

DUNGEONS & DRAGONS

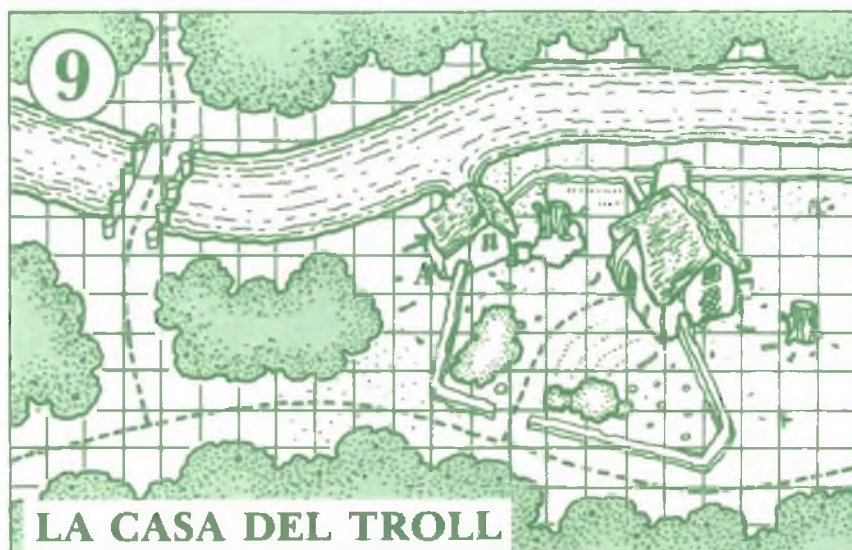
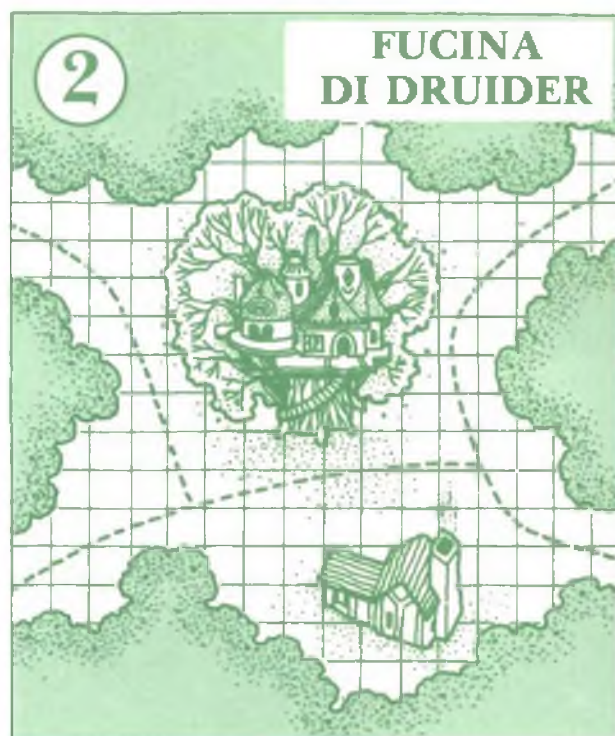
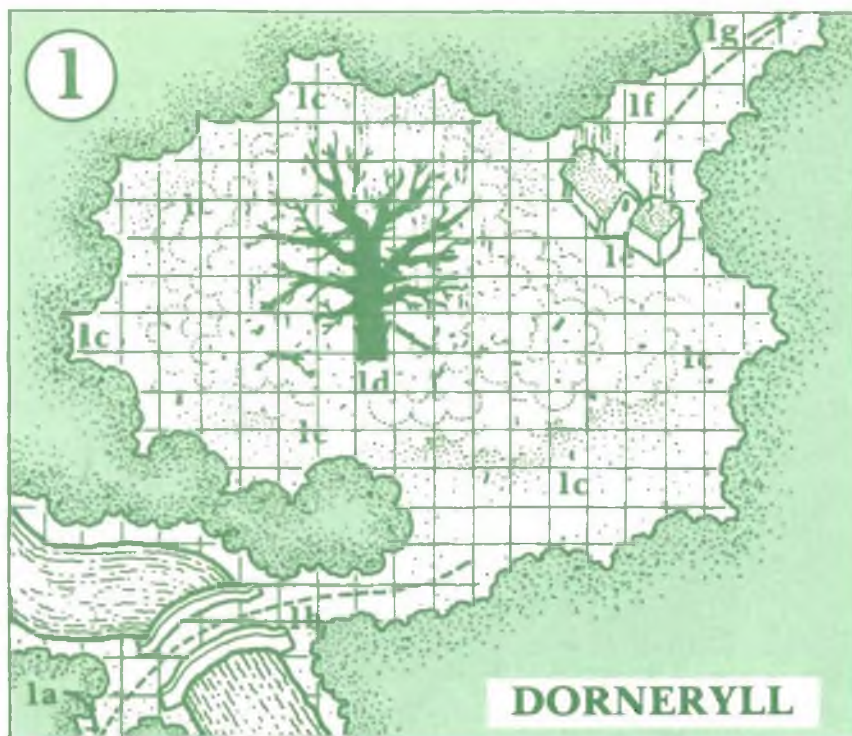
Modulo d'avventura - Livello expert

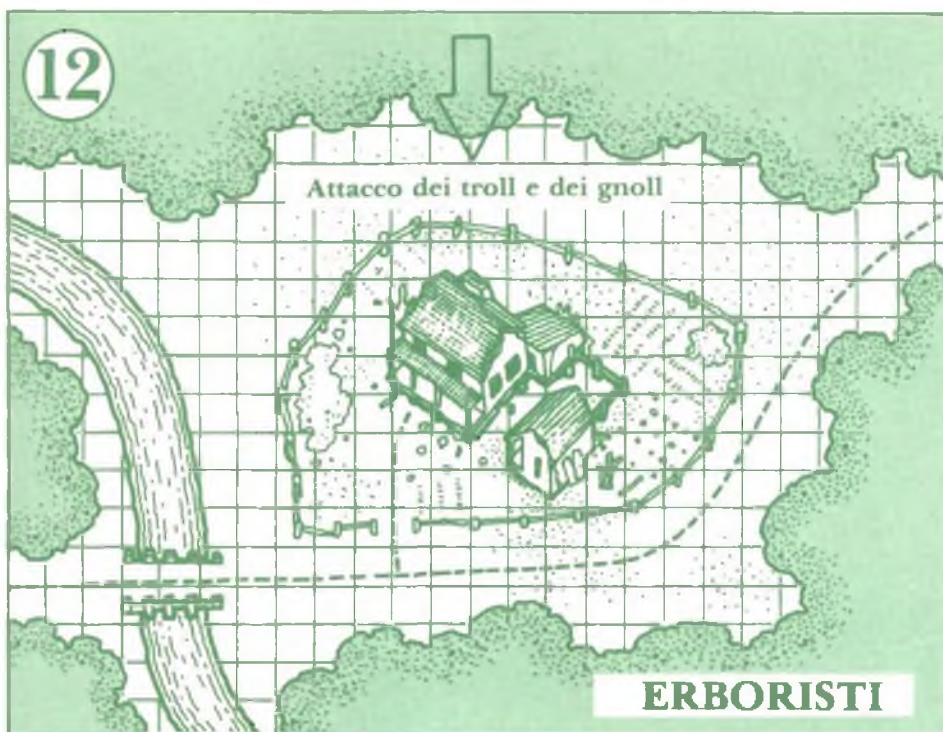
La lama della vendetta

di Jim Bambra



EDITRICE GIOCHI





LEGENDA

1 Quadretto = 3 m.



Sentiero/Pista

Fiume

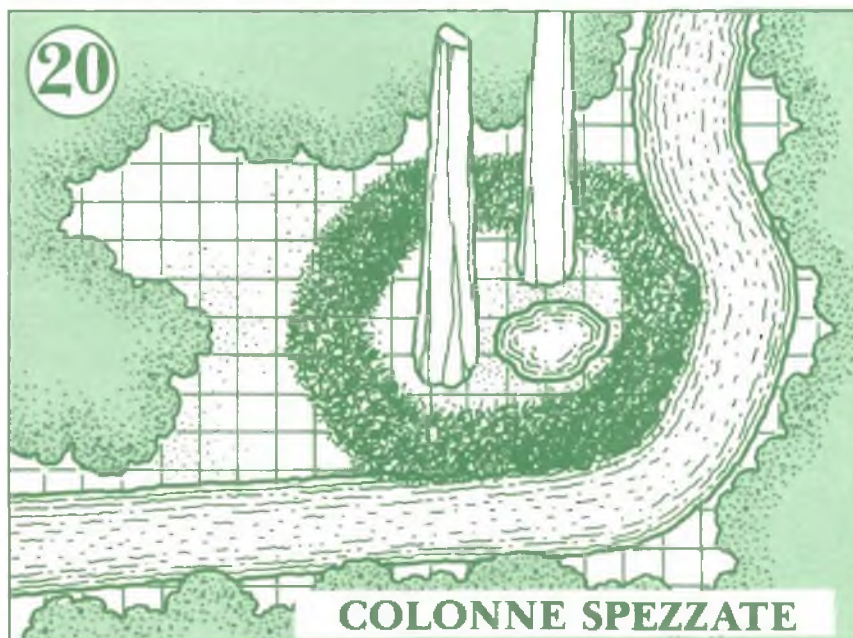
Rovi

Sentiero d'Argento

Alberi/Foresta

Dirupi

Giardino/Orto



MAPPA S ISOLA SCINTILLANTE



DUNGEONS & DRAGONS®

La lama della vendetta

di Jim Bambra

Modulo d'avventura "uno contro uno" - Livello 7 elfo

Autori: Jim Bambra &
Phil Gallagher

Traduzione di Giovanni Ingellis

Artwork: Jeremy Goodwin

Cartography: Paul Ruiz

Tutti i diritti sono riservati

ATTENZIONE: in questo modulo NON sono contenute le regole di Dungeons & Dragons®, quindi, per giocare questa avventura, DOVETE possedere le scatole Base ed Expert di Dungeons & Dragons® e conoscerne il contenuto.

DUNGEONS & DRAGONS® e D & D®
sono marchi registrati di proprietà
della TSR, Inc.

Questo libro è protetto dalle leggi sul diritto di autore. È proibita qualsiasi riproduzione o altro uso non autorizzato del materiale o delle illustrazioni ivi contenute, se effettuata senza il permesso scritto dalla TSR Inc.

© 1984 TSR, Inc.

eg
EDITRICE GIOCHI

EDITRICE GIOCHI S.p.A.
Via Bergamo, 12
20135 MILANO

SOMMARIO

La lama della vendetta 2

RITORNO A CASA (mappa 1 - aree 1a-g) 4

L'avvicinamento a Dorneryll 4

La vendetta è mia 7

NELLE EMERLAS (mappa E - aree d'incontro 2-20) 8

I Fioristella 8

Mostri erranti, eventi 9

Incontri prestabiliti 11

Il fabbro elfico, landa querciosa 11

L'eremita scomparso 14

Gli erboristi 16

Gli uomini albero 17

Il cerchio dei sogni, scene di distruzione 18

Le colonne spezzate 19

L'ISOLA SCINTILLANTE (mappa S - aree d'incontro S1-S4) 23

Scorbane 22

LE COLLINE NEBBIOSE (mappa E - aree d'incontro 21-22) 20

Mostri erranti, incontri predisposti 23

LA TANA DI KHORDARG (mappa K - aree d'incontro K1-K13) 24

Morte di Khordarg, Il nuovo principio 26

NUOVI MOSTRI 27

Shargug, Flitterling 27

Faedorne, Guerriero d'Argento 28

INSERTO DA STACCARE tra pag. 14 e 15

LISTA DELLE TABELLE

Tabella 1: Mostri erranti 9

Tabella 2: I funghi 15

Tabella 3: Mostri erranti 23

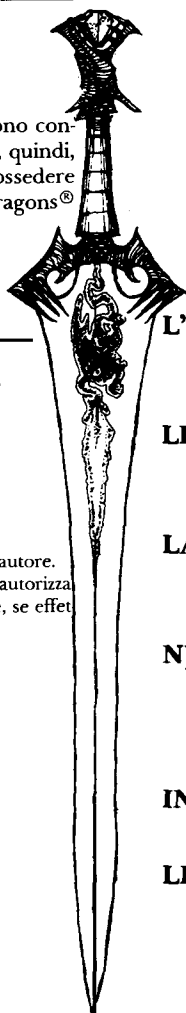
LISTA DELLE MAPPE

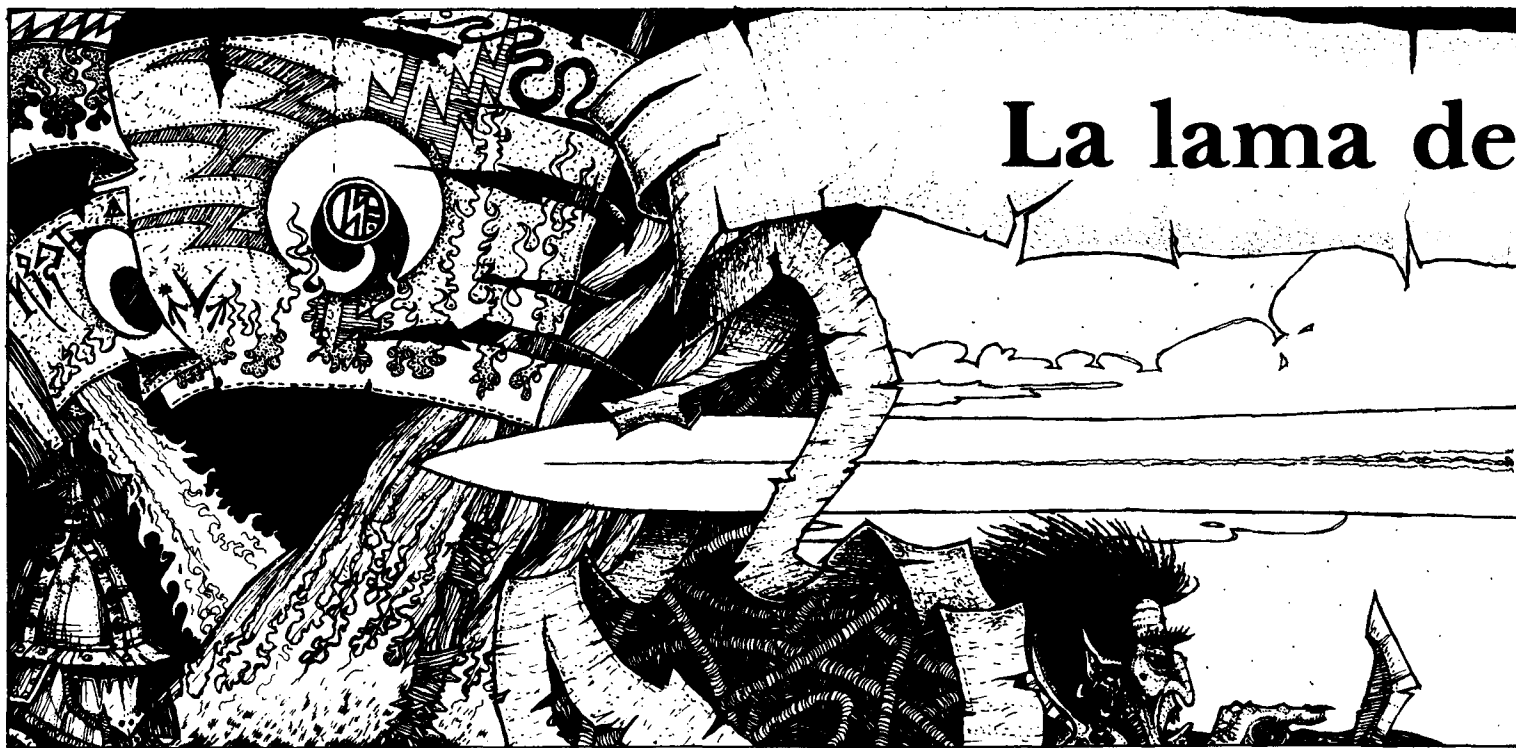
Mappa E - Emerlas (all'interno della copertina)

Mappe 1, 2, 4, 7, 9, 11, 12, 16 e 20 (all'interno della copertina)

Mappa S (all'interno della copertina)

Mappa K (all'interno della copertina)





La lama de

Questo modulo contiene un'avventura per due soli giocatori: un personaggio giocante ed un Dungeon Master. È necessario conoscere le regole di **DUNGEONS & DRAGONS®**, basic ed expert.

La Spada della Vendetta, narra le avventure di Erystelle di Dorneryll, un elfo (decidete voi se maschio o femmina) di 7° livello. Il DM può decidere di giocare il modulo con un personaggio diverso da Erystelle. In tal caso, può però, essere necessario ridurre gli incantesimi e l'equipaggiamento magico del personaggio, dal momento che il modulo è stato adattato all'abilità, agli incantesimi e all'equipaggiamento di Erystelle.

LE TERRE DI EMERAL (O EMERLAS)

L'estremo lembo settentrionale della foresta di Canolbarth (mappa 2-regole expert-pag. 37) è una zona rigogliosa e selvaggia, conosciuta con il nome di Emerlas. Avvolta da una aura di mistero e di leggenda questa terra è popolata da numerose creature di differente natura.

Molto in alto, sui cieli di Emerlas, fluttua l'isola scintillante di Karelia, un Faedorne (vedi sezione "nuovi mostri"). L'isola scintillante è visibile solo di notte, ha l'aspetto di una stella luminosissima, ed è nota agli elfi con il nome di Stella di Galannor.

Due millenni orsono, il drago rosso, Gorkalk scese in volo dalle montagne del nord e distrusse vasti tratti di Emerlas. Nella ricerca di un eroe che combattesse contro il drago, l'attenzione di Karelia venne attratta da Galannor Fiamma Notturan, un

eroe elfo di gran fama, dimorante in Alfheim nel sud; Karelia inviò un corvo come messaggero affinché Galannor fosse condotto al suo cospetto. Galannor si affrettò in suo aiuto e scoprì la tana del drago, nelle colline nebbiose. Lo scontro che seguì fu tremendo e nonostante le numerose ferite, Galannor uccise Gorkalk. Karelia, colpita dal coraggio di Galannor, trasportò l'eroe ferito col suo vascello argentato, fin sull'Isola scintillante, dove ora riposa in pace, nel sonno eterno degli eroi.

Da allora la pace ha regnato sulle Emerlas, e molte creature hanno scelto queste terre come dimora. Recentemente, però, il drago rosso femmina Khordarg si è insediata nella tana del nonno, Gorkalk, e con lusinghe e minacce, ha radunato un esercito di bande umanoidi. Khordarg, si ripropone adesso di saccheggiare tutta la zona, ed ha già distrutto la roccaforte dei nani, a Granitgape (area 17-vedi **Mappa E**) ed il piccolo villaggio umano di Scrubton (area 18). All'inizio dell'avventura, solo Druinder (area 2), il prozio di Erystelle, sospetta l'esistenza di Khordarg.

DORNERYLL

La dimora di Erystelle, Dorneryll (area 1-**Mappa 1**), è un enorme quercia, che sorge sul lembo meridionale delle Emerlas. Gli elfi della famiglia di Erystelle hanno costruito le loro case tra i rami frondosi della quercia su piattaforme vivacemente colorate. La radura intorno all'albero, è un giardino di fiori, ortaggi ed aiuole. Ad est dell'albero vi sono piccoli capanni, per i cavalli e gli attrezzi. Il rifugio elfico più vicino a Dorneryll è quello di Druinder, il fabbro degli elfi, a nord-ovest (area 2). Tut-

ti gli altri elfi vivono a sud, nel profondo della foresta di Canolbarth.

Durante gli anni della fanciullezza, Erystelle non ha mai avuto il permesso di girovagare per le Emerlas, quindi non è molta la conoscenza che ha dei luoghi. Raggiunta la maturità, si è invece recato ad Alfheim, presso la corte del re degli elfi, ed in terre ancora più lontane.

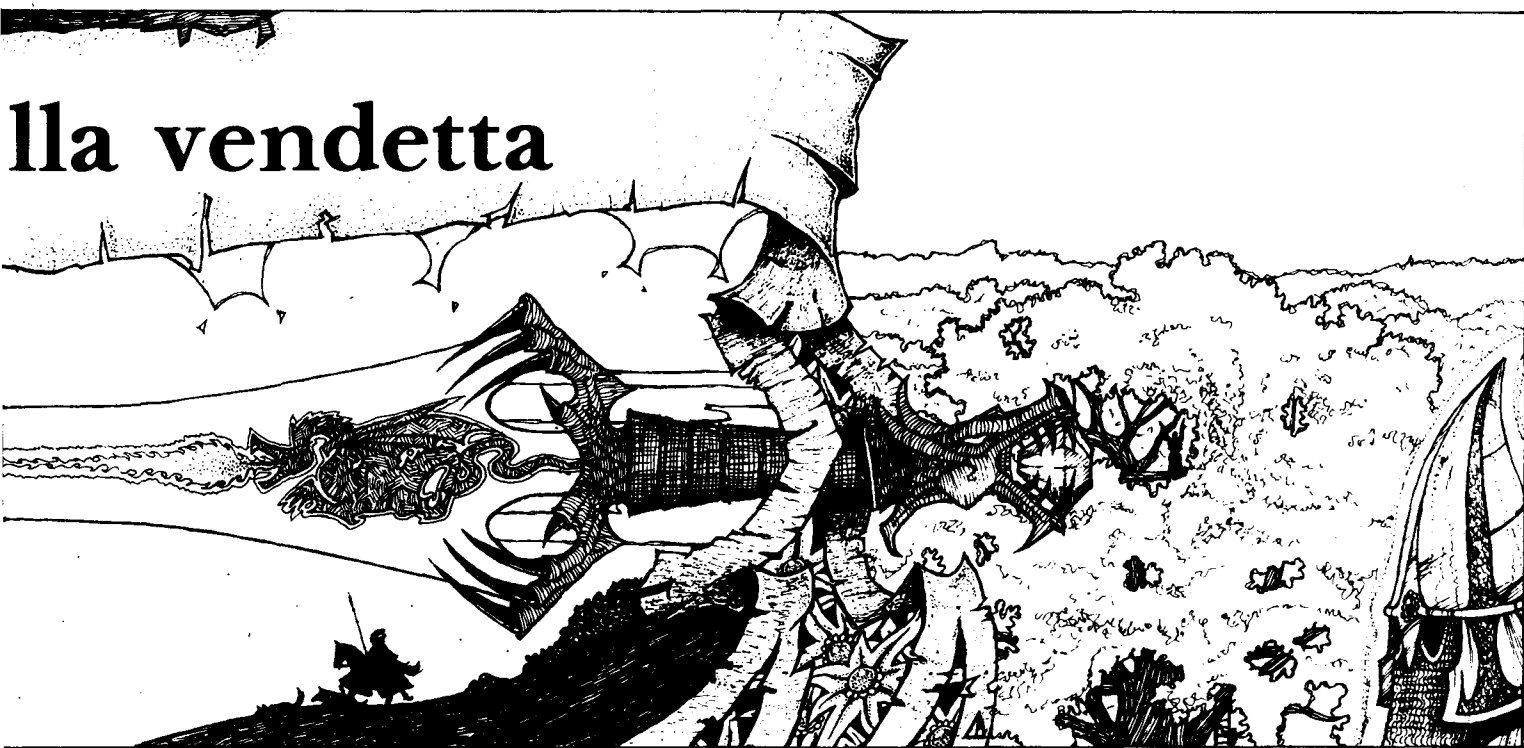
IL DESTINO DI ERYSTELLE

RITORNO A CASA (pag. 4). Dopo anni di avventure in terre lontane, Erystelle ha deciso di ritornare a casa. Ma il ritorno è tutt'altro che piacevole: la maggior parte degli abitanti di Dorneryll sono morti, uccisi dal drago rosso Khordarg, e Dorneryll stessa è in fiamme. Ma l'attacco proditorio del mostro non potrà restare a lungo impunito...

LE TERRE DI EMERALS (pag. 8): una lettera rinvenuta fra i resti inceneriti di Dorneryll, conduce Erystelle alla fucina del prozio Druinder (area 2), il quale suggerisce ad Erystelle di evocare Galannor. Druinder ritiene, inoltre, che il saggio eremita del nord (area 6) sappia come ciò possa essere fatto ed indica al nipote la strada per raggiungere la sua grotta. Sfortunatamente, il saggio si è nascosto ed Erystelle non sarà in grado di ritrovarlo che molto più tardi.

Il destino, ha però scelto per Erystelle il ruolo di salvatore di Emerlas e come grande eroe al pari di Galannor Fiamma Notturan. Dopo avere collezionato numerosi indizi, l'elfo scoprirà la locazione delle colonne spezzate ed il loro segreto (area 20). Da lì, potrà raggiungere l'Isola Scintillante, a bordo del vascello d'argento di Karelia.

La vendetta



SULL'ISOLA SCINTILLANTE (pag. 20). Due prove attendono Erystelle sull'Isola Scintillante. Se sconfigge il guerriero d'argento (area 52) e risolve il mistero del ponte cangiante (area 53), può raggiungere la Radura Argentata (area 54). Qui, Karelia l'attende con gli oggetti magici un tempo appartenuti a Galannor; tra essi Scorbane, la spada intelligente.

LE COLLINE NEBBIOSE (pag. 23). Viaggio verso la tana di Khordarg, Erystelle scopre un esercito, composto da migliaia di umanoidi, e pronto ad attaccare Alfheim. Per uccidere Khordarg, deve penetrare nella tana del drago, attraverso un complesso sistema di caverne, ed affrontarla in singolar tenzone.

MOVIMENTO

Sentieri e boschi

Il movimento lungo i sentieri è normale, fuori di essi è invece dimezzato. A meno che non sia diversamente indicato, gli incontri avvengono ad una distanza di 3d6x10 m. **SU STRADA E DI** 2d4x10 m. nei boschi.

Fiumi

In generale, i fiumi non sono più larghi di 12 m., e possono essere facilmente attraversati sui ponti. In assenza di ponti è possibile guadarli (vedi regole Expert pag. 10).

GUARIGIONI

Qualsiasi oggetto magico (comprese le pozioni) in grado di curare le ferite di Erystelle, può funzionare anche a beneficio dei suoi compagni.

SVILUPPO DEL GIOCO DI RUOLO

A differenza delle avventure di gruppo, qui il giocatore non ha compagni con i quali accordare piani d'azione o discutere le proprie idee. Il DM deve avvalersi delle conversazioni con i PNG, come mezzo per aiutare Erystelle. Facendo sì che i PNG pongano opportune domande e fornendo notizie per mezzo di essi, il DM può aiutare il giocatore a giungere alle giuste conclusioni ed a ricordarsi ed avvalersi delle numerose informazioni raccolte nel corso dell'avventura.

Tiri d'intelligenza

Nel corso dell'avventura, Erystelle è chiamato a raccogliere numerosi indizi e risolvere diversi misteri. Se il giocatore è in difficoltà ed il gioco langue, il DM può controllare la reazione dell'intelligenza di Erystelle, tirando 1D20. Se il risultato è minore o uguale a 16 (il punteggio dell'intelligenza di Erystelle), il DM può aiutarlo a superare la difficoltà. Questa possibilità deve essere usata con parsimonia, perché molto del divertimento deriva proprio dalla soluzione degli enigmi.

IL TEMPO

In questa avventura è molto importante il passaggio del tempo. Più tempo passa più aumentano le probabilità di un attacco di Khordarg e dei suoi sgherri (vedi **EVENTI** pag. 9). Il DM deve tenere un esatto conto dei giorni passati dall'inizio dell'avventura.

PREPARAZIONE

All'inizio dell'avventura, il DM consegna al giocatore la scheda del personaggio di Erystelle e la mezza pagina dell'inserito da staccare, con la mappa della zona (vedi inserto da staccare). La leggenda di Galannor deve essere consegnata al giocatore solo dopo l'incontro con Druinder (area 2).

ABBREVIAZIONI

Le statistiche dei mostri sono indicate nel seguente ordine:

numero, nome, classe dell'armatura (**CA**), dati vita (**DV**), punti ferita (**PF**), movimento (**MV**), numero di attacchi (**N° ATT.**), ferite (**F**), tiro salvezza (**TS**), morale (**ML**), allineamento morale (**AM**), valore in punti esperienza (**PX**), Tiro per Colpire mostri con Classe dell'Armatura 0. (**T.C.C.A.O.**).

Abbiamo inoltre usato le seguenti abbreviazioni:

Chierico (**C**), guerriero (**G**), elfo (**E**), legale (**L**), neutrale (**N**), caotico (**C**), forza (**Fr**), intelligenza (**In**), saggezza (**Sg**), destrezza (**Ds**), costituzione (**Co**), carisma (**Ca**), **B-D&D®**, manuale del Dungeon master, regole Base (seguito dal numero della pagina), **E-D&D®**, regole expert (seguito dal numero della pagina).

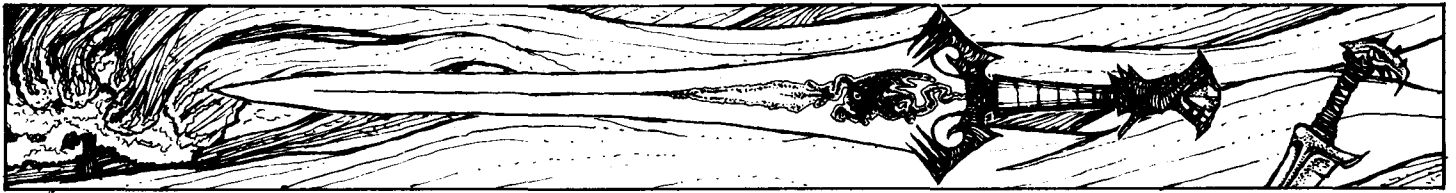
T.C.C.A.O. è il Tiro per Colpire mostri con Classe dell'Armatura pari a 0, tirando 1d20. Nella maggior parte dei casi, il risultato occorrente, se la CA è diversa da zero, è pari a T.C.C.A.O. meno CA.

Es. con T.C.C.A.O. 16 e CA 5 il tiro per colpire deve essere 16-5=11 o superiore.

IL RITORNO A CASA

(mappa 1-aree 1 a-g)





Erystelle sta tornando a casa, non più un giovane elfo ma un prode ed abile guerriero nonché un potente mago. Non sarà un felice ritorno perché Khordarg, nipote del drago rosso Rorkalk ucciso da Galannor, è stato a Dorneryll prima dilui.

L'incendio di Dorneryll

Mentre un gruppo di Hobgoblin ed orchi effettuava un attacco diversivo contro le stalle, Khordarg, ha sorvolato gli alberi a bassa quota. Gli elfi non si sono resi conto del suo avvicinarsi ed il soffio infuocato del drago ha trasformato Dorneryll in un inferno. La maggior parte degli elfi sono morti fin dal primo passaggio. I parenti di Erystelle e gli altri sopravvissuti hanno combattuto con valore contro le orde umane, incalzanti, uccidendone molte con le armi e la magia. Al vedere questo, Khordarg è tornata sull'albero e si è lanciata in picchiata, come un fulmine. Eccitata dall'odore dei sangue, ha colpito a destra e a manca con gli artigli e le temibili fauci fin quando non un solo elfo è rimasto vivo. Soddisfatta in tal modo la sua sete di sangue, Khordarg ha spiccato di nuovo il volo, per ammirare il saccheggio dall'alto. Contenta del misfatto, si è poi ritirato nella sua tana, seguita dalla maggior parte dell'orda assassina.

Un re degli Hobgoblin è rimasto ai piedi dell'albero con la sua scorta per eliminare eventuali superstiti, ed è ancora sul posto al sopraggiungere di Erystelle.

Dal momento dell'arrivo di Erystelle a Dorneryll, il DM deve cominciare a registrare accuratamente il passaggio del tempo. Se Erystelle decide di osservare l'albero rimanendo nascosto, tutti gli assalitori rimasti si ritireranno verso nord-est, lungo il sentiero (area 1f), un'ora più tardi.

Gli abitanti di Dorneryll

Prima dell'attacco, vivevano a Dorneryll 17 elfi. Due di essi giacciono morti nei pressi del ponte (area 1b) nove intorno all'albero (area 1d), due nelle stalle (area 1e) e due sul sentiero (area 1f). Il conteggio dei cadaveri, rivela che ne mancano due: si tratta di Corrunal e Tormalline, cugini di Erystelle che sono stati trascinati nella tana del drago, per il personale divertimento di Khordarg.

Esplorando l'albero, Erystelle scoprirà una lettera del prozio che lo condurrà fino alla fucina di Druinder (area 2) ed alla parte successiva dell'avventura.

L'avvicinamento a Dorneryll

All'inizio dell'avventura, Erystelle sta cavalcando verso Dorneryll lungo il sentiero meridionale (area 1).

1a Verso casa

La sete di avventura ti ha tenuto a lungo lontano da casa, in terre esotiche e misteriose. Dopo avere affrontato numerosi pericoli che ti hanno temprato ed hanno accresciuto il tuo potere, hai deciso di ritornare a Dorneryll, al grande albero dove sei nato e cresciuto. Hai detto addio ai compagni d'avventura ed hai preso la strada di casa, in groppa a Starbrow, la tua addestratissima cavalla da guerra ed accompagnato da due cani da combattimento, Eslin e Tarcil.

Il viaggio è trascorso senza incidenti ed ora stai cavalcando lungo il sentiero che, attraverso la foresta conduce direttamente a casa. All'improvviso, in lontananza, scorgi spire di fumo che salgono dal bosco. Ti viene l'acquolina in bocca, pensando alla cucina di casa ed incoraggi Starbrow, perché galoppi più in fretta.

Il tuo affanno nostalgico, è però interrotto da una lingua di fuoco che sale alta nel cielo. Enormi nuvoloni neri la circondano e presto il cielo si riempie di oscure colonne di fumo.

Il cuore ti sobbalza nel petto! Il fuoco viene proprio dalla direzione di casa, e in situazioni normali, nessuno avrebbe permesso che si accendesse un simile fuoco nei pressi dell'albero. Dorneryll deve essere sotto attacco! Ti abbassi sul dorso di Starbrow, incitandola ad andare più in fretta. La cavalla si getta al galoppo lungo il sentiero, con i due cani che arrancano dietro di lei.

Quelle che poco fa parevano poche miglia, sono ora un interminabile viaggio, mentre continui ad incitare Starbrow. Gli zoccoli tambureggiano sul sentiero e le narici sono dilatate per lo sforzo. Più avanti vedi alcune figure, in piedi, nel mezzo del sentiero. Accortisi del tuo arrivo, estraggono rapidamente le armi e girano verso di te, mostrando i loro brutali volti di Hobgoblin.

Ci sono 4 Hobgoblin che tentano di bloccare la strada ed impedire ad Erystelle di proseguire. Se vuole Erystelle, può attacca-

re alla carica (vedete regole expert pag. 10) e continuare lungo il sentiero, dopo avere oltrepassato gli Hobgoblin.

4 hobgoblin CA 6; DV 1+1; pf 4 ciascuno; MV 27m. (9m); N° ATT. 1 spada; F 1-8; TS G1°; ML 8; AM C; PX 15 ciascuno; T.C.C.A.O. 18; B 35.

Se costretti a parlare gli Hobgoblin rivelano all'elfo la presenza degli altri Hobgoblin nei pressi dell'albero (area 1d). Ogni Hobgoblin ha con sé 11 MA.

1b. Erystelle vede l'albero

Circa 800 m. dopo gli hobgoblin, Erystelle incontra due orchi, sopra il ponte.

Cavalchi in direzione della radura dove abita il tuo clan. Appena arrivato sulla cresta che la delimita i tuoi peggiori timori trovano conferma. Dorneryll è stata incendiata e lingue di fuoco divorano avidamente ciò che resta dei suoi rigogliosi alberi. Il vento ti porta il rumore di sordi tonfi e il clangore delle armi.

Entrando nella valle procedi al galoppo verso il ponte sopra il fiume. Con orrore ti accorgi che due orchi sono seduti dall'altra parte del ponte e stanno parlando tra loro e sghignazzando nel loro contorto linguaggio.

A questo punto gli orchi sono a 30 m. di distanza. Il rumore dell'incendio copre l'avvicinarsi di Erystelle, che può così godere di un round di sorpresa.

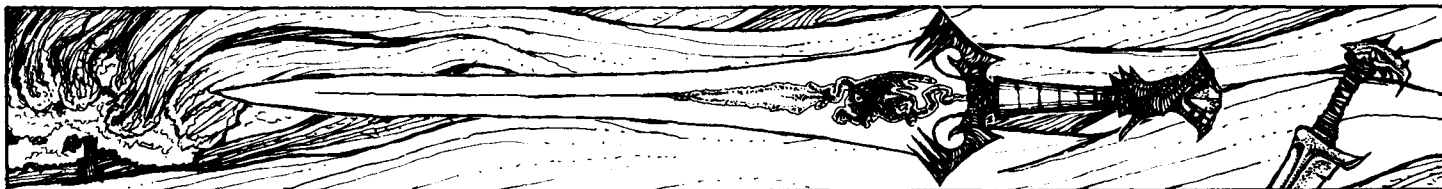
2 orchi: CA 2; DV 4+1; pf 23, 19; MV 27 m. (9m.); N° ATT. 1 clava; F 3-8; TS G4°; ML10; AM C; PX 125 ciascuno; T.C.C.A.O. 15; B39.

Vicino agli orchi, giacciono i cadaveri deturpati di due elfi, Evandele, fratello minore di Erystelle e Troicuies, sua sorella.

Gli orchi hanno rispettivamente 300 e 200 MO. Uno dei due ha una piccola spilla d'argento a forma di cigno volante (vale 3 MO). Erystelle la riconosce come la spilla che ha regalato a Troicuies, prima di partire. Sui cadaveri degli elfi non c'è niente di valore.

DORNERYLL

Erystelle arriva all'albero troppo tardi per potere essere di aiuto. Dorneryll sta bruciando, e non è più possibile accedere ai rami più alti.



Tutti gli oggetti magici o utili sono stati portati via dai razziatori o sono stati bruciate.

Il fumo, all'interno della radura, riduce la visibilità a 18 m., rendendo impossibile una visione completa della zona. Il DM, quindi, deve leggere le indicazioni nei rettangoli contornati solo quando Erystelle si trova a venti metri o meno dall'area indicata. Di quando in quando il vento spazza via il fumo, per 1 o 2 round, rendendo possibile vedere meglio la zona circostante. Il DM deve utilizzare quest'ultima eventualità per consentire ad Erystelle di vedere potenziali nemici e non per consentire a questi ultimi di attaccarlo.

L'erba bruciata intorno all'albero è testimonianza del soffio infuocato del drago. È chiaro che i responsabili della distruzione non possono essere stati gli Hobgoblin e gli Orchi.

1c. Razziatori a cavallo

Il seguente incontro avviene quando Erystelle entra per la prima volta nella radura, indipendentemente dalla direzione da cui egli provenga:

Il fumo ti circonda denso e ipenetrabile. Non è solo Dorneryll che brucia, ma anche le stalle e i magazzini. Attraverso il fumo riesci a vedere l'albero a malapena: è quasi del tutto carbonizzato e il terreno su cui cresce è ancora fumante. Un groppo di commozione ti chiude la gola: non c'è alcun segno di elfi vivi. L'unica cosa in movimento sono delle grandi ombre, nascoste dal fumo.

Il vento apre uno spiraglio, rivelando due grossi lupi neri che annusano l'aria nella tua direzione. Due grandi Goblin, sorvegliano il bosco, a cavallo dei lupi neri. Si stavano avviando verso alcuni loro compagni Hobgoblin, ma subito scartano verso di te. È il momento di agire!

Insieme ai lupi neri e ai Goblin, ci sono 5 Hobgoblin. Si affrettano tutti in direzione di Erystelle, che il 30% di evitare l'attacco se rientra nel bosco. Se torna nella radura, però lo attaccano automaticamente.

2 lupi neri: CA 6; DV 4+1; pf 23, 18; MV 45 m. (15m.); N° ATT. 1 morso; F 2-8; TS G2°; ML 8; AM N; PX 125 ciascuno; T.C.C.A.O 15; B37.

2 goblin: CA 6; DV 1-1; pf 4 ciascuno; MV 27 m. (9m.); N° ATT. 1 lancia da fante; F

1-6; TS UC; ML 7; AM C; PX 5 ciascuno; T.C.C.A.O 19; B35.

5 hobgoblin: CA 6; DV 1+1; pf 8, 8, 7, 4, 3; MV 27 m. (9m.); N° ATT. 1 spada; F 1-8; TS G1°; ML 8; AM C; PX 15 ciascuno; T.C.C.A.O 18, B35.

A causa del fumo intenso che circonda Dorneryll, i goblin non sono penalizzati dalla luce del sole.

Ognuno degli umanoidi ha 17 MO.

1d. Il re degli Hobgoblin

Il frastuono dell'incendio ed il crepitio di Dorneryll in fiamme, consentono ad Erystelle di cogliere di sorpresa il re degli hobgoblin e la sua guardia del corpo.

Scrutando attraverso la cortina di fumo, puoi vedere il tronco incenerito di Dorneryll. Accanto all'albero, sopra i corpi mutilati dei tuoi cari, ci sono 3 grossi hobgoblin sghignazzanti. Sono immersi nelle loro ciarle e non ti vedono. I corpi dei tuoi parenti sono circondati da numerosi cadaveri di goblin, hobgoblin ed orchi a testimonianza della fiera resistenza. Il più grande degli hobgoblin, getta a terra una pergamena e si volta e, la veste bagnata di sangue, mossa dal vento, si avvia verso le stalle, seguito da altri 2. Vedi l'arco e la faretra di tua madre appesi alle spalle di uno di loro.

Il re degli hobgoblin e le guardie del corpo stanno andando verso le stalle, dove si trovano i loro cavalli. Una volta saliti in sella, si lanciano al galoppo lungo il sentiero, in

direzione nord-est (area 1f), verso il loro rifugio, nelle colline settentrionali. Non sono consapevoli della presenza di Erystelle e la ignoreranno tranne nel caso che l'elfo li attacchi o attiri in altro modo la loro attenzione.

Il re degli hobgoblin: CA 5; DV 5; pf 22; MV 27 m. (9m.); N° ATT. 1 spada +1; F 4-11; TS G5°; ML 11; AM C; PX 175; T.C.C.A.O 14; B35.

2 guardie del corpo hobgoblin: CA 5; DV 4; pf 17, 14; MV 27 m. (9m.); N° ATT. 1 spada+1; F 2-9; TS G4°; ML 11; AM C; PX 75 ciascuno; T.C.C.A.O 15; B35.

Il re ha una **spada+1**, uno **scudo+1**, ed una **pozione forza dei giganti**, in una fiaschetta di vetro. La pozione è di colore marrone rossastro e ha un gusto terroso. Il re non sa di cosa si tratti e non si arrischierà a berla. Indossa, inoltre, una corona di fattura elfica (valore 2500 MO) ed ha, nella bisaccia, 13 gemme (valore 3 da 500 MO; 4 da 100 MO; 6 da 10 MO) e 97 MO. Tutti questi oggetti sono stati presi ad Ardil, padre di Erystelle.

Ogni guardia del corpo, ha una **spada +1** ed uno **scudo +1**, rubati ai familiari di Erystelle. Uno di loro ha l'**arco corto +2** della madre di Erystelle, con 12 **freccie +1**. Per aumentare il coinvolgimento personale di Erystelle, il DM può attribuire ogni arma rubata ad uno specifico membro della famiglia. Ogni guardia del corpo ha inoltre con sé da 100 a 300 MO.

Intorno all'albero si scorgono i segni degli interventi di Khordarg, il suolo incenerito, i corpi carbonizzati, le strazianti ferite di alcuni degli elfi e le impronte sul terreno.

LA LETTERA

Il DM deve ricopiare la seguente lettera e consegnarla al giocatore quando viene scoperta. La parte superiore è intrisa di sangue ed è illeggibile. Il resto, macchiato di sangue, suona così:

"...tempo al tempo. Gli eventi dei quali abbiamo parlato mi turbano profondamente e anche ora sento il mio sangue gelarsi nelle vene. Come sapete, da quando Galannor sconfisse Gorkalk, il drago rosso, e pose termine alla sua vita, abbiamo vissuto in pace nella Ermerlas.

Ora le cose paiono mutate, perché il saggio eremita ha annunciato gravi eventi. Il villaggio umano di Scrubton non esiste più, a terra; la sua popolazione è fuggita. Nello stesso modo sono spariti i nani di Pomogranito; le porte della loro maestosa fortezza sono state scardinate e le loro opere distrutte.

Il saggio eremita crede ciò che sia opera delle forze del caos, dal momento che egli, della loro presenza. La cosa più grave è che sembra che tali creature collaborino fra loro. In entrambi i luoghi abbiamo trovato molta venerabile: conosce molte cose anche se è solo un umano. Se è vero

che mi. L'eremita è il orchi, Goblin sono eme, deve essere sorto un nuovo potere nelle tutti noi. Vi raccomando di vigilare su Dorneryll che sa quanto dovrà passare prima che e minacciare gli alberi di noi elfi.

Possa la stella di Galannor vegliare sempre su di voi.

Druinder



Il DM deve limitarsi a rivelare tali indizi al giocatore, via via che sono visibili, lasciando che quest'ultimo prenda le decisioni appropriate.

Intorno all'albero ci sono i cadaveri di nove elfi: la madre di Erystelle (Thiondil) e lo zio (Rossilear), mostrano profonde ferite, provocate dagli artigli del drago; il padre, Ardil, è stato invece dilaniato dalle fauci del mostro. Gli altri 6 sono chiaramente morti a causa delle ustioni, e tutto l'equipaggiamento non magico è andato distrutto.

Sono tre cugini (Soytil, Fermna tars ed Erystelle), due zie (Gorfisel e Tyroul) ed uno zio (Firborlin).

Tutti i corpi sono stati spogliati di ogni cosa di valore. Sul terreno attorno ai cadaveri, ci sono numerose impronte del drago.

La pergamena lasciata cadere dal re degli hobgoblin è per terra, accanto ai cadaveri. È una lettera di Druinder, prozio di Erystelle; indirizzata ai genitori di Erystelle. È importante che Erystelle la trovi, e il DM deve attirare l'attenzione del giocatore, se necessario, su questo particolare.

1e. Le stalle

All'esterno delle stalle in fiamme, due hobgoblin reggono 6 cavalli per le briglie. Stanno discutendo animatamente e non si accorgono della tua presenza.

I due hobgoblin attendono il loro re presso le stalle. Se attaccati gridano per dare l'allarme. Se il re e le guardie del corpo sono ancora vivi, arrivano sul posto dopo 3 round.

2 hobgoblin: CA 6; DV 1+1; pf 7, 4; MV 27 m. (9m.); N° ATT. 1 spada; F 1-8; TS G1°; ML 8; AM C; PX 15 ciascuno; T.C.C.A.O 18; B35.

6 cavalli da guerra: CA 7; DV 3; pf 19 (x4), 12, 14; MV 36 m. (12m.); N° ATT. 2 zoccoli; F 1-6/1-6; TS G2°; ML 9; AM N; T.C.C.A.O 17; E49.

Ogni hobgoblin ha 10 MA I cavalli sono sellati e pronti a partire. Tutte le bisacce contengono frutti del saccheggio. Ognuna di esse contiene dalle 300 alle 500 MO, ed un uguale ammontare di ME. In una ci sono anche una statuetta d'avorio (valore 350 MO) ed un arco d'oro tempestato di gemme (valore 1500 MO)

Le stalle finiscono di bruciare nel turno successivo, distruggendo tutto ciò che contengono. In seguito se la zona viene perlustrata, tra le macerie potranno trovarsi i resti dei nonni di Erystelle, Saciosil e Frenedala.

Alla caccia dei razziatori

Il grosso della banda ha lasciato tracce evidenti del proprio passaggio e, se in grado, anche il re degli hobgoblin e le guardie del corpo si avviano nella stessa direzione.

1f. Il sentiero

I razziatori si sono avviati verso nord-est, attraverso il bosco. Dopo circa 1,5 Km, ci sono i cadaveri di altri due elfi:

L'erba schiacciata ed i rami spezzati indicano che di recente un gruppo numeroso è passato sul sentiero, percorrendolo in entrambe le direzioni. Per terra ci sono grosse impronte di piedi e tracce di lupi. Scie di sangue lacerano il terreno come se qualcuno fosse stato trascinato lungo la pista. I tuoi peggiori timori trovano conferma quando, per terra a lato del sentiero, trovi il medaglione che tuo fratello Astarise era solito indossare.

Più avanti al termine delle tracce di sangue, trovi due corpi sfracellati che non possono essere altro che due elfi.

I corpi sono di Astarise e Coroumdarl, fratelli di Erystelle. Sono stati trascinati appesi a due lupi neri. Quando sono morti, i goblin si sono stancati del gioco e li hanno staccati. Hanno ancora ai polsi i lacci di cuoio usati per legarli.

1g. La fine del sentiero

Il sentiero prosegue per 4,5 Km, e termina in un tratto di terreno accidentato, nei pressi di un fiume. Qui una lucertola gigante Draco esce dagli alberi per attaccare Erystelle.

Il sentiero prosegue per pochi Km., fino ad una zona brulla e rocciosa e lì sparisce perdendosi fra le rocce.

Un movimento a sinistra attira la tua attenzione; sembra un drago volante che si getta a capofitto su di te, con la bocca spalancata e le fauci contornate di denti acuminati.

Il Draco raggiunge Erystelle solo alla fine del round, quindi l'iniziativa è automaticamente, di Erystelle.

1 sauro gigante: Draco: CA 5; DV 4+2; pf 19; MV 36 m. (12m.); N° ATT. 1 morso; F 1-10; TS G3°; ML 7; AM N; PX 125; T.C.C.A.O 15; B41.

Da questo punto, i razziatori hanno proseguito lungo il fiume per fare perdere le tracce. Non possono essere seguiti. Inoltre, anche se Erystelle ha seguito fin qui il re degli hobgoblin, lo perde di vista a causa dell'attacco del sauro e non è poi più in grado di ritrovarne le tracce.

LA VENDETTA È MIA!

Dopo aver perlustrato la zona dell'albero, dovrebbe essere chiaro ad Erystelle che l'incendio è stato provocato da qualcosa di più di una semplice banda di hobgoblin e dai loro alleati. Gli indizi indicano chiaramente che il responsabile deve essere un enorme drago rosso, un avversario troppo potente per Erystelle. È meglio quindi che l'elfo, abbandoni per il momento, i troppo repentini istinti di vendetta; deve cercare alleati per portare a buon fine la sua impresa e, prima di tutto, deve recarsi da Druinder per avere altre informazioni. Se il giocatore non ci pensa da solo, il DM deve suggerirgli questa soluzione.

Prima che Erystelle parta verso l'albero di Druinder, il DM deve leggergli la seguente descrizione:

Anni fa, dire addio ai tuoi cari era stato facile. Allora ti si prospettava un'esistenza piena di gloria e di avventura, e la tua casa sarebbe sempre stata lì ad attenderti.

Sei venuto per assaporare la gioia del ritorno, ma ora ti trovi ad affrontare un penoso addio. Intorno a te, giacciono morti i tuoi familiari, caduti in battaglia contro nemici troppo numerosi. Le loro anime sono già in viaggio verso lidi luminosi, ma ora è giunto il momento di restituire i loro resti mortali all'aria ed alla terra.

Lentamente la rabbia cresce ancora in te. Il bosco fa eco al tuo grido disperato: "Vendetta, sarai mia!"

Il DM deve suggerire ad Erystelle di cremare i cadaveri degli elfi e spargerne al vento le ceneri. Terminata l'operazione è ormai caduta la notte ed il DM deve suggerire ad Erystelle di fermarsi qui per riposarsi e rimemorizzare gli incantesimi che ha utilizzato.

NELLE EMERLAS

(Mappa E - aree d'incontro 2-20)



In questa parte dell'avventura Erystelle è impegnato nella ricerca dell'eroe elfo Galannor Fiammanotturna (vedi **scheda da staccare**, "La leggenda di Galannor"). Ciò lo porterà fino all'**ISOLA SCINTILLANTE** (pag. 20).

Erystelle deve prima di tutto visitare Druinder, che gli rivela che tale informazione può essere chiesta all'eremita del nord (area 6). Quando l'elfo giunge alla grotta del saggio, questi è già fuggito. Erystelle dovrà così cercarlo e raccogliere notizie su Galannor e sull'isola Scintillante nel corso della ricerca.

Gli incontri si dividono in 2 categorie: **Eventi e Incontri Prestabiliti**. Alcuni degli eventi sono sintomatici della presenza della forza del male discese dalle colline nebbiose e dovrebbero mettere fretta ad Erystelle, gli altri servono a fare proseguire l'avventura.

Lo scopo principale di questa parte dell'avventura è arrivare sino all'**ISOLA SCIN-**

TILLANTE (pag. 20), eseguendo il prescritto rituale alle colonne spezzate (area 20). Per essere in grado di farlo deve sapere:

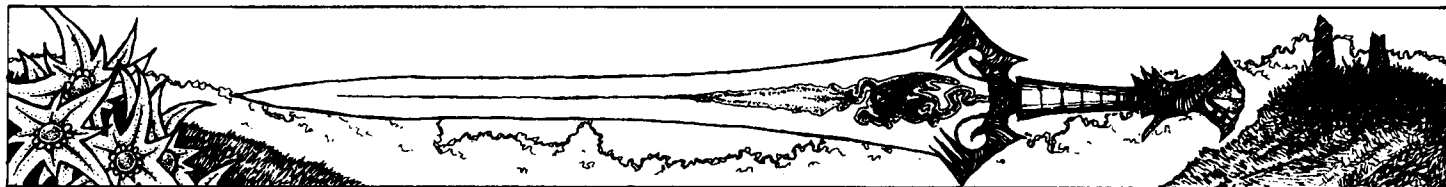
- **Che le colonne esistono e è possibile può trovarle.** Erystelle può vederle in lontananza (area 19) ed i Folletti (area 8) danno un indizio sulla loro posizione. La caverna delle visioni (area 11) mostra ad Erystelle come sono fatte e, se l'elfo è in grado di descriverle, gli Uomini-albero (area 14) gli indicano la direzione.
- **L'ode di Galannor.** Lo Shargugh (area 5) che vive nei pressi della Landa Querciosa (area 4) rivela l'ode ad Erystelle. Inoltre, il libro bruciato nella grotta dell'eremita (area 6) ne contiene un frammento.
- **Come raggiungere l'Isola Scintillante.** Erystelle deve trovarsi alle colonne spezzate, di notte, di fronte alla pozza d'acqua. Può evocare il vascello d'argento, che lo condurrà sull'isola se in-

dossa una corona di petali di Fioristella (vedi sotto) e recita l'ode di Galannor. Erystelle può trovare alcune informazioni sul libro nella grotta dell'eremita (area 6), ulteriori indizi sono forniti dagli Uomini-albero (area 14) e dai Folletti (area 8).

Se i progressi di Erystelle sono scarsi, un aiuto può essergli fornito dalla riapparizione dell'eremita (vedi **EVENTI**-pag. 11) che gli spiega la funzione delle colonne spezzate ed il rituale necessarie per raggiungere l'isola Scintillante.

I FIORISTELLA

I Fioristella, si trovano nelle aree 14 e 20. Si tratta di piccoli fiorellini, che crescono soltanto nelle Emerlas e fioriscono solo di notte. Durante il giorno appaiono morti ed appassiti alla notte fioriscono in modo stupendo. Ogni fiore sembra una stella nascente ed i petali sono formati da punti di luce che ammiccano nella brezza.



"MOSTRI ERRANTI"

Per verificare l'eventuale incontro con mostri erranti, si devono tirare i dadi, due volte durante il giorno, e una durante la notte. L'incontro avviene se il risultato di 1d6 è 1 o 2. Per determinare il tipo di incontro, occorre tirare 1d6 e controllare la seguente tabella. I mostri erranti numerati da 7 a 10 sono usati solo dopo i 3 eventi di "Diffusione del Caos" (pagine 9-11), che alterano, come vedremo il risultato del dado.

TABELLA 1 - MOSTRI ERRANTI

Risultato del dado	Mostro
1	Grizzly (1): CA 3; DV 5; pf 28; MV 36 m. (12m.); N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1-8/1-6/1-10; TS G4°; ML 10; AM N; PX 175; T.C.C.A.O 15; B39.
2	Tafano predatore (2-5): CA 6; DV 2; pf 9 ciascuno; MV 27 m. (9m.)/volando 54 m. (18m.); N° ATT. 1 morso; F 1-8; TS G1°; ML 8; AM N; XP 20 ciascuno; T.C.C.A.O 18; B43.
3	Lupo (2-5): CA 7; DV 2+2; pf 10 ciascuno; MV 54m. (18m.); N° ATT. 1 morso; F 1-6; TS G1°; ML 8 o 6; AM N; PX 25 ciascuno; T.C.C.A.O 17; B37.
4	Furetto gigante (2-5): CA 5; DV 1+1; pf 6 ciascuno; MV 54 m. (18m.); N° ATT. 1 morso; F 1-8; TS G1°; ML 8; AM N; PX 15 ciascuno; T.C.C.A.O 17; B34.
5	Ginghiale (1-3): CA 6; DV 3; pf 14 ciascuno; MV 27 m. (9m.); N° ATT. 1 con le zanne; F 2-8; TS G1°; ML 9; AM N; PX 85 ciascuno; T.C.C.A.O 17; B31.
6	Uccello stigeo (2-5): CA 7; DV 1*; pf 5 ciascuno; MV 9 m. (3m.)/volando 54 m. (18m.); N° ATT. 1 becco; F 1-3 piùrisucchio di sangue; TS G2°; ML 9; AM N; PX 13 ciascuno; T.C.C.A.O 19 (17 nel primo round di combattimento; B45.
7	Hobgoblin (4-7): CA 6; DV 1+1; pf 6 ciascuno; MV 27 m. (9m.); N° ATT. 1 spada; F 1-8; TS G1°; ML 8; AM C; PX 15 ciascuno; T.C.C.A.O 18; B35.
8	Gnoll (3-6): CA 5; DV 2; pf 8 ciascuno; MV 27 m. (9m.); N° ATT. 1 spada; F 2-9; TS G2°; ML 8; AM C; PX 20 ciascuno; T.C.C.A.O 18; B35.
9	Orco (1-3): CA 5; DV 4+1; pf 19 ciascuno; MV 27 m. (9m.); N° ATT. 1 bastone; F 3-8; TS G4°; ML 10; AM C; PX 125 ciascuno; T.C.C.A.O 15; B39.
10	Troll (1): CA 4; DV 6+3*; pf 30; MV 36 m. (12 m.); N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1-6/1-6/1-10; TS G6°; ML 10 (8); AM C; PX 650; T.C.C.A.O 13; E56.

Un corvo nero ti guarda da un albero, ai margini del sentiero. Con la testa rivolta da un lato, saltella lungo il ramo. Quando si trova esattamente sopra la metà del sentiero si ferma e ti fissa.

Se Erystelle parla al corvo, o gli dà del cibo, questo gli parla con voce gracchiante e dice "Cerca l'incappucciato nella grotta blu", riferendosi al Golem di ossa nella caverna delle visioni (area 11). Poi vola in direzione della detta caverna.

* Giorno 5. Turpin il centauro

In un qualsiasi momento del giorno, Erystelle incontra Turpin, un centauro litigioso e dedito alle sfide cavalleresche, che può essere convinto ad accompagnare l'elfo. Quando avviene l'incontro, Turpin sfida Erystelle a duello:

"Il rumore di foglie e rami spezzati, ti avverte dell'avvicinarsi di un cavaliere; ma non ti prepara affatto a ciò che ti si presenta davanti. Non si tratta di un semplice cavaliere a cavallo, ma il torace robusto di un uomo spunta direttamente da un corpo di cavallo. Ha in mano una lancia di legno e porta a tracolla un arco ed una faretra.

Lo strano essere si ferma ed alza la testa, con fare altero. "Sono Turpin, il centauro, signore dei sentieri del bosco. Nessuno può passare senza prima essersi battuto con me in singolar tenzone". Ti guarda ancora ed aggiunge animosamente "E senza magie, useremo solo le armi! Sei disposto a giostrare contro di me?"

Turpin aggiunge che il combattimento si svolgerà al meglio delle 3 cariche. Vincerà colui che avrà inflitto il maggior danno. Anche se Erystelle rifiuta, Turpin parte alla carica.

Turpin il centauro:

CA 3; DV 4; pf 30; MV 36 m. (18m.); N° ATT. 2 zoccoli/1 lancia o un arco corto; F 1-6/1-6/1-10 o 1-6; TS G4°; ML 8; AM N; PX 75; T.C.C.A.O 16; E50

Tesori personali: scudo, fascia per la testa in argento con le stesse proprietà di un **anello di protezione +1**: 35 MO.

Turpin non vuole uccidere l'avversario. Se Erystelle resta gravemente ferito, gli offre l'opportunità di arrendersi.

EVENTI

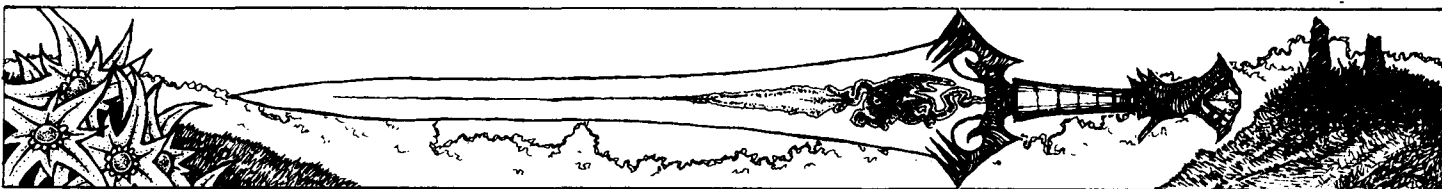
A differenza degli incontri fissi, che avvengono in determinate aree, gli eventi hanno luogo in determinati momenti. Ci sono due tipi di eventi: quelli che coinvolgono direttamente Erystelle, e quelli che avvengono in assenza dell'elfo e coinvolgono gli altri abitanti di Emerlas. Quelli del primo tipo, sono contrassegnati da un asterisco. Il DM può escogitare il modo per fare avere ad Erystelle notizie riguardanti altri eventi. Gli eventi che non richiedono la presenza di Erystelle devono essere usati solo se l'elfo non è nell'area indicata. In

caso contrario, il DM deve ritardare l'evento fin quando Erystelle non abbia lasciato la zona.

Se il luogo non è specificato, l'evento può avvenire ovunque alle Emerlas. Ci può essere al massimo, un evento al giorno, nell'ordine indicato. Ogni evento è contrassegnato da un numero, che indica il giorno in cui avviene.

* Giorno 3. Il corvo

Erystelle incontra un corvo che gli offre un indizio:



In tal caso, gli chiede come compenso un oggetto magico, preferibilmente l'**arco corto +2** (perso nell'area 1d), se Erystelle lo ha con sé.

Se subisce 8 o più punti ferita, Turpin abbassa la lancia e si arrende. Se l'elfo non ha usato incantesimi, il centauro resta favorevolmente impressionato e si offre di accompagnarlo. Turpin non è disposto ad abbandonare i sentieri della foresta, né ad avventurarsi nelle colline e nelle montagne del nord. Se però Erystelle ha usato un qualsiasi incantesimo per combattere contro di lui, non è disposto ad accompagnarlo. Continua ad insistere sul fatto che non si è comportato lealmente e se ne va alla prima occasione.

Turpin ha l'aspetto veramente bellicoso. In fondo in fondo è dotato di gran cuore ed è un compagno leale. Ha la lingua veloce ed il sangue caldo, e ciò può creare dei problemi, poiché si mostra rude con chiunque incontra. Il DM può aggiungere molto al divertimento, usando Turpin nel modo opportuno, come l'amico leale ma incline a causare problemi.

* **Giorno 7. Terra bruciata**

Erystelle scopre una zona che testimonia della devastazione causata da Khordarg. Non trova qui niente di valore, ma il DM deve cogliere l'occasione per far sentire al giocatore l'urgenza di fare in fretta. Nel seguito dell'avventura, questo evento si ripeterà più volte. Altre aree vengono devastate ed il DM deve indicarle sulla **Mapa E**. L'evento si ripete, inoltre, con una gravità sempre maggiore. Il DM, per esempio, dovrà descrivere il terreno bruciato ed annerito, il capanno del boscaiolo, un tempo accogliente, ridotto ad un ammasso informe di macerie fumanti, gli alberi schiantati dalle fiamme circondati da cumuli di animalletti carbonizzati e così via.

Giorno 9. Diffusione del caos

Più passa il tempo, più aumenta l'entità delle bande di razziatori umanoidi ed il numero delle loro scorrerie. D'ora in poi, per stabilire quali mostri erranti sono incontrati, il DM deve tirare 1d6+1 (vedi pag ??).

* **Giorno 10. Avvistamento del drago**

Erystelle vede Khordarg, il drago rosso, volare sopra Emerlas; ad una distanza di 1-4 Km. Se si precipita ad investigare, il DM può aggiungere una area extra di "Terra Bruciata" (vedi sopra).

* **Giorno 11. Terra bruciata**

Vedi giorno 7.

* **Giorno 13. Il cavaliere nero**

In un luogo adeguato (lungo una strada o un ponte), Erystelle si vede il cammino sbarrato da un cavaliere nero.

Un essere in armatura nera siede sopra un enorme destriero nero. Nel pugno, ricoperto da un guanto ferrato, tiene saldamente una lancia; in cima alla quale è appesa un'insegna con l'effigie di un teschio su fondo nero. Con un gesto lento e misurato, abbassa la lancia ed il destriero comincia ad avvicinarsi.

Il cavaliere nero è un guerriero di 5° livello e carica con la lancia chiunque incontra. nel seguito dello scontro fa uso di una **spada +1**.

Cavaliere nero: CA 0; G5; pf 32; MV 27 m. (9m.); N° ATT. 1 lancia o una spada +1; F 1-10 o 2-9; TS G5°; ML 10; AM C; PX 175; T.C.C.A.O 17 con la lancia 19 con la spada.

1 cavallo da guerra: CA 7; DV 3; pf 19; MV 36 m. (12m.); N° ATT. 2 zoccoli; F 1-6/1-6; TS G2°; ML 9; AM N; PX 35; T.C.C.A.O 17; E50.

Il cavaliere nero possiede una **spada +1**, uno **scudo +1** ed un'**armatura +1**. Nelle bisacce ha 20 m. di corda, due **pozioni di guarigione**, 50 MO ed una mappa della caverna delle Visioni. (area 11). Il DM deve preparare un foglio con la mappa, e consegnarlo al giocatore.

* **Giorno 14. Il folletto messaggero**

Se Erystelle si avvicina a meno di 20 Km. (5 esagoni) dalla dimora dei folletti (area 8), incontra Rosemary, il folletto. Se non si trova in zona, il DM posticipa l'evento fin quando Erystelle si verrà a trovare nella zona indicata.

Rosemary è stata inviata a cercare qualcuno che sia in grado di salvare i folletti e le loro dimore dalla distruzione causate da un terribile troll (vedi area 8). Rosemary tenta di convincere Erystelle ad aiutare la sua gente. Se Erystelle accetta, il folletto inizia a saltare di gioia e insiste per accompagnare l'elfo sino alla dimora dei suoi compagni. Il DM deve a questo punto ricorrere all'incontro n° 8.

Giorno 16. Diffusione del caos

Le incursioni dei malvagi umanoidi sono sempre più massicce, il risultato sulla tabella dei mostri erranti, dovrà essere d'ora in poi calcolato tirando 1d6 +3.

Giorno 17. L'attacco alla Landa Querciosa

La Landa Querciosa, il villaggio degli halfling (area 4), viene attaccato dal compagno di Khordarg, Histiz 2 manticores, 3

orchi e 20 gnoll. Gli assalitori vengono respinti dopo una lotta breve ma sanguinosa. Il villaggio subisce gravi perdite: 12 halflings sono uccisi (compresa Bella Fairtol-verdi area 4a) ed altri 16 gravemente feriti. Quasi la metà delle case del villaggio sono bruciate, in modo più o meno grave e la Taverna del Boccale Schiumante è completamente distrutta.

* **Giorno 18. L'imboscata**

Quanto Erystelle si avvicina a meno di 20 Km. (5 esagoni) dalla dimora di Doak Sempreverde (area 14), il DM deve dar corso all'incontro n° 13, l'imboscata (vedi pag. 17), se non ha ancora avuto modo di usarlo. Se nel giorno indicato Erystelle non entra nell'area suddetta, l'evento deve essere posticipato alla prima occasione utile. Se l'incontro ha già avuto luogo, nella giornata odierna non ci sono Eventi.

* **Giorno 19. Terra bruciata**

vedi giorno 7

* **Giorno 20. Attacco del drago**

Nel momento ritenuto più opportuno, nel corso della giornata, Erystelle vede Histiz passare in volo sopra gli alberi, in procinto di attaccare. Il drago soffre ancora per le ferite riportate nel corso dell'attacco a Landa Querciosa (vedi sopra) ed impiega 2 round per arrivare ad una portata utile col suo soffio di fuoco. Non può cogliere Erystelle di sorpresa e, nel corso della stessa giornata, Histiz ha già usato una volta il suo soffio di fuoco, per cui può usarlo solo altre due volte.

Histiz (drago rosso): CA -1; DV 10**; pf 24 (50); MV 27 m. (9m.)/Volando 72 m. (24 m.); N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1-8/1-8/4-32; TS G10°; ML 12; AM C; PX 2300; T.C.C.A.O 10; B31.

* **Giorno 22. Avvistamento del drago**

Vedi giorno 10

Giorno 23. Diffusione del caos

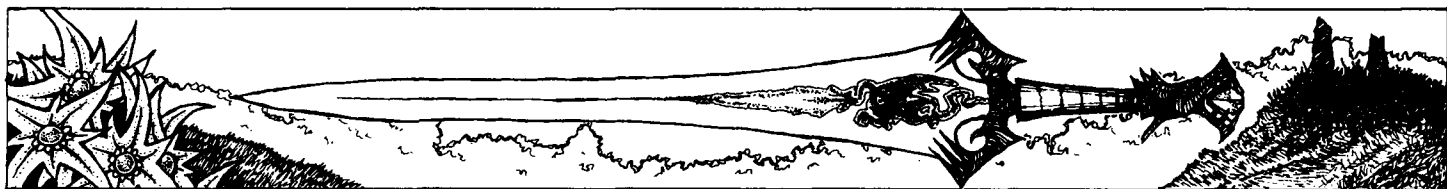
Le incursioni dei malvagi umanoidi sono sempre più massicce, il risultato sulla tabella dei mostri erranti, d'ora in poi dovrà essere calcolato tirando 1d4 +6.

Giorno 25. Morte dal cielo

Rhonda e Ragnal Fogliarossa (area 12) vengono uccisi in uno dei crudeli attacchi di Khordarg, e la loro casa distrutta.

Giorno 27. Morte nella palude

Un gruppo di gnoll predatori assale l'anello di funghi dei folletti (area 10), distruggendo le delicate creature e tutti i loro funghi magici.



Giorno 29. Morte dei folletti

Gli ultimi nati di Khordarg, Fagtorx e Shal-knog attaccano la radura dei folletti (area 8) uccidendone tutti gli abitanti.

Giorno 31. Attacco agli Uomini Albero

Khordarg ed i suoi servitori attaccano la radura di Doak (area 14) ed uccidono Watt Scheggetta. Doak parte alla ricerca di Erystelle per unirsi all'elfo. Impiegherà 1 o 2 giorni per trovarlo, ma non esce mai da Emerlas, per nessuna ragione.

Giorno 34. Distruzione di Landa Querciosa

Khordarg in persona conduce il 2° attacco contro Landa Querciosa (area 4). Il villaggio viene raso al suolo ed altri 30 halfling vengono uccisi (compreso Cadwallader - vedi area 4b).

* Giorno 35. L'eremita

Se Erystelle non ha ancora visitato l'Isola Scintillante, il DM deve fare in modo che incontri Roark Melstoel, l'eremita del

nord. Roark è un chierico ed aiuta Erystelle a ricomporre il mosaico di informazioni che ha raccolto qua e là. Gli rivela inoltre, il modo per evocare il vascello argentato (vedi area 20).

Roark Melstoel: CA 9; C4°; pf 19; MV 36 m. (12m.); N° ATT. 1 verga; F 1-6; TS C4°; ML 10; AM N; T.C.C.A.O 19.

Incantesimi memorizzati

1° livello: **cura ferite leggere (x2)**

2° livello: **parlare con gli animali**

INCONTRI PRESTABILITI

In ogni descrizione degli incontri, quando viene nominato Erystelle, si intendono compresi anche tutti i suoi eventuali compagni.

Il fabbro elfico

Erystelle non ha problemi per trovare la fucina di Druinder (vedi **Mappa 2**), il prozio di Erystelle decise di vivere separato dalla famiglia molti anni or sono ed è dedito da sempre alla fabbricazione di armi ed alla lavorazione di metalli. Lo aiutano sul lavoro 3 gnomi. Druinder è un vero esperto di tradizioni elfiche e consiglia ad Erystelle di cercare l'eremita che vive più a nord.

La fucina di Druinder (mappa 2)

Senti rumore di ferro battuto provenire da una capanna di legno. Un gnomo, con l'espressione amichevole, si affaccia alla porta ed accenna un saluto. Perlomeno questo luogo è ancora intatto, ma per quanto ancora?

Lo gnomo Grimble ti corre incontro e ti fa un sacco di complimenti constatando quanto sei cresciuto. Cambia atteggiamento, però, quando vede la tua espressione. Il suo volto, prima allegro diventa serio di colèp: "Avverto Druinder del tuo arrivo", dice mentre torna verso la fucina, scuotendo la testa. Dopo un attimo Druinder esce dalla capanna e si avvicina. Ha i capelli lunghi e bianchi, legati alla nuca a forma di coda di cavallo.

Druinder: CA 6; E5°; pf 12; MV 27 m. (9m.); N° ATT. 1, **spada** +2; F 3-10; TS E5°; ML 8; AM N; T.C.C.A.O 15.

Incantesimi memorizzati:

1° livello: **Charme, individuazione del magico**

2° livello: **invisibilità, ragnatele**

3° livello: **chiaroveggenza**

Druinder indossa uno spesso grembiule di cuoio ed un **anello di protezione +1**. È vecchio, e si aiuta con un bastone per camminare, non prende neanche in considerazione l'idea di seguire Erystelle. Se le richieste di Erystelle sono pressanti, acconsente che uno degli gnomi lo accompagni, ma con estrema riluttanza.

Grimble, Snubton e Grubber (gnomi):

CA 5; DV 1; pf 5 ciascuno; MV 18 m. (6m.); N° ATT. 1 spada corta; F 1-6; TS N1°; ML 8; AM N; T.C.C.A.O 19.

Druinder ascolta attentamente il racconto di Erystelle, poi lo fa entrare in casa. In un salottino che si affaccia sulla foresta, gli gnomi servono loro del cibo e Druinder (se non l'ha fatto Erystelle) giunge alla conclusione che la distruzione dell'albero è stata opera di un drago rosso. Si mostra profondamente preoccupato per le notizie che indicano come i malvagi umanoidi, si siano alleati al drago; tutti gli abitanti del bosco sono in pericolo. Druinder fissa Erystelle con sguardo profondo e dice "Tu sei la nostra sola speranza. Dobbiamo vendicarci. Il drago e i suoi figli devono essere uccisi. Ahimè, ho paura che un elfo solitario in cerca di vendetta trovi però solo la morte! Hai bisogno di aiuto".

A questo punto, prima che il gioco proseguiva, il DM consegna al giocatore la parte inferiore della **scheda staccabile** intitolata "La leggenda di Galannor" e gli consente di leggerla.

Druinder sottolinea che l'arrivo di un drago rosso è un segno, e significa che è giunto il tempo di chiamare di nuovo Galannor. Fiammanotturna a proteggere Emerlas. Incita quindi Erystelle a farlo, anche se non ha la più pallida idea sul modo. Dopo aver riflettuto qualche minuto su questo problema, suggerisce ad Erystelle di recarsi dall'eremita, passando per Landa Querciosa, il villaggio degli halfling (area 4).

Prima che Erystelle parta, il prozio gli dona l'**anello di protezione +1** ed augura ad Erystelle la migliore fortuna, nell'impresa a cui si accinge, dicendo "Il futuro di Emerlas è nelle tue mani, devi ricondurre Galannor nel mondo dei vivi per sconfiggere il drago e vendicare la nostra famiglia. Senza l'aiuto di Galannor siamo perduti".

Quando Erystelle lascia Druinder, il DM legge al giocatore il seguente trafiletto:

I raggi del sole che penetrano attraverso il fogliame illuminano il terreno di una luce tiepida e soffusa. Ovunque nella calda brezzolina, risuona il canto degli uccelli ed il ronzare degli insetti. È difficile credere che tutto ciò sarà distrutto se non avrai successo, la foresta verde e rigogliosa ridotta a terra devastata ed incenerita. Il futuro di Emerlas è nelle tue mani. Non devi fallire".

Landa Querciosa

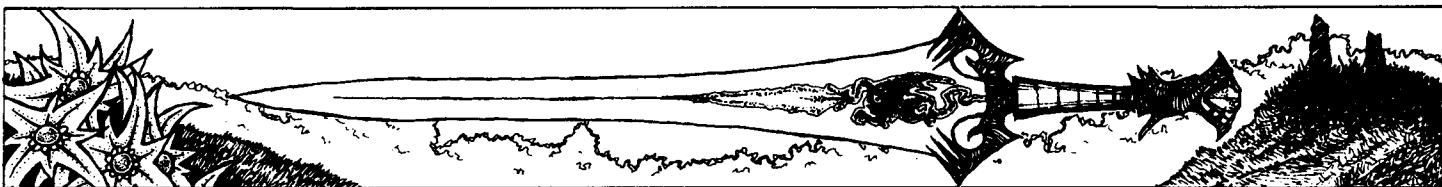
Gli halfling di Landa Querciosa sono socievoli ed il locale magazzino è ben fornito di ogni merce (4d).

Avvicinandosi al villaggio Erystelle viene derubato da Sutan, lo **SHARGUGH** (vedi

nuovi mostri - pag. 20). Nel villaggio viene a sapere dove trovare Sutan ed il modo di trattare con lui. Se lo avvicina nel modo corretto, lo Shargugh gli rivela l'ode di Galannor e gli restituisce ciò che gli ha rubato.

3. Primo incontro con lo Shargugh

Erystelle incontra Sutan, lo Shargugh, non appena entra in uno dei 6 esagoni intorno alla Landa Querciosa.



Per questo incontro, lo Shargugh ha automaticamente la sorpresa dalla sua. Si cala sul cavallo di Erystelle e, se possibile, **rubare l'anello di protezione +1**, regalato all'elfo da Drunder. Se l'anello è nascosto, ruba un qualsiasi altro oggetto magico a portata di mano (per esempio il **pugnale +1** di Erystelle, una **pozione di guarigione**, l'**arco corto +2**, ecc.).

Il sentiero scende dolcemente a valle ed i raggi del sole filtrano attraverso il fitto fogliame. Con un tonfo, qualcosa ti piomba alle spalle. Ti giri di scatto e vedi un umanoide piccolo e peloso, di colore marrone, sul dorso del tuo cavallo. Il suo ghigno è folle e stranamente distorto, balza via e tocca terra. Si volta a guardarti, con gli occhi di colore marrone stranamente allegri e la barba piena di ramoscelli. Si piega sulle ginocchia e sparisce come un fulmine nel sottobosco.

Colto di sorpresa, Erystelle non riesce a fare altro che guardare lo shargugh sparire tra gli alberi. Dopo che Sutan è scomparso, l'elfo si rende subito conto del furto e può reagire. Ma lo shargugh, sfruttando la sua abilità di spostarsi negli alberi, si è allontanato di più di 600 m.

4. Il villaggio di Landa Querciosa (Mappa 4)

Nel villaggio di Landa Querciosa abitano 46 halflings, tra i quali 10 miliziani ed un capo di 5° livello. Presso il villaggio sorge una chiesa Legale, cui è addetta Lina Valesel, chierico di 5° livello. Landa Querciosa è circondata da orti riccamente coltivati, che producono grano, frutta ed ortaggi.

Salvo sia diversamente indicato, le caratteristiche di tutti gli halfling sono le seguenti:

35 halflings: CA 7; DV 1-1; pf 4 ciascuno; MV 27 m. (9m.); N° ATT. 1 spadino o pugnale; F 1-6 o 1-4; TS H1; ML 7; AM L; PX 5 ciascuno; T.C.C.A.O 19 B. pag.

Le casupole degli halfling sono molto semplici, formate da un ingresso, cucina e due camere. Contengono gli oggetti tipici delle case di campagna ben attrezzate. Ogni halfling ha 3d8 MR e 2d8 MO.

Il DM può se vuole, arricchire la descrizione aggiungendo nomi e personalità, poiché solo pochi personaggi sono descritti dettagliatamente.

L'arrivo di Erystelle

Al sopraggiungere di Erystelle, gli halfling gli porgono il benvenuto:

In fondo alla valle sorge un tranquillo villaggio. Le case piccole e basse sono circondate da aiuole ed orti ben curati. Tutte si affacciano su una piazza erbosa, con un piccolo ponte su un ruscello. Da un lato della piazza sorge una taverna, sulla cui entrata spicca uno stendardo con l'immagine di un boccale schiumoso che svolazza mosso dalla brezza. Numerosi halfling si voltano verso di te, con espressioni allegre e sorridenti, ed uno di loro grida "Bella". Poco dopo una grossa femmina halfling esce dalla taverna, portando un vassoio con sopra un boccale di birra appena spillata ed un piatto di cibo dall'aspetto appetitoso.

L'halfling col vassoio è Annabella "Bella" Fairtoe, la padrona della Taverna del Boccale Schiumante (area 4a). Ringrazia Erystelle per essere venuto, facendo sentire l'elfo a suo agio ed offrendo gratuitamente cibo e birra. Erystelle viene invitato ad entrare nella taverna dove 8 halfling, lo circondano chiedendogli le ultime notizie.

4a. La Taverna del boccale Schiumante

Bella è una halfling paffuta, di mezza età, amante degli abiti vivaci. Ha una personalità molto estroversa e fa di tutto per fare sentire Erystelle come fosse a casa sua.

La Taverna del Boccale schiumante è un ambiente tranquillo ed accogliente a sera, la maggior parte degli halfling si ritrovano qui per bere, raccontare storie, ballare e cantare le canzoni suonate da Healdon, il violinista. Questi è un vecchio halfling che aiuta Bella sia come barista che come animatore. Per la maggior parte del tempo lavora dietro al poi fino a notte fonda prende il violino e suona per gli avventori.

Gli halfling vivono isolati e sanno ben poco di ciò che accade altrove. Hanno visto del fumo in lontananza, ma hanno pensato che si trattasse di fuochi accesi dai boscaioli per ripulire il sottobosco. Sono un popolo spensierato, ma restano profondamente turbati alla notizia che un drago rosso minaccia tutta la regione.

La Taverna affitta camere (1 MO per notte) e stalle per i cavalli (1 MA).

Notizie sullo Shargugh

Mentre Erystelle si trova nella taverna, qualsiasi domanda ponga sullo Shargugh,

attira l'attenzione di Bella che rivela ben volentieri ad Erystelle tutto ciò che sa sullo strano essere. Nel corso della serata Erystelle nota che Bella prepara un vassoio con del cibo e della birra. Lascia tutto sullo scalino della porta di ingresso, per lo Shargugh. Se Erystelle le chiede chiarimenti, Bella spiega che si tratta di una offerta per lo Shargugh, un piccolo essere dal pelo marrone che visita il villaggio di notte. Lo shargugh è considerato dagli halfling un portafortuna; di quando in quando, fa qualche lavoretto al villaggio: affila le lame delle falci, ripara i tetti e le bardature dei cavalli. Una sera, quando era ancora una giovane, Bella stava passeggiando lungo il ruscello, quando lo Shargugh spuntò all'improvviso di fronte a lei: "Era selvaggio e peloso, sapeva il mio nome e disse che avrei avuto una esistenza fortunata. Poi sparì, lasciando solo dietro di sé l'eco di una forte risata. Da allora, ogni sera, gli preparo del cibo".

Erystelle dovrebbe riconoscere nello shargugh l'essere che ha incontrato nell'area 3. Bella non sa dove vive, e ritiene che non sia saggio molestarlo nel villaggio perché ciò porterebbe senz'altro sfortuna. Consigli invece di fare visita a Cadwallader Gutzon, il capo del villaggio (area 4b), che sa molte cose. Se Erystelle ha l'intenzione di catturare lo shargugh, mentre si trova nel villaggio, o semplicemente di parlargli, l'essere non passerà epa ritirare il cibo.

4b. La casa di Cadwallader

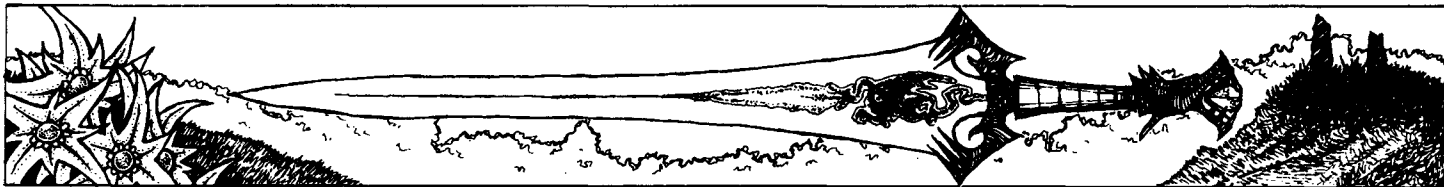
Il capo del villaggio, Cadwallader "Wally" Gutzon, abita qui con la famiglia, la moglie Petunia e i figli.

È la casa più bella del villaggio, con le aiuole più curate. È molto spaziosa ed è ovvio che appartenga ad una persona importante.

A qualsiasi ora Erystelle lo vada a trovare, Wally è in vestaglia con la sua pipa in mano. Offre ad Erystelle cibo e bevande. Se interrogato in proposito, Wally rivela che lo Shargugh vive sulla collina di Hookam (area 5), aggiungendo che si tratta di un essere diffidente e difficile ad avvicinarsi. Occorrono delle offerte particolari, cibo bevande o un ninnolo, preferibilmente tutti e tre! Wally insiste che nessun male deve essere fatto allo shargugh o la sventura si abbatterebbe su tutta la zona.

Wally Gutzon (capo degli halfling): CA 9; H5; pf 22; N° ATT. 1 pugnale +1; F 2-5; TS H5; ML 9; AM L; T.C.C.A.O 16. B. pag. 000.

In caso di emergenza, Wally usa una **corazza di maglia +1**, uno scudo, uno **spadino +1** ed un arco corto.



4c. La milizia

In confronto alle altre, questa costruzione appare trascurata. Non è stato fatto alcun tentativo per decorarla. Fuori seduti su una panchina, due halfling si stanno riposando al sole.

Si tratta del Quartier Generale dei 10 halfling che costituiscono la milizia. 2 di essi sono sempre presenti. Notoriamente la milizia indossa armature di cuoio ed è armata di spadini ed archi corti. In tempi di mobilitazione vengono indossate anche le 10 corazze di maglia e i 10 scudi, custoditi nella costruzione. Wally è il capo della milizia e, in ogni caso è lui che la guida in combattimento.

10 Miliziani halfling: CA 7 o 4; H2°; pf 10; MV 27 m. (9m.); N° ATT. 1 spadino o un arco corto; F 1-6; TSH2°; ML 8; AM L; T.C.C.A.O 19 (18 con l'arco corto)

4d. L'emporio

Questo negozio resta aperto dalla mattina sino all'imbrunire:

L'insegna della costruzione indica che si tratta di un emporio. All'esterno, un grosso halfling di mezza età sta seduto su una sedia, con i piedi appoggiati su uno sgabello. È circondato da barili e da numerosi utensili casalinghi.

I clienti abituali di Pracard Futterkins sono gli halfling del luogo e ciò è evidenziato dalle mercanzie che vende. La maggior parte dell'equipaggiamento indicato a pag. 29 delle regole Expert, è disponibile con un prezzo maggiorato del 5%. Il DM decide, a sua discrezione, che cosa sia esattamente disponibile. Non potranno trovarvisi barche o catapulte, ma si potranno comprare corde e chiodi. Pracard è un tipo cordiale a cui piace mangiare e bere buona birra. A sera lo si trova alla Taverna del Boccale Schiumante, a bere e a danzare con gli amici.

4e. Il tempio della legge

Questa costruzione in legno, circondata da alberi, è diversa dalle capanne degli halfling erette lungo il ruscello. Come rivela la struttura, alta e quadrata e la presenza di un chierico a fianco dell'ingresso, si tratta di un edificio di culto.

A fianco della porta aperta c'è Lina Vauzel, chierico di 5° livello. Insieme alle sue due adepte, si è recentemente trasferita nel villaggio, dietro invito del capo, Wally in persona, e di conseguenza conoscono poche cose sui popoli e la geografia di Emerlas. Non sono intenzionate a lasciare il villaggio. Dispensano gratuitamente incantesimi **Cura Ferite Leggere** ad ogni halfling chene abbia bisogno; Erystelle deve invece pagare 50 MO per ogni incantesimo.

Lina Vauzel: CA 3; C5°; pf 30; MV 27 m. (9m.); N° ATT. 1 mazza +1; F 3-8; TS C5°; ML 8; AM L; T.C.C.A.O 15.

Incantesimi memorizzati:

1° livello: **Cura ferite leggere** x2

2° livello: **Benedizione, blocca persona**

Ida Cutler e Astra Smiemass: CA 5; C2°; pf 7; MV 27 m. (9m.); N° ATT. 1 mazza; F 1-6; TS C2°; ML 8; AM L; T.C.C.A.O 19

Incantesimi memorizzati:

1° livello: **Cura ferite leggere**

Il tempio è spartano, e privo di ogni ornamento. Ci sono pochissime ricchezze; tutto il denaro raccolto nelle cassette della questua, viene speso per il cibo e gli altri generi di prima necessità.

4f. Il bestiame

In questi due campi pascola tutto il bestiame degli halfling: 12 mucche, 24 pecore, 5 cavalli e 3 capre.

5. A caccia dello Shargugh

Lo shargugh vive sulla collina di Hookama. Erystelle può trovarlo seguendo le indicazioni di Wally.

Il sentiero conduce fino al ripido pendio della collina, dove grandi querce protendono i loro rami verso il cielo. La tua attenzione viene attirata da una forte risata argentina, che proviene da uno degli alberi. In mezzo al fogliame vedi un volto marrone, con una sciocca espressione. Ridacchia tra sé, poi inizia a parlare:

Colui che gli anni andati ha perso ha pieni di lacrime gli occhi e lo sguardo terso.

Hai perduto te stesso, povero Elfo!

Lo shargugh sogghigna, si sposta velocemente lungo i rami e continua:

"La ruota gira e le stagioni son cangianti. Neve d'inverno, sole d'estate, foglie cadenti e semi in germoglio. Il sole non muore, ma tu Elfo morrai e il tempo dirà ciò che non hai".

Lo shargugh attende un gesto o una risposta da parte di Erystelle. Se gli offre del cibo, Sutan si avvicina con cautela, tenendolo d'occhio attentamente. Sempre controllando Erystelle, mangia e beve con voracità. Al primo segno di pericolo, risale su un albero e scappa. Se non gli viene offerto cibo, attende per due turni, ignorando Erystelle, poi si eclissa definitivamente.

Sutan, lo Shargugh: CA 7; DV 3°; pf 16; MV 45 m. (15 m.); N° ATT. 1 morso o 1 pugnale; F 1-4; TS E6°; ML 7; AM N; PX 50; T.C.C.A.O 17; vedere sezione: "nuovi mostri".

Dopo aver mangiato, Sutan dice ad Erystelle di aspettare. Si avvia verso un vecchio tronco cavo e si arrampica all'interno. Dopo 5 minuti, torna con l'oggetto (o gli oggetti) che ha rubato ad Erystelle, ed una lanterna magica. Tali oggetti erano talmente ben nascosti, che Erystelle non avrebbe mai potuto trovarli, neppure se si fosse potuto arrampicare dentro il tronco. Lo shargugh depone gli oggetti magici ai piedi di Erystelle. La lanterna è di ottone, e brucia senza bisogno di olio. Si accende a comando ed illumina come una normale lanterna. Resta accesa finché non le viene ordinato di spegnersi, ma non può essere usata per appiccare fuoco, perché brucia senza calore. I comandi da impartire, "Luce" ed "Ombra", sono scritti sulla base e sono leggibili solo facendo ricorso all'incantesimo **Lettura del Magico**. Lo Shargugh non gli dà alcuna spiegazione sul funzionamento della lanterna, né sul motivo per cui ha derubato Erystelle. Per la maggior parte del tempo Sutan dice cose prive di senso, ed il DM deve improvvisare strani discorsi, farciti con espressioni non certamente educate.

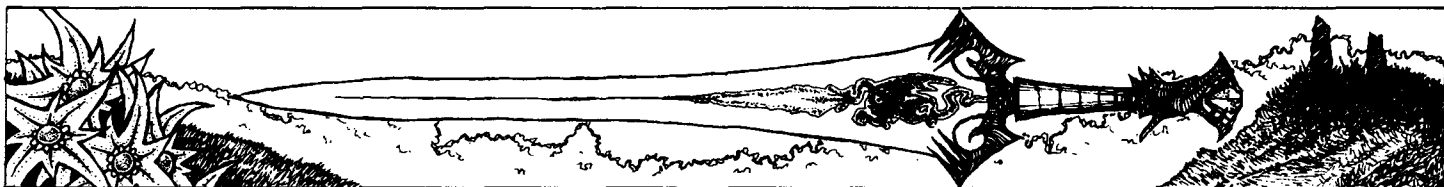
Prima che Erystelle se ne vada, Sutan gli rivela l'ode di Galannor:

La creatura ti fissa negli occhi, è sparito in lei ogni segno di idiozia. Il suo sguardo, solitamente selvaggio, assume una strana intensità:

"Per quanto, quanto tempo! Gli anni passano veloci, ma io resto. Fu detto che qualcuno sarebbe venuto, cercando la strada per raggiungere altri mondi. Ricorda bene queste parole:

'Davanti a me sta la luna d'argento e le stelle mi cingono la fronte. Galannor Fiammanotturna fa che sia aperto il nascosto sentiero, ed ascoltami adesso.'

"Non dimenticare queste parole, perché il successo della tua ricerca dipende da esse" e si eclissa tra i rami più bassi. La sua espressione torna ad essere quella di sempre.



Anche se il significato dei versi resta oscuro finché tu non venga a conoscenza di altri particolari, ciò nondimeno essi rimangono impressi nella mente di Erystelle. Il DM deve scriverli su un foglio e consegnarlo al giocatore.

L'Essere conosce il destino di Erystelle (vedi pag. 2), ma vi fa solo fugaci allusioni. In nessun caso rivela ciò che deve accadere con esattezza. Sutan è molto vecchio, ed era ancora giovane quando Galannor Fiammanotturna venne per affrontare il drago. Parlando di Galannor, afferma che l'eroe ha lasciato questo mondo.

Lo shargugh osserva Erystelle dall'albero, continuando a dire cose prive di senso. Poi, forse annoiato, se ne va.

L'Eremita scomparso

Roark Melstoel, l'eremita del nord, abita in una grotta ai margini nord-orientali della foresta. Poco prima dell'arrivo di Erystelle, è stato rapito da una banda di hobgoblin, capitanati da un orco. Una serie di impronte, fresche e facili da seguire, si allontana dalla grotta, in direzione nord-est verso l'area 7. Comunque, l'eremita è già riuscito a fuggire ed Erystelle non lo ritroverà che il giorno 35 (vedi **EVENTI** - pag. 11). Un esame accurato delle impronte, rivela che un numeroso gruppo di umanoidi è passato recentemente.

6. La grotta dell'eremita

Quando Erystelle si trova circa mezzo Km. dalla grotta vede spire di fumo alzarsi in aria, da quella direzione. Quando giunge sul posto, il DM deve leggere al giocatore la seguente descrizione:

In fondo ad un giardino ben curato, vedi l'ingresso di una grotta, da cui escono spire di fumo nero. I fiori e le aiuole calpestati sono il segno palese che qui si è combattuto. Ciò ti viene confermato da un cadavere di un hobgoblin, steso a faccia in giù nei pressi dell'ingresso della grotta.

All'interno della grotta, Erystelle trova i pochi effetti personali dell'eremita e tutto il mobilio bruciato, ancora fumante ed abbattuto al suolo. Vicino al letto, un volume mezzo bruciato con la rilegatura in cuoio, contiene la leggenda di Galannor Fiammanotturna, la stessa raccontata all'elfo da Druinder. Il libro contiene anche la descrizione del modo in cui evocare il vascello argentato alle colonne spezzate, ma le pa-

gine in questione sono gravemente danneggiate e solo poche parole risultano leggibili. Il DM, dovrebbe comunque, ricopiarle su un foglio e consegnarlo al giocatore:

*luna è alta nel cielo.
ra le colonne con
orità, l'evocatore
enti parole:*

*a luna d'argento
ngono la fronte.
manotturna fa che sia aperto.
ero ed ascoltami adesso!"*

La pagina in realtà diceva:

"Durante una notte serena, quando la luna è alta nel cielo, stando in piedi tra le colonne, con una corona di Fioristella intorno alla fronte, l'evocatore deve pronunciare le seguenti parole:

"Davanti a me sta la luna d'argento e le stelle mi cingono la fronte.

Fa che sia aperto il nascosto sentiero, ed ascoltami adesso Galannor Fiammanotturna!"

7. L'accampamento degli hobgoblin (Mappa 7)

Il sentiero prosegue, dalla grotta dell'eremita, per circa 7 Km., fino al punto in cui, in una radura, gli hobgoblin e gli orchi hanno eretto il loro accampamento:

Un enorme orco, di color giallo-verde a chiazze di un arancione acceso, litiga aspramente con un gruppo di hobgoblin, che si fanno piccoli per la paura. Attorno, altri hobgoblin osservano nervosamente la scena, chiaramente intimoriti dall'orco arrabbiatissimo. Stufatosi di discutere, l'orco ringhia e colpisce con la clava, che con un sinistro rumore di ossa frantumate, va ad abbattersi sulla testa di un hobgoblin. Agitando le braccia, l'hobgoblin vola all'indietro fino a schiantarsi contro un albero e cade a terra.

Lo sfortunato hobgoblin è morto. Ne restano, però, altri 18 oltre all'orco. Dopo aver ucciso l'hobgoblin, l'orco scorge Erystelle, a meno che questa non si sia nascosto fra gli alberi. Se così ha fatto, i mostri ripartono in direzione della grotta dell'eremita, nella speranza che egli, dopo essere fuggito, sia ritornato là. Dopo di che incominciano a perlustrare il bosco in varie direzioni.

1 orco: CA 5; DV 4+1; pf 30; MV 27m. (9m.); N° ATT. 1 clava; F 3-8; TS G4°; ML 10; AM C; PX 125; T.C.C.A.O 15; B39.

Nella radura ci sono 4 gruppi di hobgoblin, indicati nella mappa con le seguenti lettere: gruppo A = 4; gruppo B = 6; grup-

po C = 3 e gruppo D = 5. Tutti hanno le seguenti caratteristiche:

18 hobgoblin: CA 6; DV 1+1; pf 5 ciascuno; MV 27 m. (9m.); N° ATT. 1 lancia da fante; F 1-6; TS G1°; ML 8; AM C; PX 15 ciascuno; T.C.C.A.O 18; B35.

Ogni hobgoblin ha 18 MA, mentre l'orco ha 450 MO.

L'anello fatato

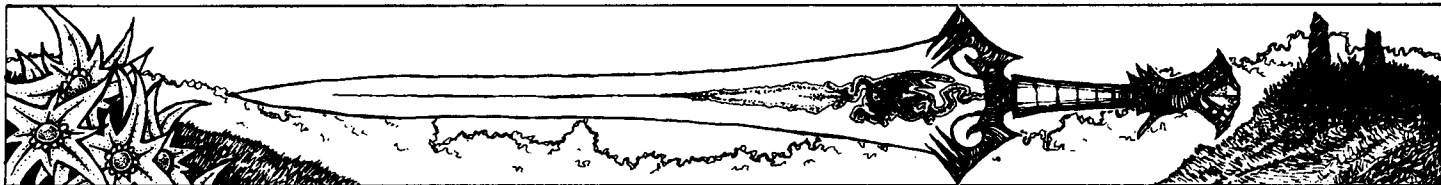
Questa parte dell'avventura riguarda le vicende di un gruppo di folletti, minacciati da un perfido Troll. Erystelle può restare coinvolto in questa vicenda in 2 modi: o incontrando il folletto (nell'area 8), o in seguito all'evento del giorno 14 (vedi **EVENTI** - pag. 10). Se Erystelle uccide il troll, i folletti forniscono utili notizie sulle colonne spezzate (area 20) e sui flutterlings (area 10).

8. I folletti

L'aria è permeata dalla dolce fragranza del profumo di mille fiori. Sopra i petali coloratissimi volano esseri piccoli e delicati, con ali trasparenti. Un grido smorzato si leva dalle piccole creature che spariscono in un batter d'occhio.

I folletti, diventati invisibili, volano a circondare l'intruso. Il loro capo, Tarragorn, si piazza di fronte ad Erystelle e riappare. Dà all'elfo il benvenuto con fare estremamente cortese e lo invita a fermarsi per il pranzo. Viene allestito per terra un banchetto minuscolo, ma sontuoso con noccioline, petali fritti e dolcini di erbe e fiori. Per completare il menù viene servito del sidro, mescolato con succo di mirra, versato in fiori a forma di calice.

Durante il pasto, Tarragorn dice di aver sentito parlare di Erystelle e della sua ricerca del leggendario Galannor, amico dei folletti. Ha anche preziose informazioni che potrebbero aiutarlo nella ricerca, ma cerca di scambiarle per un piccolo favore. Spiega che, pochi mesi or sono, un troll entrò nella foresta, e uccise molti folletti. La sola arma dei folletti era il fuoco, sfortunatamente molti di loro si sono bruciati le ali, perdendo, oltre alla facoltà di volare, la stessa voglia di vivere. Tarragon informa l'elfo sulla posizione della casa occupata dal troll (area 9) ed invita Erystelle ad andarci subito. Avvisa Erystelle che il troll è astuto e malvagio e che, avendo a che fare con lui, occorre essere molto cauti. Se Erystelle ha già incontrato ed ucciso il troll, Tarragon ne chiede la prova (può essere sufficiente una visita alla casa del troll, per vederne le ceneri).



Erystelle viene invitato a fermarsi per la notte e gli viene offerto un giaciglio di muschio e di foglie. Nella radura dei folletti non possono avvenire incontri con mostri erranti. Se Erystelle non affronta il troll, questi, il giorno dopo, attaccherà la radura con i suoi compagni bugbear. Se l'elfo sconfigge ed uccide il troll, i folletti lo ringraziano con tutto il cuore e gli tributano grandi onori. Erystelle dovrà ricordare a Tarragorn la promessa da costui fatta ma, una volta rinfrescata la memoria al capo dei folletti, questi racconterà di come i folletti dei tempi andati abbiano visto Galannor navigare sul Verdecorso a bordo di uno stupendo vascello d'argento. Non conosce il luogo da cui partì la nave, ma la leggenda dei folletti parla della luna riflessa in una pozza vicino a due altissime colonne. Questi racconti sono stati trasmessi per via orale e nei numerosi passaggi molte informazioni sono andate perdute. Sanno tuttavia che Galannor era ferito e che non fece più ritorno dal viaggio. Tarragorn sa poco più e se gli vengono chieste ulteriori notizie, comincia a dilungarsi in inutili dettagli, su come erano vestiti i folletti nell'occasione: "luccicanti abiti di ragnatela, bellissimi ornamenti e calzature di pelli di volpe". Prima che Erystelle se ne vada, Tarragorn gli ricorda l'altra informazione che aveva promesso: dove si trova l'Anello di funghi magici (area 10).

9. La casa del Troll

Quando Erystelle arriva, il troll è al piano terra, mentre i due bugbear stanno dormendo al primo piano. Qualunque forte rumore li sveglierà ed essi scenderanno le scale dopo 4 round.

Dietro una cancellata bianca e divelta, un cottage un tempo ben tenuto mostra evidenti segni di abbandono. In molti punti, la paglia è caduta dal tetto mettendo in luce la travatura. I vetri delle finestre, vivacemente colorati, sono tutti in frantumi. La porta, di legno levigato, pende da uno dei cardini e numerose, sudice impronte conducono dentro e fuori dalla casa, fiancheggiando un mucchio di ossa spolpate.

Questa casa di due piani è stata saccheggiata dal troll e le ossa sono i miseri resti dei precedenti abitanti. Le impronte sono del troll e dei bugbear. La puzza orrenda del troll può sentirsi fino a 10 m. dalla casa. Lungo la parete sud c'è un pergolato ricoperto d'erba che porta al piano superiore (vedi sotto). Erystelle può arrampicarsi senza difficoltà.

Piano terra: contiene della normale mobilia ed un fuoco con utensili per cucinare. La maggior parte dei mobili sono rotti e

spaccati. A meno che non sia colto di sorpresa, il troll, vedendo avvicinarsi qualcuno, si nasconde dietro la porta d'ingresso. Una rampa di scale porta al piano superiore, dove dormono i bugbear.

1 Troll: CA 4; DV 6+3*; pf 30; MV 36 m. (12m.); N° ATT. 2 artigli/Imorso; F 1-6/1-6/1-10; TS G6*; ML 10 (8); AM C; PX 650; T.C.C.A.O 13; E59.

A partire dal 3° round dopo quello in cui ha subito la prima volta ferite, il troll recupera automaticamente 3 punti ferita per round. Se viene attaccato con fuoco o con acido, il morale del troll scende ad 8.

Primo piano: ci sono due bugbear addormentati.

2 Bugbear: CA 5; DV 3+1; pf 13 ciascuno; MV 27 m. (9m.); N° ATT. 1 spada; F 2-9; TS G3*; ML 9; AM C; PX 75 ciascuno; T.C.C.A.O 16; B30.

Nella stanza ci sono un letto matrimoniale, un lettino ed alcuni abiti da adulti e bambini. Dietro una pietra del focolaio, c'è una borsa con 200 MO, 200 ME, 450 MA, 3 gemme da 50 MO, una **pozione di invisibilità** (di colore argento con un gusto di limone) ed una **pozione di invulnerabilità** (rossa ed al gusto di aglio).

A) magazzino delle canoe: contiene due canoe (vedi regole Expert, pag. 45).

Qui abitano 3 uccelli stigei, che attaccano non appena viene aperta la porta.

3 Uccelli Stigei: CA 7; DV 1*; pf 5 ciascuno; MV 9 m. (3m.)/volando 54 m. (18m.); N° ATT. 1 becco; F 1-3+risucchio del sangue; TS G2*; ML 9; AM N; XP 13 ciascuno; T.C.C.A.O 19 (17 nel primo round di combattimento); B45.

10. L'anello dei funghi magici

Al centro di un anello di funghi vivacemente colorati, sorge un grosso fungo, a chiazze rosse e blu. L'aria attorno ad esso, risplende di piccoli lampi di luce, che cambiano colore mentre si spostano. Una melodia dolce e soffusa sale dall'anello, ed il rumore del tuo respiro quasi ne soffoca il suono. Alcune parole ti risuonano in testa, il loro significato è strano, misterioso, ma affascinante.

I lampi di luce sono 120 Flitterlings, esseri piccolissimi (vedi sezione **NUOVI MOSTRI** - pag. 27). Il loro canto, ha su Erystelle lo stesso effetto di un incantesimo

charme per i mostri, a meno che l'elfo non effettui un tiro salvezza contro incantesimi. Se il tiro fallisce, i flitterlings continuano a cantare per alcuni minuti, poi volano verso Erystelle per porgli alcune domande.

Se il tiro salvezza ha successo, i flitterlings continuano a cantare scrutando Erystelle. Qualunque gesto ostile li fa scappare nel fungo rosso-blu. Se Erystelle attacca, i Flitterlings intonano il loro canto della paura (tiro salvezza contro incantesimi, se fallisce, la vittima deve fuggire per due turni). Se l'approccio è amichevole, i flitterlings volano intorno ad Erystelle e cominciano a parlare.

In quest'ultimo caso, gli esserini con la loro vocina appena usibile, chiedono le ragioni della visita di Erystelle. Renderli edotti sul vero motivo li rende estremamente nervosi, perché hanno molta paura degli umani. Donano ad Erystelle alcuni funghi, spiegando le loro proprietà. Per provocare l'effetto indicato è necessario un solo fungo. L'anello è costituito da 80 funghi, di 5 diversi tipi. Erystelle può raccoglierne al massimo la metà di ogni tipo.

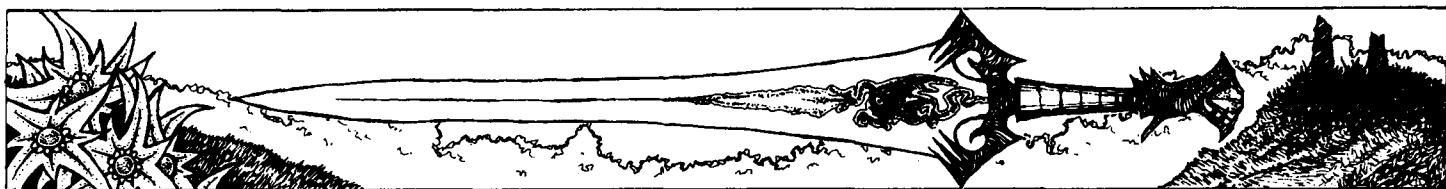
TABELLA 2 - I FUNGHI

Colore del fungo	Effetti di 1 fungo	Quantità totale
Blu	come l'incantesimo contro-veleno	6
Rosso	come l'incantesimo rapidità per 1 turno	6
Giallo	come l'incantesimo chiaroveggenza per 1 turno	4
Verde	come l'incantesimo cura ferite leggere	10
Arancio	costituiscono un cibo estremamente nutriente (3 sono sufficienti a sostenere un personaggio per 1 giorno)	54

Se Erystelle raccoglie solo i funghi offerti, questi ricresceranno nel giro di un mese, ma se cerca di prenderne di più, i flitterlings lo attaccano. Infatti, se ciò accadesse, l'anello fatato si interromperebbe definitivamente, uccidendo tutti i funghi ed i flitterling nel giro di 5 giorni.

120 flitterlings: CA 6; DV 1/8*; pf 1 ciascuno; MV 9 m. (3 m.)/volando 18 m. (6m.); N° ATT. 1 per ogni gruppo di 5 (con piccolissime spade d'argento); F 1 o 2 a seconda della CA; TS E1*; ML 8; AM L; PX 6 ciascuno; T.C.C.A.O 19; vedere sezione "nuovi mostri".

Attaccano in 24 gruppi da 5. Ogni gruppo attacca come se si trattasse di un mostro di 1-1 DV.



11. La Caverna delle visioni (Mappa 11)

La caverna contiene una pozza magica che rivela ad Erystelle una visione delle colonne spezzate (area 20). In essa ha trovato rifugio un orsogufo.

11a. L'ingresso

Un viottolo porta fino ad un oscuro passaggio nella roccia. La porta, vecchia e malridotta, si trova circa a metà del pendio, ed ha i cardini rotti e piegati come se fosse stata scardinata. Dall'interno provengono striduli suoni, e un forte odore di muffa. Un'ombra, enorme e minacciosa, emerge dalla roccia ed un profondo grugnito esce dalla gola del mostro, mentre protende verso di te le mani dotate di grossi artigli.

1 Orsogufo: CA 5; DV 5; pf 23; MV 36 m. (12m.); N° ATT. 2 artigli/1 morso + morsa; F 1-8/1-8/1-8 + 2-16; TS G3°; ML 9; AM N; PX 175; T.C.C.A.O 15; B40.

La tana dell'orsogufo è piena delle ossa delle sue ultime vittime, sia animali che umanoidi. La porta che si apre lungo la parete nord-ovest è vecchissima e marcita. Se passa un turno a frugare fra i detriti, l'elfo trova 4 gemme del valore di 500 MO ciascuna ed una pergamena da mago/elfo, contenente i seguenti incantesimi: **charme, dardo incantato, creazione spettrale e protezione dai proiettili normali**, tutti gli incantesimi sono scritti al 10° livello di abilità.

11b. Scale piene di ragnatele

Le scale scendono, ripide, fino ad un locale poco illuminato. Per l'intera loro lunghezza sono piene della ragnatela spessa e resistente di un ragno chelato:

Lo spazio oltre la porta è velato da una ragnatela densa ed appiccicosa, oltre sono visibili una serie di scalini consunti che scendono verso il basso.

Una torcia è in grado, di bruciare in breve tempo la ragnatela, e il ragno troverà rifugio nella tana sopra il passaggio. Il ragno attacca quando Erystelle passa sotto la sua tana.

1 Ragno chelato: CA 7; DV 2°; pf 9; MV 36 m. (12m.); N° ATT. 1 morso; F 1-8 + veleno; TS G1°; ML 7; AM N; PX 25; T.C.C.A.O 18; B40.

Se il giocatore fallisce il tiro salvezza contro veleno (con un bonus di +2), non viene ucciso sul colpo. Subisce invece, 6 punti ferita addizionali.

La tana del ragno, è un piccolo anfratto, dove sono custoditi alcuni gioielli: una collana (valore 200MO), un bracciale (valore 150 MO) ed un anello (300 MO).

11c. La pozza delle visioni

Già in cima alla rampa di scalesi può vedere la pallida luce azzurra emanata dalla pozza. All'interno del locale si trova il guardiano della pozza: un golem di ossa:

Il locale in fondo alle scale è illuminato da un chiarore azzurro, emanato da una pozza d'acqua. La pozza è al centro della stanza. Dalla parte opposta, c'è una oscura figura incappucciata, seduta su una sedia intagliata. Si china lentamente in avanti, fin quando si ferma con i gomiti sopra i due spadoni a due mani, appoggiati sui braccioli della sedia. Per pochi istanti ti sorveglia e ti senti scrutare sino in fondo all'anima. Poi dagli oscuri recessi della gola, una voce rotta e profonda, ti chiede "Come ti chiami?"

Il golem attende una risposta. Quando questa, vera o falsa, sia stata data, prosegue. "Perché sei venuto in questo luogo antico?" Se entrambe le risposte sono sincere, il golem di ossa parla ancora e dice: "Un dono per la pozza. Gettaci dentro qualcosa di magico ed avrai una visione". Se, quindi, dopo aver risposto sinceramente, Erystelle getta un oggetto magico o un incantesimo nella pozza, appare la promessa visione (vedi oltre). L'oggetto magico non può più essere recuperato.

Se una delle risposte di Erystelle è falsa, il golem si alza dal seggio, tirando indietro le spalle. Afferra i 2 spadoni a 2 mani e parte all'attacco dicendo "Chi non dice la verità è destinato a morte prematura. La tua ora è giunta".

A questo punto la porta in cima alle scale si chiude con uno schianto minaccioso. Erystelle, finché dura il combattimento, non può aprirla.

1 Golem di ossa: CA 2; DV 6°; pf 36; MV 36 m. (12m.); N° ATT. 2 spade a due mani; F 1-10/1-10; TS G4°; ML 12; AM N; PX 500; T.C.C.A.O 14; E53.

Il Golem non è dotato di intelligenza e sa dire solo poche frasi. L'unica forma di comunicazione con lui consiste nel rispondere alle due domande che pone. Se il

golem viene sconfitto, nella pozza appare la visione (vedi oltre). Il luogo è soggetto ad un potente incantesimo. Anche se distrutto, il golem sarà di nuovo al suo posto in ogni ulteriore vista, ed il procedimento sarà ancora quello descritto.

La visione

La pozza comincia ad agitarsi, in un roteare ipnotico. Chiunque la guardi ha l'impressione di esservi trascinato dentro. Ciò però non è vero, ed è possibile distogliere lo sguardo in qualsiasi momento. Se Erystelle continua a guardare appare nella pozzana visione notturna delle colonne spezzate (vedi area 20).

Gli erboristi

Ragnal e Rhonda Foglia rossa, gli erboristi, abitano in un cottage di legno, insieme al loro lupo domestico Rabydy. Il lupo è ben addestrato e non attacca i cani di Erystelle. Quando Erystelle giunge qui per la prima volta, la fattoria viene attaccata da un gruppo di gnoll e un troll. Gli erboristi rivelano ad Erystelle l'esistenza dell'uomo albero, Doak Sempreverde (area 14).

12. I Fogliarossa (Mappa 12)

Oltre un recinto malfermo, si stende un campo coltivato con erbe ed ortaggi. Nel mezzo del campo c'è un cottage di legno. Un lupo è disteso sotto il portico e accanto a lui un'anziana signora è seduta su una sedia a dondolo. Aspira a pieni polmoni dalla pipa e ti guarda con sospetto. Bisbiglia qualcosa al lupo che entra nella casa.

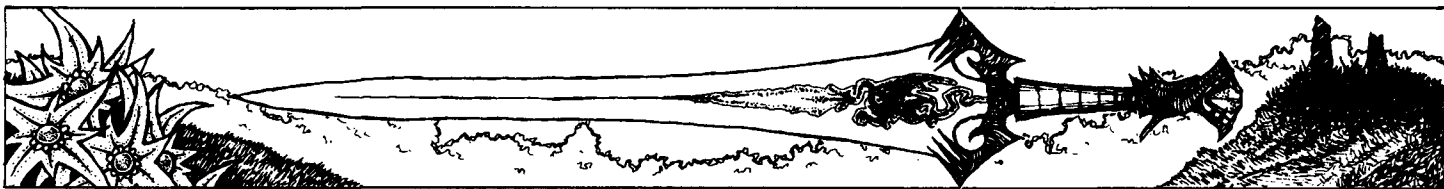
I Fogliarossa, hanno allevato il lupo sin da cucciolo e sono in grado di comunicare con lui. Il lupo informa Ragnal che si trova dentro il cottage, che si sta avvicinando un estraneo. Ragnal, quindi, pronuncia all'indirizzo di Erystelle un incantesimo di **individuazione del male**. Se l'evento è negativo e risulta che Erystelle non ha cattive intenzioni, esce nel portico e gli dà il benvenuto.

1 lupo: CA 7; DV 2+2; pf 11; MV 54 m. (18m.); N° ATT. 1 morso; F 1-6; TS G1°; ML 10; AM N; T.C.C.A.O 17; B37.

Ragnal Fogliarossa: CA 6; C5; pf 16; MV 36 m. (12m.); N° ATT. 1 bastone; F 1-6; TS C5°; ML 11; AM N; T.C.C.A.O 17.

Incantesimi memorizzati:

- 1° livello: **cura ferite leggere, individuazione del male**
- 2° livello: **blocca persone, parlare con gli animali**



Rhonda Fogliarossa: CA 6; C6*; pf 24; MV 36 m. (12m.); N° ATT. 1 bastone; F 1-6; TS C6*; ML 11; T.C.C.A.O 17.

Incantesimi memorizzati:

1° livello: **cura ferite leggere x2**

2° livello: **blocca persone, parlare con gli animali**

3° livello: **crescita animale**

Rhonda Fogliarossa scruta Erystelle con cautela, enon gli dà alcuna forma di benvenuto, anche se risponde agli eventuali saluti di Erystelle. Agisce con circospezione, in attesa dell'arrivo del marito. Quando Ragnal arriva; Rhonda si rilassa ed i Fogliarossa cominciano a porre domande ad Erystelle.

Mentre stanno parlando, il lupo ringhia, attirando l'attenzione dei Fogliarossa, nel punto dove un gruppo di gnoll guidati da un troll, si sta avvicinando allo steccato.

1 Troll: CA 4; DV 6+3*; pf 30; MV 36 m. (12m.); N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1-6/1-10; TS G6*; ML 10 (8); AM C; PX 650; T.C.C.A.O 13, E59.

16 gnoll: CA 5; DV 2; pf 9 ciascuno; MV 27 m. (9 m.); N° ATT. 1 ascia da battaglia; F 2-9; TS G2*; ML 8; AM C; PX 20 ciascuno; T.C.C.A.O 18; B35.

Ogni gnoll ha 20 MR, il troll, ha invece con sé 10 MO

I Fogliarossa non sanno niente del drago e sono seriamente preoccupati quando vengono a sapere che qualcuno sta minacciando la foresta. Se Erystelle menziona la leggenda di Galannor, essi affermano di aver sentito narrare qualcosa del genere da un vecchio uomo albero chiamato Doak Sempreverde. Indicano la strada per arrivare da Doak (area 14), passando per l'incrocio (area 13).

Rhonda e Ragnal sono troppo vecchi per accompagnare Erystelle nella sua impresa. Se necessario, usano i loro incantesimi **cura ferite leggere** per curare eventuali ferite di Erystelle. Subito prima di partirsi, Erystelle riceve in dono da Rhonda una borsa contenente 14 dosi di erba curativa. L'erborista gli spiega che mezz'ora dopo aver mangiato una dose, le erbe sono in grado di guarire 1-4 punti ferita, ma può essere ingerita solo una dose al giorno.

Gli uomini albero

I due uomini albero che vivono in questa zona delle Emerlas, forniscono ad Erystelle una parziale interpretazione dell'ode di Galannor. Mentre viaggia lungo il sentiero, non lontano dalla radura degli uomini albero, Erystelle viene assalito da una banda di gnoll e Doak Sempreverde accorre in suo aiuto.

13. L'imboscata

Il fruscio del fogliame ed il canto degli uccelli ti rasserenano l'animo mentre viaggi lungo l'angusto sentiero. L'improvviso rumore di rami spezzati ti avverte però che non tutto è tranquillo. Movimenti, a destra ed a sinistra, che confermano la tua impressione, e infatti numerosignoll spuntano dal sottobosco, con le spade sguainate.

I 12 gnoll circondano Erystelle, togliendogli ogni possibilità di fuga, quindi lo attaccano con violenza.

12 gnoll: CA 5; DV 2; pf 14 ciascuno; MV 27 m. (9 m.); N° ATT. 1 ascia da battaglia; F 2-9; TS G2*; ML 8; AM C; PX 20 ciascuno; T.C.C.A.O 18; B35.

Dopo 2 round (o prima, se Erystelle corre il rischio di essere ucciso), sopraggiunge Doak, il quale anima due alberi che, a loro volta, attaccano gli gnoll. Nei round che seguono, Doak si unisce alla lotta. Se gli gnoll, perduto il morale, cercano di fuggire, Doak blocca loro la strada, animando altri alberi.

Doak Sempreverde (uomo albero): CA 2; DV 8*; pf 36; MV 18 m. (6m.); N° ATT. 2 rami; F 2-12/2-12; TS G8*; ML 9; AM L; T.C.C.A.O 12; E61.

2 alberi animati: CA 2; DV 8; pf 36; MV 9 m. (3 m.); N° ATT. 2 rami; F 2-12/2-12; TS G8*; ML 9; AM N; T.C.C.A.O 12; E61.

Doak Sempreverde è un anziano uomo albero, con una lunga barba verde, che ha trascorso tutta la sua vita nelle Emerlas. Dopo il combattimento, si presenta parlando lentamente e con voce profonda, ed invita Erystelle a casa sua (area 14).

Doak è adorno di fioriste (area 8), che hanno l'aspetto di fiori appassiti. Se gli viene chiesto perché li porta, risponde che tutto sarà chiaro dopo il tramonto. Durante il tragitto fino a casa sua parla ben poco.

14. La radura di Doak

Erystelle può scoprire questa radura solo se è con Doak. È infatti ben nascosta, raggiungibile solo tramite sentieri segreti. Dopo esserci stato una volta, tuttavia, Erystelle è in grado di ritrovare la strada da solo. La velocità di movimento dell'elfo resta inalterata, mentre cammina lungo i sentieri segreti di Doak. Insieme a Doak, vive qui un giovane uomo albero, Watt Scheggetta. All'arrivo di Erystelle, Watt si sta prendendo cura di giovani germogli:

Sotto i rami di una quercia maestosa, si stende un giardino ben curato. Nelle aiuole ordinatissime crescono centinaia di piccole piante. Uno snello uomo albero è chinato sopra alcune genzianelle, e mentre accudisce i germogli, un mormorio gentile, anche se roboante gli esce dalla bocca. Sentendoti avvicinare, si raddrizza e ti sovrasta con la sua imponenza. Anche se più basso di Doak, infatti è alto più di tre metri.

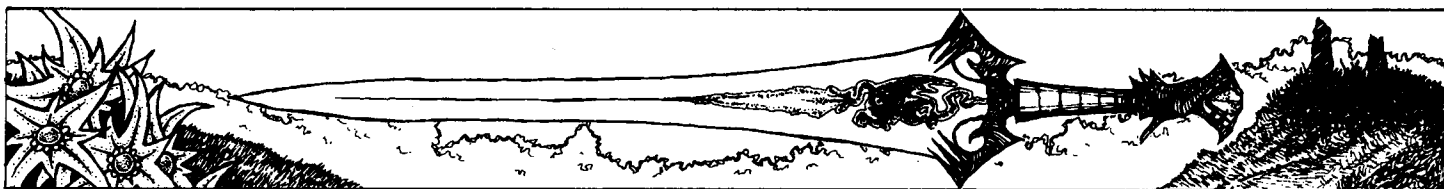
I due uomini albero spiegano che sono impegnati ad allevare giovani piante, con cui rimboscare Emerlas. Lo fanno da secoli. Recentemente i loro sforzi sono aumentati, a causa delle sfrenate distruzioni degli umanoidi e per l'incendio di vaste zone, causato dal drago.

L'utilità dell'incontro con gli uomini albero, dipende dalle informazioni che Erystelle ha già raccolto. Hanno sentito parlare di Galannor, ma non sanno dove si trovi, né che cosa sia stato di lui. Gli uomini albero conoscono la maggior parte di Emerlas come le loro tasche, e sono in grado di indicare la strada per raggiungere qualunque zona Erystelle descriva loro. Per esempio, sanno dove solo le colonne spezzate (area 20), ma non conoscono la loro funzione (cioè che sono il luogo ove evocare il vascello d'argento. Vedi **ISOLA SCINTILLANTE**). Doak, è inoltre in grado di interpretare i primi 2 versi dell'ode di Galannor:

“Davanti a me sta la luna d'argento
e le stelle mi cingono la fronte”.

Dopo avere riflettuto, Doak dice che la parola “stelle” potrebbe essere un riferimento ai fioristella e che la “luna” potrebbe essere il riflesso della luna in una pozza. Non sa però dove sia possibile trovarla, né il senso degli altri 2 versi. Spiega inoltre che i fioristella fioriscono solo di notte e sono meravigliosi. Se si ferma per la notte, Erystelle può ammirare in tutto il loro splendore, quelli indossati da Doak.

Il maggior interesse degli uomini albero è la proprietà degli alberi ed il benessere delle Emerlas. Nei limiti delle loro possibilità, danno ad Erystelle tutto l'aiuto cui necessita. Doak suggerisce di far visita al Cerchio dei Sogni (area 16) a meno che l'elfo non ci sia già stato. Consiglia inoltre di fare visita agli erboristi. Non accettano, però, di seguire Erystelle (vedi **EVENTI** - pag. 11). Non abbandona Emerlas per nessuna ragione e se Erystelle si ritrova già sulle colline nebbiose, Doak non la trova.



Il cerchio dei sogni

Karelia, il Faedorne (vedere sezione "nuovi mostri") manda un cervo bianco per guidare Erystelle fino al Cerchio dei Sogni, dove apparirà Galannor Fiamma notturna.

15. Il grande cervo bianco

Erystelle incontra il cervo bianco la prima volta che entra in uno degli esagoni contrassegnati dal numero 15:

Su una roccia vedi un enorme cervo, dal manto bianco come la più pura delle nuvole. Mentre ti scruta con occhi bruni ed intelligenti, alza orgogliosamente le corna al cielo. Con una maestosa scrollata della testa, balza giù dalla roccia e comincia ad avvicinarsi. Dopo un attimo, procede per pochi altri passi e si ferma a guardarti.

Se attaccato il cervo scappa come un fulmine. Se l'elfo, in seguito entra di nuovo, in uno degli esagoni indicati, il cervo appare nuovamente ed ancora cerca di guidarlo. Se Erystelle lo segue, il DM deve leggere la seguente descrizione:

Il cervo si addentra sempre più nella foresta. E un sentiero si apre davanti a lui, mentre gli arbusti e il sottobosco si ritirano al suo passaggio. Dopo che sei passato anche tu, il sentiero si richiude alle tue spalle.

Il cervo porta Erystelle sino al Cerchio dei Sogni (area 16) seguendo la via più breve. Quando attraversano il Verdecorso ha luogo il seguente incontro.

Il ponte dell'orco

Segui il cervo sino dove un tronco è gettato sul fiume come un ponte. Sul tronco c'è un essere mostruoso che indossa un'armatura ed è armato con una clava chiodata. È alto più di 3 m. e l'armatura bombata sul davanti per contenere l'enorme ventre, rende ancora più terribile il suo aspetto. Con un grugnito, accompagnato dal clangore dell'armatura, il mostro avanza verso di te, con la clava alzata pronto a colpire. Improvvisamente il cervo balza oltre il fiume, si ferma e si volta a guardarti come se volesse giudicare il tuo operato.

Il cervo ha condotto l'elfo fin qui, per giudicarne l'abilità in combattimento e con la magia. L'orco impiega 1 round per avvicinarsi.

1 orco con armatura: CA 2; DV 4+1; pf 32; MV 18 m. (6m.); N° ATT. 1 clava; F 3-8; TS G4; ML 10; AM C; PX 125; T.C.C.A.O 15; B39.

L'armatura dell'orco è di rozza fattura e troppo grande per chi non sia un orco. Non ha tesori. Se viene sconfitto, il cervo annuisce compiaciuto e continua a guidare Erystelle.

16. Il Cerchio dei Sogni (Mappa 16)

Il cervo ti guida fino ad un cerchio di macigni, antico e corroso dalle intemperie. La maggior parte delle enormi pietre è caduta a terra e giace in frantumi, ma alcune si protendono orgogliosamente verso il cielo. L'edera ricopre tutte le pietre, sia quelle cadute che le altre ancora in piedi. Al centro del cerchio c'è un grande altare di granito, coperto di foglie di quercia.

Il cervo ti porta fino all'altare e vi appoggia le zampe anteriori. L'animale sembra brillare di luce propria, e lentamente, scompare. Restano solo i macigni e l'altare coperto di foglie di quercia.

Il cervo è tornato sull'Isola Scintillante. Sull'altare c'è un mantello di foglie di quercia e, sullo strato di foglie una corona d'alloro. Se indossa il mantello e la corona, mentre si trova all'interno del cerchio, Erystelle cade in un sonno profondo ed entra nel mondo dei sogni. Se però li indossa fuori dal cerchio, non succede nulla.

Se Erystelle indossa gli oggetti:

Le pietre sembrano muoversi. Prima pochi macigni erano in piedi, adesso sono pochi quelli per terra! Mentre li guardi, anche questi si risollevarono lentamente, completano il cerchio. Le pietre cominciano a roteare, pian piano intorno alla circonferenza del cerchio. La velocità di rotazione aumenta sempre di più, sin quando le pietre sembrano diventare una sola parete. Senti improvviso il bisogno di riposare, le palpebre ti diventano pesanti e ti addormenti sul giaciglio di foglie di quercia.

Erystelle cade profondamente addormentata, e sogna. Nel sogno, immagina di essersi appena svegliato all'interno del cerchio:

Ti svegli sul letto di foglie ed ancora indossi il mantello. È ormai notte e le stelle brillano ammiccanti nel cielo. È impossibile saper per quanto tempo hai dormito. Tutto è quiete all'interno del cerchio, niente si muove, non c'è un alito di vento, non senti né rumore di insetti, né canti di uccelli. Al bordo del cerchio appare una figura mistica ed evanescente. È l'immagine di un elfo e si muove verso di te, quasi senza toccare il terreno. Quando giunge a 3 m., si ferma e tira indietro il cappuccio, svelando un volto di elfo, con lunghi capelli neri. Intorno alla fronte ha una fascia, in cui è incastonata una gemma rossa.

La figura dice "Salute a te, Erystelle, sono Galannor Fiamma notturna. Il tempo scorre come un fiume e nessuno può fermarlo. Ora non sono più in vita e ti appaio solo in sogno. Ogni tempo ha bisogno dei suoi eroi, e tu hai dimostrato di essere l'eroe di questo tempo. Prendi questa fascia, ti proteggerà nella ricerca. Altre cose ci sono per te, sull'Isola Scintillante". Galannor scompare tutto d'un tratto e ti ritrovi disteso sull'altare nel cerchio.

Adesso Erystelle si è veramente svegliato, il cerchio è di nuovo nello stato in cui si trovava al suo arrivo, ma sono spariti il mantello e la corona d'alloro. Ha però con sé la fascia d'oro di Galannor. Questa ha un valore apparente di 500 MO ed agisce come un incantesimo di **resistenza al fuoco** (vedi regole expert - pag. 6) per colui che la indossa. Se però viene indossata insieme all'**anello di protezione +1** di Turpin, nessuno dei 2 funziona fin quando l'altro non sia stato tolto.

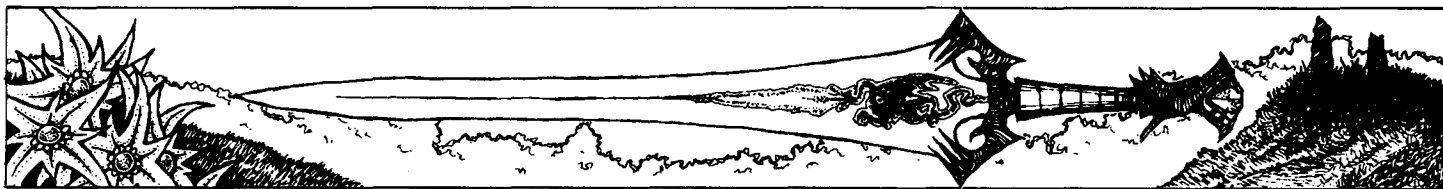
Scene di distruzione

Le aree d'incontro 17 e 18 sono le rovine di Passogranito e Scrubton, gli insediamenti menzionati nella lettera di Druinder

17. Passogranito

Il clan dei nani di Passogranito è stato sterminato da Khordarg e dai suoi figli. La roccaforte è in rovina, le ampie stanze sono state demolite ed i corridoi sono intasati di macerie.

L'ingresso principale è bruciato e le grandi porte di pietra sono a terra scardinate. Il tunnel dietro l'entrata prosegue per 6 o 7 m. prima di essere bloccato dalle macerie.



Anche se fosse possibile rimuoverle, Erystelle dovrebbe essere scoraggiato dal tentativo. Il DM deve fargli capire che non si tratta della tana del drago. Nessun tipo di ricerca può rivelare altri ingressi alla roccaforte.

18. Scrubton

Il villaggio umano di Scrubton è distrutto, completamente bruciato da Khordarg. Tutto ciò che resta sono i tronchi bruciati delle capanne e le ossa degli sfortunati abitanti.

Le colonne spezzate

Galannor Fiamma notturna fu condotto sull'isola Scintillante da Karelia, il Faedorne, partendo dalle colonne spezzate. Qui deve essere eseguito il rituale per evocare il vascello d'argento. Una volta evocato il vascello, questo trasporta Erystelle sull'Isola Scintillante.

Le colonne erano in origine più alte e complete di adesso, ma molti anni or sono, furono spezzate da un fulmine. Ancor oggi, sono tuttavia, alte quasi 20 m.

19. L'avvistamento delle colonne spezzate

Durante il giorno le vette delle colonne spezzate possono essere viste spuntare dal bosco sottostante:

Da questa collina puoi vedere il fiume Verdecorso, che attraversa tutta Emerlas. In lontananza, nei pressi di una ansa del fiume, vedi 2 colonne verdi, che si elevano dal bosco sottostante e sveltano verso il cielo azzurro.

Se queste zone sono visitate di notte, le colonne sono visibili come un fioco chiaro (vedi area 20) tra gli alberi, in lontananza.

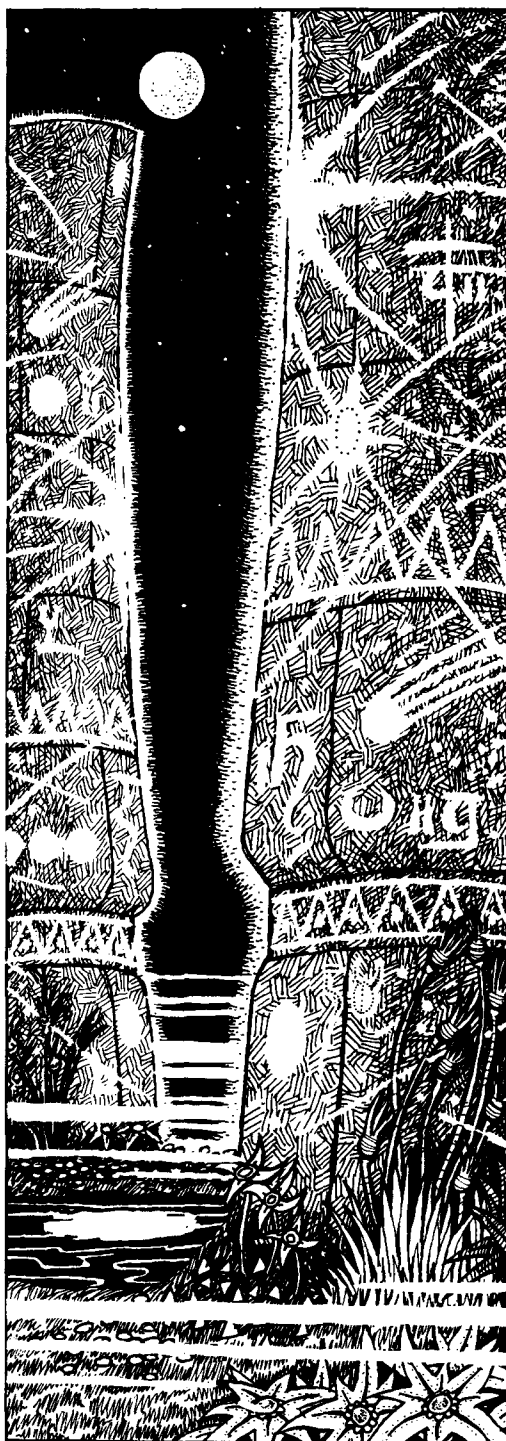
20. Le colonne spezzate (Mappa 20)

Durante il giorno, le colonne non sembrano altro che normali rocce intagliate, coperte d'edera. Di notte, invece, le rune intagliate nelle loro superfici pulsano e brillano alla luce lunare.

Durante il giorno

Se Erystelle si avvicina alle colonne di giorno, il DM deve leggere la seguente descrizione:

Il dolce canto degli uccelli ed il quieto scorrere delle acque ti accompagnano. Di fronte a te, le vette di 2 alte colonne coperte d'edera sfidano il cielo. Le colonne sono circondate da una fitta siepe di rovi intricati (con spine acuminate) che stormiscono al vento.



I rovi sono larghi circa 9 m. e si animano per impedire a Erystelle di raggiungere le colonne, a meno che non indossi la fascia di Galannor (vedi area 16). Se Erystelle indossa la fascia, i rovi si ritraggono al suo passaggio. Con una spada o un'ascia si possono abbattere una zona di circa 1/2 mq. di rovi in un round, mentre gli incantesimi **palla di fuoco** e **fulmine magico** ripuliscono dai rovi tutto il raggio di loro efficacia. I rovi abbattuti ricrescono nel giro di 2 ore.

Rovi animati: CA 6; DV 2; pf non applicabile; MV 3,5 m. (3,5); N° ATT. 1 rovo; F 1-6; TS G1; ML 12; AM N; PX nessuno; T.C.C.A.O 18; (nuovo mostro).

Se esamina le colonne, Erystelle nota che sono coperte da immagini incise che rappresentano lune, stelle e comete. Le basi delle colonne sono cosparse di frammenti di pietra. Alcuni di questi frammenti portano ancora il segno delle iscrizioni. Tra le colonne e la sponda del fiume c'è una pozza dal fondo roccioso, di circa 6 m. di diametro. È profonda circa 1 m. e 1/2, è piena di erbacce e in essa nuotano alcuni insetti acquatici.

Durante la notte

Lo scenario notturno è completamente diverso. Sotto la luce lunare, le colonne pulsano e risplendono, mentre non c'è traccia di rovi:

La zona è immersa in una nebbia spessa, densa e luminosa. Lentamente essa si solleva rivelando 2 colonne che brillano ai raggi lunari. Sulla loro superficie sembrano fluttuare stelle e comete, che lasciano una scia luminosa al loro passaggio. Attorno alla base delle colonne, meravigliosi fiori ondeggiavano nell'aria stranamente calda, dando l'impressione che il terreno non sia altro che il riflesso del cielo stellato.

Di notte, questo luogo mistico si rivela in tutta la sua magnificenza. Le colonne sono alte 27 m. e le incisioni, sembrano vive per magia. C'è sempre la luna alta nel cielo, indipendentemente dal suo ciclo regolare, e si riflette nella fossa, ora di una limpidezza cristallina. I fiori sono fiorellini (pag. 8). Erystelle deve porsi tra le due colonne e guardare nella pozza, indossando la ghirlanda dei fioristella. Per evocare il vascello d'argento, deve inoltre, recitare l'ode di Galannor:

**"Davanti a me sta la luna d'argento
e le stelle mi cingono la fronte.
Fa che sia aperto il nascosto sentiero,
ed ascoltami adesso Galannor Fiamma
notturna!"**

Quando Erystelle ha fatto tutto ciò, il DM deve passare al capitolo successivo: **L'ISOLA SCINTILLANTE**.

L'ISOLA SCINTILLANTE

(Mappa S - aree di incontro S1-S4)



L'Isola Scintillante è la dimora di Karelia, il Faedorne dell'Emerlas (vedi sezione **NUOVI MOSTRI**).

È qui che fu portato Galannor Fiamma notturna dopo il tremendo scontro con Gorkalk.

L'Isola fluttua nel cielo sopra le Emerlas

ed è visibile solo di notte, quando assume l'aspetto di una stella. Si tratta di un'isola incantata e gli incantesimi **dissolvi magie, volare, e levitazione** non vi hanno effetto, a meno che non siano pronunciati da un nativo dell'Isola. Recitando l'ode di Galannor, alle colonne spezzate (area 20),

mentre indossa la ghirlanda di fioristella, Erystelle evoca il vascello d'argento, che lo porta sull'Isola Scintillante.

Sull'Isola, Erystelle deve superare delle prove. Se ha successo, Karelia gli fa dono della spada intelligente di Galannor e di altri oggetti magici.



Il vascello d'argento

Il DM deve leggere la seguente descrizione dopo che Erystelle ha portato a termine il prescritto rituale presso le colonne spezzate:

Non appena hai finito di recitare l'ode, le colonne cominciano a risplendere di una luce bianca e le stelle incise si proiettano nel cielo. Poi le colonne si spengono, cessando di emettere luce, e tutto tace. Dal fiume si sente un delicato sciacquo ed una flebile luce azzurra viene verso di te. Ben presto appare un vascello d'argento, con la prua rivolta in alto, che fende la nebbia come una lama. Una pietra azzurra, in cima alla prua, illumina le colonne con il suo chiarore. Il vascello ha una vela di azzurro intenso e su essa spicca l'immagine di una luna d'argento brillante, su uno sfondo di stelle ammiccanti. Il vascello vira e si ferma sulla sponda del fiume. La nebbia gli serra le fiancate e rende difficile vedere se c'è qualcuno a bordo.

11

Il vascello è lungo 9 m. ed ha una sola vela a randa. Se Erystelle non sale a bordo, resta sulla banchina sino all'alba, per poi sparire nella nebbia. Se l'elfo comincia a camminare verso l'imbarcazione viene immediatamente **teletrasportato** a bordo. Solo Erystelle può essere traghettato. I suoi eventuali compagni devono attendere il suo ritorno nei pressi delle colonne.

Stelle sull'acqua

Sul vascello non c'è nulla di interessante. Una barriera magica lo circonda ed impedisce ad Erystelle di scendere prima della fine del viaggio:

Ti ritrovi in piedi, a prua del magnifico vascello, che avanza lentamente, attraverso la nebbia che si dirada pian piano, offrendo sguardi di cielo ed il riflesso delle stelle sull'acqua. Stranamente la prua dell'imbarcazione non fende le acque ed il ponte è stabile in un modo innaturale.

All'improvviso appare nell'acqua, un oggetto lucente che cresce fino a diventare una Scintillante cometa con molte code, composta da milioni di stelle. Con estremo stupore la vedi spiccare il volo, e capisci che non stai navigando su un fiume normale. Le stelle sotto il vascello non sono un riflesso, sono vere!

La spiaggia argentata

Davanti al vascello, un disco di pallido chiarore cresce sempre di più, intorno ad esso girano vorticosamente moltissime stelle, formando lunghi archi tortuosi. Il disco continua a crescere ed il vascello punta decisamente verso esso. La nebbia ti avvolge di nuovo, completamente, riesci solo a vedere la pietra azzurra. Poi, lentamente, torna a diradarsi; rivelando una spiaggia di sabbia dorata lambita da acque di un azzurro cristallino. Oltre la spiaggia, si stende un bosco fitto e rigoglioso ed assapori il dolce profumo di alberi e fiori.

Erystelle è giunto sull'Isola Scintillante, dove è giorno. Il vascello argentato approda sulla spiaggia ed attende Erystelle fino al suo ritorno. Avvenuto l'approdo, la barriera magica attorno al vascello sparisce e l'elfo è libero di scendere.

S1. Il sentiero d'argento

All'arrivo di Erystelle, si apre un magico sentiero argentato, che va dal vascello al guerriero d'argento (area S2):

Nel bosco qualcosa riflette la luce del sole. Un'onda argentata si fa largo lungo gli alberi. Apre una pista in mezzo alle piante, poi cade e fluttua verso di te, lasciandosi dietro un sentiero argentato.

Il sentiero è solido e conduce fino al Guerriero d'argento (vedi sotto). Un magico campo di forza, simile a quello che circondava il vascello, impedisce ad Erystelle di allontanarsi dal sentiero.

S2. Il Guerriero d'Argento

Seguendo il sentiero argentato ti incammini nel bosco. All'improvviso il sentiero davanti a te si scuote e ribolle: un essere con l'armatura d'argento spunta letteralmente dal suolo. Con voce chiara ti dice: "Erystelle! Sei venuto a cercare il tesoro di Galanor. Ma per dar prova del tuo valore, devi prima sconfiggermi".

L'essere sparisce rapidamente alla vista, e rimane solo il rumore di passi che si avvicinano.

Il guerriero d'argento, diventato invisibile si avvicina per attaccare. Erystelle ha a disposizione 1 round, prima dell'attacco. L'incantesimo **individuazione dell'invi-**

sibile gli può rivelare dov'è il guerriero. Se non viene scoperto, nel round seguente, il guerriero attacca automaticamente con il vantaggio dell'iniziativa. Può attaccare restando invisibile. Se non è stato individuato con la magia, tutti i tiri per colpire Erystelle, subiscono una penalità di -4. Nei round successivi, l'iniziativa si determina nel modo normale. Se il guerriero viene sconfitto, è riassorbito nel sentiero d'argento assieme all'armatura.

Guerriero d'argento: CA 2 (-2); DV 7*; pf 42; MV 36 m. (12 m.); N° ATT. 1 spada +1; F 2-9; TS G7*; ML 12; AM N; PX 850; T.C.C.A.O 12; vedere sezione "nuovi mostri".

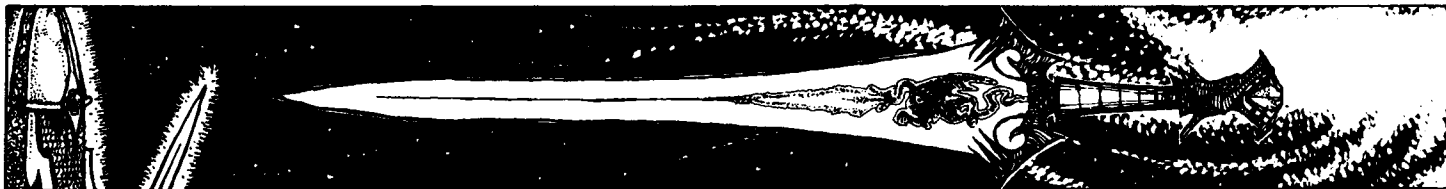
Se è sconfitto dal guerriero, Erystelle non muore; gli viene offerta una seconda opportunità. Viene riportato alle colonne spezzate (area 20), ma con un solo punto ferita.

S3. Il pontedel cambiamento

Il sentiero d'argento, si interrompe bruscamente tra due colonne argentate, le cui superfici sono percorse da intricate venature iridescenti e dorate. Pochi cm. oltre le colonne si apre una voragine senza fondo. Il dirupo si estende a destra e a sinistra, a perdita d'occhio, e se ti sporgi per guardare di sotto vedi solo pareti interminabili di roccia liscia. Il burrone sembra senza fine. Dalla parte opposta, sul bordo del dirupo ci sono altre due colonne che brillano riflettendo la luce del sole.

Le colonne sono alte 15 m. e costituiscono i supporti di un ponte invisibile, che attraversa il crepaccio largo 18 m. Il dirupo è senza fine e se vi cade o vi si getta di proposito, l'elfo è condannato a morte certa. Le pareti del dirupo sono lisce e prive di appigli: non possono essere scalate.

Per attraversare il crepaccio, Erystelle deve per prima cosa, scoprire il ponte invisibile (può intuirlo appena fa ricorso agli incantesimi **individuazione dell'invisibile** o **individuazione del magico**). In ogni caso, però, tutte le volte che Erystelle tenta di attraversarlo, si ritrova al punto di partenza. In pratica il ruota gira su se stesso di 180°, quando Erystelle si trova a metà esatta della traversata, e ciò avviene in modo così intangibile e repentino che l'elfo non si accorge di niente. Il solo modo per attraversare il ponte, è di arrivare a metà del ponte, voltare le spalle e



tornare sui propri passi. Se il giocatore si trova il difficoltà, il DM può fare un tiro di controllo della intelligenza di Erystelle (controllate la scheda del personaggio) e se il risultato è favorevole, darà alcune indicazioni al giocatore.

54. La radura d'argento

Gli oggetti magici di Galannor, sono qui custoditi da Karelia il Faedorne:

Il sentiero argentato conduce fino ad una radura, dove si erge un maestoso albero d'argento. I raggi del sole scherzano con le foglie, creando riflessi di luce variopinta. Davanti all'albero c'è una donna, non meno maestosa. Indossa un abito d'oro e una fascia che le cinge i lunghi capelli biondi su cui è incastonata una pietra azzurra. Ti parla con voce gentile ma risoluta: "Benvenuto, Erystelle! In qualità di successore di Galannor Fiamma notturna hai il diritto di reclamare ciò che ora è tuo". Si volta e tende le mani verso l'albero. Improvvisamente sui rami spuntano dei boccioli, che subito si trasformano in frutti, di colore verde acceso. In un batter d'occhio diventano maturi e pendono dalle fronde. "Un tempo queste cose erano di Galannor. Prendile, adesso sono tue!"

Dall'albero pendono 5 frutti, che sembrano grosse mele, di circa 20 cm di diametro. Una volta colte, crescono ancora e si spaccano, rivelando il loro contenuto:

- N° 1. Una **corazza di maglia +3**
- N° 2. Uno **scudo +2**
- N° 3. Un **mantello degli elfi**
- N° 4. Un paio di **stivali elfici**
- N° 5. '**Scorbane**', una **spada + 2/+4 contro draghi**, triplo danno inflitto ai draghi rossi (vedi oltre per ulteriori informazioni).

Karelia, il Faedorne: CA 6; DV 9*; pf 49; MV 36 m. (12 m.); N° ATT. 2 pugnali; F 1-4/1-4; TS E10; ML 12; AM N; T.C.C.A.O 11; vedere sezione "nuovi mostri".

Incantesimi memorizzati:

- 1° livello: **charme, protezione dal male, lettura dei linguaggi, scudo magico;**
- 2° livello: **individuazione del male, individuazione dell'invisibile, ESP, invisibilità;**
- 3° livello: **volare, velocità, fulmine-magico, protezione dai proiettili normali;**
- 4° livello: **crescita dei vegetali, terreno illusorio, autometamorfosi;**
- 5° livello: **evocazione degli elementi, teletrasporto.**
- 6° livello: **barriera anti-magia.**

Karelia invita Erystelle ad indossare gli oggetti magici. Scorbane informa l'elfo sui suoi poteri e se le viene richiesto, anche sui poteri degli altri oggetti. Poi Karelia chiede ad Erystelle di volgere la sua attenzione all'albero, dove lei stessa proietta, con un incantesimo particolare, l'immagine che mostra l'attacco su Dorneryll e la tana del drago.

Poco alla volta vedi formarsi, al posto dell'albero d'argento un'immagine, prima sfumata e incomprensibile, poi sempre più nitida. Lentamente riesci a riconoscere nell'immagine Dorneryll, così come la ricordavi una volta. Il sole splende alto nel cielo ed i tuoi cari sono intenti alle loro abituali occupazioni. Un grido di Astarise, tuo fratello, attira l'attenzione di tutti sulle stalle, dove un gruppo di orchi e hobgoblin stanno assalendo i tuoi nonni. In un attimo vedi i tuoi parenti animarsi e avviarsi ad affrontare i mostri. Ma, prima che abbiano raggiunto le stalle, un enorme drago rosso si staglia su Dorneryll e la sua mole oscura la luce del sole. Il drago sputa fuoco contro Dorneryll, incendiandolo. Una nube di fumo nero, si alza verso il cielo ed i tuoi cari fuggono disperatamente dall'albero in fiamme.

All'improvviso la scena cambia. Intorno alle rovine ancora fumanti di Dorneryll, alcuni hobgoblin spogliano i cadaveri dei tuoi cari, derubando oggetti magici e ricchezze. La scena muta nuovamente e vedi le Emerlas da grande altezza. Un drago rosso vola in direzione delle montagne. Poco dopo lo vedi scendere in picchiata sulle colline nebbiose, in direzione di una enorme parete rocciosa a forma di teschio. Si infila nell'orbita di uno degli occhi sparendo nel ventre della collina. Le due cavità sono di un nero imperscrutabile, ma hai l'impressione che siano instancabilmente all'erta e avvertidistintamente profonde emanazioni di malvagità fuoriuscire dalla collina.

La visione si dissolve e solo l'albero d'argento resta a dominare la radura.

Karelia dice ad Erystelle che, in quanto successore di Galannor, dovrebbe riuscire a penetrare nella tana del mostro armato con Scorbane e con gli altri oggetti magici di Galannor, ed uccidere lui e i suoi figli. La strada da seguire è ora chiara nella mente di Erystelle che è in grado di percorrere facilmente il sentiero segreto di Khordarg (vedi **Mappa E**). Karelia profetizza

che un ulteriore aiuto argentato verrà a soccorrerlo. Si riferisce al Grifone dell'area K8.

Poi Karelia accompagna Erystelle fino a vascello, insistendo ripetutamente sul fatto che è importantissimo fare presto.

Il ritorno

Se Erystelle non ha ancora visitato il cerchio dei sogni (area 16), il vascello argentato lo condurrà fin là per poi sparire. Altrimenti, lo riporta alle colonne spezzate.

SCORBANE

'**Scorbane - spada +2/+4 contro draghi**, danni triplicati contro draghi rossi ecc. In 11; Ego 11; forza di volontà 23 41a forza di volontà di Erystelle è 27).

Sulla lama di Scorbane c'è una incisione, raffigurante un drago rosso ed il pomo dell'elsa è scolpito a forma di testa di drago, tra le cui fauci è incastonata una pietra magica, di colore verde. La pietra ha la capacità di **curare le ferite leggere** (come l'omonimo incantesimo), tre volte al giorno, solo a beneficio del possessore della spada.

Inoltre, Scorbane ha i seguenti poteri:

Individuazione del magico: 6 m. di raggio, 3 volte al giorno.

Scova trappole: 3 m. di raggio, 3 volte al giorno.

Individuazione di porte segrete: 3 m. di raggio, 3 volte al giorno.

Lettura del magico: come l'omonimo incantesimo del 1° livello, quando vuole

Immunità: (per il possessore della spada) dagli incantesimi di **charme** dei draghi rossi.

Lingue: Comune, draghesco, elfico, neutrale.

Scorbane è orgogliosa dei propri poteri e pretende rispetto, anche del suo possessore. Cerca sempre di uccidere draghi di allineamento morale legale e caotico, ed il solo modo di impedirglielo è di trattenerla con la forza.

Quando Erystelle si impossessa di Scorbane, la spada è priva di fodero ed insiste perché le sia procurato o costruito il più presto possibile. Per adornare il suo fodero pretende sempre le migliori gemme ed insiste perché Erystelle getti via tutte le spade magiche che sono in suo possesso. Se le sue richieste vengono ignorate, Scorbane tiene il broncio e diviene scontroso. Non appena si presenta l'occasione, racconta a chiunque che Erystelle, privo di riconoscenza, la tratta come se fosse una spada qualunque!

Se, però, viene trattata con riguardo (cioè se Erystelle accoglie le sue richieste e soddisfa il suo amor proprio), la vanità della spada si acquieta, e diviene un alleato prezioso, orgogliosa di aiutare l'elfo nell'impresa.

LE COLLINE NEBBIOSE

(Mappa E - area d'incontro 21-22)

Mentre si trova sulle colline Nebbiose, la velocità di Erystelle è dimezzata. Dopo la visione sull'**ISOLA SCINTILLANTE**, l'elfo è in grado di attraversarle, per raggiungere la **TANA DI KHORDARG** (vedi pag. 24).

Mostri erranti

Mentre Erystelle si trova nelle colline nebbiose, i tiri per i mostri erranti avvengono al ritmo di 2 durante il giorno ed 1 di notte. L'incontro avviene se, tirando 1d6, il risultato è 1, 2, 3. In caso affermativo, tira ancora 1d6 e consulta la **tabella 3**. Gli incontri avvengono ad una distanza pari a 2d4 x 10 m.

Incontri predisposti

Gli incontri hanno inizio non appena Erystelle attraversa il confine delle colline nebbiose (vedi area 21 - **Mappa E**).

21. Le colline nebbiose

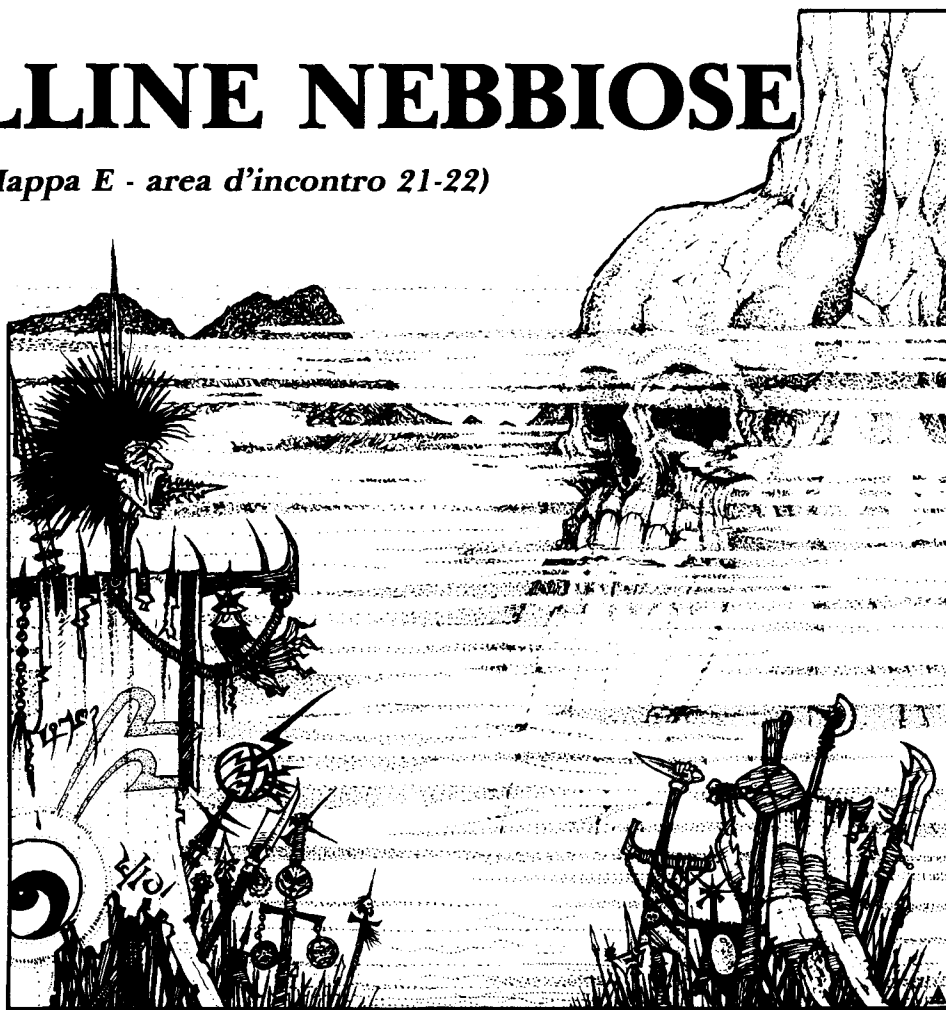
Banchi di nebbia scivolano lentamente lungo il pendio. Lingue di vapore avvolgono gli alberi in una patina biancastra. Il pendio sale sempre di più e presto gli alberi spariscono. Senza essi lo scenario si trasforma in un territorio coperto da un velo bianco, dove rocce ed arbusti sembrano galleggiare sulla nebbia mentre avanzi.

Se Erystelle non ha ancora fatto visita all'isola Scintillante, si perde automaticamente non appena si avventura fra le colline. Dopo aver girovagato per 1d6 ore, torna nelle Emerlas, sbucando quasi nello stesso punto in cui ha attraversato il confine delle colline. Dopo avere parlato con il Faedorne, è invece, in grado di viaggiare in mezzo alla nebbia fino alla tana di Khordarg, seguendo il sentiero nascosto (vedi **Mappa E**).

22. La viverna

Il rumore di rocce rotolanti attira la tua attenzione verso una balza di pietra, ammantata di nebbia, da dove ti sta spiando un essere dalla forma di lucertola. Con movimenti goffi, il mostro si alza in volo e viene verso di te, con le ali spiegate. Agitala coda, rivelando un mortale aculeo. Il mostro si avvicina rapidamente: è una viverna!

La viverna raggiunge Erystelle dopo 2 rounds non attacca con la coda nel 1° round di combattimento.



1 viverna: CA 3; DV 7*; pf 34; MV 27 m. (9 m.)/volando 72 m. (24 m.); N° ATT. 1 morso/1 pungiglione; F 2-16/1-6 + veleno; TS G4*; ML 9; AM C; PX 850; T.C.C.A.O 13; E62.

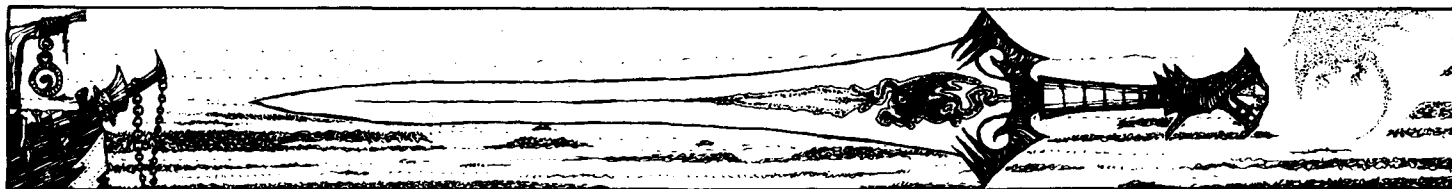
Se Erystelle viene colpito dall'aculeo sulla coda della viverna, muore avvelenato nel

giro di 3 round, se non neutralizza il potente veleno con una pozione o con un tiro salvezza contro il veleno.

Sopra la balza c'è uno scheletro umano con un'armatura arrugginita. Accanto allo scheletro ci sono 18 **freccie** +1, un **pugnale** +1 ed un arco corto.

TABELLA 3 - MOSTRI ERRANTI

Tiro di dado	Mostro
1	Orco Grizzly (1-2): CA 8; DV 5; pf 25 ciascuno; MV 36 m. (12 m.); N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1-8/1-3/1-10; TS G4*; ML 10; AM N; PX 175 ciascuno; T.C.C.A.O 13; B39.
2	Puma (1-2): CA 6; DV 3+2; pf 16 ciascuno; MV 45 m. (15 m.); N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1-3/1-3/1-6; TS G2*; ML 8; AM N; PX 50; T.C.C.A.O 16; B33.
3	Lupo (3-6): CA 7; DV 2+2; pf 11 ciascuno; MV 54 m. (18 m.); N° ATT. 1 morso; F 1-6; TS G1*; ML 8-6-6; AM N; PX 25 ciascuno; T.C.C.A.O 17; B37.
4	Troll (1): CA 4; DV 6+3*; pf 30; MV 36 m. (12 m.); N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1-6/1-6/1-10; TS G6*; ML 10 (8); AM C; PX 650; T.C.C.A.O 13, E59.
5	Gnoll (5-8): CA 5; DV 2; pf 9 ciascuno; MV 27 m. (9 m.); N° ATT. 1 spada; F 2-9; TS G2*; ML 8; AM C; PX 20 ciascuno; T.C.C.A.O 18; B35.
6	Orco (2-5): CA 5; DV 4+1; pf 19 ciascuno; MV 27 m. (9 m.); N° ATT. 1 clava; F 3-8; TS G4*; ML 10; AM C; PX 125 ciascuno; T.C.C.A.O 15; B39.



LA TANA DI KHORDARG

(Mappa K-zone d'incontro K1-K13)

La tana di Khordarg è un sistema di grotte e cunicoli naturali. Il teschio fu scolpito nella roccia, a prezzo di enormi sacrifici, dai nani ridotti in schiavitù da Gorkalk, il nonno di Khordarg. La tana ha due ingressi: il primo attraverso l'orbita dell'occhio del teschio (K 13 - l'ingresso usato da Khordarg), il secondo attraverso un cunicolo naturale (K 10) che parte dalla tana della manticora K9. Le orbite del teschio sono a 60 m. di altezza rispetto alla vallata sottostante, dove è accampata un'armata di umanoidi (vedi area K5).

Quest'ultima parte dell'avventura può essere conclusa con successo dal solo Erystelle. Usando il **mantello e gli stivali elfici**, egli è in grado di sgattaiolare attraverso le caverne (K2-K6) fin sul cornicione (K7) che dà sulla vallata. L'accesso alla tana della manticora (K9) ed al cunicolo dietro di essa (K10), è possibile, grazie all'aiuto di un grifone inviato dalla Faedorne (vedi area K8). Il cunicolo conduce direttamente alla tana di Khordarg (K11) e ciò permette ad Erystelle di colpire il drago di sorpresa.

Dentro la tana di Khordarg (area K11-K13) e nelle grotte che danno accesso alla vallata (aree K2-K6) i passaggi sono alti 3 m. e le caverne da 6 a 9 m.

K1. L'ingresso mascherato

Entri in un canalone roccioso ed alberato, che si eleva ripido verso le montagne fino a scomparire nella nebbia dopo 5 Km.. Più avanti ancora, enormi macigni ti bloccano la strada. Mentre ti chiedi che cosa fare, una banda di gnoll sbuca da un gruppo di alberi ed arbusti, un centinaio di metri. Più avanti. I mostri non si sono accorti della tua presenza, e proseguono verso valle.

Erystelle ha colto di sorpresa gli gnoll. Gli anfratti, gli alberi ed i cespugli offrono eccellente riparo ed Erystelle è in grado di nascondersi finché gli gnoll non sono passati. Ogni gnoll ha 10 MO.

16 gnoll: CA 5; DV 2; pf 10 ciascuno; MV 27 m. (9 m.); N° ATT. 1 spada; F 2-9; TS G2°; ML 8; AM C; PX 20 ciascuno; T.C.C.A.O 18; B35.

Se esplora il luogo da dove sono sbucati gli gnoll, Erystelle scopre l'ingresso nascosto della caverna. Entrare nella caverna con dei compagni d'avventura è molto rischioso. Se Erystelle ha intenzione di portare uno degli animali, Scorbane si oppone decisamente e insiste perché l'elfo vada da solo. Il

canalone è provvisto di ottimi nascondigli e gli animali, lasciati soli, non sono soggetti agli attacchi dei mostri erranti.

K2. Orchetti di guardia

Dietro i cespugli un passaggio si apre nella roccia. Dall'interno proviene il suono di orrende voci che parlano il folle idioma degli orchetti e, di quando in quando, s'ode l'eco di colpi e di grugniti.

I due orchetti di guardia stanno parlando tra loro, all'intersezione del passaggio. Ognuno possiede 8 MO. Accanto ai due c'è un grosso tamburo, che si affrettano a suonare 2 rounds dopo essere stati attaccati o avere scoperto un intruso. Se il tamburo viene suonato, accorrono in loro aiuto i mostri delle aree K3 e K4.

2 orchetti: CA 6; DV 1; pf 4,2; MV 36 m. (12 m.); N° ATT. 1 lancia da fante; F 1-6; TS G1°; ML6; AM C; PX 10 ciascuno; T.C.C.A.O 19; B39.

K3. Camera degli orchi

Il DM dovrebbe correggere la seguente descrizione se l'allarme è stato suonato dagli archetti nella stanza K2.

Al centro della stanza 4 orchi stanno litigando aspramente e numerosi orchetti fanno ressa attorno a loro, per gustarsi lo spettacolo in prima fila. D'un tratto si leva un grugnito rabbioso ed uno dei litiganti fa letteralmente volare un orchetto attraverso la stanza. Mentre la folla arretra timorosa, vedi 2 grossi topi, legati insieme per le code, che si battono su un tavolaccio sudicio ed incrostato.

Uno dei topi uccide l'altro dopo 2 round. Ci sono 30 orchetti e 4 orchi, che seguono appassionatamente l'esito della contesa.

30 orchetti: CA 6; DV 1; pf 5 ciascuno; MV 36 m. (12m.); N° ATT. 1 spada; F 1-8; TS G1°; ML 8; AM C; PX 10 ciascuno; T.C.C.A.O 19; B39.

4 orchi: CA 5; DV 4+1; pf 19 ciascuno; MV 27 m. (9 m.); N° ATT. 1 clava; F 3-8; TS G4°; ML 10; AM C; PX 125 ciascuno; T.C.C.A.O 15; B39.

Sul tavolo si sono le poste in gioco, per un ammontare di 1200 ME; 750 MO e 2 gemme da 50 MO ciascuna. Nella stanza ci sono soltanto delle sudice pelli, che servono da grigliolo ai mostri.

K4. Partita a dadi

Se gli orchetti in K2 hanno dato l'allarme, il DM deve omettere di leggere la seguente descrizione:

Ci sono 5 grandi esseri brutali, accovacciati a terra, accanto ad un cumulo di gemme ed oro. Un enorme gigante delle colline sta bevendo da un barilotto, mentre 3 orchi lo guardano astiosamente. Nel frattempo, inosservato, un troll svelto e furtivo, sta allungando le mani sul tesoro.

I mostri sono intenti a giocare d'azzardo, e per terra ci sono i dadi e le poste. Il troll ha appena rubato 5 gemme da 100 MO. Uno degli orchi accusa il gigante di avergli sottratto le sue gemme e si accende una lotta tra gli orchi ed il gigante. All'inizio del combattimento, il troll ruba le restanti 13 gemme (valore: 3x500 MO e 10x50 MO) e fugge verso l'accampamento dell'armata (area K5) nascondendosi nella calca.

1 Gigante delle colline: CA 4; DV 8; pf 48; MV 36 m. (12 m.); N° ATT. 1 clava; F 2-16; TS G8°; ML 8; AM C; PX 650; T.C.C.A.O 12; E53.

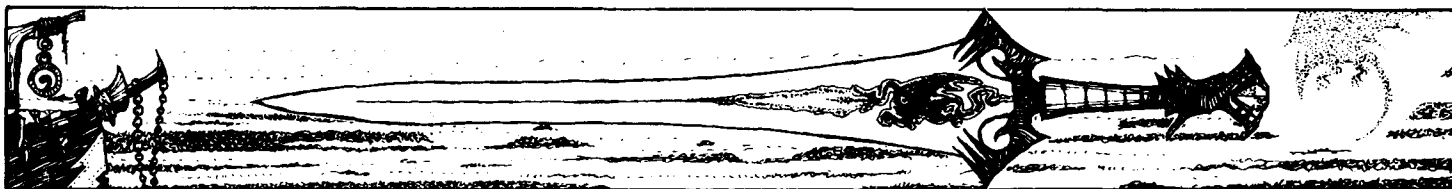
1 Troll: CA 4; DV 6+3°; pf 42; MV 36 m. (12 m.); N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1-6/1-6/1-10; TS G6°; ML 10 (8); AM C; PX 650; T.C.C.A.O 13; E59.

3 orchi: CA 5; DV 4+1; pf 23, 18, 16; MV 27 m. (9 m.); N° ATT. 1 clava; F 3-8; TS G4°; ML 10; AM C; PX 125 ciascuno; T.C.C.A.O 15; B39.

Il DM può proporre che i tiri per colpire e per i danni del gigante siano effettuati dal giocatore. Dopo il combattimento, i mostri sopravvissuti corrono dietro al troll, lasciando sul pavimento 1032 MO. Il barilotto contiene vino di mediocre qualità.

K5. L'armata del drago

Il suono roboante di una moltitudine di voci rieccheggia dalla vallata più avanti. Girato l'angolo ti accorgi che la vallata su cui si apre il passaggio è traboccante di umanoidi. Seduti intorno ai rispettivi emblemi tribali, ci sono infiniti gruppi di gnoll, orchi, bugbear e giganti delle colline, intenti ad affilare le armi e a prepararsi alla guerra. È impossibile dire per quanto l'armata si estenda nella valle, perché la visuale è impedita dal loro stesso numero. Su una lontana parete rocciosa, vedi un enorme teschio scolpito nella roccia, che torreggia sull'orda. Le orbite del teschio sembrano fissarti, come se fossero consapevoli della tua presenza.



Nella valle sono accampati circa 3000 umanoidi: intere tribù di hobgoblin, orchetti, gnoll, bugbears, orchi, troll e giganti. Altri mostri continuano ad arrivare da tutte le direzioni, ingrossando l'armata. L'attacco contro Alfheim è previsto per il giorno 42.

Erystelle riconosce il teschio come quello che ha visto sull'Isola Scintillante (vedi area 54). In realtà, le orbite vuote non stanno affatto fissando Erystelle, è soltanto una illusione ottica. Il DM dovrebbe scoraggiare Erystelle dall'idea di attraversare la valle, facendogli capire che i bivacchi dei vari gruppi non gli consentono spazio per passare inosservato e che il teschio è troppo in alto. Anche se Erystelle riuscisse ad attraversare l'accampamento, la roccia è troppo levigata per esser scalata. Se Erystelle si avventura nel campo, il DM deve tirare ad ogni singolo round, per verificare se viene visto. In tal caso, gli umanoidi danno subito l'allarme e lo attaccano. 5 round dopo l'inizio dell'attacco sopraggiunge anche Khor-darg (vedi area K11).

K6. Il bluff della maga

Dalla parte opposta del locale, c'è una donna con gli occhi indemoniati. Le sue vesti bianche sono coperte di fango e sporcizia. Ha in mano una bacchetta e grida "stai indietro, o ti sistemo con questa!".

Mynra Myrtle è stata catturata a Scrubton (area 18) e sottoposta allo **charme** di Khor-darg. Ha in mano una **bacchetta dell'individuazione dei nemici** (con 3 cariche). Ha scoperto la presenza di Erystelle e pronuncia il suo incantesimo di **protezione dal male**. La parola che fa funzionare la bacchetta, "Dimaz", è scritta sul suo libro di magia. Agita minacciosamente la bacchetta per intimorire Erystelle e costringerlo ad allontanarsi. Se l'elfo non si intimorisce, gli tira contro la bacchetta e pronuncia l'incantesimo **immagini illusorie**, quindi scappa lungo le scale, cercando di raggiungere la sporgenza superiore.

Mynra Myrtle: CA 9; M3⁺; pf 10; MV 36 m. (12 m.); N° ATT. 1 **pugnale +1**; F 2-5; TS M3⁺; ML 8; AM C; PX 50; T.C.C.A.O 19 Incantesimi memorizzati disponibili:

1° livello: **sonno**

2° livello: **immagine illusoria**

Nella stanza ci sono un letto ed un tavolo, con sopra il libro degli incantesimi di Mynra. Il libro contiene le seguenti formule:

1° livello: **individuazione del magico, lettura dei linguaggi, lettura del magico, sonno**

2° livello: **lievitazione, individuazione di un oggetto, immagini illusorie.**

La parete nord è ricoperta da un arazzo d'oro (valore 1500 MO), che raffigura Gordark intento a bruciare un villaggio, dietro l'arazzo c'è una rampa di scale che porta ad una sporgenza sulla parete rocciosa. Mynra porta al collo un medaglione d'oro (valore: 250 MO).

K7. Uno sguardo al nemico

Ti trovi su una sporgenza rocciosa che sormonta un'ampia vallata. Dalla parte opposta, su una parete di pietra, c'è il grande teschio scolpito che hai visto sull'Isola scintillante. Il terreno ai piedi del teschio brulica di umanoidi. Centinaia di insegne ed emblemi spuntano dalla moltitudine, dando una parvenza di ordine a questo insieme raffazzonato di forze caotiche.

Mentre osservi la scena, da uno dei molti cunicoli, entra nella vallata una banda di gnoll. Il tempo scorre in fretta. Alla tua destra la sporgenza rocciosa continua, cingendo la montagna.

La sporgenza rocciosa si trova a circa 60 m. dal fondo della valle. Nella valle sono accampati più di 3000 umanoidi (vedi area K5).

K8. Il gigante delle Colline

Un sonoro rutto attira la tua attenzione verso un macigno dal quale emana un fetore di cibo guasto e carne marcita. Un attimo dopo fa capolino dalla roccia, un gigante. Si stropiccia gli occhi iniettati di sangue e ti guarda con espressione stupita.

Il gigante delle colline doveva essere di guardia, ma invece stava facendo un pisolino. Vede Erystelle e subito lo attacca, impiegando un round prima di raggiungerlo. Non ha ricchezze. L'altezza dello sperone e il frastuono della vallata sottostante impediscono che l'armata di Khor-darg veda o senta questo scontro.

1 Gigante delle colline: CA 4; DV 8; pf 42; MV 36 m. (12m.); N° ATT. 1 clava; F 2-16; TS G8⁺; ML 8; AM C; XP 650; T.C.C.A.O 12; E53.

Dopo due round sopraggiunge un grifone, di color bianco argentato, ed attacca il gigante. È stato inviato da Karelia, il Faedorne. Intorno al collo ha un collare d'oro con una gemma blu (valore totale 500 MO). Erystelle la riconosce simile alla fascia indossata da Karelia.

1 Grifone: CA 5; DV 7; pf 50; MV 36 m. (12m.); N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1-4/1-4/2-16; TS G4⁺; ML 11; AM N; T.C.C.A.O 13; E54.

Dopo il combattimento il grifone si accoccola ai piedi dell'elfo, che può facilmente balzargli in groppa. Se Erystelle non lo fa, Scorbane gli fa notare con sarcasmo che questo è l'aiuto promesso da Karelia e sarebbe un pazzo se lo rifiutasse. Scorbane insiste perché l'elfo monti in groppa al grifone. Se Erystelle sale sul grifone, questi, spiegate le grandi ali, spicca il volo verso la caverna della manticora (K9). Durante il volo, Erystelle non è in alcun modo in grado di guidare il grifone in un'altra direzione.

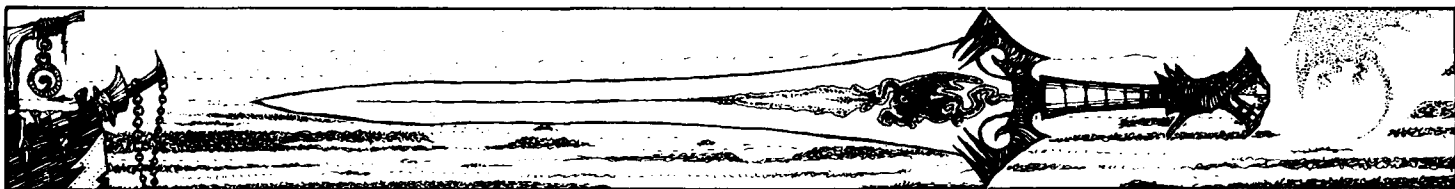
K9. L'attacco alla manticora

Il grifone vola sempre più in alto, fin dove si può abbracciare con un unico sguardo l'intera armata del drago. Davanti a te vedi gli occhi del teschio, ingresso della sua tana. L'animale, però, con un'ampia virata, vola intorno alla montagna, allontanandosi dall'orda sottostante. Poco dopo, con una seccavirata, si dirige nuovamente verso la parete rocciosa. Ben presto, scorgi una sporgenza, e l'ingresso di una caverna. Da essa spunta una testa quasi umana, seguita dal corpo di un leone. Il mostro spicca il volo, sbattendo rumorosamente le ali da pipistrello.

Per il momento, la massa della montagna evita che Erystelle sia visto dal mostro. La manticora si trova a 250 m. di distanza e, non appena l'elfo è a tiro, scaglia i dardi con la coda (portata: 80/100/180 m.). Metà di essi vengono scagliati contro Erystelle, metà contro il grifone.

1 Manticora: CA 4; DV 6+1⁺; pf 30; MV 36 m. (12 m.)/volando 54 m. (18 m.); N° ATT. 2 artigli/1 morso o 6 aculei; F 1-4/1-4/2-8 o 1-6 ogni aculeo; TS G6⁺; ML 9; AM C; PX 650; T.C.C.A.O 13; E55.

Il grifone attacca fin quando la manticora viene scacciata od uccisa. Dopo lo scontro, o anche prima, se gli restano meno di 12 punti ferita, il grifone trasporta Erystelle fino alla caverna della manticora. La caverna contiene solo il giaciglio del mostro. In fondo alla caverna c'è una spaccatura talmente stretta che solo strisciando l'elfo può incunearsi. Il grifone attende nella caverna, fino al rientro di Erystelle. Se l'elfo è indebolito dei precedenti scontri, Scorbane suggerisce che questo gli sembra un ottimo posto per riposarsi e recuperare sia gli incantesimi consumati che le ferite subite.



K10. Il cunicolo nella roccia

La spaccatura è in realtà un cunicolo naturale, che presto diventa tanto ampio da consentire ad Erystelle di procedere eretto. Nel punto indicato, un tratto del cunicolo lungo 1/2 m., è instabile e crolla se l'elfo ci cammina sopra. Erystelle subisce in seguito alla caduta 2d6 punti ferita (che sono però dimezzati da un favorevole tiro salvezza contro bacchette). Se l'elfo usa Scorbane per cercare eventuali trappole, questo tratto pericolante viene individuato automaticamente e può essere facilmente superato con un salto. La buca creata dalla frana è profonda 4 metri ed Erystelle non ha difficoltà a scalare la parete frastagliata. Quando poi giunge al tratto indicato con "a", il DM legge la seguente descrizione:

Davanti a te senti sordi sibili e stridori ritmici. Al termine del cunicolo, vedi una coda color rosso fiamma, che si agita pigramente.

Khordarg sta dormendo e la coda si agita qua e là, davanti allo sbocco del cunicolo. Erystelle può prepararsi all'attacco del tutto indisturbato: il drago non si sveglia fin quando Erystelle non esce dal cunicolo.

K11. Khordarg

Quando Erystelle entra nella caverna, uscendo dal cunicolo (area K10) ha un round di sorpresa contro Khordarg.

La possente figura del drago rosso, il tuo nemico, è accovacciata su una montagna di ricchezze. Il ronfante sibilante del mostro riecheggia cupamente, nello spazio angusto. Dalla parte opposta, tua cugina Tormalline è appesa alla parete, incatenata. Il drago si muove lentamente, poi solleva una palpebra ed un occhio bieco si fissa su di te.

Khordarg (drago rosso): CA -1; DV 11**;; pf 66; MV 27 m. (9 m.)/volando 72m. (24m.); N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1-8/1-8/4-32 + soffio; TS G10°; ML 10; AM C; PX 2300; T.C.C.A.O 10; B32.

Incantesimi memorizzati:

1° livello: **charme, lettura del magico, sonno**

2° livello: **individuazione dell'invisibile, ESP, individuazione di un oggetto.**

3° livello: **chiaroveggenza, palla di fuoco, invisibilità nel raggio di 3 m.**

La prima arma usata dal drago è il soffio infuocato. Nei round successivi, il DM decide di volta in volta, quale sia delle tre forme d'attacco (Soffio, artigli e morsi o incantesimi) la più conveniente.

Dopo 4 round i due giovani draghi (vedi area K12) si uniscono alla lotta.

Tormalline è incatenata alla parete, e non può aiutare Erystelle. Insieme a Corrunal (altro cugino di Erystelle) è stata segregata qui dal drago. Le catene non hanno lucchetti, il drago ha preferito bloccarla schiacciandone gli anelli fra i denti. Erystelle con la sua sola forza non può spezzare le catene. Può invece aprirle con facilità se beve una **pozione di forza dei giganti**. Corrunal è stato divorato da Khordarg, mentre Tormalline è indebolita per il trattamento ricevuto. Ha bisogno di un giorno di riposo, prima di poter camminare senza aiuto.

Tormalline: CA 9; E2°; pf 1 (9 se curato); MV 36 m. (12m.); N° ATT. 1; F a seconda dell'arma; TS E2°; ML 8; AM N; T.C.C.A.O 19.

Il tesoro di Khordarg è costituito da:

- 20000 M.R., 50000 MA, 22000 MO, 5000 M.P.
- 87 gemme (valore 6x1000 MO, 8x500 MO, 23x100 MO, 10x50 MO, 40x10 MO).
- Tre corazze di maglia, di fattura squisita, costruite dai nani (valore 1500 MO ciascuna).
- Una statuetta di onice con la base di giasietto (valore 2650 MO) svitabile. All'interno c'è una **pergamena di protezione contro gli Elementali della terra**.
- Uno scettro d'oro con tre grossi smeraldi incastonati (valore 12500 MO).
- Un collier di diamanti (valore 3000 MO).
- Una grossa perla incastonata in una catena d'oro e d'argento (valore 1500 MO).
- Un fodero da spada bianco, di pelle di drago, tempestato di gemme (valore 5000 MO).
- Tre bracciali d'oro di uguale fattura (valore 750 MO ciascuno).
- Un anello d'argento con un grosso opale (valore 3000 MO).
- Uno **scarabeo di protezione** (con 8 cariche).
- Una **borsa conservante**.
- Una **pozione di forza di gigante** (di colore marrone, di gusto di terra).
- Una **bacchetta delle palle di fuoco** (con 12 cariche) con il comando verbale ("Fraztle") necessario per farla funzionare.
- Due **pozioni di volo** (di colore giallo e con un gusto di limone).

K12. I giovani draghi

I due giovani draghi Fagtorx e Shalkmog sono arrotondati insieme in questa caverna. Sono molto giovani e nessuno dei due è capace di parlare o di lanciare incantesimi.

Fagtorx e Shalkmog (giovani draghi rossi): CA -1; DV 7**;; pf 10; MV 27 m. (9m.)/volando 72 m. (24 m.); N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1-6/1-6/2-18 + soffio; TS G10°; ML 9; AM C; PX 2300 ciascuno; T.C.C.A.O 13; B32.

Il loro tesoro è costituito da 10000 M.R., 5000 MA, e 2000 ME

K13. Le orbite del teschio

Questi passaggi, controllati da Khordarg, sono circa 60 m. sopra il livello della vallata. Qualsiasi suono, movimento attorno ad essi, mette Khordarg in allarme ed il mostro viene a controllare.

MORTE DI KHORDARG

Se Khordarg viene ucciso, il suo straziante grido di morte riecheggia sinistramente per tutta la vallata. Ciò provoca un'agitazione indicibile nell'armata. Dopo 3 turni, orchetti, hobgoblin, gnoll e bugbear incominciano a scappare, mentre i giganti delle colline ed i troll, aiutati dagli orchi, tentano di trattenerli. Priva dell'autoritario comando di Khordarg, l'armata, ben presto, degenera in una serie di gruppi litigiosi, mentre i mostri più grandi cominciano ad accapigliarsi fra di loro. Se Erystelle fa uso, dalle orbite del teschio, della **bacchetta delle palle di fuoco**, gli umanoidi sono presi dal panico; nella calca e nel fuggi fuggi generale che segue, centinaia dei mostri più piccoli restano uccisi, travolti e schiacciati da quelli più grossi.

IL NUOVO PRINCIPIO

Ritornando ad Emerlas, dopo aver ucciso Khordarg, Erystelle riceve gli omaggi di Doak Sempreverde e di 8 elfi:

Dopo il tuo scontro con Khordarg è bello essere di nuovo in Emerlas. Senti il suono gentile di voci elfiche, accompagnati dal profondo borbottio di Doak Sempreverde. Ben presto li scorgi correre verso di te, con le braccia protese in un gioioso segno di saluto.

Gli elfi sono lontani parenti di Erystelle, abitanti di Alfheim. Spiegano di essere venuti per aiutare l'elfo a ricostruire Dorneryll. Doak li interrompe, dicendo che ha visitato Dorneryll: l'albero è ancora vivo! Con le cure adatte è possibile guarirlo e riparare i danni. Gli elfi sono tutti personaggi del 1° livello, e sarebbero orgogliosi di diventare seguaci di Erystelle.

NUOVI MOSTRI

SHARGUGH

Classe dell'Armatura: 1
Dadi Vita: 3*
Movimento: 45 m. (15 m.)
Attacchi: Un morso o un'arma
Ferite: 1-4 o secondo il tipo di arma
N.° di Mostri: 0 (1-3)
Tiro Salvezza: Elfo 6°
Morale: 7
Tipo di Tesori: Nessuno
Allineamento: Neutrale
Valore in PX: 50

I Shargugh sono umanoidi alti circa un metro con capelli lunghi e scompigliati e barbe marroni folte e aggrovigliate. I Shargugh si vestono preferibilmente con panni laceri di colore verde o marrone e talvolta sono armati con pugnali d'argento. Ogni individuo o gruppo di individui vive in un territorio boscoso la cui area è pari a quella di un esagono raffigurante 24 miglia di terre selvagge sulla mappa. Uno Shargugh non abbandonerà mai volontariamente il suo territorio, e se costretto a farlo si ammalerà e morirà in 1-2 giorni. L'unico modo di guarire questa malattia è permettere allo Shargugh di fare ritorno nella sua terra. Se uno Shargugh dovesse essere ucciso, sul suo territorio cadrà una maledizione, ed il terreno diverrà sterile per 7 anni. Durante

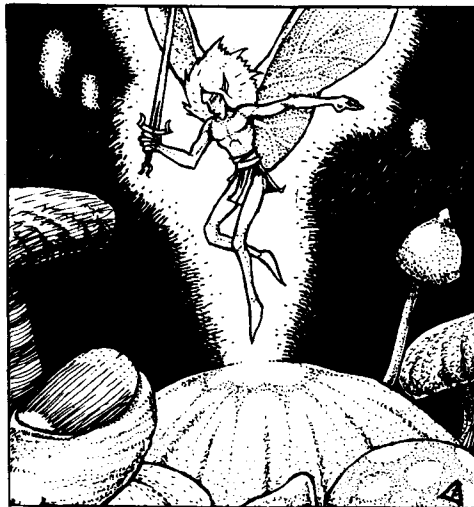


questo periodo non cresceranno nuove piante o fiori, e piante ed alberi già esistenti non daranno né fiori né frutti. Un druido può riportare fertilità alla terra in ogni momento gettando un incantesimo di Disperdere Maledizioni. I druidi sono chierici Neutrali di 9° livello o superiore che studiano e mantengono l'equilibrio della natura. I druidi sono spiegati diffusamente nel Companion Set di D&D.

Ogni Shargugh ha l'abilità di trasportarsi istantaneamente fino ad una distanza di 600 m., entrando in un albero ed emergendo in un altro vicino all'area d'arrivo. Questa abilità può essere usata dallo Shargugh 5 volte al giorno.

Gli Shargugh sono burloni e amanti degli scherzi. Spesso rubano oggetti di valore dalle creature che incontrano. Hanno la capacità di svuotare tasche con una percentuale di successo dell'85% e si muovono silenziosamente l'85% delle volte. Per dissuadere gli Shargugh da queste loro attività, la gente dei boschi spesso lascia offerte di cibo e bevande per le creature. In cambio di ciò, gli Shargugh si offrono talvolta di eseguire piccoli ma utili lavoretti. Essi sono anche capaci di nascondersi tra gli alberi in modo simile a quello degli Halfling, e con una probabilità favorevole del 90%. (vedi in proposito il Manuale del Giocatore).

FLITTERLING



Classe dell'Armatura: 6
Dadi Vita: 1/8* (1 PF ciascuno)
Movimento: 9 m. (3 m.)
Volando: 18 m. (6 m.)
Attacchi: Una piccola spada d'argento o il loro canto
Ferite: 1 o 2, ma vedi anche sotto
N° di Mostrini: Elfo 1°
Morale: 8
Tipo di Tesori: Nessuno
Allineamento: Legale
Valore in PX: 6

I Flitterling sono piccoli umanoidi di colore argenteo, alti circa un centimetro. Il loro aspetto è sottile e delicato, e ricordano da vicino piccoli folletti armati con spade d'argento in miniatura.

I Flitterling attaccano solo per legittima difesa, ed il loro modo preferito di fare ciò è cantare. Un gruppo di 50 Flitterling ha il potere di creare un canto che ha lo stesso effetto di un incantesimo di Charme per i Mostri. Gruppi addizionali di Flitterling possono tentare di stregare altre creature, ma due gruppi non possono tentare di stregare lo stesso avversario. I Flitterling hanno anche il potere di creare una canzone che ha l'effetto di un Incantesimo del Terrore. Entrambi i canti hanno un raggio d'azione di 20 m. ed i Flitterling sono capaci di usare ognuno di essi una volta per giorno.

I Flitterling non sono un popolo aggressivo, ma se costretti possono attaccare con efficacia a gruppi di 5, facendo uso delle loro piccole spade. Fate un tiro per colpire una volta per round per ogni gruppo di 5. Vittime protette da armatura (e mostri con CA 5 o migliore) soffrono 1 PF di danno per ogni attacco andato a segno. Vittime senza armatura (e mostri con CA 6 o peggiore) subiscono 2 PF. Attacchi riusciti contro i Flitterling uccidono un numero di creature pari al numero di PF inflitti, ma mai più di 5 per singolo attacco.

I Flitterling vivono in vecchi alberi cavi o abitano funghi particolari, svuotati per l'occasione. Ogni Flitterling è così legato alla sua abitazione, che morirà in 1-6 giorni se essa subisce un qualsiasi tipo di danno. Le case dei Flitterling sono sempre circondate da anelli di magici funghi, dei quali i Flitterling hanno la massima cura. Questi anelli sono composti di funghi di diversi colori. Mangiare uno dei funghi provoca un particolare effetto magico associato al suo colore.

Questi sono gli effetti provocati dai funghi ed il numero di funghi di ogni colore che tipicamente formano un anello:

5-8 Blu - hanno l'effetto di un incantesimo "Contro-Veleno"

5-8 Rossi - hanno l'effetto di un incantesimo della "Rapidità"

3-6 Gialli - hanno l'effetto di un incantesimo della chiaroveggenza per 1 turno

7-12 Verdi - hanno l'effetto di un incantesimo di "Cura Ferite Leggere"

40-60 Arancioni - tre di essi bastano a nutrire un personaggio per un giorno.

Gli anelli di funghi sono vitali per l'esistenza dei Flitterling; cogliere più della metà dei funghi di ogni colore particolare ucciderà l'anello e causerà ai Flitterling di ammalarsi e morire in 1-6 giorni.

FAEDORNE

Classe dell'Armatura: 6
Dadi Vita: 9
Movimento: 36 m. a 12 m.
Attacchi: 2 Pugnali
Forte: 1d1 1d1
N. Mostri: 0-1
Tiro Salvezza: 1 Ho 10
Morale: 12-8
Tipo di Tesori: G
Allineamento: Neutrale
Valore in PX: 2.500



GUERRIERO D'ARGENTO

Classe dell'Armatura: 2-2
Dadi Vita: 7
Movimento: 36 m. a 12 m.
Attacchi: 1 spada +1
Forte: 1d8+1
N. Mostri: 0-16
Tiro Salvezza: Guerriero 7
Morale: 12
Tipo di Tesori: Nessuno
Allineamento: Neutrale
Valore in PX: 850

Le Faedornae sono creature femminili di grande bellezza. Questi esseri rari e sovrannaturali vivono su strane isole senza tempo che fluttuano a grande quota nei cieli sopra al mondo. Queste isole sono visibili solo di notte, e sono indistinguibili dalle altre luci (le stelle) che popolano il cielo notturno. Queste "stelle" sono conosciute con il nome di "Isole Scintillanti" alle poche creature che hanno viaggiato fino ad esse e da esse hanno fatto ritorno. Sulle loro Isole Scintillanti le Faedornae raccolgono creature di allineamento morale neutrale, scegliendo in modo particolare coloro che hanno dato prova di grande coraggio.

Le Faedornae sono maestre di illusioni e sono in grado di creare illusioni equivalenti a "Creazioni Spettrali" a volontà anche quando sono impegnate nell'esecuzione di altre azioni. Ogni illusione creata da una Faedorne mentre questa si trova sulla sua Isola Scintillante è estremamente difficile

da riconoscere, e tutti i tentativi di fare ciò sono fatti con una penalità di -5 al Tiro-Salvezza contro incantesimi. Tre volte al giorno, una Faedorne è capace di usare un incantesimo della Chiaroveggenza per scrutare le terre sotto alla sua isola scintillante. In aggiunta, una Faedorne ha abilità magiche pari a quelle di un mago di 12° livello, ed è in grado di evocare 1-6 Guerrieri d'Argento ogni volta che lo desidera.

Le Faedornae sono l'incarnazione di molti degli ideali degli elfi, ma la loro presenza è nota raramente perfino agli elfi stessi. Esse preferiscono guidare e consigliare sottilmente piuttosto che interferire direttamente negli affari degli elfi. È noto, comunque, che talvolta favoriscono certi elfi, e garantiscono a loro aiuto in tempi di grande pericolo. Le Faedornae sono sempre riluttanti ad abbandonare le loro Isole Scintillanti, e se costrette a farlo il loro morale scende da 12 a 8.

I Guerrieri d'Argento esistono solo sulle Isole Scintillanti delle Faedornae. Sono i guardiani delle Isole e combattono sempre fino alla morte per difenderle. Sono sempre protetti da una Corazza di Piastre d'argento ed armati con spade magiche d'argento +1. Il loro aspetto è simile a quello degli elfi, avendo la loro stessa corporatura ed indossando armature di fattura elfica.

In combattimento, i Guerrieri d'Argento sono capaci di divenire invisibili e di restare invisibili anche mentre attaccano. Se non vengono individuati con espedienti magici, essi riescono sempre ad avere l'iniziativa durante il primo round di combattimento. Nei round successivi l'iniziativa è determinata normalmente. Tutti gli attacchi contro un Guerriero d'Argento invisibili sono effettuati con una penalità di -4 sul tiro per colpire. Un Guerriero d'Argento ucciso in combattimento si dissolverà nella sostanza che forma l'Isola Scintillante insieme alla sua arma e alla sua armatura.

ERYSTELLE di DORNERYLL

Classe: Elfo **Allineamento:** Neutrale

Livello: 7° Stregone-campione

Classe dell'armatura: 1 **Punti di ferita:** 40

Forza 14 +1 sui tiri per colpire e per ferire (solo con armi da corpo a corpo)

Intelligenza 16

Saggezza 11

Destrezza 16 +2 sui tiri per colpire quando usa l'arco.
Bonus di -2 sulla CA.

Costituzione 13 Bonus di 1 punto ferita per ogni Dado Vita (già incluso nel totale indicato).

Carisma 10

TIRI SALVEZZA **Veleno o raggio della morte:** 4
Bacchetta magica: 7
Pietrificazione o paralisi: 7
Soffio del drago: 7
Incantesimi, verga o bastone magico: 7

ABILITÀ SPECIALI: Infravisione entro 18 metri. Trova porte segrete con un punteggio di 1-2 tirando 1d6. Immune dagli attacchi paralizzanti dei ghouls.

LINGUE: comune, elfico, linguaggio degli gnoll, degli hobgoblin, degli orchetti e dei folletti.

INCANTESIMI

1° livello	2° livello	3° livello	4° livello
3	3	2	1

EQUIPAGGIAMENTO DI PARTENZA

Armi e armatura: Lancia da cavaliere (infligge il doppio dei danni se Erystelle carica per almeno 6 metri, arco corto, scudo

Denaro: 22 gemme (valore 2x5000 MO, 3x500MO, 5x100MO, 12x10MO); 450MO; 23 MA.

Oggetti magici: corazza di maglia +1; Spada +1; Pugnale +1; due pozioni di guarigione (cura 1d6+1 punti ferita oppure elimina la paralisi).



Modificatori al Combattimento Per Colpire Per Ferire

Bonus Totale

Punti Ferita: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐**Il libro degli incantesimi****1° livello**

Individuazione
del magico
Dardo incantato †
Protezione dal
male †
Lettura del
magico
Sonno †

2° livello

Individuazione
del male †
Individuazione
dell'invisibile
Invisibilità
Immagini
illusorie †
Ragnatela †

3° livello

Dissolvi magie
Velocità †
Fulmine
magico †

4° livello

Confusione †
Occhio dello
stregone †

Si consiglia di iniziare con gli incantesimi indicati dal simbolo †

Tabella dei tiri per colpire

AC	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

STARBROW

La tua fedele cavalla da guerra combatterà ai tuoi ordini, appena lo comanderai. Mentre la stai cavalcando potrai attaccare o lanciare incantesimi, ma potrai effettuare altre, semplici, azioni, come: bere una pozione o cambiare il tipo di arma che impugni. Quando non la monti Starbrow contrattaccherà solo se viene attaccata.

Punti Ferita: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Starbrow (Cavallo-destriero): CA7 (5 con la bardatura); DV 3; pf 22; MV 36m (12m.); N° Att. 2 zoccoli; F1-6/1-6; TS G2; ML9 (11 quando trasporta Erystelle) T.C.C.A.O. 17; Expert pag. 49.

Tiri per colpire

CA	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17

CANI DA COMBATTIMENTO

Eslin e Tarcil sono due grossi cani-lupo che tu hai addestrato al combattimento. Li hai allevati con amore sin da cuccioli, ti sono estremamente fedeli ed obbediranno ai tuoi ordini (se non sono troppo complessi). Puoi ordinargli di attaccare un nemico (o di ritirarsi dal combattimento se li vedi feriti in modo serio). Dovrai controllare il loro morale in due occasioni:

a) la prima volta in cui uno di essi viene colpito

b) quando ad uno di essi non rimane che il 25% dei pf.

Il modo migliore di usare i tuoi cani in combattimento è di scatenarli entrambi contro lo stesso avversario. Questa tattica gli permetterà di minimizzare gli attacchi che i tuoi cani subiranno, dando loro, allo stesso tempo, un'ottima probabilità di uccidere il tuo avversario.

Eslin (Cane da combattimento): CA7; DV2+2; pf 16; MV 36m. (12m.); N° Att. 1 morso; F 2-8; TS G1; ML 11; T.C.C.A.O. 17; vedere descrizione "Nuovi mostri".

Tarcil (Cane da combattimento): CA7; DV2+2; pf 15; MV 36m. (12m.); N° Att. 1 morso; F 2-8; TS G1; ML 11; T.C.C.A.O. 17; vedere descrizione "Nuovi mostri".

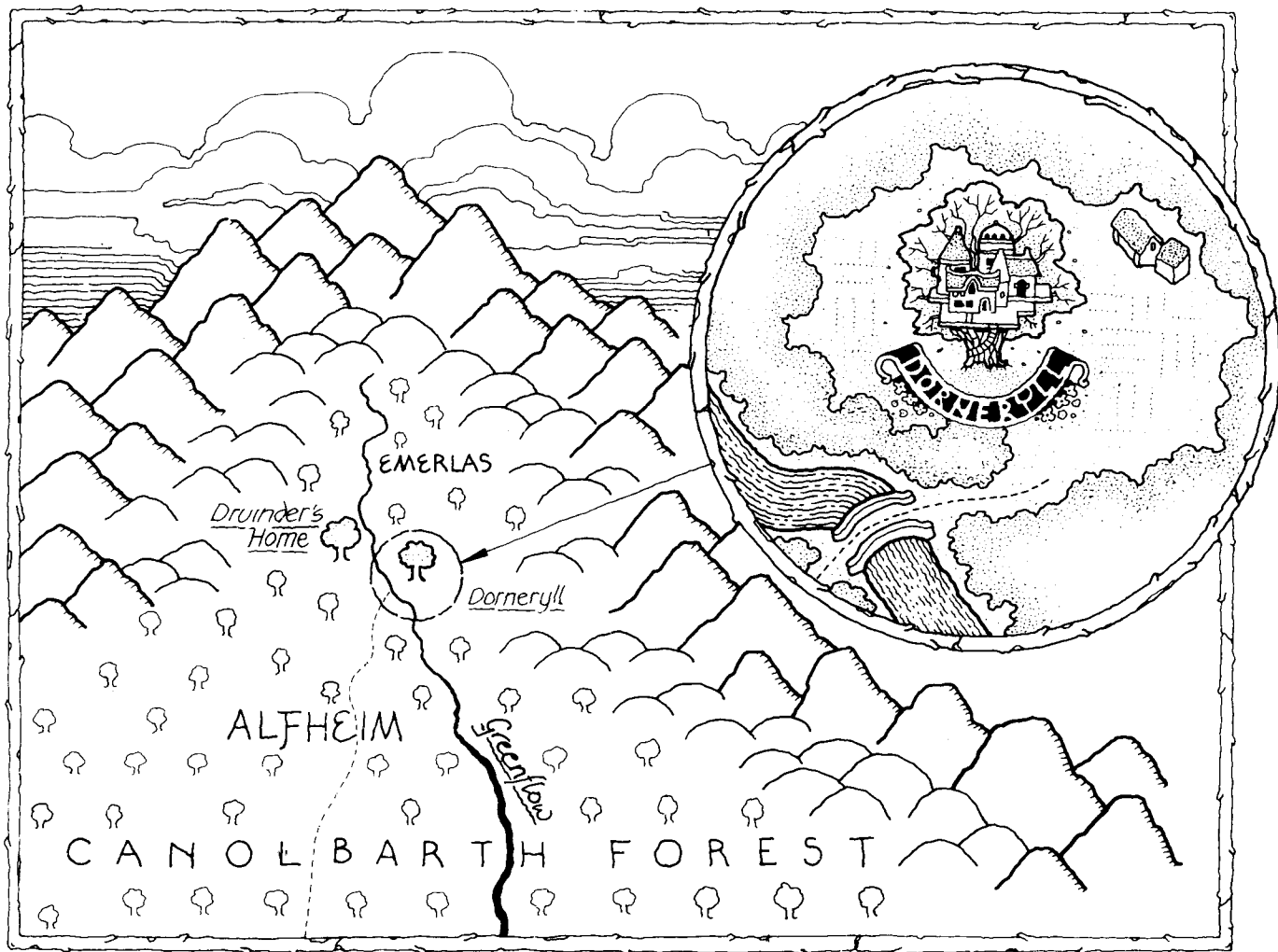
Punti Ferita: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐(Eslin) ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐(Tarcil) ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐**Tiri per colpire**

CA	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17

DORNERYLL

La tua casa è Dorneryll, una quercia maestosa che si leva ai margini della foresta di Cannolbarth (ai confini con Emerlas). In un'altra era, l'eroe elfico Galannor Nightflame uccise il drago rosso Gorkalk ripulendo quest'area da ogni minaccia e rendendola sicura per gli elfi e le altre creature del bosco. Protetta dalla luce della stella di Galannor, la tua famiglia ha vissuto pacificamente, in questa zona, per più di mille anni.

Inserito da staccare. Tutti i diritti riservati.



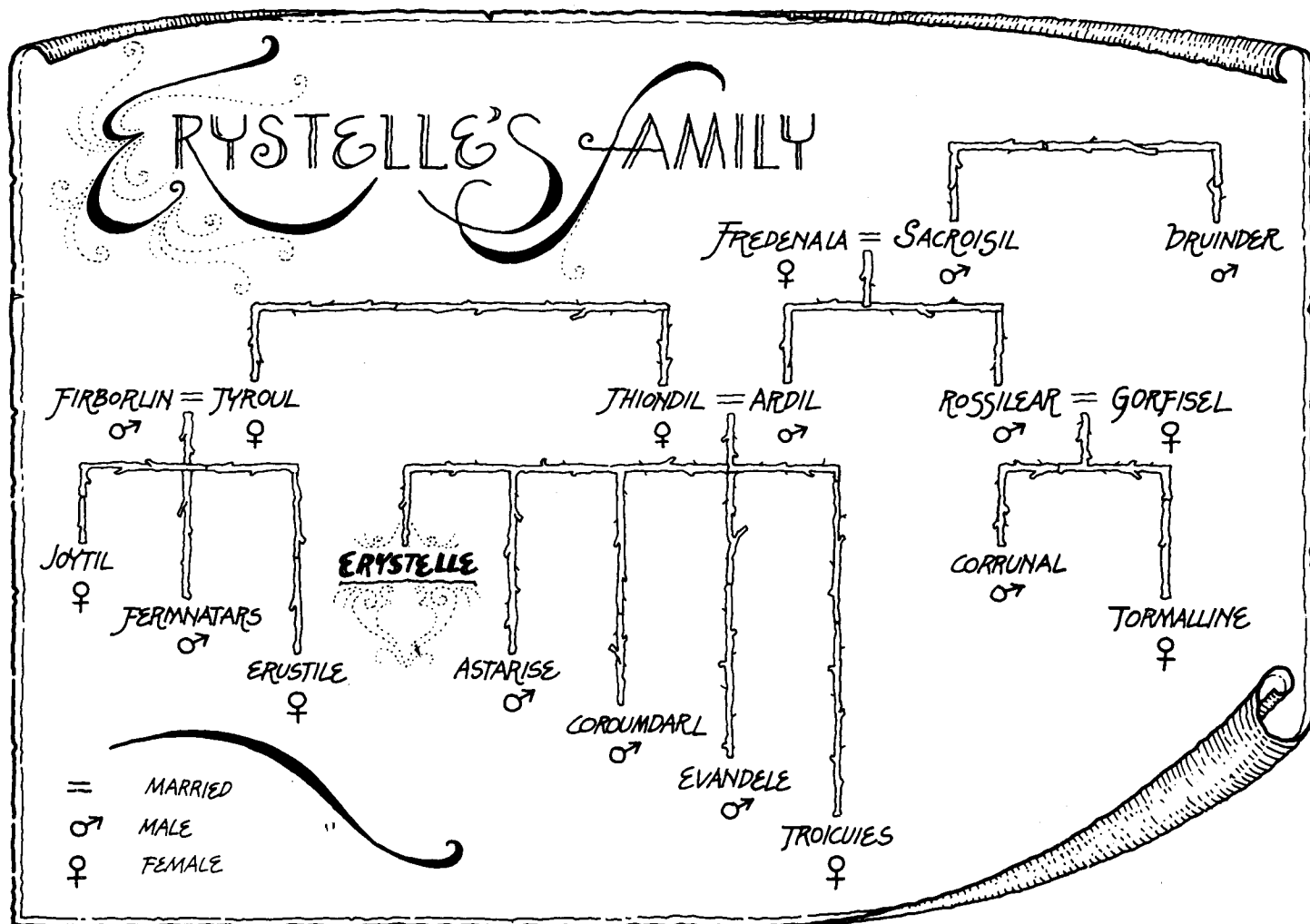
LA LEGGENDA di GALANNOR

(NELLE PAROLE DI DRUINDER, IL FABBRO DEGLI ELFI)

Druinder ti versa una coppa di vino e si abbandona all'indietro sulla sua sedia. I suoi occhi sono fissi e sembrano guardare nel vuoto verso un orizzonte sconfinato. Dopo aver bevuto un sorso dal suo bicchiere incomincia a parlare:

"Tanto, tanto tempo fa noi elfi vivevamo nei più oscuri recessi della foresta di Canolbarth ed avevamo ben pochi contatti con le altre razze dalla vita corta. Felici di restare al sicuro nella nostra bella foresta vivevamo in prosperità e pace beandoci delle nostre canzoni e della bellezza dellanatura. Ad alcuni tutto ciò non bastava e su di loro calò la brama di avventure ed il desiderio di visitare nuovi luoghi e conoscere le strane razze. Ben pochi degli elfi che abbandonarono le ombrose terre di Canolbarth riuscirono a ritornare, perché in quei giorni tutte le razze ci erano nemiche. Uno dei pochi a tornare a casa fu Galannor Fiamma notturna il grande eroe e mago, primo fra tutti nel canto e nella lotta. Lontano aveva viaggiato ed il popolo elfico era fiero del suo valore. Molti nemici degli elfi caddero sotto la sua lama. Era così famoso che perfino gli umani dalla vita corta rispettavano il suo nome.

Ma Galannor non riusciva più a trovare pace in Alfheim e così le storie del dragone che devastava Emerlas lo spinsero ad inforcare il suo destriero e cavalcare contro di lui. Giunto ad Emerlas sconfisse ed uccise molte creature del caos e, finalmente, rintracciò Gorkalk, il rosso dragone sterminatore, seguendolo fin nella sua tana.



Protetto da una magica gemma ed impugnando la sua spada incantata chiamata Scorbane, Galannor sfidò il mostro. Invano il drago soffiò il suo getto infuocato, perché Galannor riuscì a scansarlo fino a giungergli dappresso, tanto da colpirlo con un fendente di Scorbane. La spada perforò la pelle del drago come se questi non fosse più resistente del burro e bevve il rosso sangue del mostro. Gorkalk, ululante di ira si girò verso il suo tormentatore fissandolo con tutto l'odio dei suoi rossi occhi maligni. Le mascelle scattarono affamate e gli artigli stridettero nel colpire ed abbattere Galannor. Gorkalk allora si eresse sulle zampe posteriori, sicuro della sua vittoria, ma questo su il suo più tragico errore perché Galannor alzò le sue mani in una serie di gesti magici emettendo fulmini elettrici contro il drago.

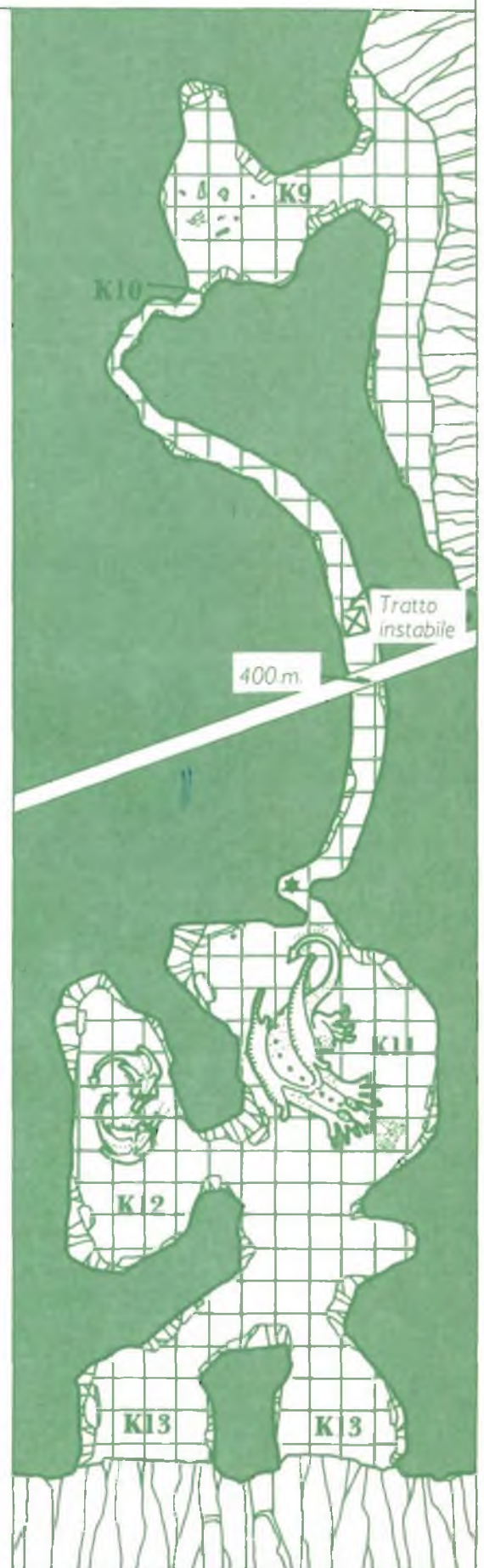
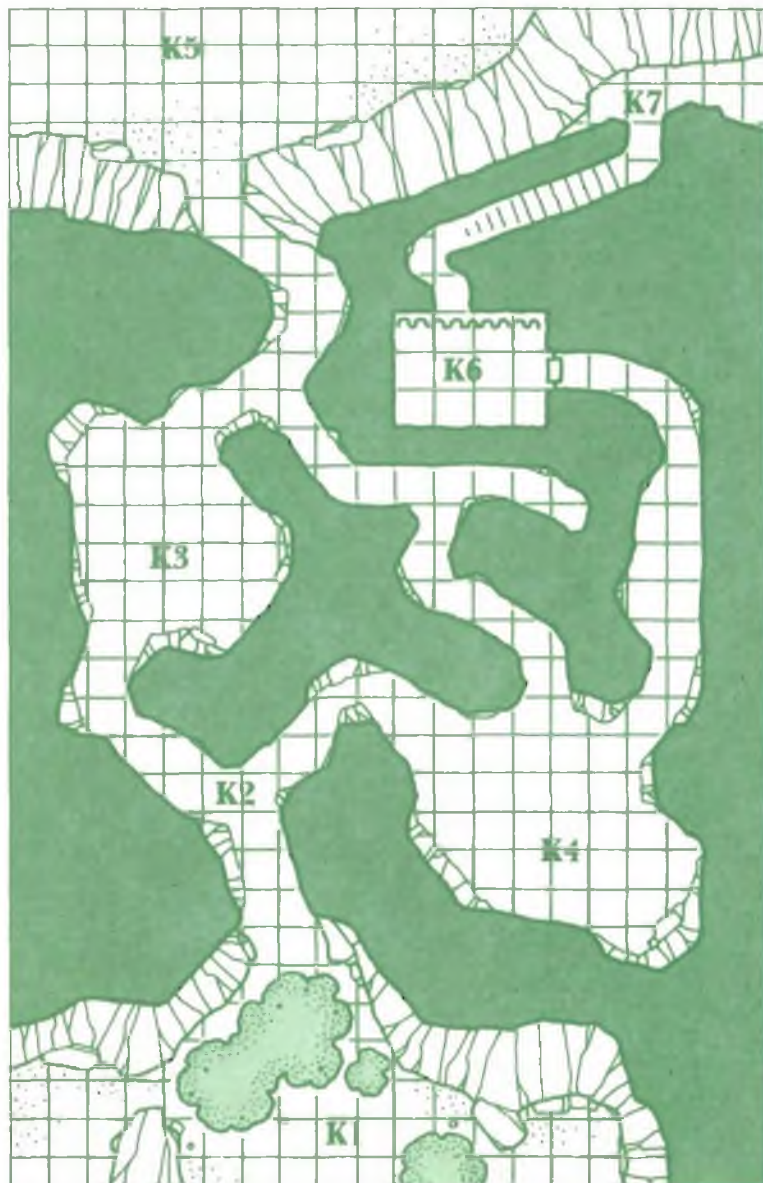
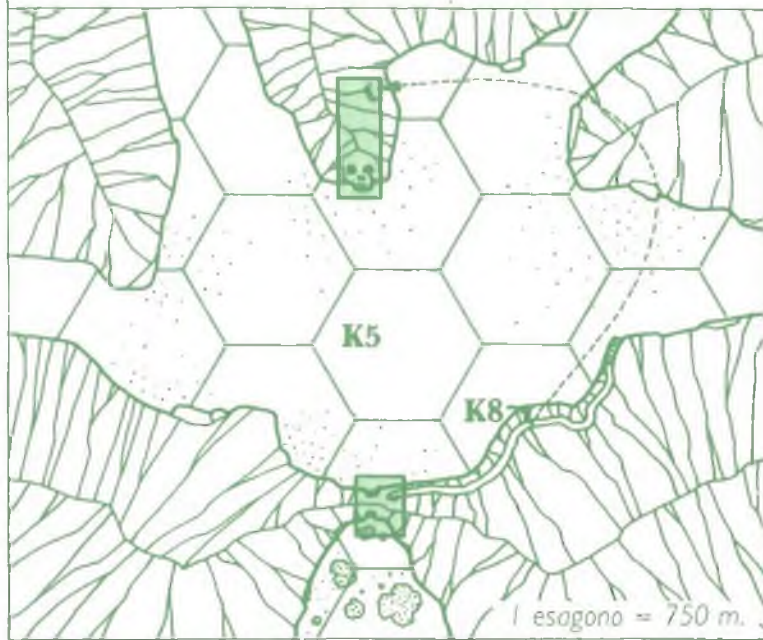
Gorkalk si ritrasse scosso dalla potenza della magia elfica ed allora Galannor si tuffò in avanti brandendo Scorbane che cantava di gioia. La spada roteata con destrezza si immerse nella gola di Gorkalk. Il drago raschiò il pavimento con gli artigli e si ferì le zampe anteriori nel tentativo di strapparsi la spada dalla gola. Scorbane invece grugnì di disappunto mentre Galannor la estraeva dalla carne del mostro per sferrare un altro colpo. Quasi scivolando sul terreno intriso di sangue Galannor colpì di nuovo tagliando la testa di Gorkalk e facendola rotolare sul pavimento.

La battaglia non era finita. Galannor fu ferito più volte mentre batteva la tana del drago sterminandone i piccoli ed estinguendone la discendenza. Perdendo sangue da molte ferite Galannor si diresse verso Alheim recando con sé la testa del drago. Ma non riuscì a ritornare, infatti, indebolito dalla perdita di sangue cadde sulle rive del Verdecorso. I suoi seguaci si riunirono attorno a lui piangendo la morte del loro Signore e quasi non si accorsero dell'arrivo della più bella delle donne che avesse calcato le terre dei mortali. Senza sforzo ellasollevò Galannor fra le sue braccia e lo portò con sé su una nave d'argento circondata da folletti e con essa salpò lungo il fiume circondata dalla luce lunare. Ma prima che la nave scomparisse alla vista la sua voce risuonò profonda alle orecchie degli amici di Galannor, promettendo che quando gli Emerlas sarebbero stati di nuovo minacciati, allora Galannor sarebbe tornato a proteggerli.

Dopo aver così concluso Druinder sorseggia nuovamente del vino e ritorna a fissarti con il suo sguardo.

MAPPA K - TANA DI KHORDARG

1 Quadretto
= 3 m.



MAPPA E - GLI EMERLAS

1 esagono = 4 Km.

Colline

nebbiose





Modulo d'avventura "uno contro uno"

La Lama della Vendetta

Jim Bambra

Il sentiero serpeggia tranquillo tra gli alberi secolari. Tra le fronde, un ruscello nascosto mescola il suo mormorio al canto degli uccelli. L'aria del sottobosco è tersa e pura come il cristallo.

Sei Erystelle di Dorneryll, e sei tornato a casa. La tua patria sono le Emerlas, la fiabesca foresta abitata da mille creature strane ed incantate. Un luogo di pace e di leggenda.

Hai lasciato alle spalle anni di avventure, durante i quali sei divenuto un guerriero famoso ed un mago di talento. Ora i passi sicuri di Starbrow, la tua fedele cavalla, ti riconducono nei luoghi della tua fanciullezza, e a Dorneryll, la maestosa quercia casa della tua famiglia. È stato un lungo viaggio, ma la meta è vicina. Già vedi la sottile colonna di fumo del forno di nonna Fredenala levarsi davanti a te nel cielo azzurro, sopra al verde tetto delle Emerlas.

Improvvisamente la quiete della foresta si frantuma. Il fumo è scomparso, sostituito da un'abbacinante pilastro di fiamme purpuree. L'aria intorno a te si arroventa, scossa da una violenta ondata di calore. Gli zoccoli di Starbrow scalciano l'aria.

Dorneryll è attaccata! Impugnando la tua lancia guidi Starbrow al galoppo, mentre con le labbra inizi a mormorare le parole di un incantesimo. Improvvisamente un gruppo di sagome contorte e bestiali sbucca dai lati del sentiero sbarrandoti la strada...

La Lama della Vendetta è un'avventura per un giocatore e un Dungeon Master, ed ha per protagonista un elfo costretto a una lotta solitaria contro le forze del male. Riuscirai a salvare le Terre di Emeral dalla distruzione? La risposta a questo e a moltissimi altri interrogativi ti attende tra le pagine di questo modulo!

Per giocare questa avventura è necessario possedere una copia delle regole Base ed Expert di D&D.

© 1984 TSR, Inc. Tutti i diritti riservati. Stampato in Italia.



8 001083 025630

