gundar è un ex-avventuriero ed un ex-cacciatore di tesori. Nasconde il suo buon cuore dietro un carattere brusco e scontroso ("Uomini! Boscaioli! Puah! Non si è mai visto che abbiano imparato come si deve l'arte del forgiare! Se non ci fossi io, le loro asce si scheggerebbero a contatto col primo giunco che volessero tagliare!"), ma se i PG riescono a sopportare i suoi insulti per più di un minuto scopriranno di essersi fatti un amico di cui potersi fidare.

La forgia vera e propria si trova in una camera sotterranea di metri 9 x 6 x 3 scavata nella roccia tra le fondamenta dell'abitazione del Nano. **Gundar** condurrà i PG in tale camera mostrerà loro il suo campionario senza indugio. Non gli interessa quale sia la loro reputazione: è uno di quegli individui per i quali il giudicare da sé le altre persone costituisce un punto d'onore.

Se i PG hanno armi / armature da riparare, **Gundar** effettuerà la riparazione alla modica cifra di 2 ma per le armi da lancio, 4 ma per le armi da corpo a corpo, e 8 ma per le armature. Può essere l'occasione per riparare l'arco elfico eventualmente rinvenuto sul luogo dell'attacco della banda di **Garbaz** (vedi SCENA 1.2).

I PG possono parlare con **Gundar** anche per farsi raccontare qualcosa di **Soludon**. Il Nano confermerà le loro impressioni ("Gentaglia superstiziosa dalla mentalità ristretta, puah! Resto qua solo perché senza di me andrebbe tutto a rotoli!") ed aggiungerà che negli ultimi giorni si sono fatti vedere in giro parecchi stranieri. In pratica fornirà ai PG le indicazioni contenute nell'informazione 2 della SCENA 3.1: INFORMAZIONI.

NOTA PER IL NARRATORE

Se il gruppo fosse povero di giocatori, il Narratore può valutare la possibilità di permettere a **Gundar** di unirsi ai PG come PNG loro alleato (i suoi punteggi sono riportati in APPENDICE). Il vecchio Nano si rivelerà un abile guerriero (vedi le sue statistiche nella sezione PNG). Se i giocatori glielo propongono, e gli fanno balenare davanti agli occhi la lusinga di un lauto compenso, il Nano borbottierà e bofonchierà ma alla fine accetterà di seguirli ("Guarda un po' se alla mia età dovevo lasciarmi convincere a chiudere baracca e burattini

Articolo	Disponibilità	Prezzo unitario	Descrizione
Accetta	x 30	1 ma	Normali accette ad una mano, possono anche essere lanciate.
Ascia da boscaiolo	x 30	3 ma	Pesanti asce a due mani
Spada	x 10	5 ma	Normali spade, anche se di ottima fattura.
Scudi	x10	8-9-10 ma	Scudi piccoli, medi e grandi (all'aumentare delle dimensioni, aumenta il prezzo).
Balestra pesante	x1	20 ma	Grossa balestra a due mani.
Frecce	x100	1 ma	Normali frecce da arco.
Dardi	x100	2 ma	Normali dardi da balestra.
Armatura di cuoio	x3	20 ma	È un corpetto leggero. Offre 2 punti di protezione.
Armatura di maglia	x2	30 ma	Armatura da 6 punti di protezione (Manuale, pag. 48)
Armatura di scaglie	x2	50 ma	Armatura da 8 punti di protezione (Manuale, pag. 48)
Armatura di piastre	x1	90 ma	Armatura da 10 punti di protezione (Manuale, pag. 48)
Tenda da 3 posti	x3	5 ma	Tende impermeabilizzate con grasso di bisonte.
Razioni di cibo	x50	1 ma	Galette di carne secca e nutrienti foglie di tussan . Ogni razione nutre 1 persona normale per 1 giorno.
Corda di canapa	x5	2 ma	Una robusta corda da scalatore lunga 30 m
Lanterna ad olio	x5	5 ma	Lanterne ad olio, con scuri per schermare la fiamma. Fanno luce per 3 ore in un'area circolare di raggio 9 m.
Ampolle di olio da ardere	x50	1 ma	Per 1 ma Gundar vende 5 ampolline di vetro. L'olio di un'ampolla basta a garantire 3 ore di luce.

per infilarmi in una missione così stupida come cercare l'abitazione di un Necromante!").

LOCAZIONE 3: SOLUDON TEMPIETTO DI SILVINDOR

Questa costruzione di marmo bianco consiste di un piccolo peristilio che circonda un pozzo sacro vegliato da una sacerdotessa del dio. Quest'ultima è una ragazza di venticinque anni dai corti capelli scuri, piuttosto carina anche se grassottella, di nome **Mylia** (vedi APPENDICE). Parlerà diffusamente ai personaggi della festa che si terrà la sera del giorno successivo al loro arrivo (vedi informazione numero 3, SCENA 3.1: INFORMAZIONI).

Mylia è una discreta taumaturga (Taumaturgia: livello III) ed è l'unica a possedere poteri magici, a **Soludon**. È tradizione che le sacerdotesse di Silvindor imparino rudimentali poteri magici che vengono considerati il segno del favore del dio. Se i nostri faranno un'offerta al tempio (Silvindor accetta, oltre al denaro, anche armi da caccia come archi e frecce, oppure razioni di cibo), la ragazza accetterà di curare con la Magia le loro ferite e regalerà loro un'ampollina contenente una dose di acqua benedetta del pozzo sacro (annulla l'effetto di maledizioni necromantiche in atto come un Incantesimo di dispersione della Magia lanciato con un'Abilità Magica di 28 – Livello IX, Intensità IV – bersaglio al massimo di dimensioni umane, Raggio a contatto, Durata istantanea).



LOCAZIONE 4: TERRE SELVAGGE TANA DEL TROLL

INFORMAZIONI PER I GIOCATORI.

Si prenda spunto dalla seguente descrizione:

"E da un po' che non si sentono più le strida dello smeriglio echeggiare nel vento, ed il bosco, denso di ombre, è stranamente silenzioso. Deve esserci una palude da qualche parte qua vicino, oppure una carogna in decomposizione, perché uno sgradevole odore dolciastro vi

si insinua con prepotenza nelle narici. Mentre camminate, d'improvviso scorgete i resti scheletrici di parecchi piccoli animali ammucchiati rozzamente a lato della pista. Poco più avanti, vedete quello che ha tutta l'aria di un mucchio di ossa umane, in mezzo alle quali fanno mostra di sé alcune vecchie armi arrugginite ed uno zaino ammuffito – che si rivela completamente vuoto".

Se i PG scelgono di avanzare, la pista raggiunge la sommità di una collinetta, sotto la quale si apre una radura. Al centro della radura si trova quella che sembra una grossa tana di castoro, costruita con rami e frasche cementate nel fango. Davanti all'ingresso della strana costruzione campeggiano i resti, molto più cospicui, di ossa rosicchiate di grandi animali e persino alcuni cadaveri freschi di Orchetti. L'odore dolciastro qui è così intenso da essere nauseabondo.

INFORMAZIONI PER IL NARRATORE

Quello che sembra un mucchio di terra e frasche è in realtà la tana di un pericoloso Troll dei boschi. Quest'ultimo è un esemplare che vive in solitudine; più intelligente della media dei guerrieri del suo clan, è stato scacciato perché accusato di essere astuto ed infido. Il Troll ha tenuto d'occhio il gruppo fin dal suo ingresso nel territorio che ha eletto a propria dimora. Non visto, si è tenuto a debita distanza; quando si è reso conto che gli intrusi si dirigevano verso la sua tana, li ha preceduti e si è arrampicato tra i rami di un faggio situato sulla collinetta antistante la radura. Adesso si trova esattamente sopra i PG e si sta preparando a piombare in mezzo a loro. I PG possono accorgersi in qualunque momento della sua presenza se dichiarano esplicitamente che stanno cercando di capire da che direzione proviene l'odore che avvertono (con un check sulla PER contro una difficoltà di 17); a causa della sua intensità, tutti i tiri di PER effettuati a questo scopo godono di un bonus di +3. Nel caso di un Elfo, per via del suo olfatto

più sviluppato, il bonus diventa pari a +6.

Se i PG si accorgono che il Troll è sopra di loro, lo intravedono tra le fronde e devono effettuare un tiro di shock contro una difficoltà di 12. Se riescono a superare il check hanno a disposizione un paio di round per attaccarlo a distanza o con la Magia. Dopodiché il mostro si lascerà cadere davanti a loro (senza travolgere nessuno) ed ingaggerà un furioso corpo a corpo.

Se non si accorgono della sua presenza, il Troll si lascerà cadere sopra il membro più robusto del gruppo (se riesce nel Tiro di Attacco in Corpo a Corpo, gli infliggerà col suo peso 3D6 di danni variabili da botta) ed ingaggerà con lui uno scontro mortale. In questo caso i PG devono effettuare un tiro di shock contro una difficoltà di 13.

Il mostro combatterà fino alla morte: vuole proteggere la sua tana. È armato di una clava da cui sporgono chiodi arrugginiti (2D6 di danno variabile; può essere usata solo da individui che abbiano FOR 19 o più).

Albaar si terrà in disparte e non parteciperà al combattimento (se i personaggi dovessero venire sconfitti, fuggirà). Se i PG, dopo la vittoria, si lamenteranno con lui del suo scarso aiuto, il Mago li guarderà con disprezzo e si giustificherà dicendo: "Signori, spero di non dovervi ricordare che siete lautamente pagati per proteggermi. Siete voi, come da accordi, che vi dovete sporcare le mani. Non io".

Se i nostri hanno il coraggio di sopportare l'odore nauseabondo del Troll potranno perquisirne la tana. Rinverranno 4 gemme occhio di tigre dal valore di 25 ma l'una, 5 monete d'oro ed una faretra colma di 20 frecce dalla punta d'argento (se rivendute, frutteranno altre 3 ma a freccia). Accanto ai resti di un Orchetto troveranno, infine, uno scudo di medie dimensioni dalla cui superficie esterna sporgono delle lame di acciaio molto affilate, sporche di sangue raggrumato. L'arma ha le seguenti caratteristiche (ricorda che vale sempre la penalità di -4 al Tiro di Attacco nel caso che venga usato per attaccare; consulta il Manuale di Dimensioni alle pagg. 37 e 51). Le altre armi e le armature presenti nella tana del Troll sono del tutto arrugginite ed inservibili.

LOCAZIONE 5: TERRE SELVAGGE IL BOSCO DEL MANNARI

INFORMAZIONI PER I GIOCATORI.

Si prenda spunto dalla seguente descrizione:

"La luna piena brilla bassa sull'orizzonte, facendo da contrappunto al sole che declina, e attraverso i rami del bosco filtra una luminosità diafana, chiazzata del rosso della sera. Le bianche stalattiti di ghiaccio abbarbicate ai rami degli alberi riflettono il chiarore dell'astro d'argento, e sembrano illuminate da un fuoco interno. Proseguite ancora per un paio d'ore, calpestando la neve che scricchiola sotto i vostri stivali. L'odore del muschio e della terra si mescola a quello del legno. Trovate un ruscello di acque gelide che canta tra le pietre coperte di neve di un canalone e ne approfittate per bere a volontà e ristorarvi. Proprio in quel momento, d'improvviso, feroci ululati si levano tutt'intorno a voi.

È un attimo: avete appena il tempo di afferrare le armi, quando un branco di una decina di lupi grigi emerge dal sottobosco e vi corre incontro".

INFORMAZIONI PER IL NARRATORE

Questa parte del bosco è il territorio di caccia di un feroce Lupo Mannaro. Anticamente, costui era un abile guerriero; fece parte della squadra di eroi che uccisero il Necromante **Necrobis**, ma ebbe la sfortuna di venire colpito dall'Arcimago con una terribile maledizione che lo trasformò in un mostro privo di ragione. Da allora vaga nelle terre selvagge ululando la sua rabbia contro dei ed uomini.

I lupi non hanno alcuna intenzione di attaccare gli avventurieri; stanno semplicemente fuggendo dal Lupo Mannaro che è piombato in mezzo al loro branco per procurarsi il pasto serale. I PG hanno 2 round per decidere cosa fare; possono attaccare a distanza i lupi con armi ed incantesimi, ma indipendentemente dai danni che potranno procurare loro, le belve proseguiranno nella loro corsa ignorando la squadra.

Una volta scomparsi i lupi, tra gli alberi antichi cadrà un silenzio mortale, rotto solo dall'occasionale tonfo di un mucchio di neve che scivola giù da un

Categoria	Default	Bonus/ Malus	Danni	Danni Medi	Rit. Iniziativa	Dimensioni
Scudo (medio, con lame)	Vigore	AGI + 3	1D2 + 1D4	3	-3	P

ramo e dallo scricchiolio delle cinghie di cuoio delle armature dei PG.

Lasciate che i giocatori si guardino in giro, cercando di tenere alto il clima di tensione. Se decidono di scappare non andranno lontano: ormai il mostro li ha fiutati. D'improvviso, i PG sentiranno il rumore di qualcosa di grosso che procede a grandi balzi nella neve, diretto verso di loro. Un battito di cuore più tardi il Lupo Mannaro salterà su un masso non lontano e lancerà un agghiacciante ululato di sfida. Vedere la belva comporta la necessità di effettuare un check sullo shock contro una difficoltà di 15. Risolvete il combattimento tenendo conto che il Lupo può essere danneggiato solo

da armi d'argento, dalla Magia, da attacchi basati su gas o veleni, e dal fuoco (dal quale però subisce danni dimezzati). Volendo, si possono usare frecce incendiarie e torce. Normalmente, una torcia in-



infliggerebbe un danno variabile di 1D4 da botta + 2 da fuoco; contro il Lupo l'unico danno variabile sarà quello da fuoco (dimezzato), pari a 1. Meglio che niente... allo stesso modo, una freccia incendiaria infliggerebbe un danno variabile di 1D6 (o 1D8, a seconda dell'arco) punti + 2 danni da fuoco; a meno che la punta non sia d'argento, però, il danno effettivo sarà solo quello da fuoco (dimezzato), pari a 1. Se i PG riescono ad incendiare il vello del Lupo (ad es. cospargendolo di olio da lampada e poi colpendo il mostro con il fuoco) il danno sarà di 1D8 / 2 punti di danno a round.

Un'altra possibilità consiste nel colpire il mostro con l'acqua benedetta di **Mylia**, se i PG ne sono in possesso (vedi LOCAZIONE 3). L'acqua del dio Silvindor è in grado di annullare l'effetto di

un Incantesimo necromantico; siccome il Lupo è tale per via di una maledizione di **Necrobis**, se viene colpito anche solo da una goccia di liquido sacro riacquista la sua forma umana (se il Narratore è molto pignolo, può effettuare il Tiro di Dispersione tenendo conto che l'Abilità Necromanzia dell'Arcimago era pari a 30 – corrispondente al Livello X). A causa degli anni trascorsi, se la maledizione viene infranta il guerriero farà in tempo a biasciare un ringraziamento ai PG per averlo liberato e morirà, trasformandosi in una mummia rinsecchita sotto i loro occhi.

Tieni presente che ogni PG colpito dal licanthropo avrà il 10 % di probabilità di contrarre a sua volta la licanthropia per ogni punto di danno inflitto. Se il PG è un Nano, la probabilità si abbassa al 5 % per ogni punto di danno inflitto a causa della maggiore resistenza alle malattie tipica di questa

razza. Un PG Umano, Nano od Halfling affetto da licanthropia si trasformerà in Lupo Mannaro ogni volta che sorgerà la luna piena, a partire dalla lunazione successiva a quella in cui è stato infettato. Un PG Elfo affetto da licanthropia, invece, morirà tra atroci sofferenze durante la successiva lunazione. I PG infettati hanno circa un mese di tempo per trovare un ottimo Taumaturgo, ma per ora possono proseguire nella missione...

Albaar si terrà in disparte e non parteciperà al combattimento (se i personaggi dovessero venire sconfitti, fuggirà). Se i PG, dopo la vittoria, si lamenteranno con lui del suo scarso aiuto, il Mago li guarderà con disprezzo e si giustificherà dicendo: "Devo conservare le forze per lanciare l'Incantesimo che mi consentirà di leggere la mappa di **Necrobis**."

In ogni caso, signori, spero di non dovervi ricordare vi pago lautamente proprio per proteggermi”.

LOCAZIONE 6: TERRE SELVAGGE

IL TEMPIO MALEDETTO

INFORMAZIONI PER I GIOCATORI

Si prenda spunto dalla seguente descrizione:

“Avanzate faticosamente lungo un sentiero tagliato tra rocce aguzze che precipitano verso l'alto per centinaia di metri. Finalmente raggiungete la sommità del crinale, e ai vostri occhi si apre un altipiano chiazato di neve gelata, ingombro di pini mughi e massi erratici scolpiti millenni or sono dai ghiacciai. Su una sporgenza rocciosa che si protende sul vuoto della valle sottostante, vedete le rovine di quello che deve essere stato un tempio. Il vostro sguardo si posa per un lungo battito di cuore sul granito coperto di brina e cristalli di ghiaccio. Sotto la neve si indovinano ancora le forme di colonne consumate dal tempo. Rabbrivite, come se una folata di gelido vento del nord si fosse insinuata sotto i vostri mantelli. Ma l'aria è quieta, oggi, e quelle rovine che si stagliano contro l'orizzonte, nel silenzio, vi mettono una sottile angoscia”.



so del loro dolore e della loro disperazione. Una delle vittime, in particolare, è stata una giovane Maga dei tempi antichi, accusata ingiustamente di tradimento dalla sua tribù e giustiziata. Lo spirito inquieto della donna è tornato dalla morte ed ora infesta le rovine.

Il tempio è una costruzione a pianta circolare, non molto grande, dal diametro di una decina di metri. Pur essendo costruito con marmo e granito, la sua forma è stata modellata a somiglianza

delle capanne di fango e paglia che i barbari costruivano per ripararsi dalle intemperie [qualunque PG dotato di un'abilità come Storia, Antropologia o Miti e Leggende se ne renderà conto conseguendo un successo in un check a difficoltà 18]. Il tetto non esiste più da secoli ed il pavimento, un tempo decorato da mosaici di squisita fattura, è ricoperto di calcinacci e sporcizia che rendono impossibile decifrarne le decorazioni. La costruzione si compone di un'unica camera, circolare, al cui centro campeggia un pozzo

delimitato da un parapetto di marmo alto circa 1 m. Il parapetto è decorato con figure di demoni ed eroi rozzamente sbalzate su lamine di bronzo ossidato. Dall'imboccatura proviene un sibilo fastidioso, simile al gemito di un'anima in pena. Il rumore è causato dall'aria che penetra nel pozzo dal basso e risuona lungo il condotto. Se i PG si affacciano dal parapetto, avranno una visione di rocce taglienti tra le brume che indugiano sotto la sporgenza di pietra. Cadere da quassù è un bel salto: almeno 200 metri di vuoto, prima di andare incontro a morte certa.

Appena uno o più PG si affacciano a curiosare, subiscono un potente attacco mentale da parte

INFORMAZIONI PER IL NARRATORE

Questo tempio era utilizzato, nei giorni precedenti all'Impero, per tributare offerte alle sanguinose divinità dei barbari dei Monti Lorni. I prigionieri di guerra venivano gettati in un pozzo sacrificale (ancora esistente) che attraversa tutto lo spessore della sporgenza naturale su cui poggiano le fondamenta dell'edificio. Precipitavano nel vuoto per centinaia di metri prima di schiantarsi sulle rocce sottostanti, e questo luogo è rimasto intri-

dello spettro della Maga (che era una Psichemante piuttosto abile ed ha conservato nella morte, almeno in parte, il suo potere di Condizionamento Cognitivo). **Albaar** non guarderà nel pozzo per primo, in nessun caso. Leggi la seguente descrizione (o prendi spunto da essa):

“Una tristezza infinita ti assale. Non sapresti dire come fai ad esserne a conoscenza, ma sei certo che da questo pozzo innumerevoli uomini e donne sono stati gettati nel vuoto per andare incontro al loro destino. Che fine atroce! Ti sembra quasi di sentire le loro voci senza tempo che ti chiamano... sono così soli, laggiù, tra le rocce spazzate dal vento... vogliono che tu ti unisca a loro... il vuoto, inspiegabilmente, ti attrae... desideri condividere il loro dolore, provare la sensazione di assenza di peso che precede lo schianto delle ossa sul terreno...”

Il PG deve resistere ad un attacco mentale del potere di Condizionamento Cognitivo (Arcano di Psichemanzia). L'Attacco Magico del fantasma è 11; il Narratore tiri un check su questa abilità contro una difficoltà pari alla Resistenza Magica della vittima.

Se il non-morto ha la meglio, il PG viene irresistibilmente attratto dal vuoto. L'espressione del suo viso si fa vacua, spenta, la sua pelle si tinge di un pallore mortale ed il suo corpo

comincia ad ondeggiare avanti ed indietro sull'orlo del pozzo. Gli altri PG, se erano impegnati a guardarsi in giro e non stavano tenendo d'occhio i loro compagni, se ne accorgono tirando un check sulla PER contro una difficoltà di 13. A quel punto hanno 1 round di tempo per intervenire e tirare indietro i loro amici prima che questi precipitino nell'abisso.

Se i PG influenzati sono Nani o Halfling, a causa della loro piccola statura, prima di gettarsi di sotto devono arrampicarsi sul parapetto. Pertanto

i loro amici hanno 2 round di tempo per intervenire a salvarli.

Se un PG viene influenzato e nessuno interviene a salvarlo precipiterà nel vuoto entro 1 o 2 round e morirà, secondo quanto sopra descritto [si consiglia al Narratore di usare clemenza nel dichiarare i risultati dei check]. In ogni caso **Albaar** non è stato influenzato e farà la sua parte, se riesce nel tiro di PER, salvando un PG.

Se i PG sopravvivono, un grido di rabbia e dolore che non ha niente di umano si leverà dal pozzo stesso. Se almeno un personaggio trova la morte, risuona invece un grido di esultanza misto a una gracchiante risata. Se il Narratore lo desidera, può richiedere un check sullo shock contro una difficoltà di 11. A questo punto, i giocatori potrebbero averne abbastanza e decidere di lasciare il tempio. Se invece continuano l'esplorazione, fa' loro notare che è strano che il grido che hanno appena udito provenisse proprio dal pozzo, che si apre sul burrone e quindi, apparentemente, non porta da nes-

suna parte... dove si trova la creatura che lo ha lanciato?

Se i PG trovano abbastanza coraggio da dare una seconda occhiata (avere una corda con cui assicurarsi da qualche parte mentre si guarda giù è una ottima idea),



appena i loro occhi si saranno abituati all'oscurità si renderanno conto che nella parete interna del pozzo, ad almeno 9 metri di profondità, si apre l'ingresso di un cunicolo artificiale che penetra nel fianco della montagna. **Albaar** commenterà: "Se volete andare lì sotto, fate pure. La vita è vostra e siete liberi di rischiarla come vi pare. Ma non chiedetemi di seguirvi".

A questo punto, se sono decisi a completare l'esplorazione, è opportuno che i PG si organizzino (può essere conveniente che uno di loro riman-

ga in superficie a fare da palo e a calare gli altri con una corda, se la possiedono; se il Nano **Gundar** è presente, si offrirà per questo compito). Una corda è necessaria per raggiungere il cunicolo senza problemi. Altrimenti occorre arrampicarsi in free-climbing sulla nuda roccia (check sull'Abilità Scalare contro una difficoltà di 16. Un fallimento implica che si è in una situazione di grave pericolo; il giocatore deve ripetere il check contro la stessa difficoltà. Se fallisce di nuovo, precipita urlando e muore). Si noti che poteri di Telecinesi, di muovere l'aria, di Teletrasporto o simili possono permettere di raggiungere l'ingresso in sicurezza, se i PG li possiedono e desiderano servirsene. Quando sono pronti, vai alla LOCAZIONE 6.1.

LOCAZIONE 6.1: TERRE SELVAGGE IL SOTTERRANEO

INFORMAZIONI PER I GIOCATORI

Si prenda spunto dalla seguente descrizione:

“Vi trovate in un budello di pietra lastricata largo circa 3 metri ed alto altrettanto. Rivoli di umidità scivolano come lacrime sulle pareti di granito, raccogliendosi in gelide pozze d'acqua ghiacciata in cui sciaguattano i vostri stivali. Avvertite un odore di cose antiche, di cose che un tempo sono state vive ma che ormai si sono decomposte da innumerevoli secoli. L'oscurità si chiude su di voi come un'entità senziente, desiderosa di divorarvi”.

INFORMAZIONI PER IL NARRATORE

Fai riferimento alla mappa della LOCAZIONE 6.1. Sotto il tempio che i PG hanno appena esplorato si trova un altro tempio, molto più antico, dedicato al culto della infernale dea Lylys dai precedenti abitanti non-umani di queste Terre. Se i PG non hanno fonti di luce l'oscurità è totale. Quaggiù, inoltre, tutte le superfici hanno la stessa temperatura; le abilità di infravisione, se qualcuno le possiede, non servono a niente. Una lanterna, una torcia o un Incantesimo dell'Arcano di Fotomanzia o Piromanzia (ad esempio) sarebbero molto utili. Mano a mano che i PG avanzeranno, potranno verificarsi i seguenti eventi:

T1: Corridoio (con trappola). I PG possono accorgersi della trappola se dichiarano esplicitamente di studiare il pavimento del cunicolo

in cerca di pericoli e / o stranezze e riescono in un check di PER contro una difficoltà di 20. Se il check ha successo, nonostante le dense ombre in cui sono immersi, riescono a notare che una delle lastre di pietra nel mezzo del corridoio sporge di qualche centimetro rispetto alle altre.

Se la premono (e se non la notano qualcuno di loro la premerà senz'altro), si attiva un antico ingranaggio che trasforma il pavimento lungo cui stanno procedendo in un piano inclinato rivolto verso il pozzo. I PG cominceranno a scivolare inesorabilmente verso l'abisso; hanno 4 round di tempo per cercare in qualche modo di arrestare la caduta (ad es. piantando una spada o un pugnale nelle connessioni tra le lastre di pietra che rivestono il pavimento – potrebbero riuscirci effettuando un Tiro di Attacco contro una difficoltà decisa dal Narratore). Se non ce la fanno, precipiteranno e moriranno. Se erano legati insieme e la corda è assicurata saldamente da qualche parte in superficie, eviteranno di precipitare; se invece la corda è tenuta da **Gundar** o da un altro PG, costui deve effettuare un check di FOR contro una difficoltà di 17 (+1 per ogni personaggio legato ad essa oltre il primo) per non lasciarsela sfuggire di mano in seguito al brusco strattone. Chi precipita, in ogni caso, morirà.

S1. Sala della statua. Si tratta di una sala di 12 metri di diametro circa, dal soffitto a cupola, scavata interamente nella roccia viva. Al centro del locale è situata una statua dall'aspetto inquietante, che rappresenta una antica dea i cui lineamenti emergono, apparentemente in modo accidentale, come particolari di un groviglio di serpenti (ad esempio il naso è costituito dal corpo di una vipera, gli occhi sono cavità formate dall'aggrovigliarsi di due boa, la bocca emerge dalle ombre di un mucchio di cobra, e così via). Al collo della statua pende un bellissimo gioiello di giada che ha la forma di uno scarabeo; sopra di essa, tre gemme di grande splendore, simili a scaglie di ghiaccio, sono incastonate nella volta del locale formando un triangolo equilatero. Un check di Astronomia, Occultismo od Esoterismo contro una difficoltà di 18 permetterà di intuire che le gemme sopra la statua non sono semplici ornamenti, ma rappresentano delle stelle nella volta celeste disposte a formare una congiunzione astrale. Naturalmente

si tratta proprio della congiunzione che interessa ad **Albaar**. Non fornire quest'ultima informazione, a meno che i PG non la intuiscano da soli (dovrebbero avere tutti gli elementi per farlo). Un check su Storia, Miti e Leggende, o anche Esoterismo, Teologia o simili contro una difficoltà di 15 permetterà invece riconoscere nella statua la dea oscura Lylys, meglio nota come Colei che Presiede ai Cancelli della Morte, una divinità che nei tempi antichi pre-imperiali era considerata sacra da molti Necromanti.

Se i PG si avvicinano alla statua noteranno delle rune d'oro scritte su una lastra di marmo nero. Le rune possono essere lette da chi conosce la lingua Alto-Elfica, o trascritte su una pergamena perché **Albaar** possa esaminarle (il Mago conosce perfettamente tale lingua). La scritta dice: "Morte per sangue, sangue per vita, vita per morte".

Dopo alcuni round da che i PG saranno penetrati nella stanza, la temperatura dell'ambiente si abbasserà di colpo. Un freddo mortale agghiacerà le loro membra, mentre una nebbia diafana trasuderà dalle pareti di pietra e si raggrumerà a formare una figura umana, semi-trasparente, dagli occhi scintillanti. Al manifestarsi del fantasma, i presenti dovranno effettuare un check sullo shock contro una difficoltà di 14. L'entità parla con voce echeggiante che sembra provenire dagli abissi del tempo: *"Chi siete voi che avete osato resistere al mio potere?"* Qualunque cosa rispondano i PG, lo spettro dirà *"Io ero innocente! Mi hanno uccisa, privata della luce, ma ero innocente! E ora anche voi saprete cosa vuol dire varcare i Cancelli della Morte da innocenti!"* Poi lancerà un grido disumano e cercherà di prendere possesso del corpo di un personaggio a caso, come descritto nel Bestia-

rio di Dimensioni (vedi APPENDICE per il riferimento). Il fantasma è immune a tutte le armi non magiche ma può essere danneggiato dalla magia. Se uno dei PG possiede le foglie di **kurli** che poteva procurarsi presso la LOCAZIONE 1 e decide di bruciarle, otterrà i seguenti effetti:

1. Il fantasma sarà costretto ad abbandonare qualunque corpo stesse occupando e non potrà prendere possesso di alcun altro corpo;
2. Il fantasma sarà privato di 1D addizionale di punti di Energia Magica per ogni round di permanenza nella nostra dimensione.

Se i punti di EM del fantasma vanno a zero, l'essere fugge gemendo nella dimensione eterea. Entro poche ore, però, tornerà con la sua riserva di EM reintegrata. I PG farebbero meglio ad andarsene. Se il fantasma viene distrutto, invece, il tempio è liberato per sempre dalla maledizione.

A questo punto i PG possono prendere lo scarabeo di giada al collo della statua della dea oscura. I Maghi del gruppo potranno verificare che da esso emana un forte potere magico del Dominio Vitale. L'effetto di questo potente amuleto è quello

di proteggere chi lo indossa dai poteri dell'Arcano di Necromanzia che infliggono danni diretti (ad es. il potere di infliggere ferite, etc.). Lo scarabeo può assorbire fino a 40 punti di danno inflitti come danni diretti dal-

l'Arcano di Necromanzia; l'effetto di protezione si attiva automaticamente ogni volta che chi indossa il gioiello è bersaglio di uno dei suddetti poteri. Ogni danno inflitto dall'Arcano di Necromanzia si sottrae dalla riserva di 40 punti posseduta dall'amuleto; quando la riserva raggiunge lo zero, il gioiello è distrutto (si trasforma in una finissima polvere di giada che può essere rivenduta, se si ha



la prontezza di recuperarla, come componente per la fabbricazione di altri artefatti al prezzo di 5 monete d'oro).

Le gemme sopra la statua della dea si riveleranno invece, se guardate da vicino, semplici pezzi di vetro sfaccettato.

L'esplorazione è conclusa.

LOCAZIONE 7: TERRE SELVAGGE L'EREMITA

INFORMAZIONI PER I GIOCATORI.

Si prenda spunto dalla seguente descrizione:

*“La neve ammantava ogni cosa. Cristalli di ghiaccio deliquescenti pendono dai rami spogli degli alberi, scomponendo la luce del giorno negli arcobaleni dei suoi colori fondamentali. È da parecchio tempo che non vedete né sentite più animali, ed il rumore ovattato dei vostri passi è l'unico suono che rompe il silenzio. Il sentiero che state percorrendo improvvisamente si allarga, fino a sboccare in una conca adagiata tra ripide pareti di roccia. Il sole disegna trame di ombre sulla superficie di un laghetto montano, lucido di ghiaccio nero. Al centro della conca, in mezzo ad un gruppo di maestosi faggi, si trova una piccola casetta di legno e pietra, senza vetri alle finestre, molto simile a quelle che avete visto a **Soludon** salvo per il fatto che manca del piano rialzato. Dal camino si leva un filo di fumo grigio”.*

INFORMAZIONI PER IL NARRATORE.

La casa è abitata da Kraion (vedi APPENDICE), un vecchio Mago esperto nelle arti della dendroman- zia e della psichemanzia, che si era stabilito quassù nella speranza di poter sperimentare liberamente le proprie teorie sulla creazione di esseri viventi arborei. Le sue intenzioni originali erano quelle di dare vita ad una nuova razza umanoide, vegetale, i cui individui fossero capaci di riprodursi e di concludere il proprio ciclo vitale in modo naturale, indipendentemente dalla Magia che aveva dato loro la coscienza. Purtroppo i continui fallimenti, dovuti alle misteriose manifestazioni di Magia necromantica di cui sono impregnati i Monti Lorni, hanno esasperato lo stress dovuto alla sua completa solitudine ed hanno distrutto l'equilibrio mentale dello Stregone. Ora Kraion è completamente pazzo. Il desiderio disperato di riuscire nel suo

progetto lo ha portato ad esplorare gli antichi cunicoli dei primitivi abitatori della Contea, e negli abissi della terra ha rinvenuto alcuni artefatti che non avrebbero mai dovuto rivedere la luce del sole. Li ha smontati e trasformati, e se ne è servito per compiere i suoi esperimenti sulle piante. Ma non è riuscito a dare la vita ad una nuova razza vegetale, come desiderava, bensì soltanto una nuova specie di Dendromorti particolarmente feroce e malvagia. Innestando parti di tessuto vivente vegetale nei corpi degli alberi morti ha creato dei Dendromorti in grado di assomigliare, almeno in apparenza, ad alberi vivi. Convinto che la nascita di tali creature fosse la prova concreta che i suoi studi stavano procedendo nella giusta direzione, si è impegnato con rinnovato vigore a studiarle e a proteggerle. Adesso adessa tutti i viandanti che hanno la sventura di capitare sulla sua strada e li dà in pasto agli Alberi del Male, che nonostante il loro aspetto restano dei non-morti e abbisognano in continuazione di sangue fresco per poter sopravvivere.

Le piante che crescono attorno alla casa dell'eremita (4 grandi faggi) appartengono tutte a questa nuova specie di Dendromorti, le cui caratteristiche sono le stesse di quelle riportate nel Bestiario di Dimensioni (si veda il riferimento in APPENDICE) tranne per il fatto che si muovono molto più rapidamente (hanno cioè un moltiplicatore di movimento pari a 1 anziché 0.5). In compenso, gli innesti di materia vivente hanno indebolito la loro resistentissima Armatura naturale, portandola a “soli” 6 punti rispetto ai 10 previsti dal regolamento.

Appena i PG metteranno piede nella conca, **Kraion** li vedrà e si farà loro incontro, tendendo le braccia con fare ospitale. Ha l'aspetto di un arzilla vecchietto, piccolo e rinsecchito, con una lunga barba bianca raccolta in due grosse trecce che gli ricadono scompostamente sul petto. Indossa una tunica di velluto verde rattoppata con cento stoffe diverse, di cento colori diversi, il che gli conferisce l'aspetto di una specie di arlecchino. Il suo sguardo è febbrile ed assai mobile. Complessivamente, dà l'impressione di un tipo bonario ma un po' sviato. “Oh, oh, stranieri! Qual buon vento! Qual buon vento!” Esclamerà con voce stridula “Compagnia per un povero vecchio, eh sì! Venite, prego, lasciate che vi

offra ristoro nella mia umile dimora...".

Se i PG accettano l'invito, l'incontro prosegue presso la **LOCAZIONE 7.1: LA CASA DELL'EREMITA**.

Se i PG declinano l'invito, il vecchio scuoterà velocemente la testa e borboterà "Sì sì, fretta, fretta, fretta, sempre fretta i giovani d'oggi, ma la fretta è una cattiva consigliera, sì, c'è la creatura che si aggira da queste parti, sì, se lo incontrate sono guai...". La "creatura" non esiste: si tratta di una scusa che **Kraion** utilizza per incuriosire le sue potenziali vittime. Se i PG, come è probabile, vogliono saperne di più, l'eremita li invita con insistenza presso il suo focolare e l'incontro prosegue presso la **LOCAZIONE 7.1: LA CASA DELL'EREMITA**.

Se i PG persistono nel rifiuto, **Kraion** li lascerà andare a malincuore (non si fida ad affrontarli tutti insieme a viso aperto), ma si dirà sicuro che verranno tutti fatti a pezzi dalla "creatura". Non appena i PG saranno scomparsi dalla sua vista, sfrutterà le sue capacità di Psichemante per generare l'illusione di un'ombra gigantesca che si aggira tra gli alberi intorno al gruppo; un incantesimo di Illusione Sensoriale Uditiva renderà più credibile il tutto, simulando i rumori di un respiro rauco e pesante, di rami spezzati e di passi di qualcosa di grosso che avanza nella neve [se il Mago deve ricorrere a questo trucco, spende 39 EM]. Se i PG a questo punto tornano indietro per saperne di più sulla "creatura", l'incontro prosegue nella **LOCAZIONE 7.1: LA CASA DELL'EREMITA**. Se cercano di raggiungere la creatura, questa scompare per riapparire da un'altra parte, sempre non lontano da loro. Non gli si mostrerà mai chiaramente, ma sempre come

un'ombra che scivola attraverso il bosco, restando alle loro calcagna. In ogni caso, dopo circa mezz'ora di marcia, la "cosa" scomparirà per non fare più ritorno. Si può "smascherare" l'illusione anche riuscendo in un check di PER contro una difficoltà di 20. Se i PG non credono all'illusione sono liberi di proseguire.

Se, una volta scoperto il trucco, decidono di tornare dall'eremita per domandargli spiegazioni, assisteranno ad una scena raccapricciante: vedranno il vecchio intento a trasportare coi suoi poteri di telecinesi la carcassa sgozzata di un cervo davanti alla sua abitazione. Il sangue scuro e fumante gocciola nella neve. Appena depone la carcassa a terra, due dei faggi antistanti la casa subiscono un'orrenda metamorfosi, rivelando la loro natura di non-morti: diventano alberi scheletrici, neri, quasi privi di corteccia, e dal tronco marcescente fuoriescono tentacoli carnosì, pulsanti di blasfema non-vita, che artigliano il cadavere per cibarsi del suo sangue. Assistere a questa scena richiede un tiro sullo shock contro una difficoltà di 13. Se i PG decidono di uscire allo scoperto, l'eremita ed i suoi Dendromorti combattono fino alla morte. Gli altri 2 Alberi del Male, quelli situati sul retro, si muoveranno verso i PG per attaccarli e saranno a tiro entro 5 round. Vai comunque alla **LOCAZIONE 7.1: LA CASA DELL'EREMITA** per le informazioni sul bottino.



LOCAZIONE 7.1: TERRE SELVAGGE LA CASA DELL'EREMITA

INFORMAZIONI PER I GIOCATORI

Si prenda spunto dalla seguente descrizione:

*"L'uomo dice di chiamarsi **Kraion**. È un eremita, stanco della vita caotica e frenetica delle grandi metropoli: almeno, così sostiene lui. Vi parla mangiandosi le parole, muovendosi a scatti, e dovete faticare non poco per decifrare i suoi borbottii.*

Casa sua è piccola, carina e ben curata. Un fuoco caldo scoppietta nel camino. Una grande scaffalatura di mogano, finemente scolpita, fa bella mostra di sé dietro un morbido tappeto di lana. È pieno di libri dall'aspetto antico. Sui davanzali delle finestre si trovano parecchie piante ornamentali, tutte fiorite nonostante i rigori dell'inverno.

Vi fa accomodare attorno ad un grande tavolo di noce, su panche di legno piacevolmente coperte da cuscini. Una teiera emette il suo familiare sibilo sopra le fiamme che danzano nel focolare".

INFORMAZIONI PER IL NARRATORE

L'eremita sta preparando un the che, appena ha visto arrivare i PG, ha avuto cura di drogare con una radice di **euphebia**. Si tratta di un potente narcotico (Potenza: 20), che agisce istantaneamente per ingestione dell'infuso e spedisce nel mondo dei sogni le sue vittime per 4D10 minuti (senza far correre loro il rischio di soffocare, però). I PG hanno qualche minuto per curiosare in giro; se guardano i libri, scopriranno che si tratta di opere di poesia e testi di storia. In realtà, lo scaffale contiene un doppiofondo (vedi in seguito).

Kraion verserà un numero di tazze di the pari al numero dei personaggi presenti, **Albaar** e **Gundar** compresi. Intanto, se si era servito della scusa della "creatura" per attirare i personaggi in casa propria, parlerà di essa, inventandone di sana pianta la storia. Probabilmente dirà che si tratta di un essere incorporeo, una specie di ombra che vaga in cerca di incauti viandanti da divorare. Fortunatamente lui, **Kraion**, ha scoperto delle erbe (che sarà lieto di vendere ai PG, naturalmente) in grado di tenerla lontana...

I PG possono rendersi conto in vari modi del fatto che la bevanda è drogata.

1. Con un check di PER contro una difficoltà di 19 si renderanno conto che dal the si leva un inconsueto odore aromatico. Un altro tiro fortunato di Erboristeria contro una difficoltà di 18 permetterà al PG di individuare la presenza dell'euphebia. Se tra i PG è presente un Dendromante, costui può giungere alle medesime conclusioni con un check di dendromanzia contro una difficoltà di 16 (dopo quello di PER, naturalmente).
2. Perché Kraion non si è versato la bevanda? Un PG potrebbe chiedergli di bere per primo.
3. Rifiutando semplicemente di bere. Il vecchio si inquieterà, tirando in ballo i "doveri dell'ospitalità", fino a che ordinerà al PG con voce stridula di bere "o sarà peggio per te!".
4. Ritardando il momento di bere. Albaar e/o Gundar berranno per primi (il Nano ci metterà molto entusiasmo) e si accorgeranno quasi subito che qualcosa non va (al limite, si addormenteranno).

Un PG potrebbe anche decidere di fingere di bere, versando contemporaneamente il the nel sottovaso di una delle piante ornamentali sul davanzale. Il tentativo ha successo se riesce un check di Prestidigitazione (o Furtività) contro una difficoltà di 18, oppure di DES contro una difficoltà di 20. In tal caso, il PG potrà fingere di cadere addormentato e guadagnare un prezioso vantaggio tattico sull'eremita.

Se tutti i PG dovessero addormentarsi, **Kraion** sfrutterà i suoi poteri di telecinesi per portarli ad uno ad uno nello spiazzo antistante la sua casa. Poi gli Alberi del Male si animeranno e cominceranno a prosciugarli dei loro liquidi vitali. La morte, per loro, giungerà misericordiosa determinando la fine dell'avventura.

Non appena i PG rimasti svegli smascherano il tentativo di **Kraion** di drogarli, quest'ultimo lancia un inarticolato grido stridulo, estraе un pugnale ricurvo da sotto la tunica e li attacca con la bava alla bocca combattendo al meglio delle sue possibilità (anche con la Magia). Si presume comunque che i nostri lo toglieranno rapidamente di mezzo. Ma non appena egli morirà, i Dendromorti all'esterno dell'abitazione cominceranno a muoversi e ad estroflettere le loro liane succhiassangue per attaccare i PG attraverso le finestre.

Vedere questi esseri assetati di sangue che si animano (e che magari cominciano a nutrirsi senza troppi complimenti del cadavere di **Kraion**) comporta la necessità di effettuare un tiro sullo shock contro una difficoltà di 13. Uscire da una baita assediata da quattro potenti Alberi del Male comporterà sicuramente interessanti situazioni da gioco di ruolo. Ovviamente la soluzione più ovvia è quella di usare il fuoco che ancora scoppietta nel camino, ma lascia che i giocatori decidano da soli la propria condotta.

Se i PG riescono a scappare, sono liberi di proseguire.

Se i PG sconfiggono tutti i Dendromorti possono perquisire l'abitazione dell'eremita.

Lo scaffale della biblioteca contiene un doppiofondo: per accorgersene, occorre dichiarare esplicitamente di stare cercando un nascondiglio, una trappola o un passaggio segreto, quindi, dopo aver svuotato il mobile dagli altri libri, è necessario superare un check di PER contro una difficoltà di 17 (il personaggio si accorgerà in questo modo della fessura, quasi invisibile, lasciata dal coperchio del doppiofondo nel pannello posteriore della libreria). Il nascondiglio custodisce un diario (la cui lettura renderà i giocatori edotti della vera storia dell'eremita – vedi INFORMAZIONI PER IL NARRATORE, LOCAZIONE 7.1) ed un cospicuo numero di testi di Dendromanzia, scritti da **Kraion** quando era ancora

in grado di intendere e di volere. Si tratta degli esiti delle ricerche di tutta la sua vita: se un PG versato nelle Arti Arcane li porta con sé (sono 12 libri per un totale di 12 locazioni di ingombro) e dedica al massimo 12 mesi di tempo a studiarli senza partecipare a viaggi ed avventure, può ottenere 2 punti di esperienza al mese da spendere esclusivamente per l'incremento dell'Abilità Magica di Dendromanzia.

Sotto il tappeto c'è una botola che dà su una buca scavata nel terreno, che contiene, nell'ordine:

• 10 fiale di antidoto al veleno di **euphebia** (riconoscibili con un check favorevole di Erboristeria, Chimica, Preparare Pozioni, Alchimia o Dendromanzia contro una difficoltà di 16). Il loro effetto è quello di ridurre di

10 punti la potenza del veleno;

• Una spada d'argento intrisa di rune; è magica e può colpire qualunque creatura, anche quelle immuni alle armi normali. In particolare, se usata contro i Dendromorti (e solo contro i Dendromorti) conferisce un ulteriore bonus di +5 al Tiro di Attacco.

• Una verga di legno che, se impugnata da un Mago, è capace di richiamare per una volta al giorno, senza spendere EM, gli effetti di un Incantesimo di Percezione Arborea ad un Livello di 3 e ad una Intensità di 10.

Gli armadi nelle altre stanze contengono solo vestiti ed effetti personali. L'esplorazione è finita.



PARTE III

APPENDICI

A1. NOTE STORICHE SULL'AMBIENTAZIONE

Questa avventura è ambientata nel mondo di Kyril, un pianeta lontano centinaia di anni luce dalla Terra, su cui in tempi remoti è giunta una missione esplorativa umana. Gli Uomini, col tempo, hanno conteso agli Elfi il dominio dell'unico continente, costringendoli a rifugiarsi nelle foreste. Tali eventi sono molto antichi, e nessuno a Kyril ricorda la verità a riguardo dell'origine della razza umana. Ogni tanto, dalle sabbie dei deserti o dalle profondità dei laghi, riemergono le vestigia del tempo in cui gli Uomini padroneggiavano una tecnologia avanzatissima (questi artefatti vengono chiamati "dell'Era dei Tecnocrati").

Nel corso dei secoli, gli Uomini hanno imparato a usare la Magia, la cui Arte era inizialmente appannaggio esclusivo del popolo degli Elfi. Ora l'unico continente di Kyril è dominato dall'Impero umano di Kalid-Aran, che però, dopo mille anni di pace e prosperità, sta cominciando a sgretolarsi sotto la spinta indipendentista dei popoli che lo compongono. Sono tempi bui, scanditi dalle rivolte represses nel sangue e dagli assassini; la guerra imperversa in tutte Terre.

La Terra di Xanthar è una penisola che, a Sud del Mare Interno che taglia in due il Continente, si protende come una lama nel Mare Sognante. Il suo capoluogo è la città di Yllistiria, una splendida metropoli fatta di ferro e cristallo abitata principalmente da Uomini ed Elfi. In questa città sorge una Grande Accademia di Scienze Arcane che ha settecento anni di età, nella quale compiono il loro apprendistato almeno l'80 % dei maghi della regione. Attorno ad Yllistiria si trovano i Monti Dor, abitati dal Regno Nanico di Re Kalin IV (orgogliosamente fiero della sua indipendenza dall'Impe-

ro), i Monti Lorni, che fanno parte della Contea di Zamoran (sotto il dominio Imperiale), e l'Altipiano di Lelian, le cui foreste sono abitate dagli Elfi che vivono nella città di Quenah (formalmente alleata dell'Impero). La Terra di Xanthar ospita, naturalmente, anche parecchie tribù di Orchetti, Goblin e altre creature ancora più pericolose. Gli Umanoidi vivono di caccia e razzie, spostandosi incessantemente.

A parte Yllistiria, le altre città degne di nota sono: Nagard, un soffocante insediamento industriale i cui cantieri producono le più moderne unità navali Imperiali; Zamoran, la capitale dell'omonima Contea; Quenah, uno splendido insediamento Elfico costruito sui rami degli alberi; Dor-Skald, la capitale del piccolo Regno dei Nani tra i monti Dor (costruita nelle immense caverne naturali della dorsale). Vi sono poi parecchi villaggi (come **Soludon**) e fattorie isolate, là dove le condizioni ambientali lo consentono; le città portuali della costa (Lockher, Sunia, Zana, Laine) vengono generalmente chiamate col nome collettivo dei "Porti" e sono governate da un'aristocrazia mercantile.

L'unità commerciale di scambio è la moneta d'argento (ma), che vale 10 monete di rame (mr); d'altra parte, 10 ma fanno 1 moneta d'oro (mo).

Il clima della Terra di Xanthar è mite e temperato, ma continentale. D'inverno, solo le immediate vicinanze del mare sono sgombre da neve (non sempre) e le comunicazioni che non avvengano tramite la Magia risultano fortemente rallentate. La Magia a Xanthar è considerata un fatto naturale; nelle comunità piccole, chiuse e superstiziose (come **Soludon**) chi ne fa uso potrebbe essere guardato con sospetto e trattato in modo scortese, ma certamente non bruciato sul rogo.

A2. RIASSUNTO DEGLI EVENTI PRINCIPALI RISERVATO AL NARRATORE

Attenzione! Se vuoi goderti la storia fino in fondo, ti consigliamo di leggere questa parte solo dopo aver scorso tutta l'avventura.

I PG si sono aggregati ad una carovana mercantile diretta a Nord. Un giorno la carovana viene attaccata e distrutta da una feroce banda di Orchetti guidata dal sanguinario **Garbaz** e dall'avidio Mago rinnegato **Palmyrus**. Quest'ultimo è un abile Psichemante, e grazie ai suoi poteri, esercita su **Garbaz** una notevole influenza. Se ne serve, di fatto, per controllare l'intera banda e sfruttarla per accumulare ricchezze. Gli Orchetti sono in grado di spostarsi molto rapidamente tra le montagne grazie ad un potente Scettro del Teletrasporto posseduto dallo Stregone rinnegato, e per questo motivo nessuno è mai riuscito a catturarli.

I PG riescono a scappare per il rotto della cuffia e riparano a **Soludon**, una vicina comunità di boscaioli nel mezzo dei Monti Lorni. Qui, nella fumosa locanda "Alla Birra del Boscaiolo", vengono avvicinati da un individuo di mezza età che dice di chiamarsi **Albaar** e di avere un lavoro da proporre loro.

I PG ignorano però che **Albaar** è un Necromante seguace di una setta di fanatici accoliti di Lylys, un'oscura e malvagia dea della morte adorata in tempi antichi dagli abitanti non-umani dei Monti Lorni. Ora, durante la notte successiva a quella del loro arrivo a **Soludon**, si verificherà una rara congiunzione astrale; **Albaar** intende approfittarne per compiere un rito blasfemo in un cerchio sacro di pietre situato tra le montagne. Se a mezzanotte, quando la congiunzione astrale raggiungerà il suo culmine, sacrificherà se stesso, farà tornare dalla morte **Necrobis**, il potentissimo Stregone maledetto che ha fondato la setta a cui lui stesso appartiene.

La sorella di **Albaar**, **Sheila**, ha scoperto il suo piano e vuole cercare di fermarlo. Il Mago oscuro però è venuto a saperlo e progetta di tenderle una trappola. Dopo essersi accordato con **Palmyrus**, il rinnegato, **Albaar** intende attirare sua sorella allo scoperto offrendosi come esca. Quando la donna si farà viva, il Necromante chiamerà in aiuto **Palmyrus**, che userà lo Scettro del

Teletrasporto per piombare istantaneamente su **Sheila** con i suoi Orchetti. Naturalmente il piano comporta alti rischi: **Sheila** potrebbe sconfiggere **Albaar** prima che questi abbia il tempo di chiedere aiuto. Per scongiurare questa eventualità, **Albaar** ha deciso di ingaggiare una squadra di avventurieri come guardie del corpo. Il loro compito sarà quello di proteggere lo Stregone sia dai pericoli naturali (i Monti Lorni sono infestati da creature antiche e pericolose), che da Sheila e dal gruppo di guerrieri che la accompagna. La scelta del Necromante è caduta sui PG.

Ovviamente **Albaar** racconta ai PG solo mezze verità farcite di menzogne; dice di essere sulle tracce del favoloso tesoro che **Necrobis** avrebbe lasciato sui Monti Lorni dopo la sua caduta, e che il rito che deve compiere alla mezzanotte dell'indomani ha appunto lo scopo di "attivare" una mappa magica che gli indichi il luogo dove sono custoditi i preziosi. I PG vengono allettati dal miraggio di notevoli guadagni (che farebbero loro decisamente comodo, vista la situazione di grave ristrettezza economica in cui versano), e finiscono con l'accettare.

Dopo una giornata di dura marcia attraverso le montagne, piena di imprevisti e pericoli, il gruppo è finalmente in vista del fatidico cerchio di pietre presso cui **Albaar** dovrà compiere il rituale. Prima di raggiungerlo, però, bisogna attraversare le rovine di un ponte fortificato di pietra, costruito dagli antichi abitanti di queste regioni, che scavalca un abisso di vento urlante. Si tratta del Ponte di Undbar.

All'interno della costruzione, **Sheila** ed i suoi amici tendono al gruppo dei PG un agguato mortale. Il combattimento che segue è durissimo, ma alla fine i PG riescono ad avere la meglio sulla scorta della Maga. Proprio quando la vittoria sembra ad un passo, però, **Albaar** manda il segnale convenuto e **Palmyrus** ed i suoi Orchetti si materializzano sul ponte. **Sheila** ed i PG cadono nelle loro mani e vengono imprigionati nel covo dei banditi. Non vengono uccisi subito solo perché **Palmyrus** intende interrogarli a fondo.

Fortunatamente i PG riescono a scappare e ad impadronirsi dello Scettro del Teletrasporto. Se ne servono quindi per tornare al Ponte di Undbar e per affrettarsi ad attaccare **Albaar**, che ormai sta completando il rito.

Purtroppo i nostri devono vedersela prima con gli orrendi Servitori demoniaci della dea Lylys. **Albaar** riesce a completare il sacrificio. **Necrobis** ritorna dalla morte ma uno dei PG ha l'idea di provare a fermarlo distruggendo la gemma che **Albaar** stesso ha usato per evocarlo. L'idea si rivela vincente ed il crudele Necromante viene definitivamente sconfitto.

A3. MOSTRI E PNG

Si fornisce di seguito una rapida descrizione delle caratteristiche dei principali PNG e dei mostri che i PG incontreranno nella presente avventura.

MOSTRI

[in ordine alfabetico]

ALBERO DEL MALE. Bestiario di Dimensioni: Creature Non Morte, Demoniache e Celestiali. Pag. 6, con le modifiche al Movimento e alla Protezione suggerite nella Locazione 7.1.

DENDROMORTO. Vedi Albero del Male.

FANTASMA. Bestiario di Dimensioni: Creature Non Morte, Demoniache e Celestiali. Pag. 18.

ORCHETTO. Bestiario di Dimensioni: Creature Mitologiche, Magiche e Umanoidi. Pag. 43.

LUPO. Bestiario di Dimensioni: Creature Animali, Licantropiche ed Extradimensionali. Pag. 50.

LUPO MANNARO. Bestiario di Dimensioni: Creature Animali, Licantropiche ed Extradimensionali. Pag. 10.

SERVITORE DEMONIAICO DELLA DEA LYLYS.

FOR=16; DES=14; CON=0; VOL=15; PER=10
Vitalità=32; EM= 30; RM=15; DIF=16;
Shock=13; MOV=15; INI=12

Vigore=15; Accuratezza=12; Intuito=5; Dote=8

Abilità: Artigli (15); Corpo a Corpo (15).

Danni: Artigli: 1D8; danni medi: 4; Ritardo Iniziativa: 0.

Difficoltà Shock: 16

Descrizione: Un Servitore della dea Lylys (detta anche Colei che Presiede ai Cancelli della Morte) è un essere antropomorfo impaludato in un lungo saio scuro di panno grezzo. Il suo volto è un orribile groviglio di serpenti vivi, le cui movenze disegnano mutevoli lineamenti pseudo-umani. In effetti, ognuna di queste creature ha lo stesso aspetto della dea a cui è sacra: è solo di dimensioni minori. I Servitori di Lylys non sentono dolore, non hanno sentimenti umani e sono del tutto privi di ragione. Vengono inviati dalla dea negli altri piani di esistenza quando dei Necromanti a lei fedeli ne richiedono l'intervento, ed esistono unicamente per compiacere la volontà di Colei che Presiede ai Cancelli della Morte.

Abilità Speciali: Questi esseri sono tenuti in vita dalla Magia: non respirano e non hanno una mente nel senso usuale del termine. Sono pertanto immuni ai veleni, ai gas, alle malattie e a tutti gli Incantesimi che si basano sul controllo mentale / corporeo / dei flussi sanguigni. Anche se vengono feriti gravemente, non si arrendono mai e proseguono a combattere al meglio delle loro possibilità. L'unico modo di distruggerli è di farli letteralmente a pezzi.

Percepiscono l'ambiente circostante grazie alla Magia; pertanto, non possono essere influenzati da Incantesimi di illusione / invisibilità.

Non portano armi con sé. Le loro braccia sono grovigli di serpenti vivi che terminano in una coppia di mortali artigli costituiti dalle fauci spalancate di due rettili alieni. Fortunatamente questi ultimi non sono velenosi, ma i loro denti sono capaci di trapassare anche le più robuste armature.

Se un Servitore colpisce lo stesso bersaglio con entrambi gli artigli nello stesso round, proverà ad abbracciarlo (se ha successo in un confronto di FOR) portandoselo vicino al volto come se volesse scoccargli un osceno bacio. A quel punto i serpenti che costituiscono la faccia della creatura scatteranno in avanti e morderanno il malcapitato sulla carne libera dall'eventuale armatura (senza bisogno di tirare il dado) infliggendogli 1D6 punti di danno, ma soprattutto iniettandogli il loro veleno. Si tratta di una sostanza di Potenza 17, per la quale non esiste alcun antidoto nella nostra dimensione, che agisce all'istante causando ulteriori 1D6 danni

per un numero di round pari alla FOR del Servitore. I sintomi sono un orribile annerimento della pelle, seguito dalla comparsa di ulcere suppuranti umori infetti nella zona interessata.

Il saio che ricopre il loro corpo gli garantisce un'armatura di 4 punti di Protezione.

Notizie Storiche e Mitologiche:

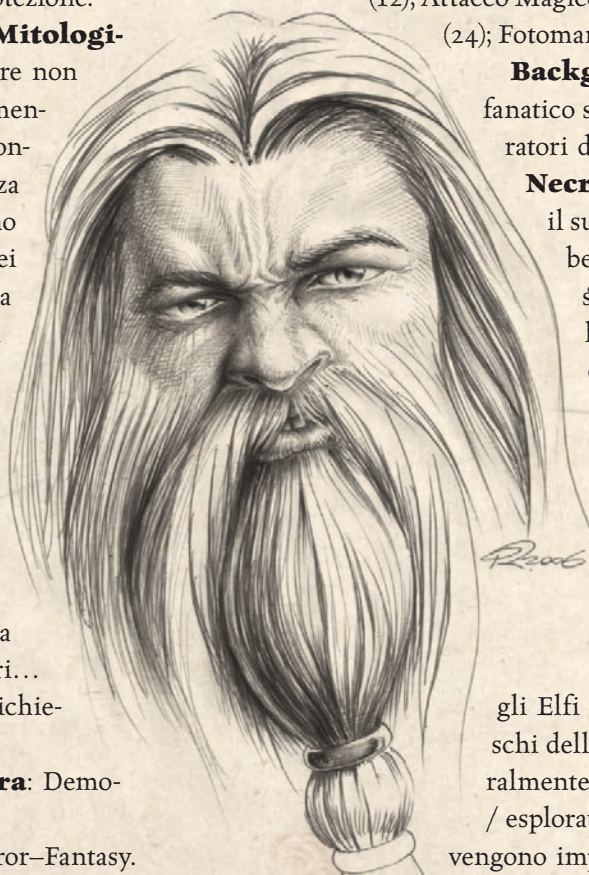
Queste orrende creature non fanno parte della nostra dimensione. Trascorrono la loro non-vita fatta di eterna sofferenza in un limbo attorno al trono oscuro della dea Lylys, Colei che Presiede ai Cancelli della Morte. Possono entrare nel nostro mondo solo se evocati con blasfeme parole di potere, oggi quasi del tutto dimenticate. Si presume che solo gli appartenenti alla setta di adoratori di Lylys fondata da **Necrobis** sappiano ancora come richiamare questi esseri...

Habitat: Ovunque sia richiesto il loro intervento.

Classe della Creatura: Demoniaca.

Ambientazione: Horror-Fantasy.

TROLL: Bestiario di Dimensioni: Creature Mitologiche, Magiche e Umanoidi. Pag. 51.



distanza; cassetta contenente 1000 monete d'oro; pugnale ricurvo (danno variabile: 1D4+1); vestiti imbottiti (protezione 1).

Abilità rilevanti: Lingue (Alto Elfico) (16); Pronto Soccorso (14); Corpo a Corpo (9); Pugnali (12); Attacco Magico (14); Necromanzia (VII) (24); Fotomanzia (V) (21).

Background: **Albaar** è un fanatico seguace della setta di adoratori della dea Lylys fondata da **Necrobis**. Dare la vita per il suo signore è quanto di più bello egli desidera per se stesso; da anni attendeva la venuta della notte della dea, e ora che il momento è finalmente arrivato niente e nessuno potranno impedirgli di portare a compimento il suo piano.

ELFO COMUNE

Nella Terra di Xanthar, gli Elfi che non vivono tra i boschi dell'Altipiano di Lelian generalmente lavorano come cacciatori / esploratori / guardie del corpo e vengono impiegati come scorta delle carovane. Per le Caratteristiche / Abilità di questi PNG si faccia riferimento al Bestiario di Dimensioni: Creature Mitologiche, Magiche ed Umanoidi, Pag. 31.

PERSONAGGI NON GIOCANTI

[in ordine alfabetico]

ALBAAR, IL MAGO

[Necromante/Fotomante]

FOR=7; DES=13; CON=17; VOL=7; PER=11
Vitalità=14; EM=108; RM=17; DIF=15;
Shock=3; MOV=10; INI=12

Vigore=10; Accuratezza=12; Intuito=14; Dote=17; Attacco Magico (default): 12

Equipaggiamento: Baule Magico (vedi SCENE 3.4, 5, 9); libro di magia; razioni di cibo (x 7 gg.); borraccia; acciarino; pietra gialla di **Necrobis**; piatto magico per la comunicazione a

FARTH, L'ERBORISTA

Farth è un vecchio sospettoso e diffidente, che non desidera altro che trascorrere a **Soludon** una tranquilla vecchiaia. Detesta le persone insistenti ed i cambiamenti. Possiede le seguenti caratteristiche:

FOR=5; DES=10; CON=10; VOL=11; PER=9
Vitalità=10; EM=22; RM=11; DIF=12; Shock=11;
MOV=8; INI=10
Vigore=8; Accuratezza=10; Intuito=10;
Dote=11

Abilità rilevanti: Corpo a Corpo (10); Pronto Soccorso (14); Erboristeria (18).

Equipaggiamento: nulla

GARBAZ, L'ORCHETTO

Per le Caratteristiche e le Abilità usa quelle di un Orchetto standard (Bestiario di Dimensioni: Creature Mitologiche, Magiche e Umanoidi. Pag. 43). Per quanto riguarda il **Background**, Garbaz è un essere meschino, avido ed invidioso. Si è imposto con la forza sugli Orchetti del suo Clan grazie ad una serie di duelli fortunati, e ha fondato una banda criminale molto violenta e sanguinaria. Formalmente si è "alleato" al Mago **Palmyrus**, ma in realtà è tenuto sotto controllo dallo Stregone, ed è troppo ingenuo e sicuro di sé per accorgersene..

GUNDAR, IL NANO

[si è già tenuto conto dei modificatori razziali]

FOR=17; DES=9 (3)*; CON=10; VOL=12; PER=12

Vitalità=34; EM=24; RM=17; DIF=11 (8)*; Shock=13; MOV=10 (7)*; INI=11 (8)*

Vigore=13 (10)*; Accuratezza=11 (8)*; Intuito=11; Dote=11

Punti Abilità: 34 + 15 dovuti a passate esperienze; Penalità dei Gruppi: Educazione =-5; Agilità=-4; Manualità=-3

Usa 5 Punti Abilità per ridurre a -3 la Penalità nel Gruppo di Agilità.

Equipaggiamento: Grande ascia da guerra; armatura di scaglie (protezione 8) [*]; balestra pesante; zaino; tenda; coperte; borraccia contenente birra (khazda); razioni di cibo (x 7 gg.).

Vedi tabella in questa pagina.

Background: Gundar è un vecchio avventuriero burbero e brontolone, ma in fondo è un buono che sarebbe pronto a morire per i suoi amici. Ha perso l'occhio destro duellando contro un Gigante dei Ghiacci, anni prima; è calvo ed orgoglioso della sua fluente barba scura ("Non ho un solo pelo bianco!"). Ha grande esperienza, ma ha

non ha quasi più interesse a partecipare a nuove avventure e tutto ciò che desidera è di trascorrere una vecchiaia tranquilla nella propria bottega. [*] Tra parentesi è indicato il valore dell'Abilità/Caratteristica che si deve usare quando il personaggio indossa la sua armatura di scaglie.

HURN, IL CAPO BOSCAIOLO

Nel caso che serva, si forniscono qui le caratteristiche fondamentali di **Hurn**. Si tratta di una individuo semplice ed orgoglioso, gran bevitore di birra; se può è ben contento di tenersi lontano dai guai, ma non rifiuta mai una scazzottata. Se dovessero servire le caratteristiche di altri boscaioli, si usino pure quelle di Hurn.

FOR=14; DES=14; CON=6; VOL=9; PER=12

Vitalità=28; EM=18; RM=9; DIF=16; Shock=9;

MOV=14; INI=13

Vigore=14; Accuratezza=13; Intuito=9; Dote=8

Equipaggiamento: Bastone, vestiti pesanti (protezione 1).

Abilità rilevanti: Bastone (16); Ascia (16); Corpo a Corpo (14); Pronto Soccorso (12).

KRAION, L'EREMITA [DENDROMANTE/PSICHEMANTE]

FOR=6; DES=10; CON=17; VOL=18; PER=9

Vitalità=12; EM=116; RM=18; DIF=12;

Shock=15; MOV=8; INI=10

Vigore=8; Accuratezza=10; Intuito=13;

Dote=18; Attacco Magico (default): 10

Equipaggiamento: Pugnale; vestiti pesanti (protezione 1).

Abilità rilevanti: Pugnali (15); Corpo a Corpo (10); Attacco Magico (16); Dendromanzia (VIII) (27); Psichemanzia (IV) (19).

Background: Per informazioni su questo personaggio, consultare la LOCAZIONE 7.

Abilità	Default	Penalità totale	Valore Base	Punti Spesi	Valore finale
Forgiare	Accuratezza	-3	8 (5)*	4	12 (9)*
Riparare Armi	Accuratezza	-3	8 (5)*	5	13 (10)*
Costruire Trappole	Accuratezza	-3	8 (5)*	7	15 (12)*
Asce	Vigore	-3	10 (7)*	8	18 (15)*
Balestre	Accuratezza	-4	7 (4)*	9	16 (13)*
Lotta	Vigore	-2	11 (8)*	4	15 (12)*
Corpo a Corpo	Vigore	-1	12 (9)*	0	12 (9)*
Scalare	Vigore	-3	10 (7)*	2	12 (9)*
Scassinare	Accuratezza	-3	8 (5)*	2	10 (7)*

**MEDICO RINNEGATO [TAUMATURGO]**

A parte Palmyrus, è l'unico Umano a far parte della banda di Garbaz. È un essere viscido, meschino e pauroso, del tutto privo di scrupoli morali. Sta con gli Orchetti solo perché altrimenti, nelle Terre degli Uomini, sarebbe stato giustiziato o imprigionato molti anni or sono.

FOR=8; DES=10; CON=12; VOL=13; PER=12

Vitalità=16; EM=26; RM=13; DIF=12; Shock=11; MOV=9; INI=11

Vigore=9; Accuratezza=11; Intuito=12; Dote=13; Attacco Magico (default): 11

Abilità rilevanti: Biſturi (14); Corpo a Corpo (9); Pronto Soccorso (15); Attacco Magico (11); Taumaturgia – livello III (15).

Equipaggiamento: biſturi (1D2 di danno variabile, categoria Pugnali).

MYLIA, LA SACERDOTESSA**[TAUMATURGA]**

Mylia è una ragazza di 17 anni, grassottella ma non brutta. È semplice ed ingenua. È la figlia di uno degli Anziani di **Soludon** e, come tutte le fanciulle di buona famiglia, deve prestare servizio per tutti gli anni dell'adolescenza nel Tempio di Silvindor prima di potersi sposare. Ha imparato i rudimenti della Taumaturgia dalla precedente Prima Sacerdotessa; per tradizione, queste conoscenze magiche vengono tramandate oralmente dalla Madre uscente alla novizia che prenderà il suo posto. Ha le seguenti Caratteristiche:

FOR=7; DES=11; CON=9; VOL=13; PER=15

Vitalità=14; EM=26; RM=13; DIF=13; Shock=9; MOV=9; INI=13

Vigore=9; Accuratezza=13; Intuito=12; Dote=11; Attacco Magico (default): 13

Abilità rilevanti: Bastone (10); Corpo a Corpo (7); Pronto Soccorso (15); Attacco Magico (10); Taumaturgia – livello III (15).

Equipaggiamento: bastone

NANO COMUNE

Nella Terra di Xanthar è abbastanza normale imbattersi nei Nani, anche nelle grandi città degli Uomini. Sono perlopiù mercanti ed esploratori, anche se non è raro che entrino a far parte delle scorte delle carovane. La loro tenacia ed incredibile resistenza fisica sono doti molto apprezzate,

in combattimento. Per le statistiche di un Nano Comune ci si riferisca al Bestiario di Dimensioni: Creature Mitologiche, Magiche ed Umanoidi, Pag. 39.

NECROBIUS, IL NECROMANTE**[NECROMANTE/FOTOMANTE/AEROMANTE]**

Appena tornato dalla morte, **Necrobis** ha le stesse caratteristiche del Mago **Albaar**, salvo che la sua VOL (e quindi la sua RM) è pari a 20 punti.

Comunque, tutti gli attacchi magici, mentali e fisici rivolti contro il Necromante sono destinati a venire assorbiti dal suo scudo di anime (si veda la SCENA 9). L'unico modo per danneggiarlo consiste nel colpire e distruggere la gemma con cui ha riacquisito la vita. Nel frattempo, però, **Necrobis** non se ne starà a guardare e scatenerà i suoi poteri magici di potenza letale. Ha infatti un Attacco Magico pari a 14 (come quello di **Albaar**), associato ad un'abilità di Necromanzia di 30 punti (corrispondente al Livello X), di Fotomanzia di 23 (Livello VI), di Aeromanzia di 19 (Livello IV). Ciò vuol dire che possiede in tutto 192 punti di EM, e non si farà scrupoli ad usarli.

Equipaggiamento: Nulla (al limite, gli stessi oggetti di **Albaar**).

Background: L'unico desiderio che muove **Necrobis** è un'insaziabile brama di potere.

PALMYRUS, IL MAGO RINNEGATO**[FOTOMANTE/PSICHEMANTE]**

FOR=8; DES=9; CON=16; VOL=16; PER=11

Vitalità=16; EM=104 (32 + 72); RM=16; DIF=11; Shock=13; MOV=9; INI=10

Vigore=8; Accuratezza=10; Intuito=14; Dote=16; Attacco Magico (default): 10

Equipaggiamento: Pugnale. Scettro del Teletrasporto; vestiti pesanti (protezione 1).

Abilità rilevanti: Pugnali (12); Corpo a Corpo (9); Attacco Magico (17); Fotomanzia (VI) (23); Psichemanzia (V) 21.

Background: **Palmyrus** è mosso semplicemente da avidità. Per lui, vivere nel lusso è una necessità del tutto equivalente al respirare. Per conseguire questo scopo sarebbe disposto a vendere la propria madre, se fosse ancora viva. Ha deciso di entrare a far parte della banda di **Garbaz** per servirsi degli Orchetti come schiavi; grazie alle



sue doti di Psichemante, **Palmyrus** influenza il vecchio Capo-Clan e tramite lui controlla il resto della banda. Per informazioni sulla sua storia, consulta la SCENA 1, la SCENA 3.1 e la SCENA 5.

SHEILA, LA MAGA

[GEOMANTE/IDROMANTE]

FOR=7; DES=12; CON=17; VOL=15; PER=9

Vitalità=14; EM=68 (30 + 36); RM=15; DIF=14; Shock=13; MOV=10; INI=11

Vigore=10; Accuratezza=11; Intuito=13; Dote=16; Attacco Magico (default): 11

Equipaggiamento: Bastone di cristallo; pugnale; anello distruggi-ferro (4 cariche).

Abilità rilevanti:

Pronto Soccorso (18); Pugnali (12); Corpo a Corpo (8); Attacco Magico (17); Geomanzia (V) (20); Idromanzia (IV) (17).

Background:

Sheila è la sorella di **Albaar** il Necromante. È una ragazza bella, dolce e sensibile. Odia la violenza in tutte le sue forme e vorrebbe sinceramente salvare suo fratello, che unendosi alla setta della dea Lylys si è messo su una strada senza uscita.

Il bastone di cristallo che porta sempre con sé è un artefatto che contiene una riserva di 30 punti di EM a cui lei può attingere liberamente per lanciare Incantesimi. In un doppiofondo nel tacco dello stivale destro custodisce un anello in grado di disintegrare tutti gli oggetti di ferro addosso a colui che se lo infila al dito (vedi SCENA 8.1). Può funzionare al massimo 4 volte prima di perdere ogni potere.

I **compagni di Sheila** sono normali guerrieri umani, in numero tale che lo scontro coi PG risulti equilibrato; considera che abbiano tutti le seguenti caratteristiche:

FOR=13; DES=13 (11)*; CON=10; VOL=10; PER=9

Vitalità=26; EM=20; RM=10; DIF=15 (14)*; Shock=11; MOV=13 (12)*; INI=11 (10)*

Vigore=13 (12)*; Accuratezza=11 (10)*; Intuito=10; Dote=10

Equipaggiamento: Spada, scudo piccolo, arco corto, faretra (20 frecce); corpetto di cuoio borchiato (protezione 4); i valori delle Caratteristiche / Abilità tra parentesi si riferiscono a quando questa armatura è indossata.

Abilità rilevanti [già modificate per l'armatura]: Spade (14); Scudi (15); Archi (13).

UOMO COMUNE

Si tratta di gente del popolo, generalmente poco istruita, dedita ai mestieri più diversi (dal mercante alla guardia del corpo). Di seguito si riportano le loro caratteristiche principali.

FOR=12; DES=12; CON=10;

VOL=10; PER=11

Vitalità=24; EM=20;

RM=10; DIF=14; Shock=10;

MOV=12; INI=12

Vigore=12; Accuratezza=12; Intuito=11;

Dote=10

Equipaggiamento:

Vestiti, coperte, cibo; al limite, qualche effetto personale prezioso;

raramente armi (al massimo, corpetto di cuoio leggero da protezione 2, spade e pugnali).

Abilità rilevanti: Dipendono dalla professione. Si consideri un'abilità primaria di 15 (che può essere, ad esempio, Cucinare per i cuochi, Spade per i guerrieri / guardie del corpo, Valutare Merce per un mercante, etc.) più un'abilità secondaria a scelta col valore di 13 (ad es. Etichetta per un cuoco, Archi per un guerriero / guardia del corpo, Contabilità per un mercante, etc.). Inoltre, si consideri per semplicità che tutti abbiano un'abilità di Corpo a Corpo pari ad 11.



PARTE IV

PERSONAGGI GIOCANTI

Si fornisce di seguito una lista di PG pregenerati che, se il Narratore ed i giocatori lo desiderano, possono essere usati come protagonisti dell'avventura (o modificati a piacere per rispondere alle esigenze dei giocatori).

GARUM NIGHTBRINGER **guerriero umano maschio**

FOR=14; DES=13 (5)*; CON=7; VOL=11; PER=10

Vitalità=28; EM=22; RM=11; DIF=15 (11)*; Shock=11; MOV=14 (10)*; INI=12 (8)*

Vigore=14 (10)*; Accuratezza=12 (8)*; Intuito=9; Dote=9

Punti Abilità: 28; Penalità dei Gruppi: Educazione=-6; Agilità=-3; Manualità=-3

Equipaggiamento: spada; scudo grande; armatura di piastre (protezione 10) [*]; zaino; razioni di cibo (x 7 gg); borraccia; coperte; 10 ma.

Background: Garum è il giovane rampollo di un grande generale dell'Impero. È gioviale, aperto, leale ed ha uno spiccato senso dell'onore. Viveva ad Yllistiria, in un grande palazzo, assieme a sua madre e suo fratello maggiore Falkor, quando un giorno i militari bussarono alla sua porta

per annunciargli che il padre era morto. Venuta a mancare la rendita paterna, Garum ed i suoi congiunti hanno perso tutto: hanno dovuto vendere il palazzo di famiglia e si sono ridotti a vivere in una catapecchia poverissima. Pochi giorni or sono, Garum ha incontrato un Uomo misterioso che gli ha raccontato che suo padre era ancora vivo ed era tenuto prigioniero nella Capitale. Così il ragazzo ha racimolato i soldi che gli servivano a pagare il "premio" di una carovana e si è messo in viaggio, diretto a Nord. [*] Tra parentesi è indicato il valore dell'Abilità/Caratteristica che si deve usare quando il personaggio indossa l'armatura di piastre.



GARUM

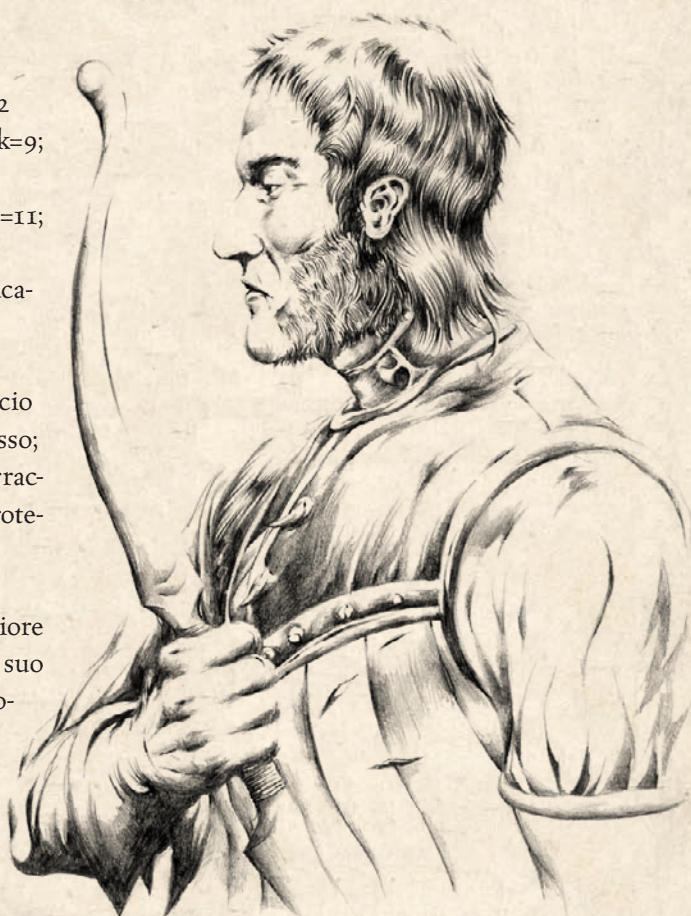
Abilità	Default	Penalità totale	Valore Base	Punti Spesi	Valore finale
Corpo a corpo	Vigore	-1	13 (9)*	0	13 (9)*
Asce	Vigore	-3	11 (7)*	0	11 (7)*
Spade	Vigore	-3	11 (7)*	8	19 (15)*
Scudi	Vigore	0	14 (10)*	4	18 (14)*
Lotta	Vigore	-2	12 (8)*	2	14 (10)*
Archi	Accuratezza	-4	8 (4)*	5	13 (9)*
Cavalcare	Accuratezza	-3	9 (5)*	1	10 (6)*
Nuotare	Vigore	-3	11 (7)*	2	13 (9)*
Scalare	Vigore	-3	11 (7)*	3	14 (10)*
Costruire trappole	Accuratezza	-3	9 (5)*	3	12 (8)*

FALKOR NIGHTBRINGER
ladro umano maschio

FOR=9; DES=16; CON=9; VOL=9; PER=12
 Vitalità=18; EM=18; RM=9; DIF=18; Shock=9;
 MOV=13; INI=14
 Vigore=13; Accuratezza=14; Intuito=11;
 Dote=9
 Punti Abilità: 30; Penalità dei Gruppi: Educa-
 zione=-5; Agilità=-2; Manualità=-3

Equipaggiamento: Pugnali da lancio (x10); arco corto e frecce (x20), arnesi da scasso; corda (10 m); rampino; acciarino; coperte; borraccia; spada; scudo; corpetto di cuoio leggero (protezione 2); 10 ma; zaino.

Background: Falkor è il fratello maggiore di Garum. È diretto a Nord esattamente per il suo stesso motivo. Ha un carattere ombroso, scontroso; il suo scherzo preferito consiste nel lanciare, quando nessuno se lo aspetta, battute sarcastiche ed allusioni pungenti capaci di far spegnere le conversazioni più allegre.


FALKOR NIGHTBRINGER

Abilità	Default	Penalità totale	Valore Base	Punti Spesi	Valore finale
Borseggiare	Accuratezza	-2	12	2	14
Furtività	Accuratezza	-2	12	4	16
Scassinare	Accuratezza	-2	12	3	15
Seguire Tracce	Intuito	-5	6	7	13
Pugnali	Vigore	-1	12	1	13
Spade	Vigore	-2	11	4	15
Scudi	Vigore	+1	14	1	15
Archi	Vigore	-3	10	5	15
Scalare	Vigore	-2	11	3	14
Corpo a Corpo	Vigore	0	13	0	13

LYLA MOONLIGHT**maga umana femmina (Taumaturga)**

FOR=6; DES=9; CON=14; VOL=16; PER=10

Vitalità=12; EM=57 (32 + 25); RM=16; DIF=11;
Shock=13; MOV=8; INI=10Vigore=8; Accuratezza=10; Intuito=12;
Dote=15; Attacco Magico (default): 10Punti Abilità: 40; Penalità dei Gruppi: Educa-
zione=-4; Agilità=-4; Manualità=-3

Equipaggiamento: Libro di magia, zaino, borraccia, coperte, specchio, spazzola, unguenti e polveri per il trucco, pugnale d'argento, corda (15 m), vestiti imbottiti (protezione 1), 15 ma.

Background: Lyla è una donna dalla volontà di ferro. Molto bella, è cosciente di esserlo e non tollera ostacoli sulla propria strada. Proviene da una famiglia nobile: è stata educata all'Accademia di Yllistiria, ma è da poco scappata di casa perché mal sopportava il matrimonio che i suoi le avevano combinato con uno dei Principi Mercanti dei Porti. Ora è diretta a Nord per raggiungere l'uomo che è convinta di amare (un giovane tenente della Guardia Imperiale).

**LYLA MOONLIGHT**

Abilità	Default	Penalità totale	Valore Base	Punti Spesi	Valore finale
Pronto Soccorso	Intuito	-4	8	2	10
Miti e Leggende	CON	-4	10	3	13
Chimica	CON	-4	10	0	10
Teologia	CON	-4	10	1	11
Corpo a Corpo	Vigore	-2	6	2	8
Pugnali	Vigore	-3	5	9	14
Attacco Magico	10	-4	6	8	14
Taumaturgia (V)	Dote	-4	11	3 + 3 + 9	20

ARNOR DEEPWATER**mago umano maschio (Piromante/Fotomante)**

FOR=5; DES=9; CON=16; VOL=15; PER=10
 Vitalità=10; EM=80 (30 + 50); RM=15; DIF=11;
 Shock=13; MOV=7; INI=10
 Vigore=7; Accuratezza=10; Intuito=13;
 Dote=16; Attacco Magico (default): 10
 Punti Abilità: 41; Penalità dei Gruppi: Educazione=-3; Agilità=-4; Manualità=-3

Equipaggiamento: Libro di magia; razioni di cibo; borraccia; coperte; zaino; vestiti imbottiti (protezione 1); 10 ma.

Background: Arnor è un giovane ma potente Mago esperto nella manipolazione dell'energia. Proviene da una famiglia poverissima della città industriale di Nagard, ma la sua Dote non comune ha fatto sì un vecchio Mago dell'Accademia di Yllistiria lo notasse e lo facesse istruire. Dopo il diploma, Arnor sembrava destinato alla carriera accademica: gracile, cagionevole di salute, di carattere piuttosto schivo, desiderava solo che gli venisse assegnata la direzione di un laboratorio di Magia per poter continuare i propri studi. Un giorno, però, il suo mentore (il vecchio Mago che lo aveva salvato dalla miseria) venne chiamato al Nord per una missione delicata riguardante l'Imperatore, e sparì nel nulla. Convinto di avere ancora un debito di gratitudine con lui, Arnor ha deciso di abbandonare la carriera accademica per andare in cerca del suo vecchio maestro. Per questo, si sta dirigendo a Nord.

**ARNOR DEEPWATER**

Abilità	Default	Penalità totale	Valore Base	Punti Spesi	Valore finale
Storia	CON	-3	13	0	13
Astronomia	CON	-3	13	0	13
Erboristeria	CON	-3	13	1	14
Occultismo	CON	-3	13	0	13
Corpo a Corpo	Vigore	-2	5	4	9
Attacco Magico	10	-4	6	13	19
Piromanzia (V)	Dote	-3	13	2 + 4 + 7	20
Fotomanzia (V)	Dote	-3	13	3 + 7	20

**ALETHYR LORALYN****cacciatore Elfo, maschio**

[si è già tenuto conto dei modificatori razziali]

FOR=10; DES=16 (14)*; CON=8; VOL=9;
PER=12

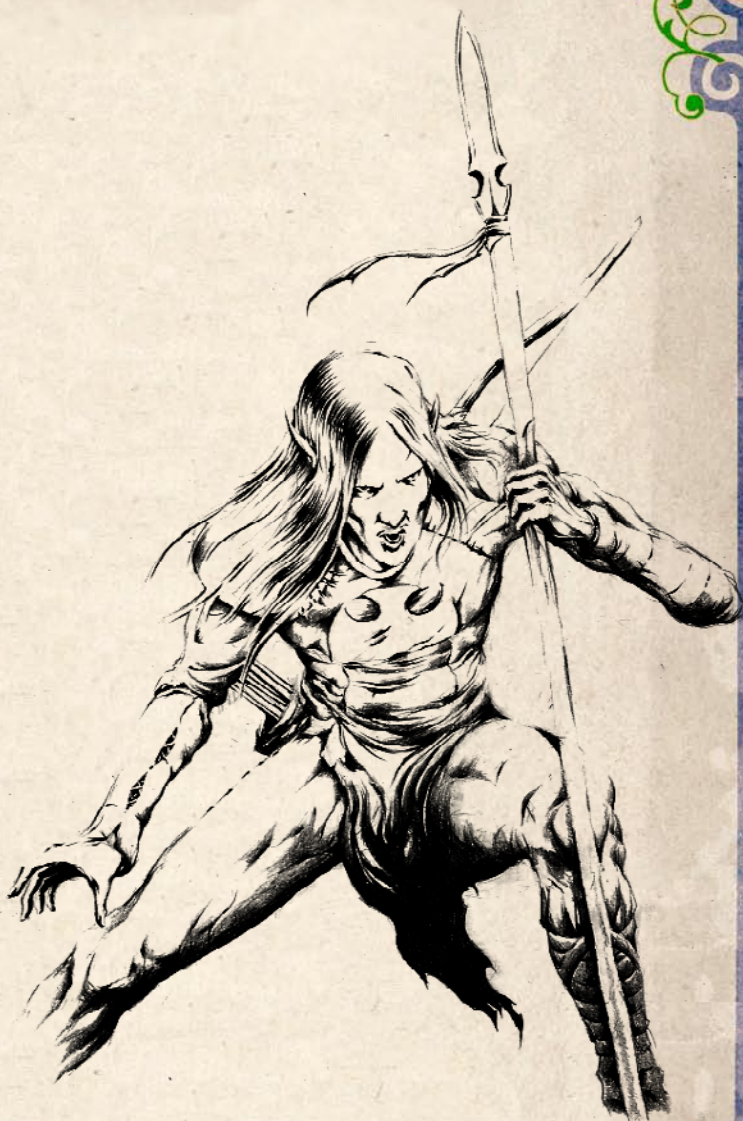
Vitalità=20; EM=18; RM=9; DIF=18 (17)*;
Shock=9; MOV=13 (12)*; INI=14 (13)*

Vigore=13 (12)*; Accuratezza=14 (13)*; Intui-
to=10; Dote=9

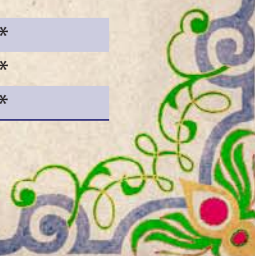
Punti Abilità: 29; Penalità dei Gruppi: Educa-
zione=-6; Agilità=-2; Manualità=-3

Equipaggiamento: Arco lungo e frecce
(x20), acciarino; coperte; borraccia; razioni di cibo
(x 7 gg.); lancia; armatura di cuoio borchiato (pro-
tezione 4) [*]; zaino.

Background: Alethyr è un giovane Elfo di
Quenah, ambizioso ma di buon cuore. A causa del
suo basso lignaggio, se fosse rimasto nelle Foreste
sarebbe sempre stato trattato come un individuo
di serie B. Così ha deciso di andarsene per vedere
il mondo; è diretto al Nord. Ha accettato un ingag-
gio come membro della scorta della carovana pres-
so la quale inizia l'avventura; sarà pagato per i suoi
servigi solo all'arrivo. [*] Tra parentesi è indicato il
valore dell'Abilità/Caratteristica che si deve usare
quando il personaggio indossa l'armatura di cuoio
borchiato.

**ALETHYR LORALYN**

Abilità	Default	Penalità totale	Valore Base	Punti Spesi	Valore finale
Pronto Soccorso	Intuito	-6	4	9	13
Nuotare	Vigore	-2	11 (10)*	0	11 (10)*
Scalare	Vigore	-2	11 (10)*	0	11 (10)*
Costruire Trappole	Accuratezza	-2	12 (11)*	0	12 (11)*
Cercare Tracce	Intuito	-6	4	7	11
Archi	Accuratezza	-3	11 (10)*	6	17 (16)*
Armi Lunghe	Vigore	-3	10 (9)*	7	17 (16)*
Corpo a Corpo	Vigore	0	13 (12)*	0	13 (12)*



LOGAN ASCIADIPIETRA**cacciatore di tesori Nano maschio**

[si è già tenuto conto dei modificatori razziali]

FOR=16; DES=10 (6)*; CON=11; VOL=9;
PER=9

Vitalità=32; EM=18; RM=14; DIF=12 (10)*;
Shock=13; MOV=10 (8)*; INI=10 (8)*

Vigore=13 (11)*; Accuratezza=10 (8)*; Intui-
to=10; Dote=10

Punti Abilità: 29; Penalità dei Gruppi: Educa-
zione=-5; Agilità=-4; Manualità=-3

Equipaggiamento: Ascia bipenne; accette
da lancio (x5); scudo grande; cotta di maglia (pro-
tezione 6) [*]; zaino; coperte; borraccia contenente
birra, flauto, 10 ma.

Background: Giramondo senza fissa dimo-
ra, perennemente al verde, Logan non sa resistere
al richiamo dell'avventura. Trascorre la sua vita
alla perenne ricerca di antichi tesori nella speran-
za (per ora risultata sempre vana) di arricchirsi e
costruire una dimora nella montagna degna del
suo Clan (*"Mi dicono che dovrei imparare un mestiere,
che dovrei fare il bravo minatore come mio cugino...
Bah! Gliela farò vedere io, a quegli sciocchi dei miei pa-
renti! Quando mi vedranno tornare pieno d'oro, allo-
ra sì che cambieranno idea su di me!"*). Ama suonare
(male) il flauto. [*] Tra parentesi è indicato il va-
lore dell'Abilità/Caratteristica che si deve usare
quando il personaggio indossa la cotta di maglia
in dotazione.

**LOGAN ASCIADIPIETRA**

Abilità	Default	Penalità totale	Valore Base	Punti Spesi	Valore finale
Asce	Vigore	-4	9 (7)*	10	19 (17)*
Scudi	Vigore	-1	12 (10)*	6	18 (16)*
Speleologia	CON	-5	6	0	6
Corpo a Corpo	Vigore	-2	11 (9)*	0	11 (9)*
Scalare Pareti	Vigore	-4	9 (7)*	3	12 (10)*
Suonare flauto	Accuratezza	-3	7 (5)*	0	7 (5)*
Pronto Soccorso	Intuito	-5	5	6	11
Scassinare	Accuratezza	-4	6 (4)*	4	10 (8)*

**THOPH THIRTHWHISTLE****ladro Halfling maschio**

[si è già tenuto conto dei modificatori razziali]

FOR=9; DES=13; CON=8; VOL=10; PER=15

Vitalità=18; EM=20; RM=10; DIF=15; Shock=8;

MOV=7; INI=14

Vigore=11; Accuratezza=14; Intuito=12;

Dote=9

Punti Abilità: 33; Penalità dei Gruppi: Educazione=-6; Agilità=-3; Manualità=-2; [+3 razziale alle abilità furtive]

Equipaggiamento: Mazza da guerra; armatura di cuoio leggera (protezione 2); arnesi da scasso; zaino; corda (20 m); rampino; coperte; razioni di cibo (7 gg.); borraccia, 15 ma.

Background: Thoph è capace di dar l'impressione di essere un bambinone ingenuo ed indifeso, ma in realtà è un furbacchione matricolato. Se preso sotto gamba, sarebbe capace di sfilare la corona dalla testa dell'Imperatore. Ha lunghi capelli castani, una voce allegra e spensierata, ed è un buon compagno, quando le sue mani restano bene in vista... È diretto a Nord perché il suo ultimo "lavoretto" ad Yllistiria è finito male ed ha dovuto lasciare la città in fretta e furia, senza nemmeno avere il tempo di passare dal suo covo per procurarsi un equipaggiamento decente.

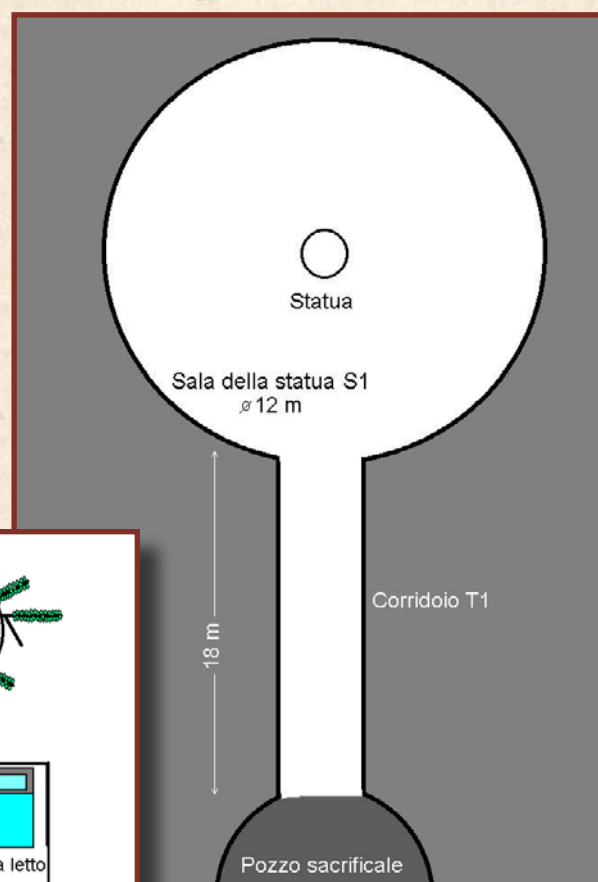
**THOPH THIRTHWHISTLE**

Abilità	Default	Penalità totale	Valore Base	Punti Spesi	Valore finale
Borseggiare	Accuratezza	0	14	2	16
Furtività	Accuratezza	0	14	2	16
Scassinare	Accuratezza	0	14	1	15
Travestimento	Accuratezza	0	14	1	15
Scalare	Vigore	-3	8	5	13
Armi contundenti	Vigore	-3	8	6	14
Corpo a Corpo	Vigore	-1	10	0	10
Acrobazia	Accuratezza -2	-3	9	8	17
Pronto Soccorso	Intuito	-6	6	8	14

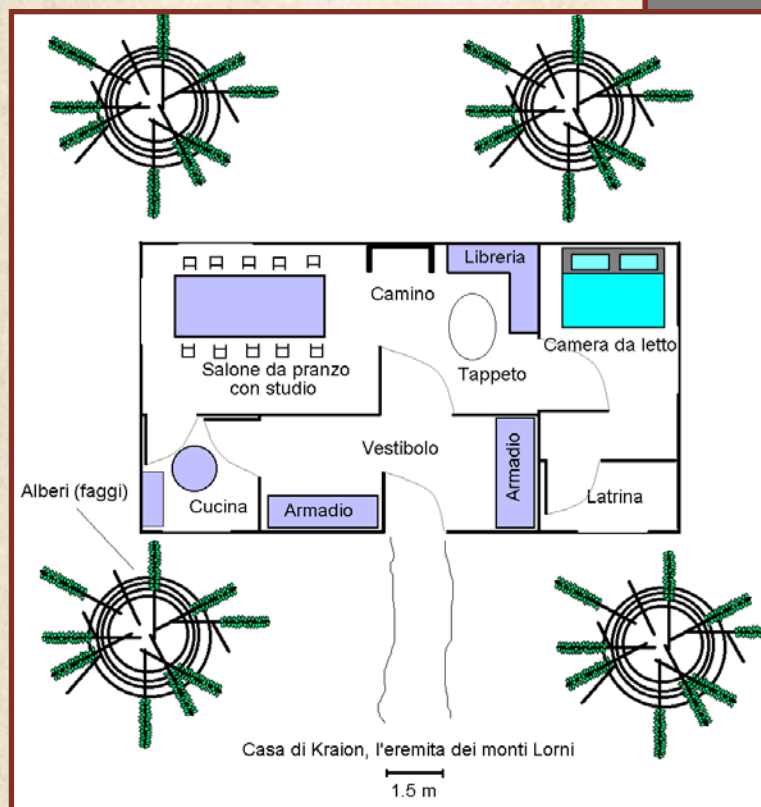


PARTE V MAPPE

LOCAZIONE 6.1

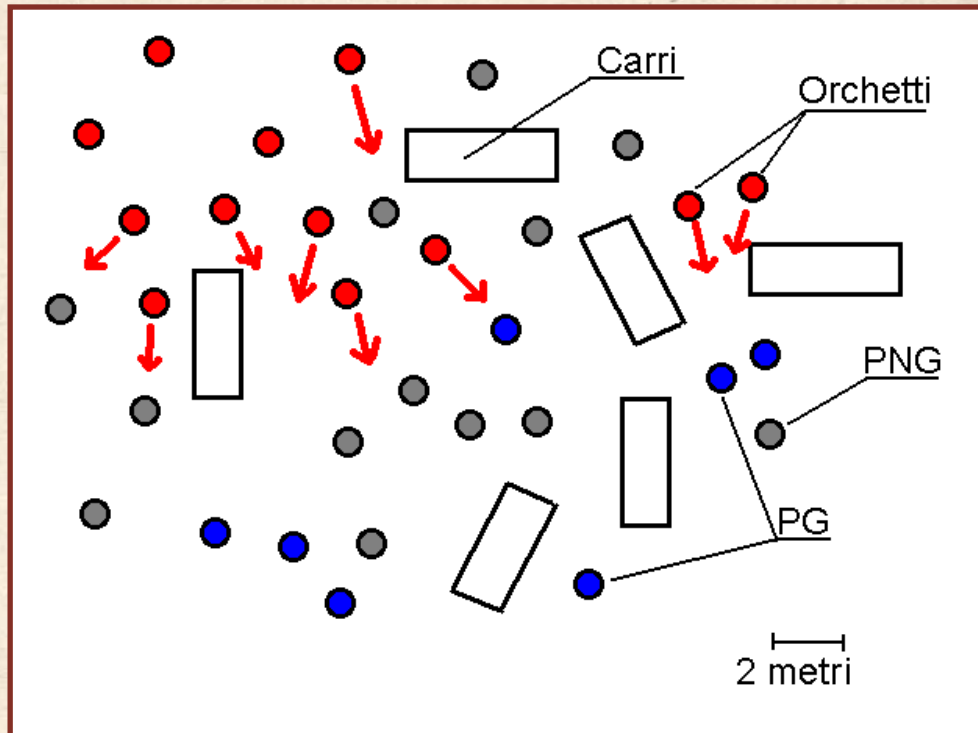


LOCAZIONE 7.1



MAPPA 1 - SCENA 1

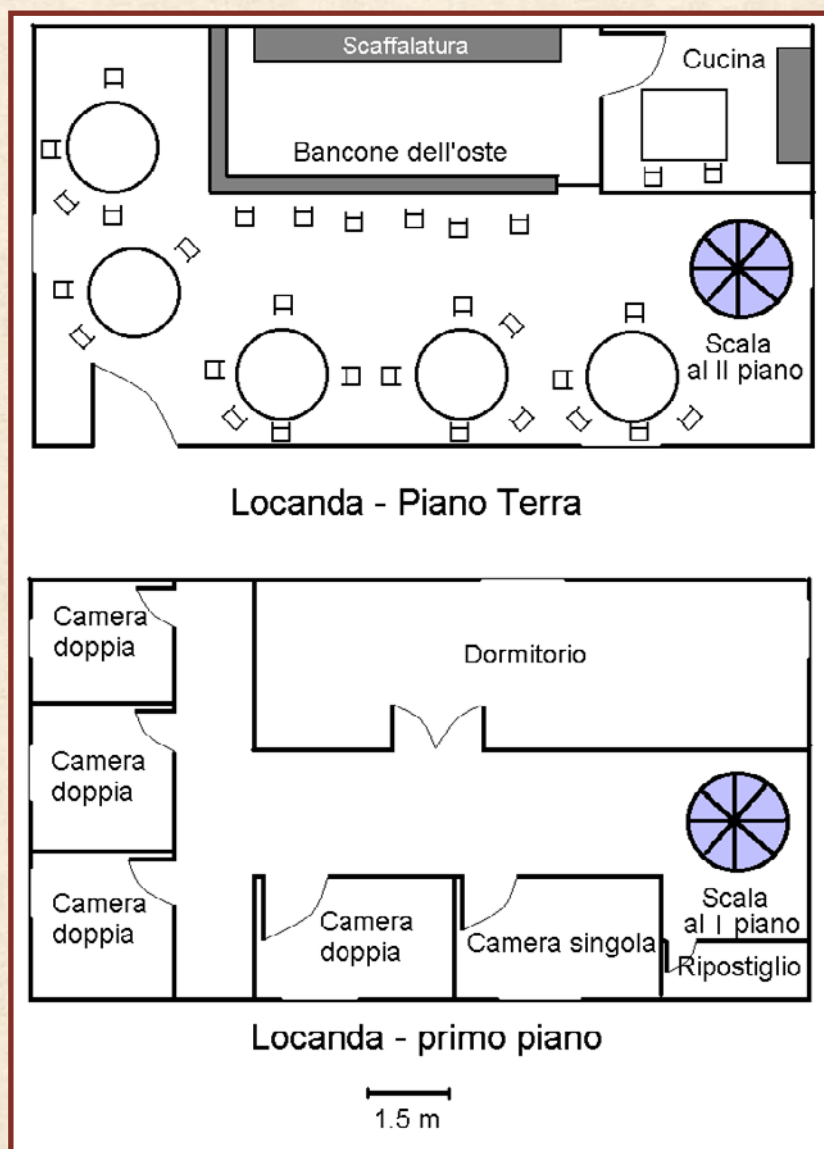
Questo schema è da intendersi come un esempio, che il Narratore può modificare a piacere. Le frecce rosse indicano la direzione di spostamento degli Orchetti; i "PNG" sono civili o mercanti incapaci di difendersi. Gli Orchetti immobili scagliano frecce avvelenate. N.B. Il Narratore è libero di apportare le variazioni che ritiene opportune a riguardo del numero di Orchetti e di PNG.



MAPPA 2 - SCENA 2

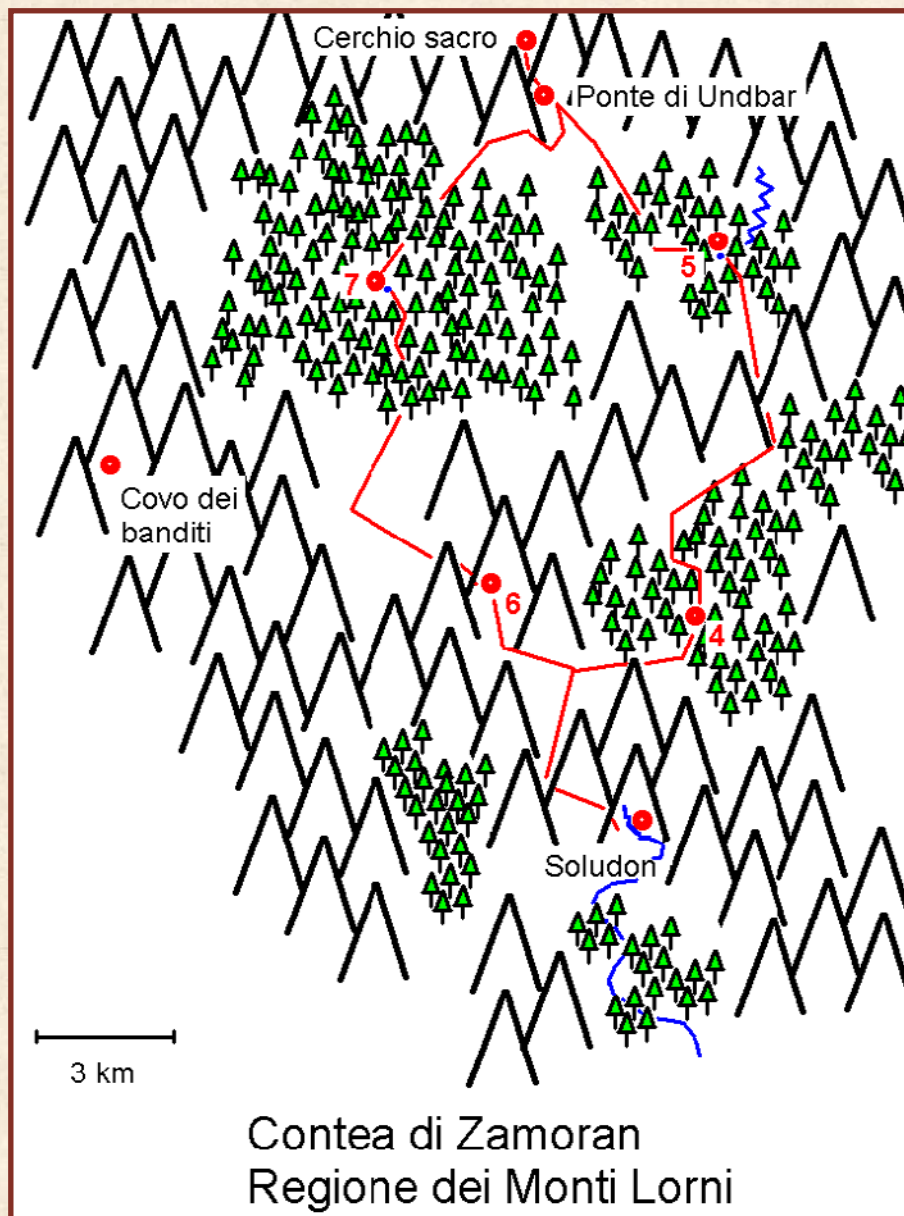


MAPPA 3 - SCENA 3

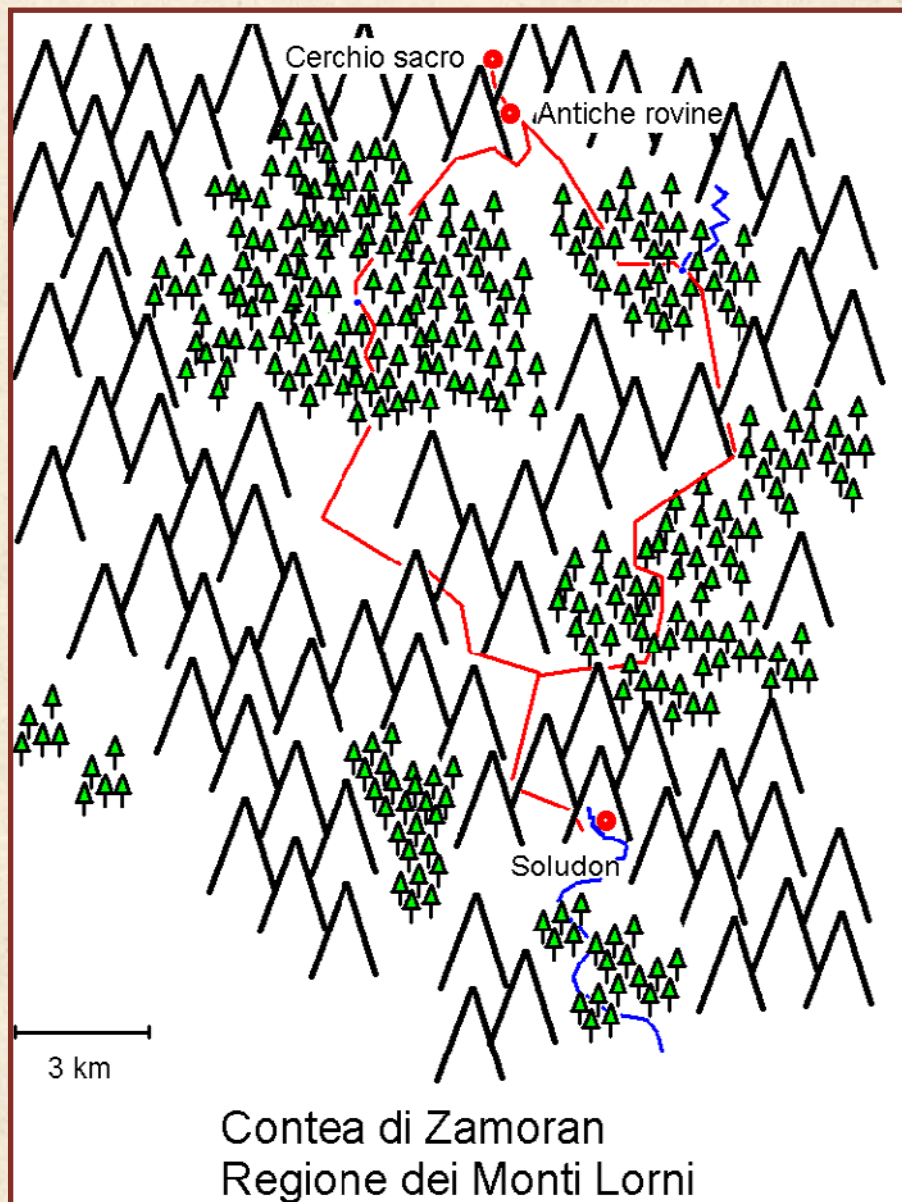


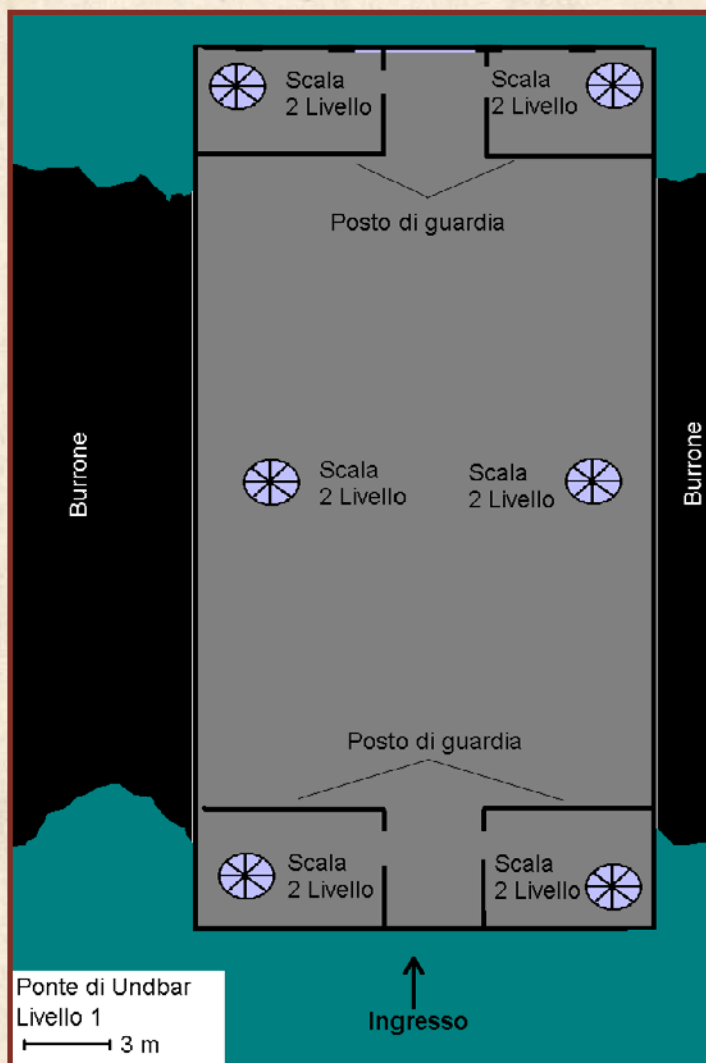
MAPPA 4 – SCENA 4
PER IL NARRATORE

In rosso sono indicate le locazioni principali ed i sentieri battuti.



MAPPA 4 - SCENA 4
PER I GIOCATORI

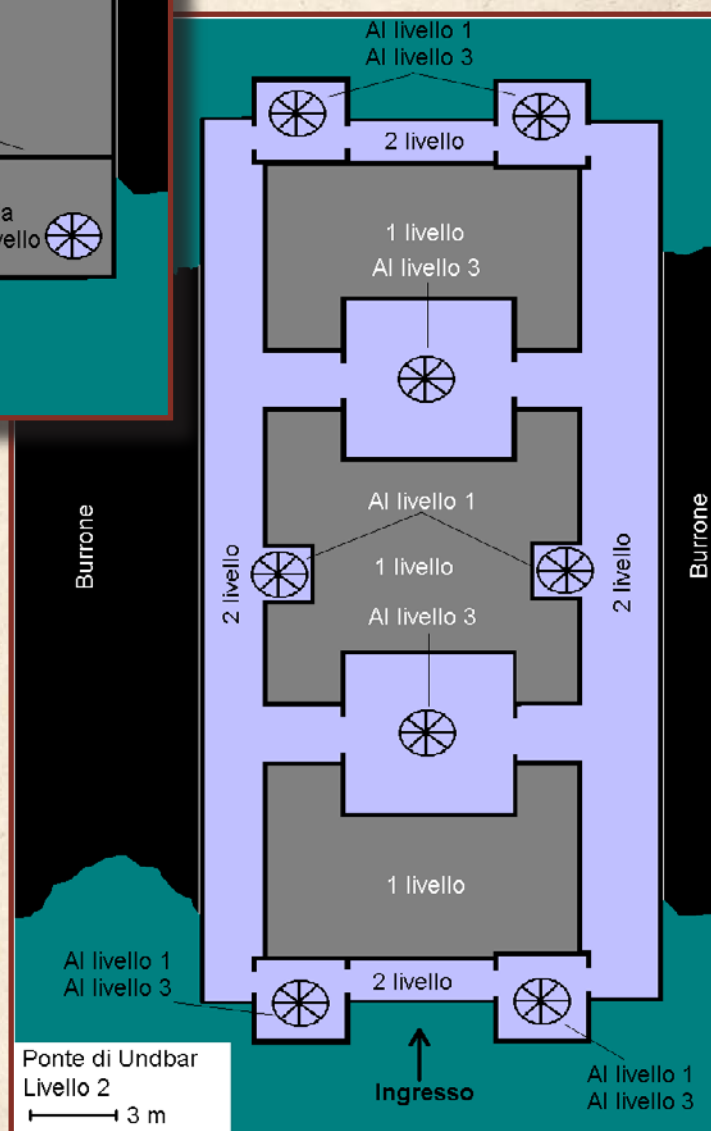




◀ **MAPPA 5 - SCENA 6**
LIVELLO 1 - PIANO TERRA

MAPPA 5 - SCENA 6 ▶
LIVELLO 2 - PIANO RIALZATO
CAMMINAMENTI

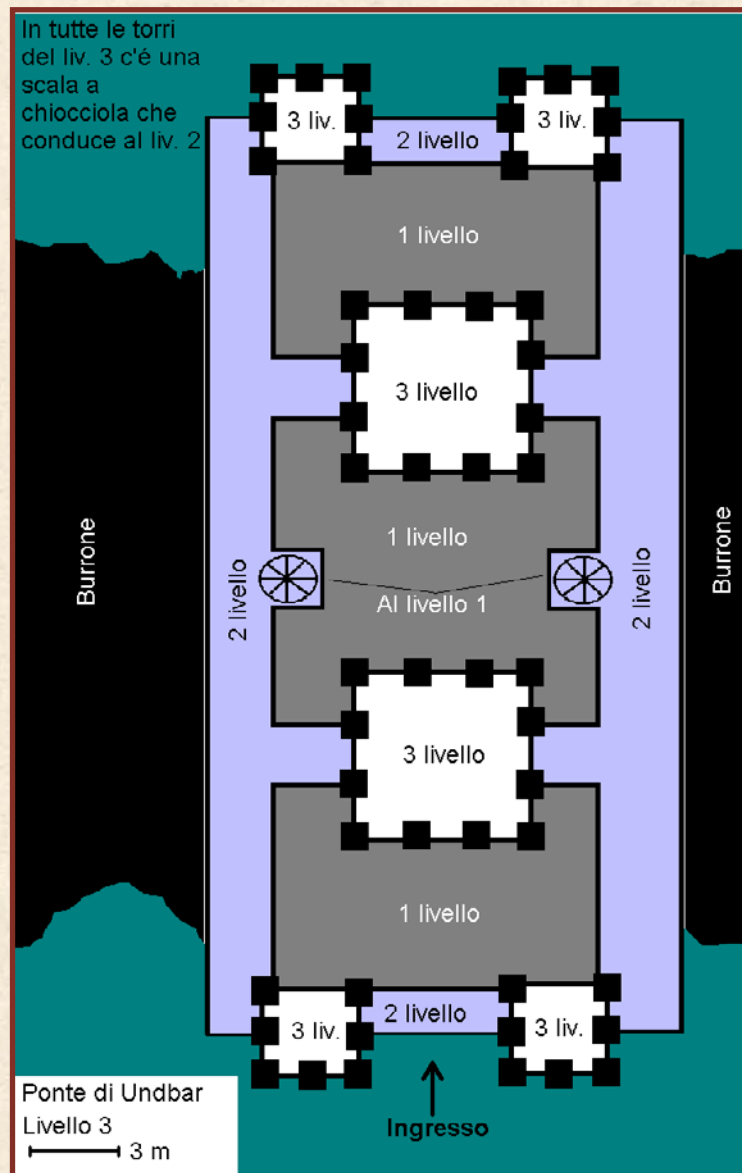
Il Livello 2 situato a +3 m dal Livello 1



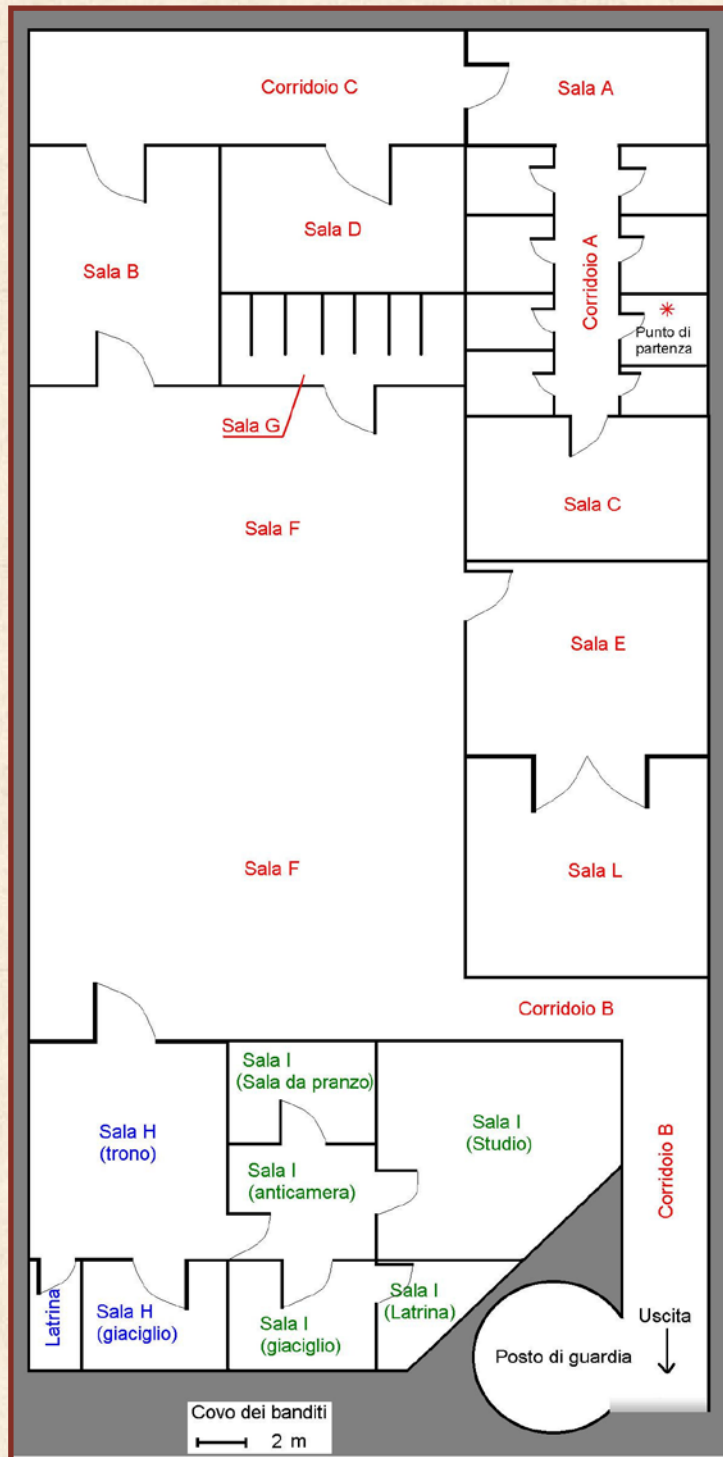
MAPPA 5 - SCENA 6

LIVELLO 3 - SOMMITÀ DELLE TORRI

Il Livello 3 situato a +3 m dal Livello 2 ed a +6 m dal Livello 1



MAPPA 6 – SCENA 8



MAPPA 7 - SCENA 9

