

DUNGEONS & DRAGONS®

Modulo di avventura Companion

L'Albero della Vita

di Bruce A. Heard



TSR, Inc.
PRODUCTS OF YOUR IMAGINATION™



L'ALBERO DELLA VITA

di Bruce A. Heard



Editor: Karen Martin
Cover Artist: Larry Elmore
Interior Artist: Mario Maccari
Cartographer: Tom Darden
Typography: Kim N. Lindau

Distributed in the book trade by Random House, Inc. and in Canada by Random House of Canada, Ltd. Distributed to the toy and hobby industry by regional distributors. Distributed in the United Kingdom by TSR UK Ltd.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, PRODUCTS OF YOUR IMAGINATION, and the TSR logo are trademarks owned by TSR Inc.

© copyright 1985 TSR Inc. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A.

This adventure is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or other unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of TSR Inc.

TSR Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147

TSR UK Ltd.
The Mill, Rathmore Road
Cambridge CB14AD
United Kingdom



0-88038-270-8
ISBN 394-55413-2/TSR0800

SOMMARIO

INTRODUZIONE.....	2
Ambientazione per i giocatori.....	2
Ambientazione per il DM.....	2
CAPITOLO 1 : UNA RICERCA ELFICA.....	3
Preparazione agli incontri.....	3
Incontri chiave.....	3
CAPITOLO 2: L'ARCOBALENO MAGICO.....	8
Preparazione agli incontri.....	8
Ambientazione opzionale alla campagna.....	8
Incontri chiave.....	8
CAPITOLO 3: LE TERRE ELFICHE.....	14
Preparazione agli incontri.....	14
Opzione per la battaglia finale.....	14
Incontri chiave.....	15
CAPITOLO 4: LA TORRE DI LUCE.....	24
Preparazione agli incontri.....	24
Entrare nella torre.....	24
Incontri chiave.....	24
CAPITOLO 5: IL SANTUARIO PERDUTO.....	32
Preparazione agli incontri.....	32
Sezione 1: il richiamo degli elfi.....	32
Sezione 2: il processo.....	36
Conclusione.....	38
APPENDICE.....	39

L'ALBERO DELLA VITA è un'avventura concepita per un gruppo di personaggi elfi dell'ottavo livello o con esperienza maggiore.

Questa avventura non è consigliata a Personaggi inesperti. La totale esperienza del gruppo, per questa avventura, non deve essere inferiore a 5.000.000 di PE, con un massimo di 10 giocatori.

Siccome gli elfi arrivano solo al 10 livello è più facile determinare la forza del gruppo usando i PX piuttosto che i livelli. È consigliabile utilizzare anche un druido per questa avventura.

Se il gruppo non dispone di un druido potete trovare un PNG nel capitolo 1- Tutte le scatole devono essere state lette sia dai giocatori che dal DM..

Tutti i riquadri delle mappe, i personaggi, tutte le località devono essere familiari al DM.

Tutte le caratteristiche dei mostri sono nelle tabelle in fondo al fascicolo.

Se vengono introdotti dei PNG come mostri tirate il d20 per determinare le loro abilità. Questo vale come esempio per altri casi simili.

L'ALBERO SELLA VITA è compatibile o inseribile in campagne per cui già preparate dal DM.

LA TORRE DI LUCE, IL SANTUARIO PERDUTO e la mappa del cielo possono essere utilizzate in avventure future. La terra degli elfi è a NE di Selenica e vicino al granducato di Karameikos.

Ambientazione per i Giocatori

Per tutti i boschi degli elfi, corre voce della disgrazia caduta sul clan degli elfi Feadiel.

L'albero della vita sta morendo.

Nonostante mesi di disperati tentativi sembra che l'albero dei Feadiel sia quasi appassito e abbia perso conoscenza. È stato convocato un gran consiglio fra tutti i dazi degli elfi, infine è stato deciso che gli elfi più coraggiosi e più audaci del regno andranno a cercare di scoprire la causa della malattia.

I prescelti dagli anziani per queste missioni siete voi e partirete all'alba.

Nessuno è capace di fornire delle informazioni sostanziose su quale malattia possa essere, o sulle cause che l'hanno provocata.

Comunque vi è stato detto, dal vecchio profeta del regno che alcune risposte sono nel cuore di Selinar vicino alla

tomba del primo guardiano dell'Albero del clan Feadiel. La vecchia Tonta è situata sulla riva del lago più ad ovest di Selinar.

Voi siete in possesso grandi quantità di cibo che vi hanno donato gentilmente gli elfi insieme ad una fiala di OLIO DELLA LUCE e una mappa che vi aiuterà a trovare la vostra strada.

Il cibo donato alla compagnia in vista del lungo viaggio consiste in una razione da 11 che assicura scorte sufficienti per 10 settimane invece che per 1.

Le razioni di questo tipo non si trovano sui mercati degli umani, ma varrebbero circa 300 MO.

Se i giocatori chiedono informazioni riguardo l'uso della mappa stellare, spiegate che è uno strumento utile per determinare la direzione del loro viaggio o la loro posizione rispetto ai mari o ai continenti in base alle stelle; può essere usata esclusivamente nelle notti limpide.

Se un elfo usa la mappa stellare per scoprire la posizione del gruppo rispetto a quella di Selinar, le probabilità di successo sono pari al punteggio dell'intelligenza moltiplicato per tre, più il livello di esperienza del PG. La direzione può essere individuata senza errori. La mappa può essere compresa solo dagli elfi.

Se un giocatore vuole essere un Druido, il Druido più potente della foresta invia un suo servo ad aiutare i giocatori nella ricerca per salvare quello che forse è l'albero più vigoroso.

Nonostante il fatto che i druidi siano umani e la ricerca sia essenzialmente elfica, i più anziani dell'Alfheim accettano per ovvie ragioni l'intervento dei druidi.

Ambientazione per il DM

Molto prima che il più vecchio elfo della tribù dei Feadiel nascesse, il più anziano Clan elfico affrontò la sua sorte.

Al termine di una lunga e sanguinosa battaglia, circondato dal suo patrimonio boschivo, decise di nascondere il suo Albero della Vita, le Foglie Magiche e gli Elfi, dentro le grandi querce della foresta, sperando di resistere in questo secolo oscuro.

Solo un elfo sarebbe rimasto come custode del Sacro Albero, fino al termine della propria vita, quando un altro elfo sarebbe stato risvegliato per succedere al suo predecessore. Quando l'esercito

oscuro invase la foresta, nessun elfo fu trovato vivo.

Il regno delle selve fu saccheggiato e senza saperlo molti elfi furono distrutti. Il mago che comandava le orde nere fu colpito dalla maledizione divina per aver insudiciato la terra degli elfi. Lui e tutti i suoi discendenti avrebbero vissuto una esistenza orribile, ed i loro corpi sarebbero lentamente caduti in putrefazione. Sfortunatamente, questo terribile destino avrebbe colpito anche gli elfi, in quanto tentarono di salvare le loro vite piuttosto che difendere la loro santa terra da una amara *fine*.

Mentre il vecchio custode ritornava alla foresta per riprendere il suo posto a guardia dell'albero, il pronipote del Mago, Moorkroft IV, lo catturò. Come risultato, Moorkroft IV, scoprì dove si nascondevano gli elfi, ma l'Albero della Vita rimase introvabile.

Il Mago, Moorkroft il grande alchimista, trovò un modo per estrarre il cuore delle querce in cui giacevano gli elfi ed ottenere un elisir capace di fermare temporaneamente le malattie così come il naturale processo di invecchiamento. Così, per preparare il suo elisir il Mago setacciò attentamente la foresta, alla ricerca di querce contenenti lo spirito di un elfo dormiente.

Per prolungare la sua vita, egli ora protegge la foresta e tiene lontano da essa le proprie orde, utilizzando, quando necessario l'elisir per evitare la morte.

Il Custode dell'Albero è morto e il vecchio Clan sta dormendo, esposto ad una lenta rovina.

Il loro Albero della Vita si sta appassendo gradualmente perché il suo custode non è più là a curarlo. Tuttavia le speranze non sono del tutto perse.

Il Mago sa che una famiglia del Clan è sfuggita alla sciagura siccome nessuno dei loro corpi è stato trovato morto e ora non vede l'ora di annientare quella minaccia.

I Feadiel infatti rifiutarono la cattiva decisione del Clan, presero una talea di Albero della Vita e scapparono. Essi fondarono una nuova tribù in un'altra terra e così divennero i progenitori del Clan del gruppo dei personaggi. La talea che portarono con loro sarebbe diventata un Albero della Vita adulto, la reliquia dei Feadiel.

Tuttavia la talea è magicamente legata al suo Albero Madre: così mentre questo muore lentamente, accade lo stesso all'albero figlio.

Preparazione agli incontri

Quando il gruppo è pronto alla partenza, date ai giocatori la mappa dei Giocatori 1 e consegnate la Mappa Stellare. La fortezza principale dei Feadiel è posta sulle rive di un piccolo lago nella foresta di Selinar. Il forte viene chiamato Feador.

Selinar fa parte della terra dell'Alfheim, un gruppo di grossi clan alleati per proteggere le foreste e la civiltà elfica sotto l'autorità di un unico re.

Molti potenti Druidi vivono nell'Alfheim e danno man forte agli elfi per il mantenimento del reame silvano.

Vi sono tre sentieri che partono dalla fortezza: orientale, occidentale e meridionale.

Visibili solo ad elfi e a druidi, questi ultimi sono considerati segreto militare.

Il gruppo può muoversi con la propria velocità normale, su questi sentieri; in caso contrario, il movimento ridotto a 2/3 del normale.

Se il gruppo dovesse avventurarsi nella foresta, è probabile che si verifichino incontri casuali con Mostri Erranti. Vi è un 30% di possibilità per ogni 3 ore trascorse, 20% se di notte. I mostri eventualmente incontrati sono descritti nella tabella dei Mostri Erranti a pag. 92. Se in qualsiasi occasione si presenti, un personaggio druido dovesse parlare con un animale della foresta sulla presenza di strane creature a Selinar e dintorni, l'animale dichiarerà che vi è una caverna vicino al sentiero orientale, con strani uomini ed elfi. Gli animali si riferiscono all'incontro I.

Incontri chiave

Se il gruppo non dovesse ancora annoverare un Druido fra le sue file, leggete il seguente brano ai giocatori. Quest'incontro avviene entro un'ora dalla partenza dei PG da Feador (o in qualsiasi istante riteniate opportuno svolgerlo).

Mentre vi muovete attraverso gli spessi cespugli e le alte querce che circondano Feador, sentite uno strano suono fischiante. Alcuni rami iniziano a muoversi come se il vento soffiassse, ma nessun segno o traccia può essere

individuata, anche dopo una ispezione accurata.

Siete sorpresi quando, rivolto lo sguardo al sentiero, vedete tre anziani uomini. Indossano vesti bianche come le loro barbe e capelli. Uno di loro alza un bastone di legno.

Questi druidi hanno individuato il gruppo poco dopo l'inizio della loro ricerca. Sanno della malattia dell'Albero della Vita; comunque, tentando di non intervenire direttamente nel consiglio dell'Alfheim, hanno preferito l'approccio diretto col gruppo.

Il loro intento è di associare uno di loro, Zucchini Pepo (comunemente detto Pepe) al gruppo, al fine di trovare la causa della malattia dell'Albero e guarirlo. Solo tre druidi sono visibili, Pepo affiancato da altri due. Pepo è un druido di 10° livello. Ci sono altri 13 druidi nascosti nei cespugli circostanti tutti di 6° livello.

Se il gruppo attacca i druidi, questi tentano di neutralizzare i PG usando incantesimi difensivi di rallentamento e Blocca persona, dopodiché spiegheranno i loro intenti. Se il gruppo dovesse riuscire nel proprio attacco contro i druidi, questi si ritireranno con ogni eventualità, lasciando i PG senza supporto.

Se il gruppo dovesse accettare l'offerta, Pepo si unisce al gruppo, mentre gli altri druidi torneranno al loro circolo. Per tutti i druidi eccetto Pepe, riferitevi alla tabella dei mostri a pag. 90.

Zucchini Pepo

Druido neutrale di 10° livello

Fo: 13 In: 14 Sa: 16 De: 13 Co: 15 Ca: 17

CA: 4, Attacchi: Bastone dei druidi +3 (1d6+4), Punti ferita: 46, TS: Chierico di 10°, Movimento: 36(12)m

Incantesimi: Pepe memorizza solitamente i seguenti incantesimi, compresi quegli incantesimi dategli dal Bastone dei Druidi.

1° livello: Cura Ferite Leggere, Fuoco Fatuo, Luce Magica (x2), Localizzare.

2° livello: Blocca Persone (x2), Silenzio in 3m, Parlare con gli Animali, Torci Legno

3° livello: Evoca fulmini, Cura Malattie, Crescita Animale, Colpire.

4° livello: Cura Ferite Critiche, Neutralizzare Veleni, Porta Vegetale.

5° livello: Controllo dei Venti, Sciame d'Insetti.

Oggetti magici: Armatura di cuoio +1, Stivali della levitazione, Bastone dei druidi (25 cariche), Pozione d'Invisibilità.

Pepe ha un odio quasi patologico per qualsiasi cosa utilizzi armi a soffio: Draghi, Chimere, Gorgoni, Mastini Infernali, ecc. Percorrerà anche grandi distanze per distruggere simili creature o se a conoscenza della loro vicina esistenza.

A. L'ombra del Demone Rosso

Usate quest'incontro non appena il gruppo lascia il villaggio del Clan, uscendo dalla vista degli elfi.

Poco dopo aver lasciato il villaggio scoprite di... essere tornati, all'entrata!

Siete certi di aver preso il Sentiero giusto, ma nonostante tutto, il villaggio è dinnanzi a voi. Improvvisamente notate che gli alberi sono stati bruciati fino alle radici e che la maggior parte del luogo selvaggiamente devastata.

Una donna elfa cade ai vostri piedi. Il suo braccio sinistro mostra le ossa incenerite che biancheggiano, in contrasto con la carne viva. Alza lo sguardo su di voi e grida:

- Perché..., perché ci avete abbandonati..., non dovevate lasciarci, il demone rosso ci ha schiacciati!

Ora guardate, guardate ciò che rimasto di Feador! Vi imploriamo, restate e salvateci! -.

Impressionati, udite il suo eco mentre il villaggio scompare lontano. Tutto ciò che resta sono le grandi querce di Selinar ed il sentiero che stavate seguendo.

Questa scena è il risultato di incantesimi di Creazione Spettrale e Ventriloquio. È stato tutto quanto creato da Sulfar, un grosso drago rosso trasformato in un elfo, tuttora invisibile nascosto su un albero vicino. Se ciò dovesse accadere di notte, i PG non lo potranno individuare, in quanto i rettili sono a sangue freddo. Sulfar possiede un Anello Accumula Incantesimi, che aumenta le sue potenzialità magiche.

Incantesimi di Sulfar (inclusi quelli nell'anello)

1° Livello: Charme (x2) , Ventriloquio (x3)

2° Livello: ESP, Invisibilità (x2), Creazione Spettrale (x4)

3° Livello: Chiaroveggenza, Blocca persona (x2)

4° Livello: Terreno Illusorio (x2), Autometamorfosi (x2)

L'anello di Sulfar contiene: Invisibilità, Creazione Spettrale (x3), Terreno Illusorio, Autometamorfosi.

Moorkroft mandò Sulfar per osservare la condizione generale a Feador. Comprendendo cosa sta cercando il gruppo, Sulfar li ha seguiti ed ha usato i suoi incantesimi per sviarli. Utilizzando gli incantesimi di Creazione Spettrale contenuti nel proprio anello, Sulfar può creare illusioni interpretabili come presagi.

Svolgete uno dei "presagi" dopo che i PG hanno fatto i primi tre incontri a Selinar

PRESAGIO 1: Sulfar usa una semplice **CREAZIONE SPETTRALE** per creare lo visione di un gatto nero che attraversa la strada ai PG. Se il gruppo segue il gatto, dietro ad un cespuglio, troverà il corpo di un elfo ucciso da diversi giorni (da Sulfar). Il suo corpo in putrefazione porta i segni di grossi artigli. La mano dell'elfo giace vicino ad un confuso messaggio:

"Tomba dell'antico... Demone rosso... tradimento...."

Il messaggio è un indizio falso posto da Sulfar per sviare il gruppo.

PRESAGIO 2: Sulfar usa un incantesimo di Ventriloquio per imitare quella che un elfo crederebbe la voce della foresta. Il gruppo la può sentire sussurrare come il rumore delle foglie nel vento:

"Non hanno ascoltato i nostri avvertimenti... lasceranno i loro fratelli al Demone Rosso... Solo il grande Colui che Tutto Vede può aiutarli ora. Se solo potessero tornare indietro al Demone Rosso.. Guarda, eccoli che fuggono come già fecero i Feadiel."

Se il gruppo tenta di parlare con la voce, Sulfar tenterà di convincerne i membri ad andare alla locazione O e chiedere l'aiuto della Guardia Oscura. Spera che il gruppo si scontri con la Guardia Oscura (incontro G).

PRESAGIO 3: Sulfar utilizza una Creazione Spettrale per creare un falso arcobaleno; l'area attorno è stata precedentemente coperta da un Terreno Illusorio, in modo che sembri una piccola radura. In realtà, non è altro che un calanco profondo circa 6m situato all'interno della foresta.

Chiunque entri nell'arcobaleno, cade dal bordo del calanco e subisce 10d6 di danno a causa della roccia ruvida. Se nessuno cade nel finto arcobaleno l'illusione muta e mostra la caduta dei PG in un pozzo oscuro, con un'espressione folle di terrore dipinta sui loro volti. L'arcobaleno si trasforma poi, nel volto orribile di un terribile Demone Rosso, che si dissolve in lontananza con un ghigno sulle labbra. Le allusioni al Demone Rosso sono il modo con il quale Sulfar si riferisce a se stesso.

Potete aggiungere altri presagi a vostro piacimento, altrimenti Sulfar ritorna alla locazione O e si nasconde sulla cima del colle, proprio al di sopra dell'entrata della caverna incontro O

B. Una Banda di Spiritelli

Quest'incontro accade una sola volta, ignoratelo se l'avete già svolto.

Mentre il gruppo sa muove lungo il sentiero, i suoni di una lotta e richieste d'aiuto echeggiano a lato, oltre i cespugli.

Fra tre tronchi d'albero, è possibile vedere sei creature, alcune sono lupi, altre metà lupi, metà uomini, che ringhiano e mordono l'aria davanti ad un piccolo gruppo di spiritelli prigionieri delle maglie di una spessa rete. Gli spiritelli tentano di punzecchiare le dita delle creature con le loro piccole spade, mentre chiamano aiuto. Questi lupi mannari stavano per intercettare il gruppo, quando sono incappati in una banda di spiritelli. Cercando di divertirsi, le creature hanno giocato qualche brutto tiro ai licanthropi, che irritati a morte, hanno volto la loro ferocia contro gli spiritelli.

Ci sono 5 lupi mannari ed un capo, provvisto di rete da utilizzare contro gli aggressori. Se il gruppo neutralizza i licanthropi e libera gli spiritelli, questi offriranno il loro aiuto agli elfi. Se i PG parlano della malattia dell'Albero delta Vita, gli spiritelli affermeranno che farebbero bene a fare una chiacchierata con il Vecchio Re della foresta (incontro C), in quanto questo dovrebbe sapere che cosa non va nell'Albero Sacro.

Gli spiritelli non sanno dare una descrizione esatta del Vecchio Re, dando spesso raffigurazioni contraddittorie. Il Vecchio Re è un Uomo Albero che, a detta degli spiritelli, sembra un "gigante con una cespugliosa barba verde e grosse brutte rughe ovunque."

Se il gruppo decide di vedere il Vecchio Re, gli spiritelli si uniranno allegramente ai PG, chiamando altri di loro e indicando la strada da seguire. Piccoli scherzi innocenti vivacizzeranno il viaggio, finché il Vecchio Re non li scaccerà.

Alcuni scherzetti potranno riguardare l'incollare le spade alla loro guaina o far diventare gli stivali così appiccicosi da raccogliere strati di foglie sotto le suole. Senza che il possessore se ne accorga, sul suo elmo potrebbe spuntare un variopinto mazzo di fiori.

Se il gruppo riesce a catturare uno dei licanthropi vivo, ritornerà alla forma umana. Sulla sua fronte sarà così visibile un simbolo: un occhio con una luna nera sullo sfondo. Se viene interrogato, guardate l'incontro F per vedere quali informazioni possono essere ottenute dal prigioniero. In qualsiasi caso, il

prigioniero chiede pietà ed aiuto per la sua terribile malattia.

Se il gruppo torna alla fortezza per avvisare la gente di un possibile contagio di licanthropia, dovrebbe essere premiato con 500 PX per personaggio.

Il druido ha il 20% di possibilità di trovare 1d6 frutti di Belladonna, per ogni intero giorno di ricerca.

C. Il Vecchio Re della foresta

Se il gruppo non è accompagnato dagli spiritelli, leggete solo il secondo paragrafo.

Man mano che il gruppo si muove lungo un tranquillo torrente di acqua pura, gli spiritelli diventano sempre più eccitati. Improvvisamente uno di loro esclama: - Il vecchio Re è qui! -

Gli spiritelli si arrestano, immobili e silenziosi

Cinque orchi morti giacciono a terra i loro elmi sono deformati ed i loro crani spappolati sull'erba. Il simbolo dell'occhio malvagio campeggia sui loro scudi.

Il vecchio Re della foresta non è altro che un antichissimo Uomo Albero. È in piedi, assolutamente immobile, davanti alle proprie vittime, mentre vi osserva.

Se i PC stanno trasportando un prigioniero (dall'incontro E), l'uomo albero lo percuote violentemente alla testa firmando così definitivamente la sua fine. In questo modo, il gruppo incontra il Vecchio Re.

Se il gruppo non dovesse avere prigionieri (o se sono già stati uccisi), l'uomo Albero si scrolla per un istante, per poi accogliere calorosamente il gruppo.

Appena viene menzionata la malattia dell'Albero della Vita, il Vecchio Re dichiara che la malattia deve provenire dalle sue più profonde radici. In quanto magico ed antico, le radici non debbono essere per forza materiali ma spirituali. Conseguentemente, il gruppo deve cercare le origini dell'Albero della Vita o delle sue radici per poterle scoprire la malattia e guarirla.

L'uomo albero non conosce il modo per giungere alle radici spirituali di un Albero della Vita, comunque conosce una strada magica per permettere di raggiungere qualsiasi luogo desideri, anche se la conoscenza non è esatta. Il Vecchio Re dice che una Volta ogni 100 anni o suppergiù, appare, nelle vicinanze di Feador, un Arcobaleno Magico. Il luogo preciso è una cascatella a nord-ovest della fortezza del Clan.

Se i personaggi si affrettano, possono ancora entrarvi in tempo, in quanto sta per materializzarsi. L'Arcobaleno Magico ha il potere di raggiungere qualsiasi luogo, sia reale che mistico, desiderato da chi ne scopre il segreto.

D. La Cascata dell'Arcobaleno Magico

Man mano che vi avvicinate ad un basso colle, i canti degli uccelli ed i suoni naturali della foresta sono ovattati dal frastuono di una cascata. La cascata scaturisce in cima ad una piattaforma rialzata di roccia e cade a formare un piccolo laghetto alle pendici della collina.

Una nebbiolina finissima si alza dal laghetto ed i raggi del sole sembrano giocare con piccoli archi di colori nell'aria.

Quando il gruppo arriva alla cascata, un manipolo di 12 Spiritelli Acquatici li sta osservando da sotto la superficie del lago. Dopo qualche istante gli Spiritelli Acquatici useranno i loro poteri di Charme sul personaggio col punteggio di Carisma più alto, possibilmente elfo maschio. Se la vittima fallisce il TS, tenderà in tutti i modi, anche combattendo con chi intralcia la strada, di entrare in acqua e rimanere con gli Spiritelli Acquatici. Se la vittima effettua il proprio TS, gli Spiritelli Acquatici rimarranno sott'acqua a guardare il gruppo, ma l'Arcobaleno non apparirà.

Il gruppo può chiamare uno Spiritello Acquatico alla superficie per parlargli. Questi acconsente a liberare la vittima dallo Charme, ma vuole un oggetto magico decente in cambio, meglio se utilizzabile sott'acqua.

Altrimenti, se il gruppo parla dell'arcobaleno magico, lo spiritello acquatico dice che sta per apparire. Comunque, se i personaggi vogliono entrarvi, un personaggio dovrà diventare schiavo degli spiritelli acquatici per un secolo. È chiaramente un trucco, lo spiritello sta solo tentando di levarsi il capriccio, soddisfacendo le proprie tendenze. Il gruppo può decidere di correre il rischio ed aspettare l'Arcobaleno.

Indipendentemente dalle azioni dei PG, l'arcobaleno comparirà a mezzogiorno (il giorno dopo, se è già trascorso). Quando l'arcobaleno compare, un raggio di luce bianca forma un piccolo ponte che conduce dalla riva del lago alla base dell'arco. È solido e permette al gruppo di entrare nell'arcobaleno. Se il gruppo decide di entrare nell'arcobaleno, andate al Capitolo 2: L'ARCOBALENO MAGICO.

E. L'antenato

Nel mezzo di una tranquilla raduretta, vicino alle rive di un placido fiume, si erge un altare di marmo bianco. Viticci ed altre erbe rampicanti vi crescono sopra, coprendo parzialmente antiche rune elfiche sui lati. Una volta decifrate, le rune dicono: Riposa in pace, Fillindyl Feadiel, in quanto guida a una nuova vita per noi. Se il gruppo rimane nella zona anche a notte fonda, leggetegli il seguente paragrafo:

L'area diventa lentamente silente, quasi che il fiume abbia remato il proprio corso e le foglie si siano congelate sui rami. L'altare inizia ad emanare una soffusa luce bianca, mentre la figura di un vecchio uomo con un'antica corona elfica in testa ed una lanterna in mano si materializza davanti ad esso. Alza una mano traslucida e si muove verso di voi.

L'Altare vicino alla riva è posto sopra la tomba di Fillindyl Feadiel, il primo sovrano del clan dei PG. Sa che il loro Albero della Vita è parte di quello che vive nella antica terra degli elfi,

comunque ha poco tempo per comunicare coi PG.

Può apparire solo alla notte, con grande sforzo volontà. Nonostante normalmente non sia un'Anima Persa, si materializza sul primo piano come Sudario Legale parlare per brevi istanti. Se il gruppo rimane vicino all'altare durante la notte, Fillindyl apparirà loro e, se non vi saranno reazioni ostili, comunicherà loro il proprio messaggio. Se il gruppo fugge o attacca, egli tenterà di paralizzare almeno un membro per potergli dare il proprio messaggio.

Non abbiate paura figlioli, il sangue delle vostre vene è dei miei cugini. Ascoltate ciò che vi dico, perché Feador è in grave pericolo.

Il Tiranno ha scoperto le nostre lande o progetta la nostra fine, come quella dell'Alfheim stesso!

Il nostro Albero Sacro è soggetto a una forza malvagia. Cercate la collina vicino al sentiero meridionale, scovate le spie ed entrate nella fonte del Caos. Solo allora la mia profezia si avvererà e il nostro nome ritroverà l'onore da tempo perduto.

Dopo aver detto questo, Fillindyl scompare (liberando i paralizzati) e non tornerà in nessuna circostanza.

Se i PG scavano nella tomba, scoprono che i resti del loro antenato si sono da tempo disintegrati. Nella tomba può essere recuperato un vecchio cilindro porta pergamene, che contiene solo una pagina apparentemente strappata da un libro. La pagina rivela le seguenti informazioni:

... Questo è ciò che la luca delle stelle mi ha rivelato. Con tremendo dispiacere, la verità affiorò alla mia mente: a dispetto di tutto ciò che potevo dire o fare, il destino del nostro clan era segnato. Ordinai ai miei figli di scappare e rifiutare la follia degli altri.

Invero fuggimmo, vergognosamente disse qualcuno. La parola tradimento rimase sulla bocca degli anziani. Ma non scorderemo i nostri amatissimi cugini, perché le stelle affermano che un giorno i più coraggiosi fra i Feadiel torneranno alla terra benedetta e spezzeranno

maleficio divino. Così il pezzo mancante sarà...

La natura della maledizione divina non è specificata, proprio come non lo è il destino del clan.

F. Un branco di lupi

Un ululato lontano ricorda, a chi se lo fosse dimenticato, i misteri che vi stanno osservando dal profondo del bosco. Come un eco distante, altri rispondono alla lontana chiamata, molto più vicini, e circondano il gruppo. Già i ringhi ed i latrati soffocati si avvicinano, stringendosi come i nodi invisibili di una rete letale.

Prima che il gruppo possa reagire, è già circondato.

Il gruppo ha 5 round a disposizione per prepararsi a combattere, dal momento in cui odono gli ululati al momento in cui sono attaccati.

Il branco consiste di Lupi Neri addestrati (3 per ogni membro del gruppo), 6 Mastini Infernali e 2 Lupi Mannari che guidano il branco.

Ogni personaggio viene attaccato da 3 Lupi Neri, che saltano addosso per morsicare e attaccarsi alle mani del PG per poterlo atterrare o immobilizzare (in questo caso, mirano ai piedi). Un TXC che permette di colpire la CA del PG con almeno 2 punti di margine indica che il lupo è riuscito ad attanagliare il polso del personaggio.

Un morso riuscito infligge metà danno per ogni round durante il quale il PG tenta di liberarsi.

Un controllo di Forza riuscito, indica che un personaggio ha liberato una mano.

Una volta immobilizzato un PG, un Mastino Infernale utilizzerà la propria arma a soffio a distanza ravvicinata.

Un Lupo Mannaro usa una rete, in caso che alcuni PG resistano ai Lupi Neri.

L'altro rimane fuori dalla lotta ed è pronto a fuggire se le cose dovessero volgersi a suo sfavore. Gli ordini sono di annientare il gruppo e di riferirlo alla Guardia Oscura.

Ci sono 5 pattuglie simili a Selinar, se i PG le incontrano tutte, ignorate simili incontri successivi.

Prigionieri: se il gruppo dovesse far prigionieri per acquisire qualche informazione, questi ultimi mentiranno sulle loro origini e sul motivo per il quale sono nell'Alfheim.

Tutte le creature inviate a Selinar portano i marchi degli occhi malvagi sulla loro fronte e sono sotto gli effetti di un potente Charme lanciato e controllato dal capo delle spie. È necessario l'uso di magie per ottenere informazioni attendibili.

Credono che il capo delle spie (Incontro G) domini un'antica terra e che loro siano stati portati qui attraverso un portale magico per distruggere Feador. Credono anche che la spia, che loro chiamano Colui che Tutto Vede, controlli la grande armata alla quale appartengono. Sanno anche che Colui che Tutto Vede è, in questo momento, nella caverna aspettando i rapporti delle altre pattuglie inviate a Selinar.

Se gli viene chiesta la descrizione del loro capo, affermeranno che si tratta di un gigantesco uomo con un occhio solo.

Se un licanthropo viene chiuso in un angolo o catturato quando non vi sono altre creature attorno, chiederà immediatamente aiuto e pietà per la sua abominevole malattia.

O. La Guardia Oscura

La Guardia Oscura risiede in una caverna sul lato S-E di un colle, osservando il sentiero meridionale degli elfi. Quando il gruppo raggiunge la caverna, leggete il seguente testo:

Una creatura umanoide di dimensioni gigantesche e con un solo occhio è seduta su un trono rozzamente scolpito nella pietra al centro della caverna. Al lato opposto di questa caverna circolare, proprio dietro al trono, intravedete un passaggio colmo di strana nebbia luminosa.

La Guardia Oscura non altro che un Beholder nascosto dall'illusione

permanente di un ciclope, il cui occhio coincide con l'occhio centrale dell'essere. L'illusione scompare quando viene colpita per la prima volta, altrimenti è permanente.

La Guardia Oscura è pagata da Moorkroft IV per spiare e raccogliere informazioni su Feador. Questo mostro è il capo di tutte le pattuglie inviate alla foresta elfica di Selinar. Moorkroft IV gli ha promesso la guida delle truppe, che distruggeranno l'Alfheim ed oltre e che potrà tenersele, se desidera. Il Beholder è un megalomane e sta progettando di rivoltarsi contro il mago al tempo della successione di dinastia.

La Guardia Oscura parlerà al gruppo e farà finta di allearsi contro il Demone Rosso, per poi distruggerli quando meno i personaggi se lo aspettano.

Nel frattempo, Sulfar il Drago Rosso Grande (incontro A) si è nascosto sul colle, tra le rocce. Ha aspettato che il gruppo entrasse nella caverna ed ha bloccato l'uscita. Attaccherà solo se il beholder è in pericolo o se i PG tentano di uscire dalla caverna. Sulfar non userà il proprio soffio, temendo di bruciare la Guardia Oscura, ma una volta morto il Beholder, lo userà due volte, per poi fuggire nuovamente.

Il Beholder non si arrende e lotta fino alla morte, inoltre non svelerà nulla sul mago o sulla Torre di Luce.

Il passaggio tenebroso dietro l'illusione del ciclope è il portale magico per La Torre di Luce (capitolo 4) ed è l'unico modo per sfuggire al soffio del Drago.

La Voragine fra le due locazioni può essere attraversata in 1d10 ore. È probabile che avvengano incontri, la possibilità è del 35% per ogni ora durante la quale il gruppo rimane nella voragine.

Moorkroft IV verrà immediatamente a conoscenza della presenza dei PG nella Voragine. Non appena saranno entrati nella Torre di Luce, Moorkroft IV disattiverà il cancello magico.

Sotto il trono del Beholder vi è uno scompartimento segreto che contiene 5000 mo, 850 mp e una pozione di Trasforma Pietra in Carne.

H. La squadra di infiltrati

Appena oltrepassata la curva della riva incontrate sei giovani elfi di Feador. Stanno camminando sulla banchina fangosa lasciando, con noncuranza, impronte dietro di loro mentre parlano e ridono.

Questi giovani elfi di Feador sono in realtà Metamorfosis inviati dalla Guardia Oscura per infiltrarsi a Feador, carpire informazioni preziose, sabotare le difese della fortezza e catturare persone chiave del Clan.. Uno di loro ha con sé una pozione di Velocità.

Appena incontrato il gruppo, i Metamorfosis saluteranno calorosamente i loro "vecchi amici" e parleranno con loro. Uno di loro chiederà ai PG se può unirsi al gruppo, giustificandosi dicendo che sarebbe un grande onore combattere al loro fianco. Gli altri diranno che, nonostante la voglia di fare lo stesso, devono tornare alle loro famiglie alla Fortezza. Se il gruppo scopre la vera natura dei Metamorfosis, cinque di loro restano a lottare mentre uno sfugge bevendo la pozione velocità e tentando di tornare alla propria tana (incontro I). I metamorfosis sono stati attivi per una settimana circa ed hanno raccolto alcune informazioni. I resti delle loro vittime e i risultati del loro lavoro, sono nella loro tana (incontro I).

Se il gruppo segue le loro tracce, terminano alle pendici della collina a S-O, vicino all'area dell'incontro F. Il gruppo dovrebbe essere in grado di seguire le tracce dei fuggitivi, sia all'incontro O che a quello I.

I. Un nido di spie

Se i personaggi seguono il sentiero orientale, possono udire ad un certo punto, un orribile grido, in qualche modo soffocato, provenire dal colle.

Al lato opposto di questa caverna di piccole dimensioni vi è un grasso uomo molto brutto che tiene in mano una sbarra di ferro arroventata. Riconoscete il vecchio saggio di Feador, col corpo costellato di ustioni e

bruciature, sdraiato e legato sul pavimento sporco. Il torturatore tiene il proprio piede premuto sulla gola del saggio, evitando così altri urli.

Il grassone è un Verro Diabolico, capo dei sei Metamorfosis dell'incontro H e porta il simbolo dell'occhio maligno sulla fronte.

Sta tentando di ottenere informazioni sull'ubicazione della tomba di Fillindyl Feadiel (incontro E).

Se il sesto Metamorfosis dell'incontro non è stato intercettato prima, adesso è seduto vicino al fuoco ad arroventare le punte di una molla da camino.

Il vecchio saggio di Feador conosce l'identità dei quattro traditori che lo hanno rapito la notte precedente, ma non sa che sono Metamorfosis.

I corpi di sei giovani elfi sono sepolti sotto una pietra nella caverna, vicino al camino. Sulla pietra è posta una mappa dei tre sentieri di Selinar, tenuta ferma da quattro pietre.

Il Verro Diabolico indossa un Anello Respingi Incantesimi. Durante il combattimento, vi è un 10% di possibilità che una pattuglia di licantropi arrivi per fare rapporto al Verro. Tenteranno di sorprendere il gruppo.

Se qualcuno di loro viene catturato, consultate l'incontro F per le risposte ad un eventuale interrogatorio. Se il gruppo non ha ancora distrutto la banda dei Metamorfosis, questi tenteranno di sorprenderli, mentre ispezionano la caverna o interrogano il Verro diabolico.

Uno di loro si tramuta nella donna elfica che è apparsa ai PG in uno dei finti presagi e gli altri in giovani elfi. Il loro obiettivo è di ingannare il gruppo per attaccarlo di sorpresa.

Se una qualsiasi di queste creature dovesse essere catturata ed interrogata, le risposte possibili sono descritte nell'incontro F.

Preparazione agli incontri

L'Arcobaleno Magico è la creazione di un'antica divinità da tempo dimenticata. Al tempo dei progenitori dei Feadiel, il vecchio Clan conosceva la sua esistenza. Grazie alle conoscenze astrologiche di Fillindyl la famiglia Feadiel poteva prevedere dove sarebbe apparso questo arcobaleno. Così, quando si rese necessario, furono in grado di entrarvi e scappare dalla loro antica patria.

L'arcobaleno appare come un normale arcobaleno, tuttavia nasconde proprietà magiche incredibili, che solo pochi conoscono e sono in grado di sfruttare. L'interno dell'Arcobaleno è una dimensione a sé stante, abitata da potenti creature. Alcune di loro sono state poste lì dal creatore dell'Arcobaleno, mentre altre sono visitatori stabilitisi al suo interno per vivere in pace. A volte chiedono un dazio ai viaggiatori per permettere il transito attraverso la propria zona, altre volte semplicemente li ignorano o li scacciano in malo modo.

All'interno di qualsiasi luogo descritto in questo capitolo, tutte le strutture principali (cioè le mura) sono immuni a qualsiasi danno, sia fisico che magico, procurato da mortali. Similmente, qualsiasi incantesimo d'aiuto al movimento fallirà miseramente ed automaticamente, con un suono fastidioso. Le stesse limitazioni vengono applicate ad oggetti ed armi con simili poteri. Se si usa un incantesimo di *Individuazione del magico*, tutto irradia un'aura di potente magia.

Ambientazione opzionale alla campagna

Se l'esistenza di un simile arcobaleno può essere utile all'interno della vostra campagna, seguite le seguenti linee guida:

- L'arcobaleno appare in molti posti, ma solo per pochi minuti (1d6 minuti) e non ricompare mai nello stesso punto prima di un secolo;
- Se atterra nella stessa regione, comparirà sicuramente a più di 16

km di distanza dal punto in cui è apparso l'ultima volta;

- Un astrologo esperto (mao di 10° o elfo con l'abilità generale Astrologia) può prevedere dove arriverà l'arcobaleno usando una mappa stellare identica a quella dei PG. Le possibilità di successo sono pari a 1% per livello +1% per ogni punto d'Intelligenza. Se il tentativo fallisce tiro segreto del DM per più del 50% la predizione sarà falsa. Se il lancio riesce, l'astrologo troverà un punto entro 80 km dalla propria posizione corrente dove atterrerà l'Arcobaleno ed il momento e la posizione verranno determinati casualmente nel seguente modo:

Tempo: 2d100 giorni (1d10 ore dall'alba)

Distanza: 4d20 km di distanza.

Direzione: 1d8 (N, NE, E, SE, S, SO, O, NO)

Il tempo impiegato per determinare i risultati dei calcoli di 2d10 di ore, comunque se si ha fretta, il modo migliore è lanciare un incantesimo di Desiderio. In nessun modo la magia normale può influenzare l'arcobaleno.

Incontri chiave

1. Il ponte di Luce

Dopo che il sole ha giocato con piccoli archi colorati nell'aria nebbiosa per alcune ore, è apparso un enorme Arcobaleno. Un piccolo ponticello di luce scintillante appare, partendo dalla posizione del gruppo e, dopo aver descritto un archetto sull'acqua, giunge alla base dell'Arcobaleno. Comunque, non vi è alcuna apertura o non sembra esservi dove il ponte incontra la base.

Nonostante l'Arcobaleno ed il ponte impieghino quasi un turno per materializzarsi, rimangono visibili per soli 1d6 minuti. Se il gruppo dovesse esitare, dichiarate che l'Arcobaleno sta lentamente scomparendo.

Il gruppo può sempre camminare sul ponte, se materiale, anche se non è più visibile. Se i PG osservano un membro del gruppo muoversi verso l'arcobaleno, lo vedranno scomparire gradualmente finché non sia entrato del tutto.

Quando gli avventurieri toccheranno la superficie dell'Arcobaleno, in realtà tridimensionale, verranno risucchiati dentro. La sezione trasversale dell'arcobaleno appare cilindrica agli osservatori esterni. Una volta all'interno, non c'è modo di uscire se non scoprirne il segreto (incontro 2).

2. Le Sfere Cromatiche

Dopo aver attraversato la superficie esterna dell'arcobaleno, apparite all'interno di un'enorme sala triangolare, molto più grande di quel che sembri dall'esterno. La sala ha la forma di un prisma cristallino che parte dal pavimento e si innalza verso il cielo, come un infinito tubo triangolare curvo. Sotto i vostri piedi, l'immagine di Selinar si rimpicciolisce e si mescola al grigio-bianco delle nuvole sopra la terra. La vista delle nubi viene presto sostituita da sette grossi punti di colori differenti sul pavimento nero.

Ciò che più vi colpisce è la presenza di centinaia di sfere colorate traslucide che svolazzano per la stanza. Hanno gli stessi colori dei setti punti sul pavimento. Volano con calma attraverso la stanza, scontrandosi delicatamente le une con altre o contro le pareti cristalline, come palloni di luce.

L'Arcobaleno ha lasciato Selinar e i personaggi sono ora intrappolati al suo interno, a diversi chilometri di altezza. Rimarranno al suo interno finché non ne scopriranno il segreto: solo allora atterrerà in qualche luogo.

L'interno dell'Arcobaleno viene considerato come spazio extra-dimensionale. Qualsiasi creatura di apertura alare maggiore di 60 cm non può volare, a causa dell'affollamento di sfere cromatiche. Se viene creato un forte vento, le sfere rimbalzeranno furiosamente fra loro. Nonostante sia innocuo, quest'effetto impedirà i lanci

d'incantesimi fino a quando non cessa il vento.

Le sfere levitanti sono magiche e sufficientemente grosse per trasportare un personaggio con relativo equipaggiamento. Un personaggio può cavalcare una sfera semplicemente arrampicandovisi sopra (o legando la propria cavalcatura a due sfere). Una volta fatto ciò, le sfere inizia a salire col proprio cavaliere verso il prisma, aumentando la propria velocità. La superficie della sfera è morbida e permette un buon appiglio.

Se i PG non pensano di arrampicarsi sulle sfere in alcun modo, aiutateli facendogli spuntare sotto una sfera, che li porterà gentilmente a fare un giro per il prisma.

Ci sono sette colori differenti, in questo ordine (l'ordine dei colori è fondamentale ed importantissimo per lo svolgimento di quest'incontro, tenetelo a mente): rosso, arancio, giallo, verde, blu, indaco e viola.

I PG possono scegliere la sfera del colore che più gli aggrada. Dopo qualche istante, qualsiasi sfera con cavaliere inizia una corsa da un estremo all'altro del prisma finché ha un passeggero. Le sfere non rallentano, né si fermano o retrocedono a metà del volo.

Ambo gli estremi del prisma sono identici, con sette punti colorati. I personaggi devono mirare il punto dello stesso colore della propria sfera (con un controllo di Destrezza): ogni volta che colpiscono il punto esatto, le loro sfere passano al colore successivo (da rosso ad arancio, da arancio a giallo ecc.).

Quando una sfera viola colpirà finalmente il punto viola, la sfera rimbalzerà via e il cavaliere scomparirà all'istante, per poi riapparire in 3.

Se il cavaliere manca il punto, la sfera rimbalza indietro assieme al cavaliere e passa al colore precedente (arancio a rosso, rosso a viola ecc.). Allo stesso modo, la sfera acquista sempre più velocità, penalizzando così di 1 punto (cumulativo). il controllo di Destrezza successivo.

Se i PG non dovessero pensare a controllare la loro sfera, fate sì che osservino gli effetti del rimbalzo scegliendo un punto a caso.

Eventualmente una sfera viola con cavaliere può colpire un punto viola, facendo scomparire il cavaliere.

Ai cavalieri è permesso cambiare sfera durante il volo con un controllo di Destrezza riuscito. Se il tentativo fallisce, il cavaliere cade su un'altra sfera determinata casualmente.

Un cavaliere potrebbe farlo per cercare una sfera più lenta o per scegliere un colore più vicino al viola. Se un personaggio rimane sulla stessa sfera e la penalità di velocità ha raggiunto il suo punteggio di Destrezza, la sfera esploderà in un bagliore luminoso, infliggendo 2d20 di danno al cavaliere e facendolo cadere su di un'altra sfera a caso.

Lo stesso può essere fatto infliggendo un solo Pf a sfera. I personaggi svenuti continueranno a ruzzolare da una sfera all'altra, finché non verranno prelevati da visitatori. Se un membro del gruppo vuole recuperare un personaggio svenuto, deve poter prendere il corpo da una sfera.

3. I Presagi pietrificati

Leggete il seguente passaggio ai personaggi che sono riusciti a colpire il punto viola con una sfera viola.

Le sfere cromatiche scompaiono e vi ritrovate in una stanza ovale. Le pareti, il pavimento ed il soffitto a cupola sembrano fatti di luce pura solida, che splende delicatamente cambiando colore. All'altro estremo della stanza si ergono tre strane statue, ognuna delle quali irradia una forte luminosità.

Il dettaglio delle statue è eccezionale, nonostante sembrino formate da un complesso di creature differenti.

La statua a sinistra brilla di luce rossa. Sembra esserci il torso di un guerriero che mena fendenti con un'enorme spada a due mani contro tre umanoidi terrorizzati. Fra di loro appare un'altra creatura dalle lunghe antenne.

La statua di mezzo emana una luce gialla e sembra composta da una congestionata massa di arti corti, barbe e tozzi corpi rotondeggianti.

La statua a destra emana una luce blu. Sembra essere una bellissima donna con quattro tentacoli che si dipartono dalla schiena. La parte inferiore del corpo sembra felina con otto zampe artigliate più che gambe umanoidi.

Alla base di ogni statua è scritto un piccolo brano.

Statua rossa: ATTRAVERSO IL ROSSO, SANGUE SARÀ VERSATO!

Statua gialla: ATTRAVERSO L'ORO, BRUCIA IL FUOCO INFERNALE!

Statua blu: ATTRAVERSO IL BLU, VI E' IL RIPOSO ETERNO!

Oltre, appare un passaggio chiuso da una tenda che emana un'abbacinante luce bianca.

La tenda di luce dall'altro lato della stanza non ha altri effetti se non quello di impedire la visione della stanza successiva.

Ognuna delle statue è una composizione di diverse creature vittime del segreto dell'Arcobaleno. Sono state teletrasportate qui e pietrificate, come avvertimento ad altri visitatori incontro A.

Se il gruppo tenta di riportarli alla normalità con un incantesimo *Pietra in Carne*, tutte le creature che compongono la statua normalizzata si separeranno e tornerà la vita nei loro corpi.

La prima statua rossa è formata da una Mujina, che stava cacciando tre Orchi indifesi quando entrarono assieme nell'alcova rossa dell'area 4. Sono stati teletrasportati in questo luogo e congelati nella loro posizione ultima.

La Mujina era una spia inviata da Moorkroft I prima del suo antico assalto alle Terre Elfiche. Essa ha tentato di seguire i Feadiel nell'Arcobaleno, ma non sembra essere stata così fortunata. Gli orchi erano seguaci ribelli della Mujina e non volevano entrare nell'arcobaleno, così la Mujina stava per risolvere il tutto nel modo più tradizionale. L'altra creatura è un Rugginofago errante dell'area 4b.

Se il gruppo li riporta alla normalità, la Mulina attaccherà immediatamente gli orchi fingendosi loro nemica e si mostrerà poi ansiosa di unirsi ai PG e ultimare il proprio compito, ovvero la

distruzione del Clan. Il rugginofago invece si sposterà subito verso la quantità di metallo più vicina.

La seconda statua contiene un gruppo di sette nani, tra i più avari e litigiosi della loro specie. Quando lessero la parola oro alla base della statua, impazzirono e corsero immediatamente nell'alcova gialla dell'area 4.

Se vengono riportati, alla normalità, vi è una piccola rissa punteggiata da una serie di: "Lasciatemi andare per primo! No, io! Ci sono arrivato per primo... Sono il tuo capofamiglia, ho diritto di... non spingete!!" Questo continuerà fino a quando uno di loro non si accorgerà di essere osservato.

I nani non sono ostili, sono solo uno dei peggiori esempi della loro razza: avari, rumorosi, maleducati e permalosi quanto toni.

Vorrebbero unirsi al gruppo finché non verrà raggiunta la terra degli elfi, dopodiché andranno per la loro strada. Questi nani, tutti di 5° livello, sono combattenti coraggiosi, ma si trovano ad essere piuttosto imbarazzati quando si tratta di orgoglio e tesori. Hanno la tendenza di perdere il controllo quando si parla di oro e gemme anche un Drago Dorato o Golem d'Ambra avranno lo stesso effetto.

La terza statua, quella blu, contiene una giovane ragazza molto bella, ladra del 5° livello di nome Aurora. Essa possiede due pantere distortenti che può controllare mentalmente.

È vittima di uno *Charme* di un Vampiro e sta cercando una nuova terra con creature dal sangue fresco per il proprio padrone Non-Morto.

Indossa un amuleto che, con una parola di comando, convoca il Vampiro. Se questa parola viene pronunciata al contrario, il Vampiro viene costretto a tornare da dove è venuto. Tenterà di chiamare il proprio padrone quando il gruppo è più vulnerabile, più probabilmente di notte, quando il gruppo dorme.

Se viene riportata alla normalità, tenderà di guadagnarsi le simpatie del gruppo e tenderà di essere il più utile possibile nel proprio compito, pur mantenendo i suoi obiettivi. Seguirà il gruppo finché può e finché non viene scoperto il suo segreto.

Le armi preferite da Aurora sono le bolas, ma ha con sé anche uno spadino ed una frusta +2.

4. Le Sale di Chroma

Tre corridoi conducono a questa grande sala squadrata. Come mostra la Mappa del DM 2, nel corridoio sulla sinistra vi sono due tende di luce rossa. Nel corridoio di mezzo splendono due tende simili, ma di colore dorato. Nel corridoio di destra vi sono, invece, due tende di colore blu. Le tende ostruiscono la visione di ciò che segue.

Tutti e tre i corridoi sono uniti nella loro metà da un passaggio e portano ad un salone più grande, oltre le tende di luce. Annotate sempre le due ultime tende attraversate dai PG: la loro funzione reale infatti, è connessa alla sala nel modo descritto in seguito.

Leggete il seguente brano ai PG, quando entrano nell'area 4:

In mezzo alla sala vi è una piccola piattaforma quadrata coperta di specchi metallici, i cui bordi sono leggermente arrotondati. Il soffitto della sala è una cupola grandissima di colore blu notte, ricoperta da piccoli specchi riflettenti tutte le forme delle stelle, soli e lune. Nelle pareti sono state scolpite sei alcove: due a destra, due di fronte a voi e due a sinistra. I loro colori sono, da sinistra a destra: rosso, arancio, giallo, verde, blu e viola. L'interno di ciascuna di esse sembra essere ricoperto di piccole gemme: rubini nell'alcova rossa, ambre in quella arancio, topazi nella gialla, smeraldi nella verde, zaffiri nella blu e ametiste nella viola.

Le tende di luce che i PG hanno attraversato sono la chiave per uscire dall'arcobaleno e fanno parte di un grande meccanismo in relazione con le alcove. Le ultime due tende che un personaggio attraversa determinano quale alcova deve essere utilizzata. Per esempio, se un personaggio attraversa una tenda gialla poi una tenda rossa, l'alcova corrispondente è quella

arancione (giallo e rosso = arancio, giallo e blu = verde ecc.).

Se i personaggi comprendono subito questo meccanismo, possono evitare una pericolosa serie di incontri. Le seguenti linee guida spiegano cosa succede a seconda delle azioni dei PG.

TENDE	ALCOVA	
<u>ATTRAVERSATE SCELTA EFFETTO</u>		
gialla + gialla	gialla	A
rossa + rossa	rossa	A
blu + blu	blu	A
giallo + rosso	arancio	B
giallo + blu	verde	B
blu + rosso	viola	B
qualsiasi altra combinazione		C

EFFETTO A

Il personaggio viene immediatamente teletrasportato nella statua del colore corrispondente a quelli scelti (area 3).

Il personaggio viene pietrificato e diventa parte integrante della statua TS non concesso. Se il gruppo osserva la statua, noterà alcuni tratti della vittima mischiati con le altre creature già presenti.

EFFETTO B

Una forza invisibile spinge il personaggio dolcemente all'esterno dell'alcova, ne satura lo spazio e si riflette al centro della stanza.

Se i raggi verdi e viola sono stati fatti scattare in questo modo, anche gli altri raggi si attiveranno, proiettandosi al centro della stanza, contro la piattaforma.

A questo punto, una colonna di luce bianca si eleverà dalla piattaforma.

Chiunque adesso salga sulla piattaforma ed entri nella colonna, viene teletrasportato all'area 5.

EFFETTO C

Se il personaggio ha scelto una serie di colori che non combaciano affatto (come blu e giallo nell'alcova arancione ecc.) viene immediatamente teletrasportato nell'area corrispondente all'alcova scelta (aree 4 a-f).

Se un personaggio ha scelto le tende rosso + blu ed è poi andato nell'alcova gialla, verrà teletrasportato nell'area 4c, Terra Dorata.

Se il PG riesce a tornare indietro da quell'area, potrà liberamente tornarvi allo stesso modo.

Se un PG oltrepassa più di due tende prima di andare ad un'alcova, considerate solo gli ultimi due passaggi. Se si individua il magico, le tende, le alcove e la piattaforma risplendono di una forte luminosità.

Le gemme contenute nelle alcove, tutte molto piccole, si sbriciolano se si tenta di estrarle.

Fino a tre personaggi possono stare in un'alcova.

4 a-f. Le Terre dei Colori

I personaggi devono raggiungere il secondo piedistallo che è situato davanti a loro per tornare nell'alcova dalla quale sono partiti.

Queste sono parti di mondi paralleli, dove tutto è basato sui colori corrispondenti o su eventuali sfumature di questi. Qualsiasi cosa di colore bianco che resti in questi luoghi per più di un'ora diventa del colore del luogo.

Esempio: nella Terra Scarlatta (area 4a) il cielo, l'erba, gli alberi e gli abitanti sono di colore rosso. Se usate come ambientazioni alternative, utilizzate tranquillamente la normale mappa dei territori, ignorando però le città e le persone normalmente descritte sulla mappa. Se il DM vuole espandere la propria campagna, può creare i normali abitanti e nuove creature per questi mondi, chiaramente del colore adatto. Se il DM non desidera ciò, dovrebbe ricordare ai PG l'urgenza della loro ricerca e che i mondi paralleli possono aspettare.

4a. Terra Scarlatta (Alcova Rossa)

Dopo un abbagliante lampo di luce carminia, ricomparite sulla cima di un piedistallo, all'interno di una caverna gigantesca. Le pareti, il pavimento e la volta sembrano fatte di nubi color rosso sanguigno, assumendo sfumature di rosa fuoco sotto i rossi raggi del sole.

La luce entra da una grossa apertura che sbucca su un campo di nuvole color

ruggine. Di fronte a voi vi è un altro piedistallo, simile a quello su cui siete apparsi. Dietro di esso vi è un enorme statua metallica rossa che sembra guardarvi.

Nel mezzo della caverna giace una montagna di monete color salmone e di rilucenti rubini.

Gli elfi non dovrebbero essere in grado di usare l'infravisione a causa della luce che proviene dall'esterno.

Il possessore della caverna è in realtà Fosfar il Drago rosso, fratello di Sultar (v. CAPITOLO 1). In questo momento è invisibile e sta dormendo sulla montagna di denaro e gemme. Fosfar ha seguito la Mujina di nascosto, e dopo aver trovato questo posto, vi si è insediato, pensando che questa fosse la terra nativa della sua razza. Ha totalmente dimenticato i Feadiel.

La gigantesca statua di metallo è in realtà una Statua di Ferro Animata Gargantua, che Fosfar è riuscito ad immobilizzare grazie all'aiuto del suo animale domestico, un Rugginofago, antenato di quello dell'area 3 ed ora morto. Da allora, la statua non è più stata in grado di muoversi, in quanto tutti i suoi giunti sono arrugginiti. L'unico movimento che può ancora effettuare è quello di ruotare il capo per vedere chi si avvicina, producendo un orribile cigolio. Può vedere esseri e cose invisibili, ma il cigolio sveglierà Fosfar.

Incantesimi di Fosfar:

1°Livello: Charme (x2) Tenebre Magiche (x2)

2°Livello: ESP, Invisibilità (x2), Immagini Illusorie.

3°Livello: Dissolvi Magie, Blocca Persone, Lentezza.

4°Livello: Lancia Maledizioni, Muro di Fuoco.

Il Drago osserva da prima il gruppo restando invisibile, poi le *Immagini Illusorie* se decide di attaccare i PG, oppure l'*ESP* se vuole interrogarli per sapere cosa sono venuti a fare nella sua caverna.

Dopo aver fatto ciò, aspetta finché non può bruciare il numero maggiore di

personaggi con il proprio soffio. Durante il combattimento che seguirà, Fosfar tenterà di impedire ai sopravvissuti di salire sul secondo piedistallo utilizzando gli incantesimi di *Lentezza*, *Blocca Persone* e *Muro di Fuoco*. Fosfar potrebbe anche utilizzare il *Lancia maledizioni* sull'ultimo PG che sale sulla piattaforma. Comunque, il drago non seguirà i PG che riescono a ritornare nell'area 4.

Il gruppo può liberare la statua gigantesca semplicemente lanciandole addosso fiaschette d'olio (probabilità di riuscita: 10% per fiaschetta, cumulativa). Non appena libera, la statua inizierà a lottare selvaggiamente col drago.

Se il drago viene ridotto a metà o meno del suo totale di PF, scapperà volando attraverso l'apertura della caverna. Se vi sono ancora dei personaggi nella caverna, la Statua (se in grado di muoversi) volgerà verso di loro la propria furia, tentando di schiacciarli con i pugni.

I personaggi potrebbero avere la possibilità di scappare dalla caverna grazie all'apertura, ma si ritroveranno a un migliaio di metri da terra, su una nube. L'area al di sotto corrisponde a Glantri City nel mondo originario dei PG, e la maggior parte delle terre sono infestate da Formiche Rosse Giganti e da Rugginofaghi.

Il tesoro del drago è di 10.000 mo, 5.000 mp e 200 rubini del valore di 50 mo ciascuno.

4b. Terra Ambrata (Alcova Arancione)

Dopo un lampo accecante di luce ambrata, vi ritrovate su un piedistallo, all'interno di un'enorme cava.

Le pareti e le stalattiti che pendono dal soffitto sono fatte di pietra liscia e bronzea, levigata come l'ambra. Dall'altro lato della caverna vi è un piedistallo identico a quello su cui siete apparsi. Strani raggi solari tinti d'ocra filtrano da un'apertura sul soffitto della caverna, riflettendosi contro la schiena di tre enormi leoni d'ambra. Lentamente, questi ultimi si volgono verso di voi.

Le tre creature sono Golem d'Ambra. Hanno già visto il gruppo, anche i componenti invisibili, ed inizieranno a ruggire sonoramente, in modo che 1d4 stalattiti cadano in testa ai PG, causando loro automaticamente 1d6 di danni. I personaggi che stanno volando sono vulnerabili alla caduta delle stalattiti quanto quelli a terra, mentre i Golem d'Ambra ne sono immuni.

Due dei Golem attaccano immediatamente il gruppo, caricandoli, mentre il terzo resta al di fuori del combattimento, continuando a ruggire. I loro tesori sono loro stessi, in quanto un golem d'ambra ucciso si frantuma in 2d20 pezzi, ognuno valutabile 1d6 x 100 mo. I frammenti d'ambra ingombrano quanto la metà del loro valore in mo.

L'area oltre l'uscita della caverna corrisponde alla città di Ylaruam Town del mondo originale. Le Amebe Paglierine sono un orrore comune e molti grandi felini vagano per queste terre.

4c. Terra Dorata (Alcova Gialla)

Dopo un accecante lampo di luce, apparite sopra un piedistallo all'interno di un'enorme caverna.

Il pavimento, le pareti ed anche la volta sembrano fatte di nubi color platino chiaro, con sfumature dorate e giallo miele sotto i raggi del sole. La luce entra da un'apertura che si affaccia su campi di nubi color topazio. Alte colonne d'ottone si innalzano dal pavimento, come se dovessero sostenere la volta delle nubi.

Dall'altro lato della grotta vi è un piedistallo identico a quello su cui siete voi. In mezzo alla caverna, un uomo biondo dalla pelle di rame con una veste color citrino vi sta osservando.

L'uomo si chiama Aurik ed è in realtà un Drago Dorato grande trasformatosi in umano. Non attacca il gruppo a meno che non si dimostri ostile o pericoloso.

Il Drago conosceva Fillindyl, in quanto incontrò il vecchio elfo quando i Feadiel giunsero in questo mondo. Se il gruppo riesce a dimostrare la propria appartenenza al clan, Aurik lo lascerà passare tranquillamente. Se gli viene

domandata la soluzione del segreto dell'arcobaleno, egli risponderà gentilmente di non conoscerlo, in quanto parte dell'Arcobaleno stesso. Comunque, se il gruppo insiste, egli dirà solo che l'arte di trarre nuovi colori dai colori più semplici apre spesso molte porte.

Aurik possiede un Anello dei Desideri, fatto in modo da apparire come un anello d'oro con tre perle incastonate. Ogni volta che un desiderio viene espresso, una delle tre perle scompare per sempre. Una volta scomparse tutte le perle, l'anello diventa comune e perde qualsiasi proprietà magica.

Se il gruppo è amichevole e porta ad Aurik il corpo di un compagno morto, egli acconsentirà a resuscitarlo con uno dei desideri.

Incantesimi di Aurik

1°Livello: Charme, Individuazione del Magico, Luce Magica, Dardo Incantato, Sonno.

2°Livello: Individuazione del Male, ESP, Invisibilità, Ragnatela (x2).

3°Livello: Chiaroveggenza, Dissolvi Magie, Blocca Persona (x2), Protezione dai proiettili normali.

4°Livello: Porta Dimensionale, Auto-metamorfosi, Metamorfosi, Scaccia maledizioni.

5°Livello: Evocazione degli Elementali, Giara Magica, Teletrasporto.

Se il gruppo lo attacca, Aurik torna alla forma di drago e tenta di neutralizzare il gruppo senza danneggiarlo fisicamente. In questo suo intento, Aurik userà incantesimi come Charme, Ragnatela e Blocca Persone. Se fallisce, utilizzerà uno dei suoi desideri per riportare l'intero gruppo nell'area 4. Fatto ciò, disattiverà temporaneamente il piedistallo d'accesso lanciandovi sopra un Dissolvi Magie.

La caverna del Drago è sulle nubi e l'area sopra alla quale risiede è quella della città di Specularum del mondo dei PG. Tutta l'area è infestata da ampi prati di Fungoidi Luridi

4d. Terra di Giada (Alcova Verde)

Dopo un abbagliante lampo di luce smeraldina, vi ritrovate su di un piedistallo dentro un'enorme caverna. Il pavimento, le pareti e la volta sembrano fatte di pietra simile a giada splendente, che assume sfumature pallide sotto i raggi verdi di uno strano sole. La luce entra da un'apertura molto grande, che si apre su una foresta di malachite.

Dall'altro lato di questa caverna vi è un piedistallo identico a quello su cui vi trovate. Nel mezzo della caverna, un'enorme creatura schifosa dalla pelle gommosa si alza appena vi vede.

Questo essere, che si chiama Grand-Glauque, è un Troll di Gargantua, la cui stupidità è pari solo alla sua voracità.

Caricherà immediatamente uno dei membri del gruppo a caso, per catturarlo. Le sue intenzioni sono quelle di chiudere tutti i personaggi in enormi gabbie da canarino, perchè cantando lo possano intrattenere. Se si dovesse presentare il caso, Grand-Glauque mangerà i personaggi che si rifiutano di cantare. Ai personaggi verrà inoltre tolto l'intero equipaggiamento (50% di probabilità che Grand-Glauque lo doni al proprio compagno).

Come qualsiasi troll, Grand-Glauque è in grado di rigenerare i danni subiti. Solo il fuoco o gli acidi possono ridurlo a 0 Pf, uccidendolo definitivamente. Qualsiasi colpo singolo che infligga 10+ Pf di danno, taglierà via un pezzo del corpo a Grand-Glauque. Questo non verrà rigenerato, ma la porzione tagliata via diverrà un Troll normale in 1d6 round.

Il Troll è troppo stupido per avere un qualsiasi tesoro di valore.

La terra oltre la caverna corrisponde alla foresta dell'Alfheim nel mondo originale. La maggior parte di queste terre sono invase da Fanghiglia Verde.

4e. Terra Azzurra (Alcova Blu)

Dopo un abbagliante lampo di luce cerulea, vi ritrovate su di un piedistallo all'interno di un'enorme caverna. Il pavimento, le pareti e la volta sembrano fatte di nubi blu come zaffiri, che

assumono sfumature azzurrine sotto i raggi turchesi del sole. La luce entra da un'apertura nella grotta che dà su di un campo di nubi azzurre.

All'altro lato della caverna vi è un piedistallo identico a quello sul quale siete. Nel mezzo della caverna giace un grande Drago Blu sdraiato su di un letto di monete color acquamarina.

Quest'enorme Drago Blu risponde al nome di Saffo ed è la custode di questa caverna. La probabilità che stia dormendo quando i PG appaiono è del 30%.

Se Saffo si dovesse svegliare, annuserà gli intrusi, aspettando di vedere se sono ostili o meno. Se lo dovessero essere, il drago femmina scaricherà su di loro tutti i propri soffi. Una volta consumati i soffi, Saffo diverrà isterica ed userà tre incantesimi di *Ragnatela* appena possibile.

Ogni volta che un personaggio viene intrappolato, il Drago tenterà di raccogliarlo, volare fuori e lasciarlo cadere oltre le nubi.

Incantesimi di Saffo

1°Livello: Charme (x2), Tenebre Magiche, Ventriloquio x2

2°Livello: ESP, Immagini Illusorie, Ragnatela (x3).

3°Livello: Chiaroveggenza, Dissolvi Magie, Blocca persone.

Se il gruppo non si mostra ostile, lei accetterà di lasciarli passare, in cambio però di un oggetto magico a testa che lei dovrà scegliere.

A questo proposito, lei adora letteralmente svuotare qualsiasi sacco, zaino e scrigno che i PG possiedono, soddisfacendo così anche la propria curiosità.

Saffo è estremamente vulnerabile ai complimenti sulla sua bellezza e potrà accettare alcune cose che si suppone possano esaltarne la grazia. Profumi, ciprie, trucchi ed anche *Creazioni Spettrali* ben congegnate potranno tirare fuori i PG da questa situazione senza perdite di oggetti magici.

Viceversa, se un personaggio si rifiuta di donare a Saffo l'oggetto da lei scelto,

quest'ultima s'infurierà a morte e concentrerà i propri attacchi su quel personaggio.

Il tesoro del drago costituito da 8.000 mo, 4.000 mp e da 300 zaffiri del valore medio di 40 mo ognuno.

La terra al di sotto delle nubi corrisponde alla città di Norrvik nel mondo originale. È la terra dei Giganti dei Ghiacci e delle creature del freddo.

4f. Terra Viola (Alcova Viola)

Dopo un accecante lampo di luce purpurea, vi ritrovate su di un piedistallo all'interno di un'enorme caverna. Le pareti e la volta sono fatte di roccia grezza, come ametista non lavorata. Dall'altra parte della caverna vi è un piedistallo identico a quello sul quale siete apparsi.

Strani raggi solari tinti di viola filtrano attraverso un'apertura nella caverna ed illuminano le dune di sabbia color malva che costituiscono il terreno, formando un cerchio al centro della grotta. Nonostante nuvole di sabbia viola giochino col vento vicino all'entrata, è possibile vedere due scheletri viola su di una stretta passerella. Non vi è alcuna attività nella caverna, che sembra deserta e inospitale.

Improvvisamente, notate un movimento sulla volta della caverna. Ora riuscite a notare che la volta è infestata da migliaia di pipistrelli viola.

Sotto la sabbia della caverna ci sono due Vermi Purpurei. La distanza da un piedistallo all'altro è di 90 metri. Se il gruppo decide di attraversare a piedi la caverna camminando sulla sabbia, vi è una possibilità su sei (lanciate 1d6 per ogni tre metri percorsi) che i due Vermi Purpurei sentano le vibrazioni ed attacchino da sotto. I Vermi Purpurei sorprendono automaticamente il gruppo al primo attacco, in quanto tentano di ingoiare i personaggi attaccando da sotto la sabbia.

Se i personaggi tentano di volare, le migliaia di pipistrelli iniziano ad emettere i loro suoni stridenti svolazzando. Non sono pericolosi e non causano danno, ma il rumore prodotto

avverte i Vermi della presenza di qualche creatura all'interno della caverna. I pipistrelli voleranno fuori in un round, ma i vermi sono grandi a sufficienza per ingoiare anche i personaggi che stanno volando, semplicemente balzando fuori.

I raggi ultravioletti provenienti dall'esterno sono nocivi. I loro riflessi all'interno della caverna imporranno ai personaggi l'esecuzione di un TS contro Veleno ogni round, pena la perdita di 1d6 Pf.

Gli scheletri sono i resti di due membri del clan Feadiel. Tentando l'esplorazione della caverna, compresero il pericolo che si annidava sotto la sabbia. Esausti, gravemente feriti ed avvelenati dai raggi ultravioletti, morirono presto.

Se il gruppo ne esamina i resti, troverà un foglio dove vi è scritto:

"Preghiamo le stelle, perché un giorno ci faranno tornare al nostro Santuario. Le 12 chiavi saranno così riunite e i nostri fratelli risvegliati."

La zona oltre la grotta corrisponde alla città di Thyatis nel mondo originale.

I Vermi Purpurei non hanno tesori.

5. L'uscita

La stanza, la luce abbagliante ed i colori rilucenti scompaiono lentamente ed apparite all'esterno, su di un ponte di luce simile al primo.

Siete tornati nel mondo dove splende il sole dorato in un cielo azzurro, dove l'erba è verde e la terra marrone.

Dopo essere entrato nella colonna di luce bianca (Area 4), il gruppo viene teletrasportato all'uscita finale. Il gruppo apparirà in A nelle Terre Elfiche se sono entrati nell'Arcobaleno dall'area C di Selinar. Altrimenti, ricompariranno a Feador, se stavano tornando a casa.

L'Arcobaleno magico non farà più comparsa in quei punti per almeno un secolo.

Se i nani sono ancora in gruppo, decideranno di lasciare i PG e di proseguire per la loro strada. Stare con degli elfi non è certo ciò che desiderano di più nella vita.



Preparazione agli incontri

La terra degli anziani è un reame distante, che confina a nord con un'enorme foresta paludosa, ad est ed a sud-est è chiuso da una catena montuosa molto alta, e a ovest è bagnato dall'oceano. In direzione sud, la foresta si apre su vaste, sterminate steppe. La maggior parte del reame è ricoperto di foreste, anche se Moorkroft IV mantiene disboscate diverse aree, dove ha stabilito guarnigioni permanenti.

Poco prima dell'invasione di Moorkroft I, gli elfi nascosero il loro Albero della Vita al centro della loro fortezza, sotto la superficie del terreno. Una finezza architettonica permette un'illuminazione diretta dell'Albero, nonostante la sua posizione innaturale.

La foresta era anticamente divisa in quattro grandi zone chiamate IETZIRAH, BERIAH, ATZILUTH ed ASIAH, i quattro termini arcaici per ACQUA, ARIA, FUOCO e TERRA.

Gli incontri che seguiranno sono basati sui 12 segni zodiacali elfici. Dopo pochi incontri, i giocatori potranno scoprire la connessione fra gli incontri e la mappa stellare, e ciò potrebbe prepararli a qualche incontro.

L'entrata del Santuario è incantata e richiede la riunione delle 12 chiavi magiche, momentaneamente in possesso di alcune creature della foresta. Le scritture magiche della mappa (12 chiavi per le stelle) dovrebbero far capire ai giocatori di dover cercare.

Il gruppo potrebbe arrivare nella foresta sia al Duomo di Cristallo (area A) se hanno appena lasciato l'Arcobaleno magico (Capitolo 2), o direttamente alla Torre di Luce (Capitolo 4), se sono

fuggiti dalla caverna della Guardia Oscura (Capitolo 1).

Nel primo caso, l'incontro A dovrebbe fornire al gruppo indizi sufficienti su ciò che dovrà fare in seguito. Nel secondo caso, i PG potrebbero incontrare Moorkroft (che non conoscono ancora), il quale assegnerà loro una falsa missione sotto mentite spoglie. Così in entrambi i casi, il gruppo avrà indizi su cosa cercare e dove andare all'interno della foresta. Il movimento è identico a quello a Selinar. Se il gruppo dovesse prendere una direzione che lo porti al di fuori della mappa, date ai personaggi indizi potenziali di pericolo e sulla necessità di tornare sui propri passi (oscuire paludi pericolose, alte montagne con impervi ghiacciai, scarsità di cibo, ecc.). Se dovesse continuare, potrebbe, se segue la direzione S-E per un periodo di circa 6-8 mesi, ritornare alla foresta dell'Alfheim, ma ciò è possibile con manipolazioni generose da parte del DM (come presagi, guide amichevoli, ecc.), e comunque esula dallo scopo primario di quest'avventura.

Incontri con mostri erranti si verificheranno solo con un lancio di 30 o meno su 1d100 per ogni 6 ore (20% durante la notte). Le tabelle dei mostri erranti sono in seconda copertina.

Alcuni degli incontri dovrebbero essere studiati in modo da aiutare i PG se hanno difficoltà nel comprendere ciò che devono fare (un prigioniero potrebbe parlare di Moorkroft, mentre una creatura del bosco racconterebbe di miti e leggende locali, e così via). Queste informazioni dovrebbero chiarire abbastanza almeno uno dei compiti da svolgere.

La maggior parte degli incontri programmati compare in un esagono ben definito della mappa, ma il DM è libero di ambientarli dove vuole, se ritiene che sia il momento giusto per il gruppo.

Opzione per la battaglia finale

La fine dell'avventura vedrà la battaglia decisiva fra l'armata di Moorkroft e le forze elfiche e silvane (centauri ed antichi elfi). I personaggi potrebbero preparare le proprie forze, partendo da questo capitolo e proseguendo. Le loro forze d'armata variano in base al successo o all'insuccesso di alcune azioni dei PG. Dettagli maggiori possono essere trovati nella sezione Appendice.

Il gruppo può raccogliere aiuti grazie a diversi incontri: per i Centauri, i Grifoni e i Roc è necessario attendere l'esito degli incontri C, F ed E. Per quel che riguarda gli Elfi Antichi, guardate il Capitolo 5.

È possibile radunare altre creature per la battaglia grazie agli Incontri Casuali.

Se il gruppo riesce ad allearsi con queste creature della foresta, permettetegli in seguito di mantenere il contatto e di chiamarle in aiuto al momento della battaglia finale.

Se il DM vuole, le creature incontrate casualmente che potrebbero allearsi all'armata elfica sono gli Uomini-Albero (1d20+5), gli Spiritelli (1d100 x 10), i Folletti (3d100+15), i Molossi Instabili (3d8 x 10) e gli Unicorni (3d8 x 10). Si uniranno al gruppo solo se avvicinate in maniera amichevole o se il gruppo è in grado di svolgere qualche compito particolare per le creature, come

sbarazzarsi di un nemico locale, curare malattie o spezzare maledizioni, ecc.

Incontri Chiave

A. Il Duomo di Cristallo

Tutta la zona circostante sembra ricoperta da rovine infinite. Nello spazio rimanente, fra i resti di ciò che doveva essere uno stupendo complesso, sono cresciute querce e cespugli, dando alla scena un'aria di estrema desolazione.

Vi trovate su uno degli scalini concentrici che sembrano fatti dello stesso cristallo di cui è composta una piattaforma posta leggermente più in alto e quattro colonne sbriciolate per metà. Sembra che il loro scopo fosse quello di sorreggere un tempio di cristallo che è andato in frantumi molto tempo fa.

Quattro strade lastricate, ora coperte da cespugli e viticci, lasciano la piattaforma, procedendo in quattro direzioni diverse. Nel punto in cui si dipartono dalla piattaforma è posta una targhetta metallica per ciascun sentiero, ora ricoperta di sporco e ruggine.

Avete tutti la sensazione di essere osservati.

Se il gruppo ripulisce le quattro targhetta dalla ruggine e lo sporco, potrà leggersi le seguenti parole:

Targhetta Nord: IETZIRAH
Targhetta Ovest: BERIAH
Targhetta Sud: ATZILUTH
Targhetta Est: ASIAH

Se i PG osservano la piattaforma da distanza ravvicinata, sono visibili 12 depressioni rotonde, della grandezza di un grosso medaglione, sull'ultimo gradino. Le depressioni sono raggruppate tre a tre proprio in corrispondenza delle direzioni in cui si snoda ciascuna delle quattro vie.

Se si usa un'*individuazione del magico*, la piattaforma irradia una forte luminosità. Essa è infatti l'entrata al Santuario e l'Albero è nascosto proprio qui sotto.

Per entrare tuttavia, i personaggi hanno bisogno della parola magica o delle 12 chiavi. La parola segreta è ormai irrimediabilmente perduta, in quanto l'unico a conoscerla era il Custode dell'Albero, morto da secoli.

Se le 12 chiavi vengono poste nelle depressioni, il gruppo può vedere una rampa di scale eteree che scende al di sotto del terreno. Le scale terminano nella zona 1 del santuario (Capitolo E). Se i personaggi non riescono a capire cosa fare dopo, scegliete un personaggio a caso (il più devoto alla natura oppure il più onesto e puro) e fategli avere una Visione causata dall'Albero della Vita.

Usando le proprie capacità telepatiche, l'Albero mostrerà al personaggio 12 medaglioni con simboli diversi. Il personaggio prescelto ha la sensazione che debbano essere riportati in questo luogo.

Un altro personaggio potrebbe ricevere il seguente messaggio mentale:

«Sì, figliolo, sei molto vicino. Guarda alla base della piattaforma. È lì che dovrai porre le chiavi e trovare le mie radici. Vai ora, segui le quattro vie e non perdere tempo, perché mi sento debole, e la mia vita sta volgendo al termine...»

Il sussurro, un messaggio mentale, proviene dall'Albero della Vita al di sotto della piattaforma: è innocuo e tenta di istruire i PG su cosa fare ora. Non risponderà a nessuna domanda.



B. La Manticora

Tre grosse creature alate stanno volando ad alta quota sulla collina. La vostra posizione sembra essere il centro delle loro ampie spirali di volo discendente.

Le tre creature sono Manticore in cerca di cibo.

Se il gruppo dovesse uscire allo scoperto dalla foresta vicino alla cima del colle, le bestie effettueranno prima diversi attacchi in picchiata per fiaccare i PG, poi atterreranno. Una volta al suolo, useranno le loro spine caudali per forzare il gruppo a tornare nella foresta. Una quarta manticora è nascosta nel bosco e dovrebbe sorprendere chi vi si rifugia, lanciando le proprie spine a corta distanza. Il round seguente, le manticore riprenderanno il volo ed osserveranno le loro prede.

I quattro mostri tenteranno di evitare lo scontro diretto finché possibile. Se la situazione dovesse rivelarsi sfavorevole alle manticore o se il gruppo dovesse continuare a muoversi verso la cima del colle, le manticore fuggiranno nelle loro tane dove, se chiuse in un angolo, combatteranno fino alla morte.

La loro tana è proprio sulla cima della collina, in una piccola caverna. Le manticore sono sempre nella loro tana di notte. La loro tana contiene il loro tesoro ed anche un piccolo scrigno d'argento che custodisce la chiave della MANTICORA. Il gruppo può anche trovare un vecchio scheletro polveroso, che vi fu messo dai lacché di Moorkroft per sviare eventuali intrusi.

Lo scheletro è ciò che rimane del Custode dell'Albero, morto per le ferite riportate dopo le torture di Moorkroft. Un'antica pergamena scritta in elfico antico è posta vicino al cadavere, recante le seguenti frasi scritte in modo sconnesso:

«Quando mi resi conto che le mie attività nella foresta stavano per essere scoperte, scappai nel mio nascondiglio su questo colle. Sapevo che se fossi rimasto un solo attimo di più, il mio segreto sarebbe stato scoperto.»

«Sono malato, le mie ferite non guariscono e la mia ultima speranza per il nostro Clan rimane nella Torre Bianca. Lo spirito del nostro signore rimane a guardia degli ultimi livelli del palazzo e protegge la foresta. Ma man mano che mi indebolisco, mi è impossibile continuare ad aiutarlo, e presto egli sarà solo contro le forze del Male.»

«Prego gli immortali che un puro di cuore possa trovare queste scritte, e se così avverrà, recati o spirito eletto alla Torre Bianca e invoca il Signore nella sala del trono. Confida in lui e ti guiderà.»

Se il gruppo esamina lo scheletro, noterà che il braccio è spezzato in diversi punti, tra cui tre dita della mano destra, il che avrebbe impedito di scrivere a chiunque. Le ossa delle gambe mostrano che lo scheletro doveva appartenere ad una persona vecchia con alcune malformazioni artritiche. Poiché è necessario arrampicarsi per raggiungere l'entrata della caverna, il custode non può esserci sicuramente arrivato senza che qualcuno l'abbia trasportato.

Per scoprire ciò, i personaggi devono spogliare i resti del Custode.



C. L'Aquila

In cima ad un grosso picco roccioso, c'è una strana struttura circolare in legno, fatta con rami d'albero. Non esistono finestre, nè porte, nè scale che portino alla cima.

Alla base del pronunciamento roccioso ci sono pile di ossa ben pulite, nessuna delle quali di origine elfica. Le ossa sembrano appartenere ad alcuni animali selvaggi, che vivono normalmente nella foresta.

La struttura è un nido di Roc, che contiene 5 uova non ancora schiuse. All'interno del nido vi è uno scrigno che contiene la Chiave dell'AQUILA per il santuario.

Se il gruppo si arrampica sul nido, vi è un 25% di probabilità per round che il proprietario lo scorga. Si tratta di un Roc Grande e le ossa sono i resti dei suoi pasti precedenti. Il roc attaccherà senza timore finché i PG non ridiscenderanno il picco. La tattica del Roc consiste nell'effettuare un affondo lungo il picco in modo da riuscire ad afferrare un personaggio (scelto a caso). L'attacco del roc ha successo se l'animale riesce a colpire la CA della vittima con un margine di 5 punti.

Ripeterà i suoi attacchi ogni 5 round, il tempo necessario che gli occorre per volare ai margini della foresta e lasciar cadere la vittima sulla cima di un grande albero. Il personaggio subirà 8d6 punti di danno per la caduta e dovrà effettuare con successo una prova di Costituzione con penalità di -4 o svenire per 3d4 ore, rimanendo impigliato tra i rami dell'albero su cui è precipitato.

I personaggi rimasti potrebbero organizzare una missione di recupero dei dispersi. Per trovare una vittima, ognuno dei personaggi dovrà contemporaneamente osservare la chioma degli alberi, passargli vicino ed effettuare una prova di Saggezza.

Il gruppo potrebbe rendersi amico del roc con l'offerta di una grossa cesta di cibo. Potrebbe essere sufficiente un cinghiale, un capriolo o simili (anche

eventuali mostri di Incontri Casuali). Permettete ai PG di cacciare e catturare simili animali (una prova sull'abilità Cacciare, o un'altra prova di Saggezza con penalità di -4 se non si dispone dell'abilità, permetterà di trovare sufficiente cibo per 1d4 persone per ogni ora trascorsa cacciando). Una volta raccolti gli animali, il roc scenderà dal nido per mangiarli.

Se un personaggio elfo gli si avvicina, il roc capirà che è un amico (al contrario degli odiosi umanoidi di Moorkroft). Una volta amico, sarà evidente che il roc comprende la lingua elfica, ma che può rispondere solo scuotendo o abbassando la testa.

Se gli viene chiesta qualche cosa a proposito dei medaglioni, annuirà e si volgerà verso il nido.

I PG lo potranno anche montare per eventuali voli di ricognizione nei cieli delle Terre Elfiche ed usare il suo nido come riparo sicuro. Il nido è infatti coperto in parte da un rozzo tetto, che lo protegge dalle avversità atmosferiche.

Il roc accetterà di dare loro il Medaglione dell'AQUILA se il gruppo dimostrerà di possedere quello della CHIMERA (incontro D). Potrebbe instaurarsi una conversazione un po' lunga con il Roc, prima che il gruppo capisca che deve proseguire.

Chiaramente, il gruppo può tentare di sottrarre il medaglione con la forza, ma ciò significherebbe l'uccisione del roc. La creatura però è in grado di avvertire la presenza del medaglione entro 30 metri, e se qualcuno tenterà di rubarlo, il roc lo afferrerà per una caviglia e lo scuoterà finché il medaglione non cadrà dalle tasche del ladro.

Se, alla fine dell'avventura, il gruppo non fosse più in grado di utilizzare nè l'Arcobaleno Magico nè il portale di Moorkroft, il roc accetterà di riportarli alla foresta dell'Alfheitn in volo, come ricompensa per aver ucciso o distrutto il malvagio Moorkroft. Questo lungo viaggio potrebbe essere sviluppato come un'altra avventura, in quanto la traversata impiegherà comunque diversi mesi.

Radunare i Roc per la battaglia: se il gruppo dovesse decidere di avvalersi dell'aiuto del roc, quest'ultimo volerà verso le montagne, alla ricerca d'aiuto dai suoi simili.

La comunità di roc accetterà di dare il proprio aiuto ai personaggi solo se prima

li libereranno da un Drago Nero che ha procurato loro diversi fastidi durante le notti in quest'ultimo periodo. La loro richiesta è di un organo vitale del drago, il che dimostrerà effettivamente la sua morte.

Ciò che i roc non sanno è che in realtà il drago nero è una Verga del Rettile Alato che appartiene a Moorkroft, e che questi lo aveva inviato perché rubasse alcune uova di roc per preparare una pozione.

Il gruppo dovrà prima trovare Moorkroft per poter recuperare il rettile. Una volta che il gruppo ha ultimato questa missione, uno stormo di 1d10 +10 roc grandi scorterà il gruppo battaglia.



D. La Chimera

Sul bordo di un sentiero roccioso su di una parete brulla, scorgete le teste di tre creature che rientrano rapidamente in una caverna.

Le teste sono un'illusione creata da una pietra magica a forma di Chimera posta all'interno della caverna. La statuetta è posta in modo che guardi all'esterno.

La pietra si nutre delle emozioni fobiche di chi entra nella caverna, procurandogli orribili visioni da incubo. Leggete il seguente brano quando il gruppo entra nella caverna:

Appena osservate l'interno della caverna, un brivido di paura risale la vostra schiena. La statua di un'orribile creatura, le cui tre teste sembrano osservarvi, è immobile al centro dell'antro. Notate che ci sono le teste di un Leone, di una Capra e di un Drago.

Improvvisamente vi sentite deboli, mentre le vostre ginocchia si piegano sotto il vostro peso.

Lanciate 1d6 per ogni membro del gruppo. Il risultato indica quale delle tre teste ha effetto sul personaggio: 1-2 per la capra, 3-4 per la testa di Leone e 5-6 per la testa di Drago.

Ciò che i PG possono fare è spiegato dopo la descrizione dei tre incubi.

Capra

La tua vista si appanna come se ti fossi risvegliato da un lungo sonno.

Sei seduto nel mezzo di una grande stanza circolare, e intorno al tuo stesso tavolo noti una serie di creature riccamente vestite di rosso. Due corna fuoriescono dai ciascuno dei loro cappucci, ed esse ti guardano con freddi occhi neri completamente opachi, che sembrano opali fusi sul loro muso ovino. Una delle creature si rivolge a te direttamente e ti accusa di aver trasgredito la legge, concludendo con un terribile belato che ti fa letteralmente rabbrivire.

Poco dopo, senti mani invisibili ghermirti e trascinarti a forza verso un ceppo di legno, vicino a cui una di quelle diaboliche figure dal volto caprino sta già levando una pesante scure pronta a colpire...

Leone

La tua vista si appanna come se ti fossi risvegliato da un lungo sonno. Ti risvegli in un lungo corridoio totalmente anonimo e illuminato fiocamente.

Improvvisamente, dal lato opposto del passaggio intravedi delle forme scure che si dirigono velocemente verso di te. È una torma di possenti leoni che corre sulle massicce zampe, la lingua a penzoloni tra le fauci spalancate in cerca di cibo.

Voltandoti scorgi l'altro capo del corridoio, che si apre verso l'esterno. Correndo fuori, arrivi improvvisamente in un'arena. Le voci di centinaia di spettatori ruggiscono un'unica parola: MORTE!

Poi, con un ruggito che sovrasta quello della folla, i dodici leoni compaiono dietro di te, con lo sguardo di un cacciatore famelico che ha ormai in pugno la sua preda.

Drago

La tua vista si appanna come se ti fossi risvegliato da un lungo sonno.

Sei solo nella caverna avvolta quasi completamente nell'oscurità e i tuoi compagni sembrano scomparsi.

Poi, improvvisamente un enorme volto ricoperto di scaglie avanza dall'ombra fino a pararsi dinnanzi a te, con un sorriso diabolico stampato sul suo muso draghesco. È solo un attimo, e quando finalmente riesci a reagire le sue fauci sono già spalancate e lui è pronto per soffiarti in faccia il suo mefitico veleno.

In tutti i tre casi, i personaggi non possono fare realmente nulla in modo fisico (lanciare incantesimi o combattere). Se tenteranno di contrastare i loro avversari in qualche modo, affronteranno una morte lenta e dolorosa, in quanto non vi è modo di ferire le immagini, che resisteranno al danno.

Se un PG resiste a uno degli incubi per più ai 10 round, fatelo passare a uno degli incubi restanti.

Ogniqualvolta vi è un cambio di incubo, il personaggio perde 1d4 di punti Costituzione.

Quando la vittima muore, si risveglia con 1d6 punti Costituzione in meno. Questi danni non sono permanenti ed i punteggi si rigenerano al ritmo di 1 punto al giorno. Se però tutti i punti Costituzione di un personaggio vengono assorbiti dalla creatura, il PG muore irrevocabilmente.

Non si può essere soggetti a più di tre incubi, e gli incubi continuano finché il personaggio non cessa di resistervi.

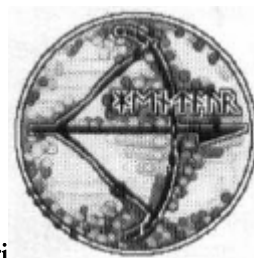
Durante gli incubi, comunque, i personaggi che tentino di sfuggire alla propria sorte semplicemente convincendosi che si tratta di un'allucinazione (e quindi senza fare sforzi fisici o lanciare incantesimi, ma solamente convincendosi mentalmente), potranno eseguire un TS contro Incantesimi. Se riesce, il personaggio si risveglierà senza subire perdite, altrimenti le cose si svolgeranno come descritto precedentemente.

1d6 round dopo il risveglio, un personaggio potrebbe essere soggetto ad un secondo o terzo incubo (se non ne è ancora stato influenzato), a meno che non effettui con successo un TS contro incantesimi o lasci la caverna prima di questo evento.

Se la creatura risucchia 10 punti Costituzione o più, creerà una Chimera Illusoria, che attaccherà chiunque sia nella caverna, tentando di impedirgli di raggiungere la statua. Essa è in tutto e per tutto identica ad una Chimera, con la sola differenza che è traslucida e immune agli incantesimi. Se non viene distrutta, rimarrà finché la statua non viene toccata.

La Chiave della CHIMERA per il Santuario è incastonata nella fronte della testa di Drago, nella statua. Estrarla (una semplice prova di Forza che riesca di almeno 2 punti) distruggerà

immediatamente la statua, che altrimenti si rivelerà indistruttibile.

**E. I Centauri**

Mentre state seguendo il sentiero avvertite improvvisamente un suono familiare: il sibilo delle frecce che si conficcano nei tronchi degli alberi. Guardandovi attorno, dopo qualche secondo riuscite a scorgere due gruppi di creature, metà uomo e metà cavallo, poste su entrambi i lati del sentiero, che si lanciano frecce e lance.

Le creature sono ovviamente Centauri, ma non hanno alcuna intenzione di attaccare il gruppo.

Le due fazioni stanno combattendo per un disaccordo riguardo una decisione che il Capo Clan non ha preso.

Alcune settimane addietro, Moorkroft si è intrufolato nel loro villaggio, dopo una loro festa memorabile, e ne ha approfittato per sequestrare il figlio del Capo Clan. Da allora il Capo Clan si trova ad affrontare un dilemma: attaccare la Torre Bianca o accettare l'autorità del Mago. A causa di quest'esitazione, la tribù si è divisa in due fazioni: chi vuole attaccare la Torre e chi teme una violenta repressione da parte delle guarnigioni sparse nella foresta.

I Centauri hanno iniziato il loro scontro proprio mentre il gruppo è passato davanti a loro. Se il gruppo dovesse contrattaccare, i centauri concentreranno gli attacchi sugli stranieri, per poi riprendere lo scontro. Ogni fazione conta 30 centauri.

Se i PG dovessero vincere, i Centauri di ambo le fazioni diventeranno automaticamente loro nemici, inclusi tutti i centauri che possono essere incontrati successivamente. In questo caso, i centauri non si alleerebbero mai coi PG in caso di guerra contro Moorkroft.

Se i personaggi fuggono o si arrendono, lo scontro si interromperà ed i centauri li circonda. Sono abbastanza sospettosi, in quanto non hanno sicuramente mai visto un elfo prima

d'ora. Interessati, ascolteranno ciò che i personaggi diranno, invece che combattersi gli uni contro gli altri. Quando comprendono che il gruppo non ha niente a che fare con le Orde Oscure, lasceranno che i PG spieghino in cosa consiste il loro problema.

In questo modo, è chiaro che i centauri faranno capire il loro odio per il Signore della Torre Bianca.

Se il gruppo afferma di cercare alcuni medaglioni rotondi, il Capo Clan affermerà di averne uno, ma che lo darà ai personaggi solo se riusciranno a riportargli vivo suo figlio, detenuto in questo momento in una grande Torre Bianca a Sud-Ovest di questo luogo. Altri 30 Centauri scortano il capo dan.

Radunare i Centauri per la battaglia: se il gruppo riesce a riportare il giovane Centauro vivo al villaggio, l'intera tribù diverrà alleata dei PG ed accetterà di combattere al loro fianco contro le Orde Oscure. Sono in grado di chiamare alle armi la maggior parte delle Tribù delle Terre Elfiche: 3d100+100 Centauri Adulti.



F. Il Grifone

Se il gruppo attraversa questa grande zona, leggetegli il seguente brano:

Mentre state camminando su questa vasta pianura ricca di prati, sentite un rombo sotterraneo montare sotto i vostri piedi fino ad assumere l'intensità di un forte ruggito.

Improvvisamente uno dei componenti del gruppo viene scaraventato in aria da una violenta colonna d'acqua, scaturita dalla terra.

Questa zona è infatti caratterizzata da rarissimo fenomeno geologico di questo mondo. Camminare su questo terreno crea ed amplifica potenti vibrazioni causando attività simili a geyser.

I geyser sono nascosti da un sottile strato di limo ed erba e sono a tutti gli effetti, invisibili. Lo strato di limo ed erba è sufficientemente spesso per resistere al peso di diversi personaggi,

ma non alla spinta dell'acqua, che romperà la crosta ed erutterà, causando a chiunque vi sia sopra un bel volo in aria, sostenuto dalla colonna d'acqua, per 2d6 round. Alla fine di questo periodo, il personaggio cadrà, subendo 2d6 di danni per la caduta.

Man mano che il gruppo cammina, vi è la probabilità del 30% ogni round che un personaggio sia vittima di un geyser, a meno che non stia perfettamente immobile, leviti o voli.

Leggete il passo seguente al gruppo dopo che è rimasto vittima di un paio di disavventure coi geyser:

Mentre state lottando con l'acqua notate un nutrito stormo di grosse creature volanti nel cielo. Dopo una breve osservazione preliminare, alcune di queste iniziano a calarsi in picchiata contro di voi.

Uno stormo di 16 grifoni era a caccia quando ha notato il gruppo. Abituati a questo fenomeno, i grifoni scenderanno in picchiata e tenteranno di afferrare chiunque è stato intrappolato sullo spruzzo d'acqua, per poi volare indietro al nido, sul lato settentrionale del vulcano.

Questi grifoni, come anche la loro progenie, furono incantati dagli antichi elfi per servirli come fedeli cavalcature, e sono pertanto in grado di comprendere una serie limitata di termini elfici come: Vieni, Vola, Fermati, Attacca, Fuggi, Tranquillo, Proteggi, Nemico, Amico. Nel caso i grifoni si rendano conto che una delle loro prede è un elfo, non gli faranno alcun male e si dimostreranno anzi piuttosto curiosi e docili con lui.

Se il gruppo domanderà se conoscono qualche cosa a proposito di medaglioni, magari mostrandogliene uno, un vecchio grifone raschierà il terreno, dissotterrando così i resti di una creatura metà lupo e metà uomo. Stanno ovviamente tentando di far comprendere al gruppo che il medaglione è in un campo nemico e che vogliono essere cavalcati dal gruppo, per effettuare un'incursione nel campo.

Se il gruppo dovesse accettare, i grifoni li condurranno ad un ammasso di selle ed attacchi da cavaliere speciali, lance comprese.

Una volta approntati per il volo, i grifoni condurranno il gruppo, con volo veloce ma attento, al campo nemico, a sud del vulcano (incontro N). Se il gruppo riesce

a spazzare via l'appostamento, potrà recuperare la Chiave del Grifone per il Santuario.

Cavalcare i Grifoni in combattimento: questo tipo di cavalcature volanti richiede molta più abilità di quanta ce ne voglia per cavalcare un semplice cavallo da guerra.

A meno che i PG non abbiano già ricevuto l'addestramento necessario nel loro mondo (abilità Cavalcare grifoni), utilizzate le seguenti linee guida.

Il cavaliere dovrebbe essere in grado di controllare il grifone; comunque se viene colpito (almeno 5 pf in un solo colpo), il cavaliere deve eseguire un controllo di Forza o cadere dalla sella.

Prima che il cavaliere si schianti a terra, il grifone eseguirà un affondo nel tentativo di recuperarlo, affondo che riuscirà se riesce in un TxC CA 5. Ogni 90 metri di altitudine, è possibile una manovra simile. Se non gli viene ordinato diversamente, i Grifoni voleranno a 90 metri di altitudine.

Qualsiasi altro cavaliere può tentare una manovra simile effettuando prima un controllo sull'iniziativa.

Se questo controllo fallisce, il cavaliere sarà già troppo lontano, mentre se riesce, procedete come sopra.

Se qualsiasi manovra di recupero dovesse fallire, il cavaliere caduto si schianterà al suolo. La vittima deve eseguire un TS contro Raggio della morte a -5 o morire all'istante, sfracellato. Se il TS riesce, la vittima sopravviverà, subendo 1d6 Pf per ogni 3 metri di caduta per le ossa rotte.

Quando colpisce il bersaglio durante un attacco in picchiata con la lancia, il cavaliere infligge un danno triplo e colpisce con un bonus di +5.

Se il cavaliere usa un'arma da lancio, il suo TxC subirà una penalità di -3 a causa della velocità e del movimento alare.

Non vi sono altri cambiamenti per il resto delle armi, se non quello che tutte le armi più corte di uno spadino sono inutili nel combattimento a cavallo di un grifone.

Durante un attacco in picchiata, il grifone può usare solo i due artigli anteriori.

È possibile il lancio d'incantesimi in volo, ma ad una condizione: il grifone non deve essere impegnato in combattimento corpo a corpo ed il cavaliere non deve essere ferito in quel round.

**G. Il Guerriero**

Una statua di metallo alta 9 metri raffigurante un fiero condottiero in armatura alta è posta con le gambe divaricate su due rocce ai lati del sentiero, e sembra osservare chiunque si avvicini dalla vostra direzione, mentre la via scorre restringendosi tra le sue gambe.

La statua è assolutamente immobile, anche se a volte un luccichio sulla sua fronte attrae la vostra attenzione.

La statua è un Golem di Bronzo e si sveglierà appena toccata. Cercherà di uccidere tutte le creature visibili al momento del risveglio tentando di schiacciarle se tentano di oltrepassare il suo blocco.

Il piccolo oggetto che splende sulla fronte è la Chiave del GUERRIERO per il Santuario.

Non appena viene rimossa (tiro Forza che riesca almeno di 4 punti), il Golem si sgretola automaticamente.

**H. La Casa**

Nel mezzo di una tranquilla radura sembra esserci una piccola casa, con vasi fioriti alle finestre e con un bianco steccato.

Su di un albero vicino, una dozzina di uccellini multicolore cantano dolcemente un motivo familiare ed è possibile udire il canto di una giovane donna proveniente dalla casa.

Se il gruppo ha incontrato i nani nell'Arcobaleno e questi sono riusciti ad uscirne assieme ai PG, aggiungete la seguente descrizione:

Sembra che sette zaini di apparente fattura nanica siano stati lasciati vicino al cancello.

La creatura nella casa è una Medusa.

Se qualcuno sbircia in casa, la Medusa è pronta a voltarsi, guardando il malcapitato.

Se il gruppo attacca la casetta, la medusa evoca un segugio invisibile con il suo anello magico, che ha il potere di evocare un mostro simile una volta al giorno. Fatto ciò, la Medusa diventa invisibile grazie ad un Anello dell'Invisibilità e tenta di sorprendere i personaggi mentre combattono con la creatura evocata. Lo sguardo della

medusa non pietrifica i PG finché questa rimane invisibile.

Una volta ogni 2 round appare davanti ad un personaggio e tenta di pietrificarlo, per poi scomparire nuovamente e cambiare di posto con il segugio invisibile, confondendo così i PG.

La medusa tiene la Chiave della CASA attaccata ad una collana che porta al collo.

Se i nani trovati nell'Arcobaleno sono riusciti ad uscirne ed hanno lasciato il gruppo, possono essere trovati in questa rasa, pietrificati.

Se il gruppo li riporta nuovamente alla normalità, i nani gliene saranno grati ed offriranno i loro servizi per il resto dell'avventura. Chiaramente, l'idea di stare con degli elfi non li entusiasma di certo, ma c'è il loro onore in ballo. Sentono di doversi sdebitare con il gruppo, almeno in questo momento.

**I. La Lucertola**

Guardandovi intorno scorgete una fontana di pietra costruita sulla cima di un piccolo colle non molto lontano. Dalle teste di lucertola che adornano la fontana sgorga acqua pura e cristallina.

Il colle e la fontana sono illusioni permanenti che nascondono un golem a forma di Tirannosauro Rex, il quale

giace addormentato sotto terra. La schiena della creatura funge da base per la collina.

Il costrutto è stato creato per mantenere eventuali visitatori lontano da questa zona. Se qualcuno sale sul colle, il Costrutto si risveglierà con un forte ruggito e chiunque sia sul suo dorso cadrà automaticamente a terra. Il mostro tenterà poi di afferrare un personaggio per volta e di lanciarlo il più lontano possibile (3d10 metri) dalla fontana, in direzione casuale.

Come per il golem di bronzo, la Chiave della LUCERTOLA è incastonata nella fronte del Tirannosauro.

So il gruppo dovesse correre al riparo, il golem si sdraierà e rimarrà immobile finché non verrà disturbato nuovamente. Poco dopo, le illusioni della fontana e del colle ricompariranno, mascherando nuovamente il mostro.



J. La Giustizia

Solo gli elfi sono in grado di vedere questa scena. Gli umani e le altre creature non possono né vedere, né toccare la bilancia e l'oro.

Sulla cima di questa collina rocciosa vi è uno strano piatto montato su di un'asta verticale, della grandezza di un elfo, che brilla di una forte luminosità dorata. Sopra il piatto, vi è una scala graduata, con un lungo ago che funge da indicatore del peso. Allineati alla base dell'asta vi sono 10 sacchetti aperti, contenenti grosse monete.

Improvvisamente una voce proveniente dalla bilancia esclama:

"I sacchetti contengono delle corone del peso di 10 onces ognuna. Tuttavia, uno dei sacchetti contiene corone da 9 onces. Se riuscite a trovare quale dei sacchetti contiene le corone più leggere in una sola pesata, la Chiave della GIUSTIZIA sarà vostra!"

Se si lascia un oggetto sul piatto della bilancia, l'ago si sposterà, indicandone il peso sulla scala graduata; non sono necessari contrappesi.

Se il gruppo riesce a trovare la soluzione del problema, la bilancia scomparirà, lasciando il medaglione della GIUSTIZIA sul terreno.

Se un personaggio dà la risposta sbagliata, la voce risponderà: "Pensa di più e riprova fra una settimana."

Le monete o i sacchetti portati a più di 3 metri dalla scena verranno teletrasportati automaticamente alla base dell'asta. Chiunque tenti di danneggiare la bilancia viene automaticamente teletrasportato al luogo di un incontro casuale di questo Capitolo.

Ad ogni nuovo tentativo di risposta giusta, i sacchetti cambiano posizione, levitando mentre si cambiano di posto fra loro.

Soluzione

Prendete una moneta dalla prima borsa, due dalla seconda, tre dalla terza, così finché non avete preso 10 monete dalla decima borsa.

Mettete tutte le monete sul piatto.

Se tutte le monete fossero pesanti 10 onces, il totale del peso sarebbe 550 onces.

Sottraete da 550 il peso indicato invece dalla scala. Il risultato indicherà quale sacchetto contiene le monete più leggere.

ES.: poniamo che il quarto sacchetto contenga le monete più leggere. $10+20+30+36$ (invece di 40) $+50$ ecc. = 546. Allora $550-546 = 4$ (sacchetto n. 4).

Se il gruppo non trova la soluzione, la bilancia scompare del tutto. Comunque, potete permettere al gruppo di ritentare entro 1d6 giorni. Eventualmente potete permettere ai PG dotati di grande intelligenza (14 o più) di tentare una prova di Intelligenza con una penalità di 5 punti: se riesce, allora il PG è in grado di comprendere il meccanismo della pesata (dopotutto un giocatore non necessariamente ha la stessa Intelligenza di un PG, specie se si tratta di valori molto alti).

La soluzione al problema può anche essere ottenuta dal Trattato Aritmetico, nella Biblioteca di Moorkroft (Capitolo 4, la Torre di Luce).



K. La ninfa

Mentre state seguendo le rive di questo lago, vedete un uomo con indosso un'armatura nera, che cerca disperatamente aiuto, mentre una creatura serpentiforme fatta d'acqua lo sta trascinando nel lago.

La creatura d'acqua è un'ondina di nome Qyssilya. Gli antichi elfi la evocarono perché custodisse la Chiave della NINFA finché alcuni elfi non l'avessero reclamata. L'uomo che sta per essere affogato è un Cavalca Viverne di uno degli Accampamenti (Incontro N). La sua viverna non era addomesticata troppo bene e l'ha disarcionato, e mentre stava tornando all'accampamento l'ondina lo ha catturato.

Se i personaggi lo salvano dall'Ondina, egli fuggirà o combatterà i PG, terrorizzato alla vista degli elfi.

Se i personaggi lasciano che l'Ondina affoghi l'uomo o trovano una scusa plausibile per il loro intervento, essa vorrà parlare ai PG. Altrimenti, rinvierà indietro l'uomo in armatura, in quanto sa che è un emissario del Male.

Non ha la chiave della NINFA, in quanto crede che il Narvalo (incontro M) gliel'abbia rubata (vedi incontro L). È particolarmente irritata da questo atto e non riesce a spiegarsi il perché di quest'azione da parte del narvalo, in quanto sono sempre stati buoni amici. Così, per riequilibrare la situazione, l'ondina ha rubato la chiave dell'ex amico, ma non ha ritrovato la propria, rubando così solo quella del narvalo.

Restituirà la chiave al Narvalo solo se questi si scuserà. In nessun caso, comunque, darà volontariamente la chiave al gruppo.

Se il gruppo chiede dove sia il Narvalo in questo momento, l'ondina dichiarerà che si trova nell'oceano, raggiungibile andando a sud e poi seguendo il fiume. Se il gruppo ha già incontrato il Narvalo e informerà l'ondina che egli non ha rubato alcunché, quest'ultima acconsentirà ad incontrarsi col Narvalo e fare pace col vecchio amico.

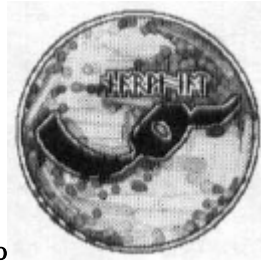
**L. L'Idra**

In un bassopiano tra gli alberi grigi di questa nebbiosa palude si erge spettrale una strana costruzione fangosa. Da lontano sembra quasi lo scafo di un'antica barca di legno rovesciata. Man sano che vi avvicinate, notate che grossi punti di vegetazione palustre sono stati bruciati tutt'attorno alla struttura.

La costruzione è in realtà la cassa toracica di un'antica Idra Incantata. Se il gruppo scava attorno alla struttura, riporterà alla luce lo scheletro completo, con 12 teste, dell'enorme mostro.

L'idra è stata uccisa recentemente, a dispetto dal fatto che sia rimasto solo uno spoglio scheletro (ci hanno pensato gli abitanti della palude a consumarla) e nulla più. È facile notare che una delle teste abbia in fronte un grosso foro rotondo della grandezza dei medaglioni. Data la venerabile età, quest'idra era molto più intelligente dei suoi parenti odierni. Per giocare un brutto scherzo all'ondina ed indebolire le sue relazioni con il narvalo (incontri K ed M), l'idra rubò il medaglione della NINFA all'ondina, lasciando false tracce che addossassero la colpa al narvalo. Sfortunatamente per lei, l'idra incontrò Moorkroft poco dopo. Dopo aver ucciso la creatura per raccogliere componenti per alcuni incantesimi, Moorkroft trovò le Chiavi dell'IDRA e della NINFA. In seguito, Moorkroft tornò alla Torre di Luce con i due medaglioni e li mise al sicuro nel suo tesoro, pur non avendo scoperto alcunché riguardo le loro proprietà magiche.

Se il gruppo esamina l'area circostante, troverà tracce evidenti di stivali, di viverna e di drago (la Verga del Rettile Alato di Moorkroft).

**M. Il Narvalo**

Passati i limiti di questa boscaglia, potete vedere di fronte a voi una bellissima spiaggia di fine sabbia bianca estendersi nelle due direzioni. L'impeto dell'oceano ricopre le onde di una candida cresta, prima che si infrangano contro la riva.

Sulla spiaggia è stata tirata in secca una grossa barca nera, rovesciata ed attaccata ad un'asta di legno.

In lontananza, i colli di un'isola lontana e solitaria sono nascosti fra la bruma che sale dall'oceano.

La creatura che abita in queste acque è un narvalo di nome Ennulki, che attaccherà il gruppo se utilizzerà la barca nera.

La tattica del narvalo è quella di incornare la chiglia della barca per farla affondare. La barca può subire fino a 50 punti di danno, dopodiché affonda. A questo punto, il narvalo tenterà di impalare i membri del gruppo sul proprio corno.

L'imbarcazione appartiene alle armate di Moorkroft ed è stata abbandonata dopo l'ultimo intervento del narvalo. Se la barca viene affondata o se i PG usano altri mezzi di trasporto, vi è una possibilità del 30% per round che il narvalo riconosca che sono elfi. In questo caso, l'attacco cessa immediatamente ed il narvalo ascolterà la richiesta dei PG.

Il narvalo non ha alcuna chiave, in quanto la sua è stata rubata dall'Ondina (incontro K), pur non sapendo spiegare la ragione di ciò, dato che erano sempre stati buoni amici. Se i PG non hanno ancora incontrato l'ondina, il narvalo li manderà nell'area dall'incontro K perché chiariscano un poco la situazione.

Se il gruppo ha già incontrato l'ondina, il narvalo sospetterà dell'Idra, anche perché è parecchio tempo che non la vede più. In quest'ultimo caso, i personaggi verranno mandati ai confini delle paludi.

L'isola non è altro che un picco che emerge dall'oceano. Se il gruppo l'esamina, troverà i resti di due uomini in armatura nera, uno dei quali ha un profondo foro rotondo sul petto.

L'altro, che aveva trascinato il suo compagno ferito sulla riva, ha legato alla cintura un portapergamene in avorio, che contiene l'ordine di cercare e prendere il corno del narvalo, firmato da Moorkroft IV. Entrambi sono stati abbandonati dal loro plotone dopo l'attacco micidiale del narvalo.

N. Gli accampamenti delle Viverne

Sulla mappa compaiono 11 di questi incontri, tutti simili fra loro.

Dozzine di grosse baracche circondate da una palizzata osservano la spianata al di sotto della collina su cui sono attestate.

Sopra l'accampamento grosse creature alate, montate da cavalieri, volano in spirali concentriche. Alcune atterrano ed altre si levano in volo per qualche missione sconosciuta.

Nel mezzo dell'accampamento vi è un'alta asta, sulla quale garrisce una bandiera che reca il simbolo di una luna nera, davanti alla quale è stampato un occhio aperto.

L'accampamento appartiene alle armate di Moorkroft. È di forma quadrata, con una torretta d'osservazione ad ogni angolo. Contiene 5-8 baracche e due stalle.

La guarnigione è normalmente occupata da un centinaio di orchetti e da una ventina di Cavalca Viverne. Questi ultimi sono impavidi guerrieri caotici di 5° livello, allenati al combattimento in sella alle loro viverne, con lance, archi lunghi e reti. La maggior parte della truppa orchestra è invece armata di spade e archi lunghi.

Quando il gruppo arriva, vi sono circa 70 orchi ed 8 cavalca viverne al campo, in quanto gli altri sono in missione o di pattuglia, ai confini montuosi. Ogniqualvolta viene ucciso un cavalca viverne, la viverna fuggirà e non tornerà più in quella zona. I cavalca viverne non

sono soggetti alle regole che influenzano i PG in sella ai grifoni (vedi incontro F per ulteriori dettagli).

Il compito della guarnigione è quello di sorvegliare i confini e prevenire infiltrazioni nemiche dalle montagne o da sud. Chiunque si avvicini allo scoperto senza precauzioni viene immediatamente visto e riconosciuto come nemico se non reca i colori di Moorkroft.

Il campo è sotto il controllo di un gigante del fuoco scortato da 12 mastini infernali.

Se il gruppo avvicina l'accampamento in sella ai grifoni, i cavalca viverne ed i loro destrieri decollano immediatamente, tentando di iniziare un combattimento aereo. Tenteranno prima di impigliare le ali dei grifoni con le reti o di disarcionare il cavaliere con le lance. Poi, ogni cavalca viverne tenterà di ingaggiare una lotta corpo a corpo col PG, mentre un altro lancerà frecce al grifone. Le viverne possono usare la coda in volo, probabilmente contro i grifoni, tentando di avvelenarli.

Il gigante rimane a terra, gridando ordini ai cavalca viverne. Il gruppo lo può attaccare se si lancia in picchiata.

Se il gigante e tutte le viverne vengono uccise c'è il 40% di possibilità che gli orchetti fuggano sulle montagne o verso sud, in cerca di riparo nelle guarnigioni meridionali. Se il campo viene distrutto o se le guarnigioni restanti si sono sciolte e fuggite, considerate la truppa in rotta: i soldati non appariranno più per il resto dell'avventura.

Inoltre, ogni volta che una guarnigione viene distrutta, vi è un 25% di possibilità che gli altri accampamenti vengano avvertiti da guardie o spie. In questo caso, le truppe hanno l'ordine di non entrare nella foresta, ma di ritirarsi a Nord ed a Sud (a seconda della loro posizione) per formare corpi di combattimento più grandi includendo anche le pattuglie.

O. La Torre Bianca

Molto più in alto della chioma degli alberi, si innalzano tre torri. La loro architettura sottile e pulita e le loro

splendenti pietre bianche vi ricordano il vecchio stile di costruzione elfico.

Un ampio fiume scorre placido su entrambi i lati del magnifico castello. Un elegante ponte attraversa il fossato naturale, giungendo dinnanzi ad un'enorme porta ricavata da legno di quercia. Attorno al piano inferiore del castello vi sono finestre ad arco con vetrate colorate e torrette d'osservazione più piccole.

Tre grosse torri, affiancate da due più piccole, si ergono al di sopra del primo battimento. Sulle loro guglie è possibile vedere bandiere, su cui campeggiano simboli e rune elfiche, garrir alla brezza. Sui battimenti appaiono armature elfiche dal disegno familiare. Le guardie elfiche sembrano essere solo gusci vuoti.

Effettivamente le "guardie" sono 12 Armature Incantate, che difendono il castello in modo spavaldo se viene attaccato o se gli viene ordinato dal mago; viceversa, rimarranno perfettamente immobili.

Armatura Incantata (12): DV 5 (THAC0 15), CA 2, PF 30, N° Att: 1 arco o 1 spada; Danni: 1d6 o 1d8; Mov 27(9), AM N, TS G5°, Speciali: costruiti (immuni a sonno, paralisi, veleni, illusioni, charme, incantesimi di morte istantanea); PE 500.

Il gruppo può tranquillamente passare il ponte per entrare. Qualsiasi altra azione intrapresa allo scoperto provocherà la reazione delle guardie, che lanceranno nugoli di frecce in direzione dei PG.

L'unico modo incruento per aprire la porta è quello di bussare tre volte con il batocchio. La doppia porta si aprirà verso l'interno, liberando il passaggio. Il portone è incantato ed è necessario infliggere almeno 100 punti di danno per sfondarlo.

Se il gruppo esamina la foresta attorno al castello, vi è il 20% di possibilità per ogni giorno di ricerca (cumulativo) che trovi un passaggio segreto che conduce al castello. A meno che il gruppo non sia sotto sorveglianza (perché ha già incontrato Moorkroft), l'utilizzo di questo passaggio segreto dovrebbe

permettere al gruppo di entrare senza essere notato.

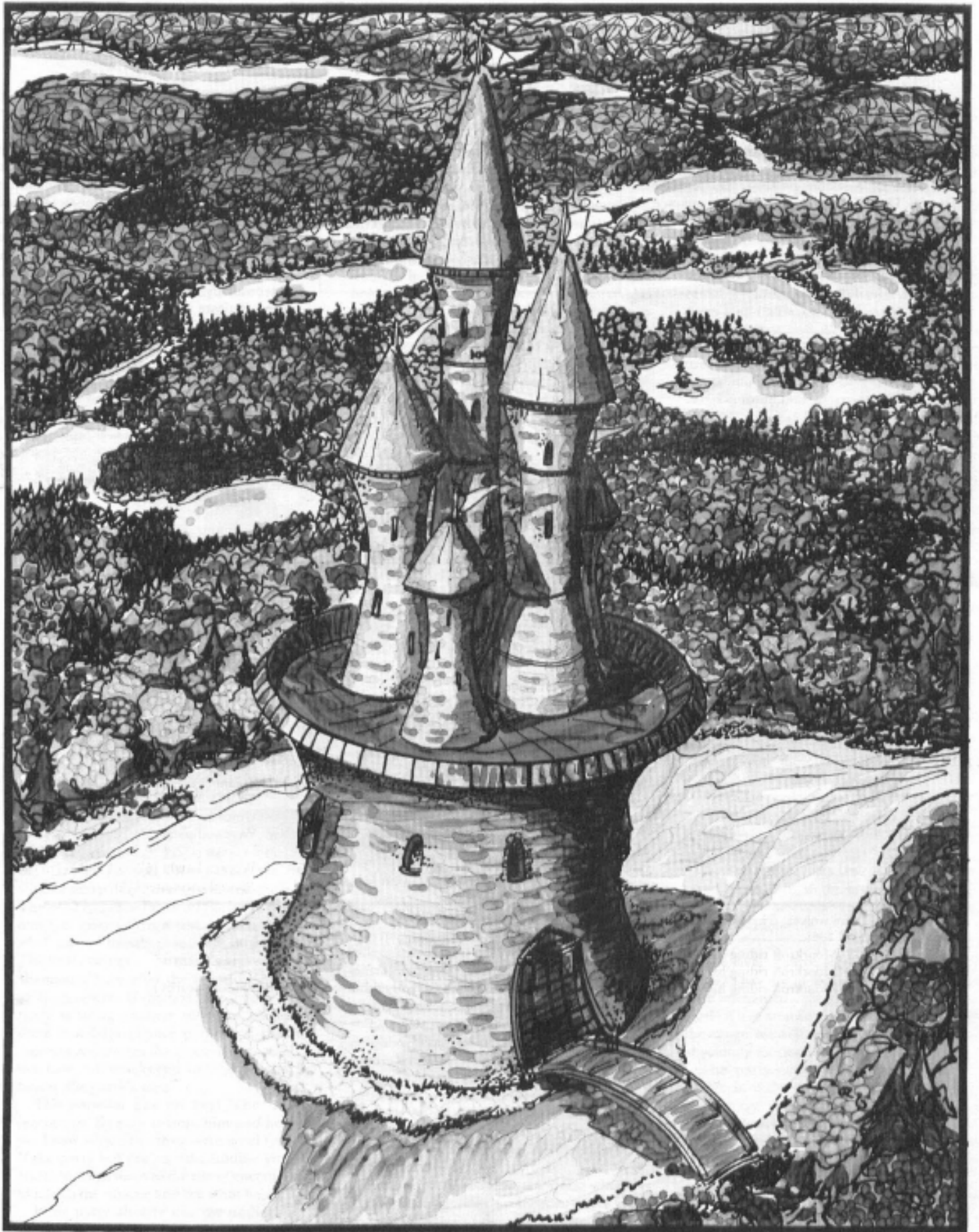
Se il gruppo entra nel castello, andate al prossimo Capitolo, la Torre di Luce.

P. Le Querce Morte

Centinaia di alberi di questa zona sono stati sbrecciati ed il loro cuore è stato strappato via con brutale violenza. Tutte queste querce danneggiate sono ormai secche e morte. Nessuno dei normali abitanti della foresta è presente in questo luogo, dove regna un silenzio opprimente e desolato.

Questi alberi sono quelli che Moorkroft ha ucciso per poterne estrarre lo Spirito Elfico. Le impronte di Moorkroft e della sua Viverna sono visibili davanti a molti di questi alberi morti. Alcuni degli Alberi sono ancora intatti e sono marchiati con una grossa X rossa: questi sono ancora occupati dagli Spiriti Elfici.

Se i personaggi usano un incantesimo di *comunicazione con gli Dei* o di *contattare altre dimensioni*, verranno a sapere che gli alberi sono abitati da esseri non coscienti, ma non potranno in alcun modo comunicare con questi spiriti.



Preparazione dell'incontro

La Torre di Luce era un palazzo elfico. Quando Moorkroft la conquistò, decise di farne la sua nuova dimora. Prese le armature delle guardie uccise e le incantò, ordinandogli di difendere il palazzo.

Il mago scoprì inoltre il modo di creare 5 suoi duplicati perfetti, ma nel processo dovette sacrificare un potente artefatto magico unico. I cloni rimangono in stato di incoscienza nella cripta del palazzo, finché il corpo attuale del mago non muore: a questo punto, lo spirito di Moorkroft utilizza un'incantesimo di *giara magica*, insediandosi in uno dei doppioni in stasi. Questo processo è automatico e avviene fintanto che il corpo attivo di Moorkroft muore all'interno del Primo Piano, estendendo così a dismisura la vita del mago. Fino ad oggi, sono morti Moorkroft I, II e III, cedendo il passo a Moorkroft IV. Dopo le diverse morti di Moorkroft, sono rimasti solo tre corpi: Moorkroft stesso ed altri due doppioni.

Se il mago viene ucciso, uno dei due cloni rimasti si animerà e diverrà il nuovo mago (Area 22, la Cripta). Al suo risveglio, il nuovo corpo non avrà gli oggetti descritti successivamente, ma il ricordo di cos'è avvenuto fino alla morte permarrà, così come gli incantesimi memorizzati e non lanciati.

Man mano che la sua riserva di corpi diminuiva e che scopriva di non poterne creare di nuovi, Moorkroft cercò altre strade per diventare immortale, e come surrogato preparò un proprio Elisir di Giovinezza. Questo tuttavia non lo soddisfò totalmente, in quanto stava cercando l'immortalità assoluta.

Dopo secoli di ricerche, Moorkroft è diventato leggermente pazzo, perdendo progressivamente il proprio senso della realtà.

Entrare nella Torre

Il gruppo potrebbe entrare nella Torre attraverso il passaggio segreto situato nella foresta, nel qual caso non verrebbe visto (a discrezione del DM).

Potrebbe anche volare nella torre, ma se è visibile, le guardie sulle mura gli lanceranno nugoli di frecce. Se il gruppo dovesse volare troppo in alto, potrebbe colpire uno dei tre ponti invisibili che

collegano le torri (possibilità del 10%, 1d10 punti di danno).

Aprire il portone principale tradirà immediatamente la presenza del gruppo. Se il mago dovesse pensare di essere in grave pericolo, fuggirà nella stanza 11 e volerà via con la propria viverna.

Il palazzo è dotato di un sistema di teletrasporti che permette di raggiungere varie zone. Tutti questi teletrasporti hanno il loro nodo centrale nel laboratorio del mago (stanza 10). Moorkroft farà ampio uso di questo sistema di teletrasporti contro i PG.

Quando li incontrerà per la prima volta, Moorkroft tenterà di ingannarli dicendo di essere vittima di una maledizione e che solo loro, da amici quali sembrano essere, possono aiutarlo. Le sue intenzioni consistono nell'inviare i PG nella foresta e controllarli, in modo da scoprire ciò che cercano. Moorkroft non sa niente dell'Albero della Vita o delle 12 Chiavi.

Dopo che i PG hanno trovato ciò che cercano, Moorkroft gli tenderà un'imboscata con un'unità di una guarnigione (Capitolo 3, incontro N).

Scheda del PNG

Moorkroft IV Elvenbane, la Rovina degli Elfi:

CA 9, Mago 25°, DV 9d4+16, PF 50, Mov. 36 (12) metri, N° att.: 1 pugnale o 1 incantesimo, Ferite: 1d4+2 o Speciale, AM: Caotico, TS Mago 25° con penalità di -1, THAC0 11; Statistiche: For 6, Int 18, Sag 8, Des 9, Cos 6, Car 7.

Incantesimi comunemente memorizzati:

1°Livello: Charme (x2), Tenebre Magiche, Dardo Incantato (x3), Scudo Magico.

2°Livello: Individuare l'Invisibile, ESP, Invisibilità, Scassinare, Immagini Illusorie, Creazione Spettrale, Ragnatela.

3°Livello: Chiaroveggenza, Dissolvi Magie, Fulmine Magico, Volare, Velocità, Protezione dai proiettili normali.

4°Livello: Porta dimensionale, Tempesta di ghiaccio, Metamorfosi (x2), Autometamorfosi (x2).

5°Livello: Nube Mortale (x2), Evocazione degli Elementali, Dissoluzione, Giara Magica.

6°Livello: Scudo Anti-Magia, Incantesimo della Morte, Segugio Invisibile (x2), Olografia.

7°Livello: Palla di fuoco ritardata, Porta Magica, Parola Incapacitante, Inversione di Gravità, Evocazione degli Oggetti.

8°Livello: Danza, Nube Esplosiva, Barriera Mentale, Simbolo.

9°Livello: Cancelli, Labirinto, Pioggia di Meteore.

Oggetti Magici: Verga del Rettile Alato (Drago Nero), Anello della Sicurezza (2 cariche), Amuleto di Protezione dalle Sfere di Cristallo ed ESP, Pugnale +3 affetta elfi (affettante solo contro elfi), Elisir di Giovinezza (stanza 10).

A causa dell'incredibile numero di Elisir assorbiti da Moorkroft, quest'ultimo ha assunto l'aspetto di un orribile elfo decrepito. Sono le origini dell'elisir che lo hanno influenzato in questo modo: ecco un'altra ragione per la quale Moorkroft è così riluttante ad apparire ai propri generali d'armata e ai nobili subordinati.

Il suo libro degli incantesimi contiene gli incantesimi menzionati più tutti quegli altri di cui ha fatto uso durante l'avventura.

Incontri Chiave

1. La Grande Sala

Se i PG hanno lasciato Selinar attraverso il portale Magico in O, arriveranno in questa sala. Se decidono di lasciare il palazzo, permetteteglielo senza troppe difficoltà.

Un'enorme sala circolare di marmo rosa alta 9 metri si alza fino a un'enorme cupola ricoperta di ottone, che emana una strana luce molto piacevole.

Due file di colonne partono dal grosso portone di quercia e terminano in prossimità di un passaggio rotondo sul muro davanti a voi, invaso da una strana nebbia rilucente.

Fra le colonne sono appese tende traslucide. Due rampe di scalo in marmo conducono al piano superiore, seguendo la curva del muro.

Due grandi statue raffiguranti guerrieri elfi danno la loro schiena alle due rampe di scale.

Le due scalinate portano all'area 2.

Le statue sui due lati della stanza sono state modificate dal mago, in quanto sugli occhi di ognuna di esse è stata posta una coppia di *Occhi dello Stregone* permanenti, che permettono al mago, se si concentra, di vedere tutto ciò che accade nella stanza.

Se i personaggi che possono vedere l'invisibile osservano attentamente, noteranno un paio d'occhi che seguono i loro movimenti. Ogni occhio può essere distrutto infliggendogli 4 punti di danno o con un *dissolvi magie*. Moorkroft può chiudere gli occhi, nel qual caso diverranno inattivi.

L'apertura dall'altro lato della stanza è il portale magico collegato con l'area O di Selinar (Capitolo 1). Se il gruppo ha già utilizzato l'Arcobaleno per giungere qui, un muro invisibile ed indistruttibile gli impedirà l'accesso alla voragine. Può essere disattivato solo da Moorkroft e si schiuderà quando egli muore. Se il gruppo è appena entrato nella stanza attraverso esso, scomparirà velocemente, lasciando un cerchio magico scolpito sul muro di marmo. Solo Moorkroft può riaprirlo.

La grossa porta di quercia si apre facilmente dall'interno. Vi è una porta segreta sul lato destro del Portale Magico che si apre su uno stretto corridoio sotterraneo, che scende gradualmente e passa al di sotto del fossato della torre, per poi finire nella foresta a diverse decine di metri dalla torre stessa.

Se il gruppo dovesse lasciare il castello, continuate dall'area O sul Capitolo 3, Le Terre Elfiche (Mappa del DM n° 5).

L'alcova segreta sulla sinistra contiene un Teletrasporto che conduce al laboratorio (stanza 10 per il funzionamento dei Teletrasporti). Vi è un piccolo spioncino nel pannello segreto dell'alcova.

Le due statue sono inoffensive strutture di pietra.

2. La Sala del Trono

In questa stanza circolare, le due rampe di scale terminano, separate da una serie di sottili colonne d'alabastro. Le pareti, il pavimento ed il soffitto sono fatti di marmo bianco e liscio.

Nel mezzo del pavimento vi è un mosaico che raffigura una grossa quercia all'interno di un cerchio.

Un'arcata, sorretta da colonne di porfido, si estende dalla scalinata fino ad una piccola rampa circolare di scale, alla cui sommità è posto un trono d'ebano finemente intagliato.

Veli verdi pendono dolcemente dalle colonne, filtrando una luce colorata proveniente da sette grosse finestre di vetro.

Attraverso i veli scorgete una porta argentea piuttosto robusta da entrambi i lati della stanza.

Se Moorkroft non si è accorto della presenza dei PG all'interno della torre, questi ultimi potranno esaminare indisturbati la stanza.

Moorkroft potrebbe essere nei propri appartamenti privati stanza 10 (70% di probabilità).

Se Moorkroft è al corrente che i PG sono nella torre cercherà di estorcere loro quante più informazioni possibili fingendosi lo spirito protettore degli elfi. Leggete il seguente brano, avendo cura di inserire nella sezione rimasta in sospeso una serie di domande mirate di Moorkroft per comprendere come agire coi PG e dove indirizzarli.

Appena entrati nella stanza, una forma umanoide si materializza a sedere sul trono. Sembra un vecchio elfo vestito di bianco che tiene in mano una verga nera. Dopo aver alzato la mano in segno di pace, si rivolge a voi con queste parole:

“Benvenuti nella nostra terra ancestrale. Vi ho aspettato per secoli. Ascoltatevi, in quanto ho poco tempo per parlarvi, dato che molto raramente mi è concesso di poter comparire nel nostro sacro palazzo.

Io sono il protettore della foresta. Grazie allo spirito delle nostre genti sono riuscito a mantenere le orde malvage del mago lontano da questo santuario. Tuttavia, sono costretto da una potente maledizione a rimanere in questo palazzo. Che cosa vi spinge sin qui?

...

Capisco tutto ora! Ritornate nella terra benedetta e spingetevi a nord della nostra amata città. Cercate il segreto primitivo e dopo averlo recuperato dalle profondità della foresta, riportatemelo senza indugi. Il tempo è scarso e le nostre difese si indeboliscono. Il mago è potente e le perdite sono incalcolabili.

Andate ora, figli miei, non sprecate tempo!”

L'apparizione svanisce e la stanza ritorna incredibilmente tranquilla.

Moorkroft è nell'area 12, sopra questa stanza. Sta osservando i PG attraverso uno spioncino magico che lo rende invisibile e silente, comunque può tranquillamente lanciare incantesimi.

Il mago ha lanciato un'*olografia* sul trono, in modo da ingannare i PG, facendogli portare qui l'oggetto della loro ricerca.

Se il gruppo non parte, non cade nel tranello o ha evidenti intenzioni ostili contro di lui, il mago userà la propria *olografia*, lanciando incantesimi contro il gruppo. Da questo punto, Moorkroft utilizzerà una tattica di toccata e fuga per distruggere il gruppo mentre avanza lungo le stanze di questa torre.

Dietro al trono vi è un Teletrasporto (area 10 per il funzionamento dei teletrasporti).

Le due porte segrete si aprono su due torrette, ma per discendere in quella occidentale è necessaria una scala. Entrambe contengono 5 Armature Incantate che correranno nell'area 2 se vi sarà un qualsiasi rumore di combattimento.

Nelle torrette non vi è niente d'interessante o utile. Le porte ai lati nord e sud si aprono su scale a chiocciola che portano verso l'alto.

La stanza 2b collega questa stanza con la 4 sopra, ma è chiusa a chiave, mentre la 2a termina contro una botola metallica che porta al grande battimento (area 3).

3. Il Grande Battimento

In quest'ampia area circolare aperta sorgono tre grandi torri affiancate da due torrette più piccole, ai lati est e ovest dei battimenti.

Un doppio portone chiuso è l'entrata della torre più grande a nord, davanti alla seconda più piccola.

Le tre torri più piccole hanno una porta metallica, volta verso la torre maggiore.

Molte guardie elfiche con corazza di piastre vanno e vengono tra le due torri minori.

La doppia porta della torre a nord è chiusa con un *chiavistello magico* del 25° livello. Le altre tre sono aperte. Non sembra esserci alcuna entrata per la

seconda torre più grossa, anche se vi è un passaggio segreto che si apre con una semplice pressione.

Il lato meridionale dei battimenti è caratterizzato dalla presenza di una botola metallica che, attraverso le scale a chiocciola, conduce all'area 2.

I battimenti sono sorvegliati da 20 armature incantate. Altre 5 attendono nell'area 18 (guardiola) ed usciranno in caso di attacco. Le altre osserveranno queste dall'alto delle loro torrette (3 a-b).

Queste Armature Incantate sono strumenti di difesa senza mente, e cercano la via più corta per caricare i PG o per costringerli in duelli corpo a corpo. Attaccano qualsiasi cosa vedono muoversi che non indossi il simbolo di Moorkroft. Se fuori portata, useranno i loro archi. Se gli intrusi sono fuori anche dal raggio dogli archi, le guardie li ignoreranno.

3 a-b. Torrette d'Osservazione

Un passaggio senza porta conduce a queste torrette attraverso una scala a chiocciola interna alta 12 metri.

Ognuna di queste torrette è occupata da tre Armature Incantate, che lanceranno frecce agli intrusi.

4. La Sala della Riunioni

Questa stanza contiene un tavolo di mogano molto grande, circondato da comode sedie.

Una sedia più grande, scolpita nell'ebano, è posta a capo tavola all'estremità opposta rispetto a voi.

Un grosso corno ricolmo di frutta occupa il centro del tavolo ed una rastrelliera sul lato N-O contiene diverse bottiglie. Vi è uno scrigno a N-E della stanza.

Una rampa di scale conduce ad una doppia porta del livello superiore. Sono separate da un'elegante arcata. Una piccola porta in legno si apre a nord.

Questa stanza, illuminata da una *luce persistente*, è il luogo dove Moorkroft tiene banchetti, riunioni e consigli.

L'oggetto sul tavolo un Corno dell'Abbondanza o Cornucopia. È in grado di creare cibo sufficiente per 120 persone al giorno anche per i cavalli, se necessario comunque sia, non produce liquidi. È protetta da una *connessione*,

che si attiverà quando chiunque la tocchi non pronunci le seguenti parole: "Posso? Prego!" In tal caso l'oggetto verrà teletrasportato in camera di Moorkroft (stanza 17). Se Moorkroft è nella propria stanza, l'arrivo dell'oggetto tradisce la presenza dei PG.

Le rastrelliere contro il muro nord contengono dozzine di bottiglie di ottimo vino, del valore di 5 m.o. ognuna. In fondo alla rastrelliera, una ventina di bottiglie contengono una pozione di *cura ferite gravi* ognuna.

Se il gruppo spinge di lato questa rastrelliera, disattiverà il *chiavistello magico* che chiude il doppio portone. Le Armature Incantate non sono influenzate dall'incantesimo.

Lo scrigno è aperto e contiene tutto il servizio per pranzo e cena, più tabacchi rari, assieme a stecche d'incenso. Il tutto ha un valore di 5.000 m.o.

Se i personaggi si avvicinano alla tavola, alcuni valletti invisibili avvicineranno le sedie in modo da farli sedere comodamente, per poi iniziare ad apparecchiare il tavolo per un banchetto. Questi valletti invisibili sono solo forze magiche non intelligenti e non possono essere distrutte. Pietanze appetitose appariranno dalla Cornucopia, dopo che i valletti hanno servito il vino ai PG.

Comunque, nessuno deve iniziare a mangiare o a bere prima che il mago si sia seduto alla sedia del capotavola. Se qualcuno si dovesse sedere al posto del mago o dovesse iniziare a mangiare o a bere prima dell'arrivo di quest'ultimo, tutte le sedie occupate da un PG lo intrappoleranno con bande metalliche che lo afferreranno al petto. Immediatamente dopo, le doppie porte si apriranno ed entreranno 10 armature incantate, che tenteranno di catturare gli intrusi, senza però ferirli.

I personaggi catturati verranno portati nelle prigioni di Moorkroft (stanza 19), dove verranno rinchiusi senza equipaggiamento, riposto nella stanza 18.

Ogni round, i PG intrappolati dalle sedie possono tentare di liberarsi effettuando una prova di Forza con penalità di -5, oppure facendosi aiutare dai personaggi ancora liberi, che dovranno infliggere 10 punti danno alle sedie, perchè queste lascino il prigioniero.

Le scale a sud portano alla stanza superiore area 5 seguendo il muro curvo, mentre quelle a nord portano nella stanza 2 sottostante.

5. Il Giardino Interno

Un coloratissimo giardino interno cresce rigoglioso in questa stanza semi rotonda. Grandi finestroni si aprono a distanza regolare l'uno dall'altro sulla parete meridionale convessa. Due porte si trovano sul lato opposto.

Un basso piedistallo nella parte occidentale delle stanze fa capolino da un'aiuola di fiori blu e viola.

Nelle vicinanze vi è la statua di una giovane donna elfica nel mezzo di un fontana.

Il basso piedistallo è parte del complesso sistema ai Teletrasporti della torre, collegato con la stanza 10 (il funzionamento è descritto nella stanza 10).

Il busto della statua è incantato come le statue nell'area 1.

La porta di mezzo si apre sull'ufficio di Moorkroft, ma è chiusa da un *chiavistello magico* di 25° livello. L'altra porta si apre su una scalinata che conduce alla stanza 7 soprastante.

Un passaggio segreto a sud-ovest si apre su uno dei ponti invisibili, che conduce nella stanza 13, nella torre di S-O.

Non vi è nient'altro nel giardino, la statua ed i fiori sono innocui.

6. L'Ufficio di Moorkroft

Questa sala oblunga contiene una grande scrivania ed una sedia, poste su di una spessa pelliccia d'orso che copre la maggior parte del pavimento.

A fianco della scrivania, due candelieri argentati si accendono non appena aprite la porta. Un grosso armadio è posto contro il muro.

Se i personaggi esaminano i fogli nel cassetto della scrivania, troveranno importanti informazioni sull'Impero Meridionale di Moorkroft, il numero di guarnigioni che circondano la foresta, la loro forza e quella dell'armata principale (Incontro Opzionale di guerra, vedere appendice).

Uno dei cassetti contiene una penna d'oca magica ed un calamaio. Il cassetto è protetto da una trappola ad ago velenoso: chiunque apra il cassetto senza prima aver rimosso la trappola, deve

effettuare un TS contro Veleno o perdere conoscenza per 2d4 ore.

La trappola è difettosa: è sufficiente urtare violentemente il cassetto per farla scattare. L'armadio è protetto da una Bocca Magica, che urlerà in modo orribile quando chiunque, eccetto Moorkroft, aprirà l'armadio, che comunque è chiuso a chiave.

L'armadio contiene importanti rapporti delle spie inviate a Selinar, sui nobili alleati, su Feador ed anche sul gruppo, oltre che dati sulla preparazione dell'invasione di Moorkroft contro Selinar (truppe, uso della Voragine, ecc.).

Il passaggio segreto vicino all'armadio si apre su una piccola torretta che contiene 5 armature incantate. Queste correranno dentro non appena viene aperta la porta o sentiranno l'urlo della Bocca Magica.

Queste armature hanno un potere speciale: possono lanciare un incantesimo di *ragnatela* una volta al giorno. Mentre una di loro sigilla la porta per la stanza 5 con una *ragnatela*, le altre due useranno il loro incantesimo contro i PG.

7. La Galleria d'Arte

Questo corridoio circolare mette in mostra un'incredibile collezione di arte elfica. Arazzi, pelli, tappeti, quadri e sculture sono regolarmente distribuiti lungo questo corridoio, sul quale si aprono arcate chiuse da preziose vetrate colorate.

Una seconda rampa di scale, collocata proprio sopra quella che proviene dal piano inferiore, sale al prossimo livello. Le scale che portano al livello superiore sono incantate. Chiunque salga questa rampa viene in realtà teletrasportato, senza accorgersene, alla fine delle scale che provengono dalla stanza 5, ritornando in questa stanza. Il gruppo dovrà salire le scale camminando all'indietro per poter raggiungere il prossimo livello.

Il passaggio Segreto ad Est si apre su uno dei ponti invisibili, che conduce alla stanza 20, nella torre di Sud-Est.

Il passaggio segreto del muro interno si apre sulla biblioteca di Moorkroft. Alcune delle sculture sono incantate come quelle nella stanza 1. Il valore totale della collezione d'arte può

raggiungere le 10.000 m.o. in un mercato umano.

8. Biblioteca di Moorkroft

Scaffali traboccanti di libri e tomi tanto grossi quanto polverosi coprono le mura di questa stanza circolare, quasi ingombrando anche l'entrata stessa. In mezzo alla stanza vi è un tavolo, sul quale è aperto un libro molto ingombrante. Due comode sedie di velluto completano l'arredamento.

Il libro sul tavolo è un trattato di aritmetica basica ed avanzata, aperto alla pagina Esercizi Semplici.

Se i PG lo studiano per 10 round o più, troveranno le loro soluzioni ai problemi di pesatura. Se continuano ad osservare il libro, troveranno che il terzo problema rivela la soluzione dell'incontro J del Capitolo 3 (La Giustizia).

Sei gremlin sono seduti su uno scaffale sopra la porta ed aggrediranno i PG appena questi si appresteranno a studiare il libro, tentando di portarglielo via.

Se i PG impiegano 6 ore in ricerche all'interno di questa biblioteca, troveranno una copia del Libro degli Incantesimi di Moorkroft. Così facendo i PG scopriranno anche moltissimi libri sull'estensione della vita, creature eterne, distillazione di elisir, spiriti e fantasmi, costruzione di corpi artificiali e così via. Il valore totale della libreria supera le 50.000 m.o.

9. L'Anticamera del Laboratorio

In quest'area le imposte delle finestre sono totalmente chiuse, mantenendo la zona in perfetta oscurità. All'altro estremo della stanza brillano quattro occhi nelle tenebre.

Se i PG riescono a vedere nel buio o hanno con sé una luce, riescono a vedere che questo strano corridoio fumoso è ingombro di mobili e tronchi di quercia.

Entrare in questa stanza, invisibili o meno, fa scattare automaticamente l'evocazione di due Segugi Spettrali. Le creature non attaccano finché non vengono minacciate, ma latreranno, avvertendo tutti i presenti nelle stanze 5-11.

Il passaggio segreto alla fine del corridoio si apre sul laboratorio del mago.

10. Il Laboratorio di Moorkroft

Questa stanza è occupata da materiale alchemico, parecchi banchi da lavoro, scrigni ed armadi.

Contentori di cristallo riempiti con diverse parti di corpo umano conservate in una soluzione verde affollano i numerosi scaffali.

Su un tavolo liscio ricoperto di piccoli forellini carbonizzati, vi è un set di piccoli coltelli dalla lama affilatissima.

Su di un altro tavolo è appoggiato un grosso pezzo di legno, racchiuso in una sfera di vetro, dalla quale si dipartono numerosi cavi e tubicini, collegati con diverse fiale, tubi di distillazione e bulbi vitrei che contengono liquidi ribollenti e luminosi.

Al centro della stanza è stato tracciato sul pavimento un largo cerchio mistico, sui cui bordi reca la seguente iscrizione:

FELIX QUI POTUIT RERUM
COGNOSCERE CAUSAS. ME.

In mezzo al cerchio vi è un basso piedistallo sulla cui sommità sono scolpite le parole:

DE RETRO.

Una rampa di scale di legno sul muro S-O porta ad una botola sul soffitto.



Questo è il laboratorio dove Moorkroft ha creato i propri cloni (area 22). Adesso utilizza questa stanza per distillare il proprio Elisir di Giovinezza, ottenuto dall'essenza degli Spiriti Elfici. Egli estrae il cuore delle querce che

contengono uno spirito elfico dormiente e lo distilla in un liquido che può assorbire.

Moorkroft ha bisogno di una di queste pozioni una volta al mese e se dovesse privarsene, il suo corpo andrebbe in cancrena, marcendo in 3d4 giorni dopo la fine del mese.

Gli armadietti e gli scrigni contengono equipaggiamento alchemico di vario tipo, del valore totale di circa 3.000 m.o. per un alchimista. Assieme a tale equipaggiamento, uno degli armadi contiene anche tre fiale sigillate con ceralacca rossa. Si tratta di Elisir di Giovinezza che riescono a fermare il normale processo d'invecchiamento per un mese e curano inoltre 1d6+1 punti ferita.

Il cerchio magico è il centro di una rete di Teletrasporti connessa ad altre sette stanze del palazzo. La frase significa: FELICE CHI SCOPRE LE CAUSE SEGRETE DELLA MATERIA.

M-E sono le iniziali di Moorkroft.

Ognuna delle parole del cerchio attiva il Teletrasporto, inviando l'utente ad una precisa destinazione:

Felix:	Stanza 12
Qui:	Stanza 17
Potuit:	Stanza 21
Rerum:	Stanza 2
Cognoscere:	Stanza 1a
Causas :	Stanza 5
ME:	Stanza 22

L'ottava parola, DE RETRO, riporta il personaggio nel laboratorio.

Tutti i teletrasporti partono ed arrivano al laboratorio. L'utente deve posizionarsi sul piedistallo e pronunciare la parola magica corretta per essere teletrasportato.

Se il cerchio viene distrutto, la rete di teletrasporto cessa di funzionare.

Le scale a SO portano alla stanza 11.

Se il mago non sapeva della presenza dei PG, vi è una probabilità del 70% che sia in questa stanza.

Se la presenza del gruppo è stata tradita dai latrati dei Segugi Spettrali o dalla comparsa della Cornucopia su un tavolo, Moorkroft salirà sul piedistallo ed appronterà un incantesimo d'attacco, probabilmente il *dardo incantato*, sperando di sorprendere il gruppo. Appena gli intrusi entreranno nella

stanza, farà scattare il proprio incantesimo e si teletrasporterà nella stanza 5. La sua prossima mossa sarà quella di lanciare diversi incantesimi di protezione e di incamminarsi velocemente ed in silenzio nuovamente verso il laboratorio, nella speranza di poter attaccare il gruppo alle spalle. Lancerà un incantesimo di *inversione della gravità* nel corridoio, per poi scappar via, verso il teletrasporto più vicino.

Le sue intenzioni sono quelle di distogliere le attenzioni del gruppo dal laboratorio. Moorkroft non farà uso di incantesimi che possano danneggiare il suo laboratorio.

11. La Stalla della Viverna

Il pavimento di questo attico è coperto da uno spesso strato di sporcizia. Un odore tremendo regna nella stanza. Assieme ad un grosso mantello ed enormi ribbioni d'equitazione, una strana sella con relativi finimenti e briglie pendono da una rastrelliera. Sulla parte settentrionale del soffitto è visibile un grosso meccanismo, collegato ad un pannello metallico ed una leva. Proprio sotto, dietro ad alcune balle di paglia, spuntano due enormi ali da pipistrello ed una testa dalle fattezze lucertoloidi vi scruta attentamente.

Questa creatura è Bhaat, la viverna addomesticata di Moorkroft.

Se viene attaccata, la bestia scapperà in un angolo, piagnucolando terribilmente e supplicando i PG, con la testa nascosta sotto una balla di paglia, di non farle male. Si tratta di una finta per farsi sellare da un PG, e poi pungerlo con la coda non appena viene montata.

Durante il combattimento che seguirà (o se i PG sembravano già decisi ad ucciderla), Bhaat sbatterà le proprie ali, creando una densa cortina di sporco e paglia. Ogni personaggio deve effettuare una prova di Costituzione o cadere vittima di un fortissimo accesso di tosse, che gli impedirà di fare qualsiasi cosa eccetto muoversi (anche la vista verrà compromessa). Nel frattempo, Bhaat, tenterà di sfondare il pannello del tetto

per poter spiccare il volo o scappare. Ogni round, Bhaat ha un 20% di possibilità di sfondare il pannello ed uscire.

Se la creatura viene uccisa, il mago può ancora utilizzare la Verga del Rettile Alato per fuggire dal palazzo. Il meccanismo della parete a nord è magico e si apre all'esterno della torre, permettendo alla Viverna di uscire a caccia. A meno che Moorkroft non lo chiuda a chiave, rimarrà aperto la notte, durante l'intero periodo nel quale la luna è in cielo. Può essere aperto manualmente in 2d4 round. La Viverna ha imparato quando uscire ed entrare prima che il pannello si richiuda. Non vi è altro di interessante nella stanza.

12. La Stanza di Osservazione

Una rampa di scale a chiocciola conduce in questa stanza semibuia del piano superiore. Il centro della stanza è occupato da una grossa sedia comoda, alla cui sinistra vi è un leggio d'ebano magnificamente intagliato con accanto un basso piedistallo.

Una luce piacevole filtra nella stanza attraverso un'apertura nel pavimento, proprio davanti alla sedia.

Moorkroft sarà in questa stanza se è a conoscenza che i PG arrivano dalla stanza 1. Altrimenti, il mago sarà nel proprio laboratorio (probabilità del 70%, stanza 10) o nei propri quartieri (30% di possibilità, stanza 17).

L'apertura magica nel pavimento permette a chi è seduto sulla sedia di osservare la stanza inferiore (stanza 2, la Sala del Trono) senza però essere udito o visto; comunque gli incantesimi possono essere lanciati in entrambe le direzioni dalla stanza 2 nella stanza 12 e viceversa. L'apertura può essere chiusa da ambo i lati con un *dissolvi magie*.

Una *vista rilevante* permette di scoprire la presenza dell'apertura nella stanza 2.

Il basso piedistallo fa parte della rete di Teletrasporti (area 10, per il funzionamento della rete).

Vi è un passaggio segreto sulla parete orientale che si apre sull'area 3. Uno

spioncino permette a chi è nella stanza di vedere se qualcuno è nelle vicinanze del passaggio, all'esterno. Le scale (12a) conducono ad una lastra di pietra, ovviamente parte della botola che si apre sulla stanza 13.

13. Stanza delle Guardie

Cinque guardie in armatura di piastre sono sedute ad un tavolo di legno, assolutamente immobili.

Una rampa di scale a chiocciola molto stretta sale lungo le pareti curve fino ad una botola di legno, 15 metri più in alto. Ogni 3 metri, le scale formano una piccola piattaforma dove alcune feritoie illuminano la stanza.

Le 5 guardie sono armature incantate che attaccano chiunque entri nella stanza eccetto Moorkroft. Sono immuni all'olio bollente ed al fuoco, sia magico che normale. Ognuna delle guardie è stata anche incantata con un particolare incantesimo di *palla di fuoco*, che scatta quando la guardia viene distrutta o uccisa, con unapotenza di 5d6.

Queste guardie hanno strane tendenze suicide, in quanto tenderanno a disporsi in modo da subire sempre il danno massimo.

Se il combattimento dovesse farsi rumoroso, le guardie della stanza 15 verseranno l'olio bollente attraverso la botola. L'olio bollente infligge 6d6 punti di danno a chiunque sia nella stanza o sulle scale 13a (vedere stanza 15 per dettagli ulteriori).

Una porta segreta sulla parete N-E si apre su uno dei ponti invisibili che collegano le tre torri. Questo conduce alla stanza 5 della torre settentrionale. Vicino al tavolo, vi è una botola segreta che conduce sulle scale 12a della stanza 12.

Le scale 13a conducono alla stanza 15. Circa a metà della scala, un pannello segreto nasconde l'entrata alla stanza 14.

14. La Partigiana Segreta

Questa stanza è posta a circa 7 metri dal suolo della stanza 13. Si tratta di una

piccola torretta sul lato della torre, separata dalle scale grazie ad un passaggio segreto.

La partigiana contiene 3 armature incantate equipaggiate con aste uncinatole lunghe 3 metri. Tenteranno di sorprendere gli intrusi aprendo velocemente il pannello quando i PG sono sulla piccola piattaforma e di spingerli con le loro aria, nella tromba di scale, facendoli schiantare al suolo. Ogni TxC riuscito indica che uno dei PG è stato scaraventato nel vuoto.

Il danno per caduta è pari a 2d6 Pf e le vittime verranno attaccate dalle armature incantate della stanza 13, se non sono ancora state distrutte.

Se il combattimento si fa rumoroso, le guardie della stanza 15 verseranno l'olio bollente attraverso la botola per un danno pari a 6d6 Pf (stanza 15 per dettagli); l'olio non influenza le guardie sottostanti.

15. Stanza delle Guardie

Cinque guardie elfiche in armatura di piastre sono sedute tranquillamente intorno a un tavolo rotondo.

Vi è una botola di legno sul pavimento, vicino ad un grosso calderone fumante. La luce esterna filtra attraverso alcune feritoie.

Un'asta di legno attraversa la stanza, circa tre metri sopra il livello del pavimento, e vi sono diverse colombe appollaiate su di essa. Il soffitto ad arco dista circa tre metri dall'asta, con piccole aperture rotonde regolarmente distanziate lungo i muri.

Le 5 guardie sono armature incantate, armate di lance e archi. Attaccheranno immediatamente chiunque entri, eccetto Moorkroft.

Se rumori di lotta provengono dalla stanza inferiore, le guardie verseranno il contenuto del calderone nella botola. Il calderone è magico e scalda permanentemente 450 litri d'olio bollente, che causa 6d6 punti di danno a chiunque fallisca una prova di Destrezza. Se la prova di Destrezza riesce, il danno è dimezzato. L'olio può essere anche versato sull'area 3 attraverso bocchette,

in caso di attacco alla torre. Il calderone si torna a riempire in 1d4 ore.

Una porta segreta, posta proprio ad uno degli estremi dell'asta di legno che attraversa la stanza, si apre sul ponticello invisibile che conduce nella stanza 21.

Le colombe voleranno fuori delle feritoie non appena i personaggi apriranno il passaggio segreto.

All'altro estremo dell'asta di legno vi è un altro pannello segreto che conduce ad una torretta all'esterno della torre.

Questa torretta contiene un Segugio Invisibile, che tenterà di far cadere nel calderone il primo personaggio della fila che si sia arrampicato sull'asta. Il gruppo può renderlo inoffensivo con un semplice incantesimo di *dissolvi magie*.

Chiunque cada nel calderone subirà 6d6 punti di danno per l'olio bollente ogni round, finché non riuscirà ad uscirne. Le armature incantate (se ancora funzionanti) tenteranno di ricacciare chi cerca di uscire dal calderone in quest'ultimo, con le loro lance. Se una guardia non colpisce il personaggio in questione, questi può uscire senza problemi.

Se tutti i PG sono sull'asta, le guardie li bersaglieranno di frecce finché sono in vista.

Sul soffitto vi è un pannello segreto che si apre sulla stanza 16 (il bagno di Moorkroft).

Le pareti sono unte e scivolose, perciò l'unico modo sicuro per raggiungere la botola e il pannello segreto è l'uso di un incantesimo come *levitazione* o *volare*.

16. Il Bagno di Moorkroft

Una piccola vasca di acqua calda e fumante occupa il centro di questa stanza.

La luce esterna filtra attraverso bellissime vetrate ad arco che si aprono a distanza regolare lungo le pareti. Uno scrigno di legno di quercia è posto contro la parete orientale, vicino ad un armadio superbamente intagliato. Strette scale lungo le pareti curve conducono ad una botola metallica sul soffitto, tre metri sopra di voi. Dall'altro lato della stanza vi è un piedistallo di

marmo bianco, sul quale è posto un busto di lucente pietra verde.

L'armadio contiene il guardaroba di Moorkroft: una dozzina di vesti bordate con varie pellicce, camicie di seta, stivali e mantelle con cappuccio. Un paio di stivali sono Stivali Elfici.

Lo scrigno contiene altri oggetti di valore, come tovaglie, vestiti, pettini d'avorio, profumi e saponi.

Il valore totale del contenuto dell'armadio e dello scrigno è pari a 1.000 m.o.

L'acqua della vasca è piacevole e lenisce le ferite ed i dolori fisici dei PG: funziona come un incantesimo di *cura ferite leggere* (una volta al giorno) per chi vi si immerge. L'acqua perde i propri poteri taumaturgici non appena viene portata al di fuori della vasca.

Le scale lea portano alla stanza 17, ma vi è una trappola su di esse. Chi vi dovesse salire senza aver ruotato il busto, verrà espulso dalla torre attraverso uno scivolo a metà fra il pavimento ed il soffitto. La vittima cadrà sull'area 3 subendo automaticamente 20d6 punti di danno, a meno che non possieda qualche mezzo per volare. Le guardie dei battimenti prenderanno poi il corpo e lo getteranno nel fiume.

Il busto scolpito è incantato come quelli della stanza 1: è fatto di giada e vale fino a 1.500 m.o. Il busto raffigura Moorkroft quando aveva ancora vent'anni e non era ancora stato affetto dall'elisir. Le facce dei doppioni di Moorkroft (stanza 22 sono identiche a quella del busto.

17. Gli Appartamenti di Moorkroft

Questa stanza circolare non ha finestre o aperture, se si eccettua la botola metallica sul lato a S-E. Nelle sue vicinanze vi è un grosso letto a quattro piazze, un ricco baldacchino dalle tende di seta, affiancato da due grossi candelabri argentei. Il letto è coperto da una pelliccia d'ermellino. Il pavimento è costituito da piastrelle marmoree alternate bianche e nere. Vicino al letto vi è un basso piedistallo.

Sul lato ovest della stanza è posto un tavolo rotondo, sopra il quale vi è una

piccola lanterna ad olio e nelle vicinanze una sedia rivestita di velluto rosso.

Un turibolo pende dal mazzo della cupola che fa da soffitto a questa stanza ed emana un piacevole odore di incenso, accompagnato da un flebile sbuffo di fumo. Vicino al piedistallo vi è un grosso scrigno d'argento.

Se Moorkroft non è a conoscenza della presenza del gruppo, sarà in questa stanza (30% di possibilità) o nel suo laboratorio (70% di possibilità).

Se la trappola sulle scale 16a è scattata, Moorkroft salirà sul piedistallo e si preparerà a lanciare un incantesimo, dopodiché si teletrasporterà nuovamente nel proprio laboratorio.

Non vi è altra via d'uscita dalla stanza eccetto il piedistallo del teletrasporto.

Se il cerchio magico della stanza 10 è stato distrutto, Moorkroft è intrappolato in questa stanza; perciò, se il gruppo arriva egli combatterà fino alla morte.

Trasformerà immediatamente la propria Verga del Rettile Alato nel Drago Nero, e mentre il drago tenterà di tenere lontani i PG dal mago, quest'ultimo lancerà probabilmente i seguenti incantesimi nell'ordine: *labirinto* (su un guerriero), *parola incapacitante* (su un incantatore), *dardo incantato* (su chi è ancora impegnato in combattimento, finché non termina i dardi memorizzati), *metamorfosi* (non su elfi) e *fulmine magico* (anche se rischia di ferire il proprio drago).

Se il combattimento dovesse volgersi contro di lui, Moorkroft farà uso del proprio pugnale magico contro gli elfi.

Nel caso che Moorkroft dovesse rimanere intrappolato in questa stanza, ma avesse tempo per prepararsi, lancerà i seguenti incantesimi difensivi nell'ordine: *velocità*, *barriera mentale*, *vedere l'invisibile*, *scudo magico*, *protezione dai proiettili normali* ed *immagini illusorie*. Un cassetto nel piccolo tavolo contiene due medaglioni, che sono le due chiavi mancanti per il Santuario (Area K ed L, Capitolo 3).

L'incenso non ha altri effetti se non quello di profumare la stanza.

La lanterna sul tavolo è una Lanterna della Lunga Durata.

Lo scrigno è protetto da una trappola che può essere disattivata da un interruttore nascosto in una sezione cava nel lucchetto, sul lato destro. Il personaggio che apre lo scrigno ha un 15% di possibilità di notarlo accidentalmente e le possibilità raddoppiano se lo si sta studiando attentamente. Se il gruppo non disattiva la trappola, quando lo scrigno verrà aperto si sprigionerà una nube di gas mortale che invaderà l'intera stanza. Tutti i personaggi nella stanza devono effettuare un TS contro Veleno con penalità di -3 o morire entro 1d4 round. Lo scrigno contiene coperte costose e preziose vesti.

Se i personaggi esaminano lo scrigno, troveranno un doppio fondo che contiene una borsa con 500 gemme per un valore totale di 50.000 m.o. Inoltre, nel doppio fondo vi sono anche una Lavagna dell'Identificazione e il Libro degli Incantesimi di Moorkroft.

18. Stanza di Guardia

Cinque guardie elfiche vestite in armatura di piastre son sedute ad un tavolo, assolutamente immobili.

Una lunga rastrelliera, affollata d'armi, segue la curva delle pareti.

Una stretta rampa di scale segue la curva delle pareti e conduce al piano superiore.

Le 5 guardie sono armature incantate che attaccheranno chiunque entri nella stanza eccetto Moorkroft. Le guardie hanno reti per intrappolare i personaggi. Sotto il tavolo è stato posto uno scrigno, che sarà vuoto a meno che i PG non siano stati intrappolati ed incarcerati al piano superiore. In questo caso, conterrà le armi e l'equipaggiamento del gruppo. La stanza non contiene nulla di prezioso. Le scale 18a portano alla stanza 19.

19. Le Prigioni di Moorkroft

Questa piccola stanza buia e spoglia, fatta eccezione per alcuni oggetti di tortura ed una gabbia metallica che pende dal soffitto, circa tre metri sopra il pavimento.

Le vostra infravisione indica che nella gabbia vi è una creatura, sdraiata sul pavimento di legno. La catena che trattiene la gabbia è assicurata ad una grossa sbarra dall'altro lato della stanza.

La creatura nella gabbia è un centauro molto giovane di nome Caperling. È il solo figlio del Capo Clan di un'importante tribù a nord delle terre (incontro E, Capitolo 3). Caperling ha il vizio di vagabondare da solo, quando non è tenuto d'occhio da nessuno. Si annoia facilmente e la sua insaziabile curiosità lo spinge spesso in situazioni alquanto scomode.

Non vi sono altre uscite in questa stanza eccetto quelle descritte.

Se i PG sono stati catturati, verranno imprigionati in questa stanza, incatenati alle pareti. Tuttavia, le catene sono vecchie ed arrugginite ed ogni ora i PG possono eseguire una prova di Forza con penalità di -4 per spezzarle. Una volta liberate le mani, i personaggi possono liberarsi i piedi con gli oggetti di tortura. Le guardie della stanza 18 ignoreranno in ogni caso questi tentativi dei PG.

20. Scalinata

Questa stanza non contiene altro che una scala che conduce alla stanza 21, circa 6 metri sopra.

Non vi è niente di valore in questa stanza. La porta segreta si apre su uno dei ponticelli invisibili. Questo porta alla stanza 7, nella torre settentrionale.

21. Stanza d'osservazione

Questa piccola stanza circolare contiene un tavolo sul quale è posto un oggetto sferico coperto con un panno nero, ed una comoda sedia.

Un basso piedistallo si può scorgere in un angolo della stanza, vicino ad uno strano tubo puntato al di fuori di una finestra.

L'oggetto sferico non è altro che una Sfera di Cristallo con Chiarudienza. Moorkroft la usa per spiare i propri nobili sottomessi o il gruppo, nel caso

che sia a conoscenza della sua presenza nella foresta. Non è protetta, ma se il gruppo dovesse portarla con sé, Moorkroft sarebbe sempre in grado di individuarla con precisione assoluta, in quanto la sua mente è connessa con l'oggetto. Finché vive Moorkroft, nessun altro al di fuori di lui può utilizzare la sfera.

Il piedistallo fa parte della rete dei teletrasporti del Palazzo.

Il tubo è un primitivo telescopio che permette all'utente di vedere piccoli dettagli fino a 1 km di distanza.

Una piccola botola è visibile sul soffitto, conduce ad un piccolo quanto polveroso attico.

Il passaggio segreto si apre su uno dei ponticelli invisibili. Questo conduce alla stanza 15 della torre a S-O, mentre la botola sul pavimento porta alla scalinata della stanza 20.

22. La Cripta

Leggete il seguente brano ai PG che si teletrasporteranno in questa stanza:

Dopo un breve attimo di mancamento, vi ritrovate in un luogo buio e freddo, la cui ampiezza è difficilmente stimabile. Una strana runa risplende davanti ai vostri occhi, nelle tenebre.

La runa è un Simbolo della Pazzia che Moorkroft ha lanciato sulla parete meridionale di questa caverna, come protezione contro i profanatori. In quanto tutti i PG sono automaticamente entrati nella stanza, tutti devono fare un TS contro Incantesimi o divenire totalmente pazzi. I personaggi che non possono lanciare incantesimi falliscono il TS automaticamente.

Sulle pareti di questa stanza rozzamente scolpita vi sono sei lapidi mortuarie. Fatta eccezione per il basso piedistallo nell'alcova, la stanza è totalmente spoglia.

Questa cripta è stata scavata sotto la Torre di Luce e non ha altra uscita che il piedistallo di teletrasporto.

Il nome sulle lapidi è "Moorkroft Elvenbane", numerate da I a VI.

Le prime tre tombe non contengono altro che i resti disintegrati dei suoi corpi precedenti.

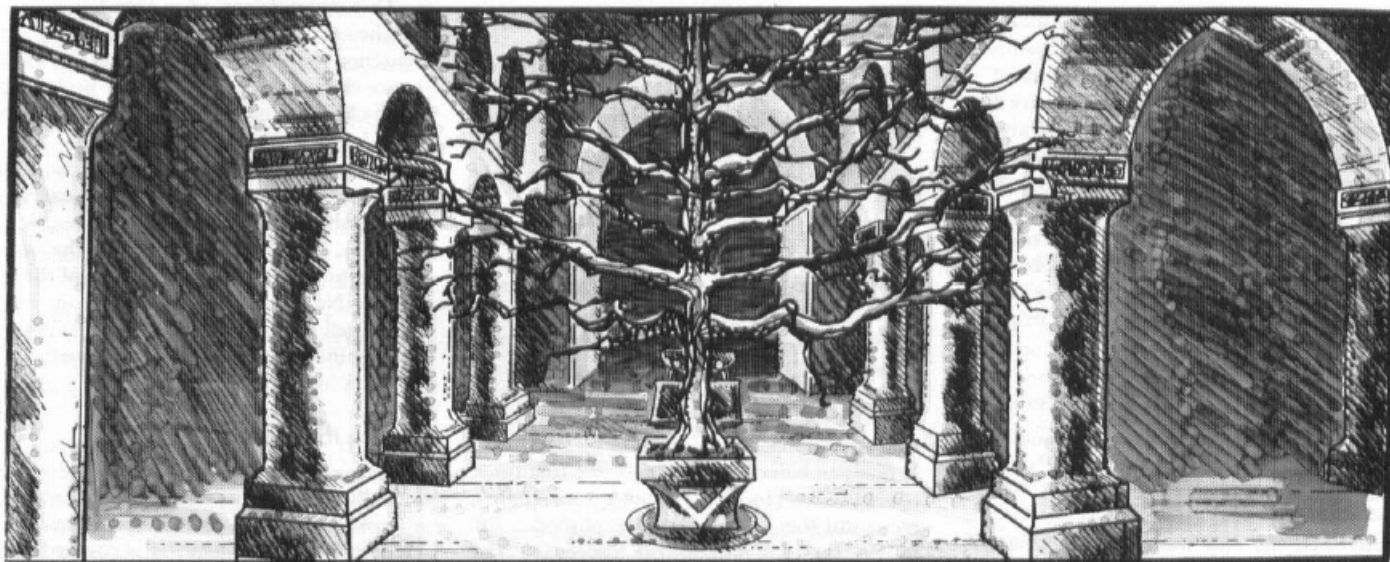
La quarta tomba è vuota, se si eccettua un piccolo astuccio per pergamene intagliato nell'ebano. È protetto da un incantesimo permanente di *nube esplosiva* di 25° livello. L'incantesimo scatterà non appena l'astuccio verrà aperto senza prima averlo annullato con un *dissolvi magie*. L'astuccio contiene un anello d'oro con una perla nera incastonata in esso. Questo è un Anello dei Desideri con un solo Desiderio.

Le due tombe vicine non contengono altro che due corpi inanimati ricoperti dalla polvere. Sono giovani uomini dell'età apparente di 20 anni, presumibilmente gemelli. Sono gelidi e sembrano morti.

Se i PG sono stati nella stanza 16, ricordate loro il volto del busto, che presenta una straordinaria somiglianza con i volti di questi due corpi.

Questi sono gli ultimi due doppioni rimasti a Moorkroft, gli ultimi due che egli riuscì a creare grazie all'artefatto. Se Moorkroft muore, il suo spirito, la sua forza vitale, si impossesserà del corpo chiamato Moorkroft V, per poi uscire dalla tomba e continuare il proprio regno.

I doppioni possono essere distrutti facilmente.



Preparazione agli incontri

Il Santuario esisteva già da tantissimo tempo, anche molto prima della fine della civiltà degli antenati degli elfi. Comunque, prima della loro scomparsa, gli antichi elfi lo modificarono in modo che potesse contenere l'Albero della Vita, le loro ricchezze, la loro storia ed il Custode, oltre al meccanismo che avrebbe richiamato gli elfi alla vita al momento giusto ed opportuno.

Questo Capitolo è diviso in due sezioni. Nella prima, intitolata *Il Richiamo degli Elfi*, i personaggi risveglieranno i loro antenati e ne scopriranno la storia. Nella seconda, *Il Processo*, i personaggi incontreranno gli antenati, che li accuseranno di tradimento. Si ritroveranno davanti ad una corte e probabilmente riusciranno a convincere gli antenati della loro innocenza.

Il Santuario ha la forma di un elfo dormiente. Le parti maggiori del corpo hanno un'importanza vitale in quanto ognuna di esse contiene alcune informazioni che aiuteranno i PG a comprendere cosa accade e cosa fare. Il gruppo dovrà esplorare le prime quattro parti corporee del Santuario prima di poter accedere alla Testa. Se i giocatori dovessero avere difficoltà, l'Albero della Vita gli offrirà un limitato aiuto empatico. Non dovrebbe essere in grado di intervenire troppo spesso, in quanto molto indebolito e vicino alla morte.

Incontri chiave

Sezione 1: Il Richiamo degli Elfi

1. Il cuore

Le scale spettrali conducono a questa stanza buia, nella quale la maggior parte luce filtra dalla piattaforma cristallina sopra di voi. Le scale sembrano scomparire a contatto col pavimento di marmo grigio.

Proprio sotto la piattaforma cristallina sorge un albero spoglio e secco, unica traccia desolata di un'era oramai perduta. Quest'albero sembra l'esatto duplicato di quello che cresce a Feador. Una sensazione di dolore e disperazione vi stringe il cuore, alla vista dell'albero.

Nella parte meridionale di questa stanza oblunga vi è un altare, sopra il quale giace una grossa sfera di marmo nero e lucente, con due maniglie dorate. Dal suo interno potete vedere un'aura di luce rossa pulsante illuminare quest'oscura stanza.

D'improvviso la temperatura della camera scende sensibilmente, e vedete che sopra l'altare si materializza una creatura simile ad un'ombra dai capelli lunghi ed argentei. L'essere spettrale allarga le braccia, poi il suo corpo sembra contorcersi orribilmente, ed essa lancia un urlo inumano e mortale.

Questa creatura una Banshee, lo spirito dannato dell'antica Custode. Catturata da Moorkroft, dopo interminabili giorni di tortura fu costretta a rivelare dove si trovava il resto della sua gente, e il mago carpi così il segreto delle querce della foresta, e con esso diede inizio all'annientamento degli elfi. La custode morì più per la disperazione dovuta al suo tradimento che per le ferite, ma fortunatamente non svelò mai dove si trovasse l'Albero della Vita. Tuttavia, il

terribile dolore causato dalla sua sorte sventurata la fece impazzire ed ora è ritornata ad i propri compiti sottoforma di Banshee.

La sua mente tormentata è convinta che chiunque si avvicini all'Albero, elfo od umano che sia, sia un pericolo per il Santuario, perciò è impossibile comunicarvi: la banshee deve essere distrutta.

La banshee userà il proprio lamento una volta ed userà lo sguardo prevalentemente su componenti umani del gruppo. Se non ve ne dovessero essere, scegliete un elfo a caso. Se l'attacco con lo sguardo dovesse fallire, la banshee formerà la propria rete ectoplasmatica, tentando di intrappolare i personaggi stupidi abbastanza da avvicinarla in combattimento corpo a corpo. La rete impiega tre round per formarsi, dopodiché tutti i personaggi al suo interno dovranno effettuare un TS contro Incantesimi o essere costretti sul piano Etereo. La banshee attaccherà col tocco chiunque rimanga nelle vicinanze sfuggendo alla rete ectoplasmatica, tentando di farle invecchiare fino alla morte.

Quando la banshee verrà ridotta a meno della metà dei PF si trasporterà sul piano Etereo per 1d8 giorni. Comunque, prima di trasportarsi, userà nuovamente il lamento. Una volta sul piano Etereo, la banshee attaccherà i personaggi ivi intrappolati con il tocco invecchiante, finché la Costituzione di questi ultimi raggiungerà 0 (morte definitiva).

Se il gruppo riesce a risvegliare gli elfi (stanza 5), la banshee viene liberata dallo stato di non-morto e non farà mai più ritorno al Santuario. I personaggi che dovessero essere ancora intrappolati

nell'Etereo ricompariranno allora alla base dell'Albero.

Quando l'Anima Persa viene distrutta o fugge, leggete ai superstiti il seguente brano:

Un'onda di bontà invade il vostro cuore, evidentemente emanata dall'Albero. Come percependone l'eco, l'aura nella sfera nera pulsa più velocemente ed intensamente, illuminando maggiormente la stanza. Sulla superficie della sfera è possibile leggere la parola ATZILUTH.

Oro notate, grazie ai riflessi della luce pulsante, una tavoletta d'argento incastonata nel pavimento. Sulla sua superficie è leggibile un lungo testo in elfico antico.

Non sembra esservi altra uscita all'infuori delle scale spettrali che conducono alla piattaforma di cristallo, 9 metri sopra l'Albero.

In questo momento, il gruppo è nelle zone del Cuore del Santuario.

La sfera è magica e contiene una sfera metallica grande quanto un pugno. Questa è incandescente ed a volte sprizza qualche fiammata, questo è il motivo della luce rossa pulsante emanata.

Questa è la sfera di Atziluth, l'Elemento del Fuoco, che è uno dei quattro oggetti necessari per risvegliare gli elfi dormienti. Se il gruppo tentasse di sollevarla, questa sembrerà saldamente attaccata all'altare. Nè la magia nè lo sforzo fisico potranno alzarla dall'altare. La sfera si distaccherà dall'altare e potrà essere portata via solo dopo che il gruppo ha scoperto il modo di entrare, aprendo la porta segreta, nella stanza 5 (la Testa).

Perciò, il gruppo deve prima reperire le informazioni scritte sulle quattro tavolette argente (una è in questa stanza, le altre sono nei Piedi, nel Braccio Destro e nel Braccio Sinistro del Santuario), e quindi cercare di interpretarne il significato, per riuscire a svelare il mistero del Santuario.

Le frasi sulle tavole degli elementi sono numerate e devono essere riportate all'ordine iniziale, per poterle comprendere appieno, nel modo descritto successivamente. Quando i giocatori riscrivono la frase nella giusta numerazione, utilizzando le tavolette, dovrebbero ottenere il seguente testo:

E quando la fine fu prossima, la protezione divina fu cercata per tutto il Clan. (1 – I)

Il nostro signore ordinò la ritirata finale ed i nostri beni furono sepolti in profondità. (2 – I)

Dal più giovane al più anziano, tutti divennero una sola forza con il reame benedetto. (3 – I)

Così, il Clan rimase nell'oscurità ad attendere che le orde se ne andassero per sempre. (4 – I)

Solo il Custode rimase ad occuparsi del nostro amato Albero. (1 – II)

Colei che decide il nostro fato risveglierà il clan quando la pace sarà tornata. (2 – II)

Dodici chiavi magiche furono lasciate a dodici guardiani incantati per essere protette. (3 – II)

Ed il nostro Albero fu nascosto sotto il cuore della nostra amata città. (4 – II)

Il segreto del nostro ritorno ad un'esistenza pacifica rimane nella Testa. (1 – III)

Solo la riunione dei quattro elementi richiamerà i nostri spiriti dalle querce. (2 – III)

Durante gli ultimi momenti tranquilli, i ribelli Feadiel rubarono un ramo della Sacra Madre Originale. (3 – III)

Poi i traditori fuggirono, scappando dal Reame Silvano attraverso l'Arcobaleno magico, e mai saranno perdonati. (4 – III)

Quando giungerete per la prima volta ad Atziluth, Spirito è la parola. Poteri sarà quella giusta quando vi tornerete. (1 – X)

Pregate la foresta, in quanto Ietzirah è il braccio destro dell'acqua. (2 – X)

Quando giungerete per la prima volta ad Ietzirah, Onora è la parola. Resuscitate sarà quando vi ritornerete. (3 – X)

Pregate l'albero, in quanto Asiah è il piede della terra. (4 – X)

Quando giungerete per la prima volta ad Asiah, Nostri è la parola. Tutti sarà quella giusta quando vi ritornerete. (5 – X)

Pregate la vita, in quanto Beriah è il braccio sinistro dell'aria. (6 – X)

Quando giungerete per la prima volta a Beriah, Poteri è la parola. Morti sarà quella giusta quando vi ritornerete. (7 – X)

Pregate la Luce, in quanto Atziluth ha il cuore del fuoco. (8 – X)

Se Colei che decide il nostro fato è morta, invocate l'oggetto e la testa sarà vostra. (9 – X)

Le prime tre parti, I, II e III, raccontano la storia degli ultimi giorni degli elfi.

La seconda parte è invece molto più misteriosa ed intricata: contiene la frase segreta che apre il passaggio segreto che conduce alla Testa (stanza 5). In altre parole, il messaggio delle tavolette è il seguente: "quando arrivate ad Atziluth per la prima volta, la parola necessaria è Spirito, poi andate verso Ietzirah. Quando giungerete per la prima volta a Ietzirah, la parola necessaria è Onora, poi andate verso Asiah.. ecc.", finché il gruppo non ha compiuto un giro completo delle quattro parti accessibili del Santuario. Le prime frasi così ottenute dovrebbe essere: Spirito Onora i Nostri Poteri. Quando il gruppo inizia un secondo giro, la frase ottenuta con lo stesso metodo di prima dovrebbe essere: Poteri Resuscitate Tutti i Morti.

Se i personaggi pronunciano ad alta voce questa frase nel Cuore del Santuario, la porta segreta per la stanza 5 si aprirà e la sfera sull'altare potrà essere sollevata. La frase magica intera è:

SPIRITO ONORA I NOSTRI POTERI, POTERI RESUSCITATE TUTTI I MORTI

Se i giocatori dovessero incontrare difficoltà nel risolvere il problema, l'Albero offrirà loro un limitato aiuto. Se uno dei giocatori si avvicina alla soluzione, l'Albero emanerà un'aura di incoraggiamento sul gruppo. Se i personaggi errano nella soluzione finale, possono sempre ritentare senza alcuna penalità, finché non trovano la soluzione.

La Tavoletta di ATZILUTH

E quando la fine fu prossima, la protezione divina fu cercata per tutto il Clan. (1 – I)

Se Colei che decide il nostro fato è morta, invocate l'oggetto e la testa sarà vostra. (9 – X)

Solo il Custode rimase ad occuparsi del nostro amato Albero. (1 – II)

Quando giungerete per la prima volta ad Atziluth, Spirito è la parola. Poteri sarà quella giusta quando vi tornerete. (1 – X)

Il segreto del nostro ritorno ad un'esistenza pacifica rimane nella Testa. (I – III)

Pregate la foresta, in quanto Ietzirah è il braccio destro dell'acqua. (2 – X)

Questa tavoletta si trova nella stanza 1. Il testo è scritto in elfico antico ed è quindi necessaria una prova d'Intelligenza per ogni frase (ammesso che i PG parlino l'elfico), se ne si vuole comprendere il significato. Ogni personaggio ha un solo tentativo a disposizione, altrimenti si dovrà far uso di una Lettura dei Linguaggi.

Vi sono quattro porte segrete in questa stanza, tre delle quali si aprono semplicemente premendole. La quarta, sulla parete nord, si apre solo pronunciando la frase magica nascosta nelle quattro tavolette o con un *desiderio*. Dietro all'altare, nel pavimento, vi è una botola segreta che, attraverso una rampa di scale, porta alla stanza 6.

2. Il Braccio Destro

In fondo a questa lunga stanza dal soffitto ad arco, vedete ardere un braciere, sotto il quale una tavoletta argentea è stata incastonata nel muro. La tavoletta pare scritta con rune antiche elfiche.

La tavoletta alla fine di questo corridoio è la tavoletta di Ietzirah, l'Elemento dell'Acqua. Ogni frase può essere compresa con una prova di Intelligenza riuscita e ciascun personaggio può tentare una sola volta, come descritto nella stanza 1.

La Tavoletta di IETZIRAH

Il nostro signore ordinò la ritirata finale ed i nostri beni furono sepolti in profondità. (2 – I)

Quando giungerete per la prima volta ad Ietzirah, Onora è la parola. Resuscitate sarà quando vi ritornerete. (3 – X)

Colei che decide il nostro fato risveglierà il clan quando la pace sarà tornata. (2 – II)

Pregate l'albero, in quanto Asiah è il piede della terra. (4 – X)

La tavoletta è un pannello segreto che nasconde una piccola alcova, in cui è

possibile rinvenire una grossa fiala di cristallo contenente acqua pura, sulla cui superficie è stata iscritta la parola Ietzirah.

Se si tenta di individuare il magico, la fiala emana una forte aura.

3. I Piedi

Alla fine di questa lunga stanza dal soffitto ad arco vedete ardere un braciere, sotto cui è posta una tavoletta argentea incastrata nel muro. La tavoletta pare scritta con rune antiche elfiche.

La tavoletta alla fine di questo corridoio è la tavoletta di Asiah, l'elemento terra. Ogni frase può essere compresa con una prova di Intelligenza riuscita e ciascun personaggio può tentare una sola volta, come descritto nella stanza 1.

La Tavoletta di ASIAH

Dal più giovane al più anziano, tutti divennero una sola forza con il reame benedetto. (3 – I)

Quando giungerete per la prima volta ad Asiah, Nostri è la parola. Tutti sarà quella giusta quando vi ritornerete. (5 – X)

Dodici chiavi magiche furono lasciate a dodici guardiani incantati per essere protette. (3 – II)

Durante gli ultimi momenti tranquilli, i ribelli Feadiel rubarono un ramo della Sacra Madre Originale. (3 – III)

Pregate la vita, in quanto Beriah è il braccio sinistro dell'aria. (6 – X)

La tavoletta è un pannello segreto che nasconde una piccola alcova. Questa contiene una sfera di onice sulla cui superficie è incisa la parola Asiah. Ad un controllo più attento sembra emanare una forte aura magica.

4. Il Braccio Sinistro

Alla fine di questo lungo corridoio dal soffitto ad arco vedete ardere un braciere. Sotto di esso una tavoletta argentea coperta da antiche rune è incastrata nel muro.

La tavoletta al termine di questo corridoio è quella di Beriah, l'elemento

Aria. Ogni frase può essere compresa con una prova di Intelligenza riuscita e ciascun personaggio può tentare una sola volta, come descritto nella stanza 1.

La Tavoletta di BERIAH

Così, il Clan rimase nell'oscurità ad attendere che le orde se ne andassero per sempre. (4 – I)

Quando giungerete per la prima volta a Beriah, Poteri è la parola. Morti sarà quella giusta quando vi ritornerete. (7 – X)

Ed il nostro Albero fu nascosto sotto il cuore della nostra amata città. (4 – II)
Poi i traditori fuggirono, scappando dal Reame Silvano attraverso l'Arcobaleno magico, e mai saranno perdonati. (4 – III)

Pregate la Luce, in quanto Atziluth ha il cuore del fuoco. (8 – X)

La tavoletta è un pannello segreto che nasconde una piccola alcova. Questa contiene una statuetta di giada raffigurante un uomo imponente che soffia con ambo le mani portate alla bocca. La statuetta irradia una potente aura magica.

5. La Testa

Il centro di questa stanza è occupato da una fontana circolare asciutta. Nel mezzo notate un largo piedistallo che reca impresso il simbolo di Atziluth e che mostra un grosso foro sulla sua sommità.

A destra e a sinistra di questa fontana vi sono due piccoli vassoi, uno con il simbolo di Asiah e l'altro con quello di Beriah. All'interno della fontana, dove dovrebbe esservi l'acqua, appare la runa di Ietzirah.

Proprio sulla parete dinnanzi a voi è incastonata una grossa targa dorata che porta incise rune splendide. Proprio sopra, scritta in elfico antico, leggete questa frase:

PREPARETE LA FONTANA E
RECITATE LE RUNE MAGICHE
NON APPENA I QUATTRO
ELEMENTI SI MESCOLANO
NELL'ARTEFATTO.

La fontana ora asciutta è la Fontana degli Elementi. La sfera incandescente deve essere posta nel foro sulla sommità del piedistallo in mezzo alla fontana. I

due vassoi sono rispettivamente ricettacoli della sfera d'onice e della statuetta di giada. L'acqua della fiala deve essere quindi versata nella fontana. Quando tutto ciò è stato fatto correttamente, leggete ai giocatori il seguente paragrafo:

Improvvisamente, una lingua di fiamme si sprigiona dal piedistallo, unendosi con il vortice fischiante d'aria che proviene dalla statuetta. L'onice si mescola con il resto della pietra, trasformandola in preziosa ossidiana nera. L'acqua scorre e forma un gorgo alla base dei piedistallo. A questo punto vedete il vapore che, unendosi al vento ed al fumo, sale in alto, verso la cupola che fa da soffitto a questa stanza.

Man mano che i quattro elementi si mescolano, vedete apparire, sulla cupola, i dodici simboli stellari, che ora splendono con lo stesso vigore delle rune.

Poco dopo, mentre state recitando le rune della targa, queste sembrano bruciare una dopo l'altra, man mano che le pronunciate.

Se il gruppo recita tutte le rune, gli elfi della foresta non ancora uccisi da Moorkroft si risvegliano ed i loro corpi si riformano dal legno delle querce. Questo processo impiega un'ora, durante la quale vi è la possibilità che qualche creatura dei Piani Esterni compaia nella stanza, come ultimo tentativo di impedire al gruppo di realizzare la profezia.

La cerimonia che il gruppo sta compiendo richiede infatti la compartecipazione dei quattro elementi del Multiuniverso. Ciò crea un disturbo che irrita le creature dei Piani Esterni, che possono giungere nel primo piano attraverso il Vortice che incanala le energie nel Santuario.

Vi è una possibilità del 30% per turno che nella stanza compaiano, attraverso il vortice, orde di Segugi Spettrali o Cacciatori Invisibili.

Almeno un personaggio deve continuare a recitare le rune in modo che l'invocazione non venga interrotta. Ogni volta che il personaggio che recita le rune viene colpito, deve ricominciare dall'inizio.

Se vi sono diversi PG che recitano le rune contemporaneamente, tutti quanti devono essere colpiti

contemporaneamente perché l'invocazione si interrompa.

Se tutti i personaggi si ritirano ed il Canto delle rune non è terminato, la cerimonia è stata irrimediabilmente alterata e gli antichi elfi sono perduti per sempre.

L'unico modo per salvare l'Albero della Vita diviene allora quello di portarlo in blocco a Selinar.

6. I Quartieri del Custode

Questa stanza rettangolare ha un arredamento spartano, ma molto elegante.

Il letto è disfatto e polveroso. Sul tavolo vicino al letto è posto un libro. Dall'altro lato della stanza vi è uno scrigno di quercia, sotto un grande arazzo astrologico. Ai piedi del letto sono ammonticchiati diversi libri e pezzi di pergamene.

Il libro sul tavolo è il diario della Custode dell'Albero. Se il gruppo lo legge, la storia narrata nelle tavolette viene confermata. Contiene anche le seguenti informazioni:

Durante la sua vita nel Santuario, la Custode studiò l'astrologia. Man mano che si interessava di più, capì finalmente che cosa Fillindyl Feadiel volesse dire e perché era fuggito. Alla fine, scoprì nelle stelle il vero destino del proprio clan. Stava invecchiando troppo per poter rimanere nel Santuario ancora per molto ed in più la sua salute era cagionevole. Nonostante fosse consapevole del proprio destino, lasciò il Santuario per risvegliare l'ultimo custode, come prova finale alle avversità del destino. L'agenda termina qui.

Lo scrigno contiene antichi vestiti, ormai consunti e marci, senza il minimo valore.

Sotto i libri vi è un pezzo di velluto rosso che copre una versione elfica di uno Specchio Imprigionante metallico. Un personaggio che non voglia essere risucchiato deve effettuare un TS contro Incantesimi con una penalità di -5. Lo specchio può contenere fino a un massimo di 10 creature e non può essere spezzato normalmente, in quanto metallico. L'unico modo per liberarne i prigionieri è di fonderlo completamente o di usare un *desiderio* all'esterno.

Lo specchio ha già fatto un prigioniero. Si tratta di un Genio Minore di nome

Jhawani, che è diventato pazzo a causa dei secoli di completa solitudine. A causa di un'illusione permanente lanciata addosso, Jhawani appare come un pellegrino umano che ruota in continuazione un piccolo rosario di preghiera in legno. Se i PG tentano di parlargli dall'altro lato dello specchio, Jhawani dirà loro che sta pregando per vanire liberato da questa interminabile prigionia.

Se alcuni PG entrati nello specchio tentano di fermarlo, egli si immobilizzerà, tenendosi la testa e singhiozzando silenziosamente. Nella sua pazzia, il Genio ha scordato la sua vera natura e pensa di essere un umano.

Una volta liberato, lanciate 1d6 per ogni ora. Un risultato da 1 a 4 indicherà che Jhawani ha rilasciato

involontariamente uno dei propri poteri, causando una situazione rischiosa o divertente per il gruppo (creazione di cibo guasto, bevande inacidite, oggetti fragili, invisibilità per un ora su di sé, produzione di un'illusione spaventosa o di una tromba d'aria al momento meno opportuno, a caso) o anche per il Genio stesso. All'inizio, Jhawani non dovrebbe apparire come la causa di questi effetti così bizzarri. Il Genio si dichiarerà vittima di una maledizione divina per essere entrato in questo luogo sacro.

Nel fondo dello scrigno, in un compartimento segreto nascosto da un doppio fondo, vi sono 10 fiale di Olio di Luce, ognuna delle quali contiene 120 grammi del prezioso liquido.

Assieme alle fiale vi è anche un altro piccolo cofanetto d'oro. È di natura magica e contiene due razioni elfiche, simili a quelle donate ai PG all'inizio dell'avventura. Il cofanetto ha il potere di duplicare una volta alla settimana l'oggetto che contiene, a patto che quest'ultimo sia di origine vegetale, come le razioni elfiche.

L'oroscopo mostra che il Custode rimase nel chiostro per più di quattro secoli. Se il gruppo non ha ancora utilizzato l'opzione dell'Arcobaleno, l'oroscopo menzionerà gli ultimi tre luoghi e relative date dove l'arcobaleno è apparso, più la prossima data e posizione prevista per questo secolo: 1d100-30 giorni da questo momento.

I libri accostati vicino al letto trattano leggende elfiche, poesia storia e specialmente astrologia ed astronomia. Le pergamene sono rovinata e illeggibili, ma questi libri sono

sufficienti perché un elfo possa imparare qualche cosa sulle stelle. L'elfo dovrà avere un punteggio di Intelligenza non inferiore a 17 studiare ininterrottamente i libri per un periodo minimo di 1 anno. Alla fine di questo periodo, l'elfo dovrà effettuare una prova di Intelligenza. Se il controllo riesce, l'elfo acquisisce la "Conoscenza del Saggio" spiegata successivamente; se la prova non dovesse riuscire, gli studi potranno continuare e avrà diritto ad un tentativo ogni anno.

In termini di gioco, il personaggio verrà d'ora in poi chiamato Grande Saggio e potrà prevedere importanti eventi futuri (1% per livello del PG) che influenzeranno una o più nazioni. L'informazione potrebbe essere un semplice indizio od un oscuro indovinello, ma mai niente di preciso. Assieme a questa nuova abilità, verrà acquisita anche l'abilità di prevedere il punto di apparizione dell'Arcobaleno grazie alla Mappa Stellare.

7. Il Laboratorio

Mucchi di foglie perfettamente piatte sono impilate con cura su di un basso tavolo.

Oltre a questo tavolo vi è anche un complicato equipaggiamento, simile a quello necessario a distillare l'alcool. Molte giare e fiale vuote sono allineate sugli scaffali lungo le pareti della stanza.

Questa distilleria serviva per creare e distillare l'olio di Luce necessario per la costruzione delle Navi di Luce. Tutte le fiale piene sono in un doppiofondo dello scrigno della stanza 6.

Il Custode usava questo laboratorio per rinvigorire e preparare le foglie dell'Albero per la costruzione di una Nave di Luce.

8. La Cripta del clan

Questa lunga stanza contiene diverse dozzine di lapidi mortuarie, incastonate nelle pareti di entrambi i lati della stanza. All'estremità opposta della stanza le mura sono spoglie.

I nomi che appaiono sulle lapidi sono ovviamente i nomi di antichi re, regine, Custodi e Grandi Saggi del passato. Dietro le lapidi vi sono i resti di grandi personalità elfiche del passato.

Se il gruppo le dovesse iniziare ad aprire, vi è una possibilità del 20% che appaia un Sudario Legale e che costringa i PC al rispetto delle lapidi dei loro antenati. Se il gruppo distrugge il Sudario e scopre tutte le tombe, modificate l'Allineamento dei PG in Caotico.

Nel mezzo della cripta vi è una botola Segreta collegata con la Fossa degli Elfi (Stanza 9).

9. La Fossa degli Elfi

La botola si apre su un profondo e oscuro pozzo. Le pareti sono lisce e il fondo non è visibile, poiché il pozzo è profondo 30 metri.

Se il gruppo riesce a raggiungere sano e salvo il fondo, leggetegli il seguente brano:

In quest'enorme caverna vi sono centinaia di grossi scrigni, alcuni fatti di semplice quercia, altri rifiniti in argento e oro. Ognuno di loro reca inciso un nome elfico ed è chiuso da catene e lucchetti.

Le casse contengono i possedimenti di tutte le famiglie dell'antico clan elfico. Prima di trasferirsi con la giara magica di massa nelle querce, i membri delle famiglie hanno messo al sicuro qui tutti i loro beni. La fortuna qui raccolta ha un valore incalcolabile, ma ai PG dovrebbe risultare evidente che le casse non dovrebbero essere violate.

Vi è un grosso scrigno che reca il nome dei Feadiel, ma è aperto e vuoto. Qualcuno vi ha scritto sopra il seguente testo: "Ricordate i nomi dei traditori, in quanto un giorno torneremo e puniremo i peccatori."

Sezione 2: Il Processo

Se il gruppo esplora il Santuario e riesce a completare la cerimonia di richiamo alla vita degli elfi, questi ultimi si materializzeranno al di fuori degli alberi. Non sanno ciò che è accaduto dopo che si sono installati negli alberi e con orrore scopriranno che molti degli alberi che

contenevano gli spiriti dormienti sono stati distrutti. L'apparenza della foresta è radicalmente cambiata: molti alberi sono stati privati del loro cuore e la loro amata città è stata distrutta. Alcune rovine grottesche testimoniano l'antica magnificenza della città elfica, ora semisepolta fra cespugli e querce.

Coi cuori colmi di rabbia e di dolore, scopriranno anche che un gruppo di elfi sconosciuti si è introdotto nel Santuario, mentre il custode sembra scomparso. Gli elfi riconosceranno i Feadiel, che, come ultimo segno del loro tradimento, hanno permesso a degli umani (il druido e il genio, se ancora vivi) di accedere al Santuario.

Senza esitazioni, circonderanno il gruppo e tenteranno di catturarlo. Se fatti prigionieri, i PG vengono legati ed immobilizzati. Rimarranno in cella per alcuni giorni, dopodiché gli anziani istituiranno un processo con relativa corte. A volte durante questi giorni, alcuni elfi passeranno davanti alla cella, insultandoli e sputandogli. Il processo si svolgerà in una radura vicina al Santuario e sarà tenuto dai più anziani membri del clan.

Giudicare il Gruppo

Per scopi di gioco, il verdetto sarà espresso solo dopo una serie di sottoprocessi, durante i quali i PG dovranno difendere le proprie posizioni. In accordo con il verdetto, la giuria sarà o meno convinta della loro onestà e benevolenza.

Durante il processo, non è permesso di parlare al Genio e al Druido.

Il bonus per le circostanze a favore è valido solo se il gruppo le menziona e si dichiara colpevole.

Il DM potrà aggiungere, a sua discrezione e metodo, altri tipi di sottoprocessi.

Il processo totale dovrebbe durare 6 ore, durante le quali il Genio dovrebbe rilasciare almeno uno dei propri poteri, oltre che lamentarsi del proprio destino (sempre se ancora in vita), creando così ulteriore confusione.

Svolgete i seguenti eventi come indicato in ogni momento del processo.

I punti in più dati dalle circostanze a favore vengono assegnati solo se il gruppo ne fa uso.



Sommate i punteggi ottenuti per ogni momento del processo: il risultato finale deciderà se i PG verranno giudicati colpevoli o innocenti.

Prima Accusa

I personaggi sono accusati di tradimento, in quanto i loro cugini si ribellarono agli ordini del Custode.

Difesa del gruppo:

Il gruppo si dichiara non colpevole..... -5
 Il gruppo si dichiara colpevole nei riguardi dell'accusa..... -3

Circostanze a favore:

Non sono che discendenti degli accusati, perciò non dovrebbe esserne ritenuti responsabili +1
 Il destino delle Terre Elfiche era noto loro (come reperto, dovrebbe essere mostrata l'agenda) +3

Circostanze aggravanti:

Il gruppo è stato trovato in possesso di armi ed equipaggiamento delle truppe di Moorkroft -2
 I centauri affermano che il gruppo li ha attaccati (Cap. 3) -2
 Il gruppo ha reagito violentemente contro gli elfi al momento della cattura -2

Se il gruppo è in grado di provare di aver ucciso Moorkroft può evitare di dichiararsi colpevole e totalizzare +5 punti.

Se il gruppo ha catturato Moorkroft e se questo dovesse essere ancora vivo al momento del processo, il mago fingerà di essere un anziano elfo eremita ed accuserà il gruppo di rapimento. Fingerà anche che egli era nel Santuario per sviare il gruppo dall'obiettivo di profanare l'intero Santuario. In questo caso, il gruppo perde 5 punti.

In quanto gli antichi elfi non hanno mai visto il mago in persona, il gruppo deve provare che egli è o era Moorkroft e non un vecchio elfo. L'unico modo per fare una cosa simile è di chiamare a testimoniare Caperling, il giovane centauro imprigionato nella Torre di Luce. Caperling affermerà che il vecchio elfo nemico dei centauri per molto tempo e che lo vide danneggiare molte querce nella foresta. Senza alcun dubbio, gli elfi utilizzeranno la magia per studiare Moorkroft. Anche in questo caso, il gruppo totalizza +5 punti.

Seconda Accusa

Il gruppo è accusato dell'assassinio del Custode dell'Albero, che non si trova in alcun luogo.

Difesa del gruppo:

Si dichiara colpevole-5
 Si dichiara innocente-3

Circostanze a favore*:

Il gruppo afferma che non vi è evidenza dell'assassinio +2
 Il gruppo prova che il Custode era già morto +3

Circostanze aggravanti:

Vi sono delle tracce di lotta nell'area del Santuario-2

*Non sommate assieme i bonus, ma considerate il valore più alto.

Se il gruppo si appella all'Albero della Vita come testimone, l'accusa viene ritirata ed il gruppo totalizza un punteggio finale di +5 punti.

Terza Accusa

Il gruppo è accusato di avere deliberatamente profanato il Santuario permettendo ad esseri non elfi di entrarvi. Ritirate l'accusa se il druido è morto ed il suo corpo è stato trovato fuori dal Santuario ed anche Jhawani manca.

Se durante questo sottoprocesso, Jhawani non è legato ed irobavagliato, provocherà involontariamente coi propri

poteri, un incidente. Come risultato, egli tenterà di fuggire in preda al panico.

Difesa del gruppo:

Si dichiara innocente -5
Si dichiara colpevole -3

Circostanze a favore:

Il gruppo prova che l'essere è un rispettabile druido..... +2
Il gruppo prova che l'essere è stato di aiuto per salvare molte creature del bosco +2
Jhawani non è presente (il gruppo lo ha ucciso o è ancora nello specchio)..... +2

Circostanze aggravanti:

Jhawani ha provocato un incidente durante il processo -3

Quarta Accusa

Il gruppo è accusato di tentativo di furto. A questo punto il gruppo verrà esaminato alfa ricerca di eventuali oggetti rubati.

Difesa del gruppo:

Si dichiara colpevole -3
Si dichiara innocente -5

Circostanze a favore:

Era necessario accumulare preziosi per poter costituire un'armata contro Moorkroft +1
Era necessaria la conoscenza del Custode dell'Albero per sconfiggere il mago..... +2
Gli oggetti erano nelle mani sbagliate e i PG li hanno recuperati..... +2

Circostanze aggravanti:

Il gruppo è stato trovato in possesso di oggetti provenienti dal Santuario* -2
Il gruppo è stato trovato in possesso del Corno dell'Abbondanza, considerato proprietà elfica -2
Il gruppo è stato arrestato per il trasporto di oggetti personali degli elfi (area 9) -2

*Se il gruppo non è in possesso di nessuno degli oggetti del Santuario, né del Corno trovato nella Torre di Luce, il gruppo può dichiararsi innocente e totalizzare +3 punti.

Il verdetto

Altre circostanze a favore:

- Se durante il processo, è stato provato che è stato effettivamente il gruppo a risvegliare gli Elfi, aggiungete 5 punti al totale.
- Se i Centauri ed i Grifoni vengono chiamati a testimoniare a favore dei PG e della loro buona volontà, aggiungete 2 punti al totale.

A discrezione del DM, è possibile aggiungere altre circostanze a favore, a seconda dei casi.

Sommate tutti i risultati e se il totale è negativo, il gruppo è condannato per aver intralciato il vecchio piano di sopravvivere a Moorkroft. Pertanto i personaggi vengono privati di tutto l'equipaggiamento e scacciati dalle terre elfiche

Se il totale è positivo, il gruppo viene giudicato innocente ed i suoi membri raggiungono un certo status sociale, restituendo al clan l'onore perduto. Comunque, durante la battaglia seguente contro le orde oscure, il gruppo non dovrebbe comandare le truppe elfiche, nonostante possa essere messo a comando delle creature della foresta.

Se il totale è di +10 o maggiore, gli elfi antichi trattano il gruppo come eroi ed eventualmente accetteranno di combattere sotto il loro comando contro le orde oscure. Ognuno dei membri viene ricompensato con 20.000 m.o. in gemme.

Conclusione

Appena dopo il termine del processo, alcuni messaggeri portano notizie di due armate nemiche, una che marcia da sud e l'altra che mantiene le proprie posizioni a nord del Vulcano.

Gli Elfi riuniscono la loro armata e si preparano per la battaglia finale (vedere Appendice, incontro Opzionale di Guerra).

Sempre che il mago sia ancora vivo, il gruppo potrebbe chiedere il permesso di intrufolarsi dietro le linee nemiche per ucciderlo.

Se il gruppo ha già ucciso Moorkroft oppure riesce ad ucciderlo durante la battaglia chiaramente senza aiuti degli elfi antichi, il gruppo, inclusi i membri non elfi, viene elevato allo stato nobiliare fra gli elfi antichi. Al clan dei Feadiel è permesso tornare nelle Terre Silvane, se così desiderano.

Evento di guerra opzionale

Una volta che il gruppo ha esplorato il castello (Cap. 4), i personaggi sono in grado di riconoscere Moorkroft e sanno con che genere di individuo hanno a che fare, quindi comprenderanno certamente la necessità di una guerra. In questo caso usate le seguenti regole per lo svolgimento della battaglia.

Non appena gli elfi antichi vengono risvegliati o dopo che il gruppo ha raccolto un'armata di creature del bosco, l'armata meridionale di Moorkroft marcia verso la foresta.

Fra le truppe comandate da Moorkroft e quelle comandate da Moorkroft IV corre un'importante differenza. Dai tempi di Moorkroft I, le truppe si sono gradualmente indebolite a causa delle rivalità tribali e perché Moorkroft non appare più in pubblico con la dovuta frequenza. Infatti, il mago occupa gran parte del proprio tempo con la ricerca della Vita Eterna alla Torre di Luce. Un altro fatto non molto bene accettato dai graduati dell'armata del mago è che la Torre di Luce esista ancora. Inoltre, la Guardia Oscura ha già causato qualche discordia fra le truppe con i propri piani ribelli.

Utilizzare il sistema Warmachine

Se i meccanismi di guerra vi sembrano più adatti allo svolgimento dello scontro, utilizzate le regole del set Companion.

In base agli obiettivi raggiunti dal gruppo, saranno disponibili varie altre forze, oltre a 5000 elfi comandati da altri 50 elfi di 10° livello.

L'armata principale del mago è situata a sud della foresta, oltre la mappa. Le forze sono composte di 5000 orchi, che impiegheranno circa una settimana per raggiungere il Reame Silvano. Le guarnigioni sono divise in due corpi differenti, uno stazionato a Sud (si unirà all'armata principale) e le restanti a Nord del vulcano.

Ogni giorno seguente, queste truppe si rafforzano. Lanciate 1d6, se il risultato è 4-5, si aggregano al grosso dell'esercito 200 orchi e due Cavalca Viverne, mentre con un risultato di 6 si aggregano 500 orchi e 5 cavalca Viverne.

Per calcolare il Valore di Battaglia, tutte le truppe dalla parte dei PG sono considerate Buone (CdB 85), i Cavalca Viverne sono considerati truppe Elite (CdB 130) e le altre truppe agli ordini di

Noorkroft sono truppe Discrete (CdB 60).

Effetti della Battaglia

Se Moorkroft muore o è già morto prima dell'inizio della battaglia, 1d4 x5 % dell'armata principale e 1-2 guarnigioni diserteranno.

Se Moorkroft ed i suoi doppioni sono stati distrutti ed il 50% dell'armata principale è ferito o ha disertato, tutta l'armata principale e le guarnigioni orientali si disperderanno. Si divideranno in innocue fazioni avversarie sotto la guida di nobili decaduti, non saranno ostili con la foresta, in quanto non gli interessa più, e richiederebbe un prezzo troppo alto (in termini di spese e vite umane) per essere invasa.

Utilizzare il Sistema Astratto

Se desiderate utilizzare un sistema più astratto per decidere le sorti dello scontro, seguite queste indicazioni per risolvere direttamente uno scontro maggiore guidato dal gruppo.

Sommate tutti i valori in PE di tutti gli esseri della foresta raccolti più quelli degli elfi (35.000 PE per elfi comuni, 60.000 PE per i 50 capi). Fate la stessa operazione con le truppe di Moorkroft, dando ai Cavalca Viverne un valore combinato di 1200 PE ognuno, viverna compresa. Non contate le pattuglie e le guarnigioni distrutte (incontro N per maggiori dettagli).

Dividete i due totali per 100 e confrontateli.

Lanciate 1d100 ed aggiungete al risultato la differenza se gli elfi hanno un valore maggiore o sottraetelo alla differenza se l'esercito di Moorkroft ha un totale maggiore. Cercate il risultato sulla tabella sottostante ed applicate le situazioni ivi descritte.

Tabella di Risoluzione del Combattimento

Risultato Effetto

-51	Disfatta: l'armata elfica viene schiacciata e le terre elfiche totalmente rovinate. Tutto è perduto ed i sopravvissuti devono fuggire.
-50 - 0	Stallo: gli elfi e l'armata principale a sud soffrono entrambi la perdita di 2d20 x 1000 PE di soldati. Le forze di Moorkroft occupano la

Torre e le guarnigioni orientali non vengono danneggiate. Ritirare

0 - 50 **Vittoria Marginale:** gli elfi e l'armata principale a sud soffrono una perdita di 1d20 x 1000 PE di soldati. Vi è una probabilità del 20% che le guarnigioni orientali perdano l'equivalente di una guarnigione. Ritirare.

51 - 100 **Vittoria Tattica:** gli elfi e l'armata principale a sud soffrono una perdita di 1d10 x 1000 PE di soldati. Gli orchi vengono respinti o mantenuti agli estremi della foresta. La Torre di Luce viene riconquistata dagli elfi. Le guarnigioni orientali perdono l'equivalente di una guarnigione e vi è una possibilità del 10% che Moorkroft venga ucciso. Ritirare.

101+ **Vittoria Decisiva:** le guarnigioni orientali vengono schiacciate e l'armata principale soffre una perdita di 4d10 x 1000 PE di soldati. Inoltre esiste una probabilità del 30% che Moorkroft venga ucciso. Gli elfi subiscono una perdita di 1d20 x 1000 PE di soldati. L'armata orchesca si ritira e gli elfi vincono la guerra.

Nota: Aggiungete +10 per tutti i tiri successi alla conquista della Torre di Luce da parte degli elfi. Sottraete 10 punti dal totale finché Moorkroft rimane vivo.

I rinforzi dovrebbero arrivare al termine di ogni fase di combattimento (un'ora).

I PG possono prendere parte allo scontro. In tal caso, aggiungete il loro valore in PE al totale degli elfi e della loro armata. Vi è tuttavia una minima possibilità che qualche PG rimanga ferito, venga catturato o ucciso. Al termine di ogni fase, tutti i giocatori che hanno coinvolto il proprio personaggio in questa furente battaglia devono lanciare 1d100 e consultare la seguente tabella:

Risultato della

Battaglia	Ferito	Catturato	Ucciso
Disfatta Totale	40/60	61/90	91/100
Stallo	60/90	91/95	96/100
Vittoria Marginale	70/95	96/98	99/100
Vittoria Tattica	80/98	99	100
Vittoria Decisiva	90/99	—	100

APPENDICE

I punteggi al di sotto del valore minimo della colonna del ferito vengono considerati come Nessun Effetto.

Un personaggio ferito subisce 1d20 punti di danno; se i suoi PF dovessero aver raggiunto lo 0, sarà recuperato e risanato.

Un personaggio catturato dovrebbe avere la possibilità di fuggire, altrimenti

verrà liberato solo in caso di Vittoria Decisiva.

Un personaggio ucciso viene considerato perduto sul campo di battaglia. Se il risultato finale dello scontro è una Vittoria Decisiva, vi è un 20% di possibilità che il corpo sia ritrovato e riportato in vita in futuro con una Resurrezione.

Se l'armata orchesca è stata sconfitta, Moorkroft tenterà un'imboscata personale contro il gruppo per avere vendetta. Ora che ha perduto la propria fonte di vita eterna e che la sua dinastia è stata annientata, non ha più alcun timore di morire e farà qualsiasi cosa per portare con sé nella tomba anche i responsabili della sua disfatta.

TABELLA DEGLI INCONTRI CASUALI

Selinar	Voragine	Terre Elfiche (Reame Silvano)				Incontro
		<i>Foresta</i>	<i>Palude</i>	<i>Montagna</i>	<i>Volanti</i>	
-	01-25	01-02	01-25	-	01-10	Drago nero (1d2)
-	-	03-13	-	-	-	Molosso instabile (1d6)
01-20	26-35	14-19	-	-	-	Centauri (2d10)
-	-	-	-	-	11-20	Chimera (1d2)
21-30	-	20-21	-	-	-	Driade (1d6)
31-45	36-40	22-23	-	01-30	21-40	Grifone (2d8)
46-50	-	24-25	26-28	31-35	41-50	Manticora (1d2)
-	-	-	-	36-55	-	Orco (3d10)
51-55	-	26-36	-	-	-	Folletto (2d4)
-	41-80	-	-	-	51-60	Roc (1)
-	-	37-47	29-40	56-65	-	Segugio spettrale (1d8)
56-60	-	48-58	-	-	-	Spiritello (3d6)
61-65	-	59-69	-	-	-	Uomo albero (1)
-	-	-	41-60	66-70	-	Troll (1d8)
66	-	70-80	-	-	-	Unicorno (1d2)
67-00	-	81-95	61-90	71-80	-	Lupo mannaro (*)
-	81-00	96-98	91-98	81-85	61-70	Viverna (1d2)
-	-	-	-	86-98	71-95	Cavalca viverne (4)
-	-	99-00	99-00	99-00	96-00	Speciale (**)

(*) 12 Lupi, 4 Mastini Infernali, 2 Lupi Mannari Capi

(**) Lanciate 1d6: 1-2 Moorkroft sulla sua Viverna sta volando verso la guarnigione più vicina.

3-4 Moorkroft sulla sua Viverna sta volando verso la Torre di Luce.

5-6 Moorkroft sulla sua Viverna, vestito come un vecchio eremita elfo. Se incontrato a terra, Bhaat sarà nascosta nelle vicinanze.

PERSONAGGI PREGENERATI

Nome	C1/liv.	Cl. At*	CA	PF	Fo.	In.	Sa.	De.	Co.	Ca.
1. Leadly Feadiel	E 10	C	2	44	10	15	17	11	13	11
2. Vanar Feadiel	E 10	C	1	36	11	17	15	13	11	10
3. Dylen Feadiel	E 10	C	0	35	12	16	12	15	10	12
4. Tuladin Feadiel	E 10	C	0	45	10	14	13	17	13	13
5. Feadril Feadiel	E 10	C	1	47	13	13	11	13	15	10
6. Quantir Feadiel	E 10	C	1	52	17	14	12	11	17	9
7. Myris Feadiel	E 10	D	3	43	12	15	11	13	14	14

*Classe d'Attacco (vedi libro Companion del giocatore)

EQUIPAGGIAMENTO DEI PERSONAGGI

- Cotta di maglia, scudo, spada lunga +1, Bastone del Potere, Anello di Protezione +2
- Cotta di maglia, spada lunga, scudo +2, Bastone della Stregoneria, Stivali e Mantello Elfico, pugnale +3
- Cotta di maglia, scudo, spada lunga, arco lungo +3, 10 frecce +1, Anello della Velocità, Pozione di Supercura*
- Scudo, cotta di maglia +2, spada lunga +2, Scarabeo Protettore, Anello Accumula Incantesimi (x3)
- Scudo, corazza di piastre +1, spada bastarda +5, Anello di Resistenza al Fuoco, Borsa Conservante
- Scudo +1, corazza di piastre +2, cura ferite, spada lunga +2/+5 contro i Draghi
- Scudo, cotta di maglia, spada lunga +2, fiammeggiante, Anello dei Rimedi, Pozione di Supercura*

*Trattare come un *Cura Ferite Critiche*.



DM MAP 5 THE ELVEN LAND

Scale: 1 hex = 2 miles






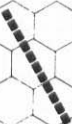
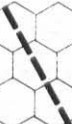


- Open Terrain
- Sea or Lake
- Swamp
- Hills or Mountains
(+ 300 ft. elevation)
- River or Shore
- Normal Path
- Ruins or Tower
- Forest Limits
- Geyser Area
- Volcano Crater
- Mountain Border

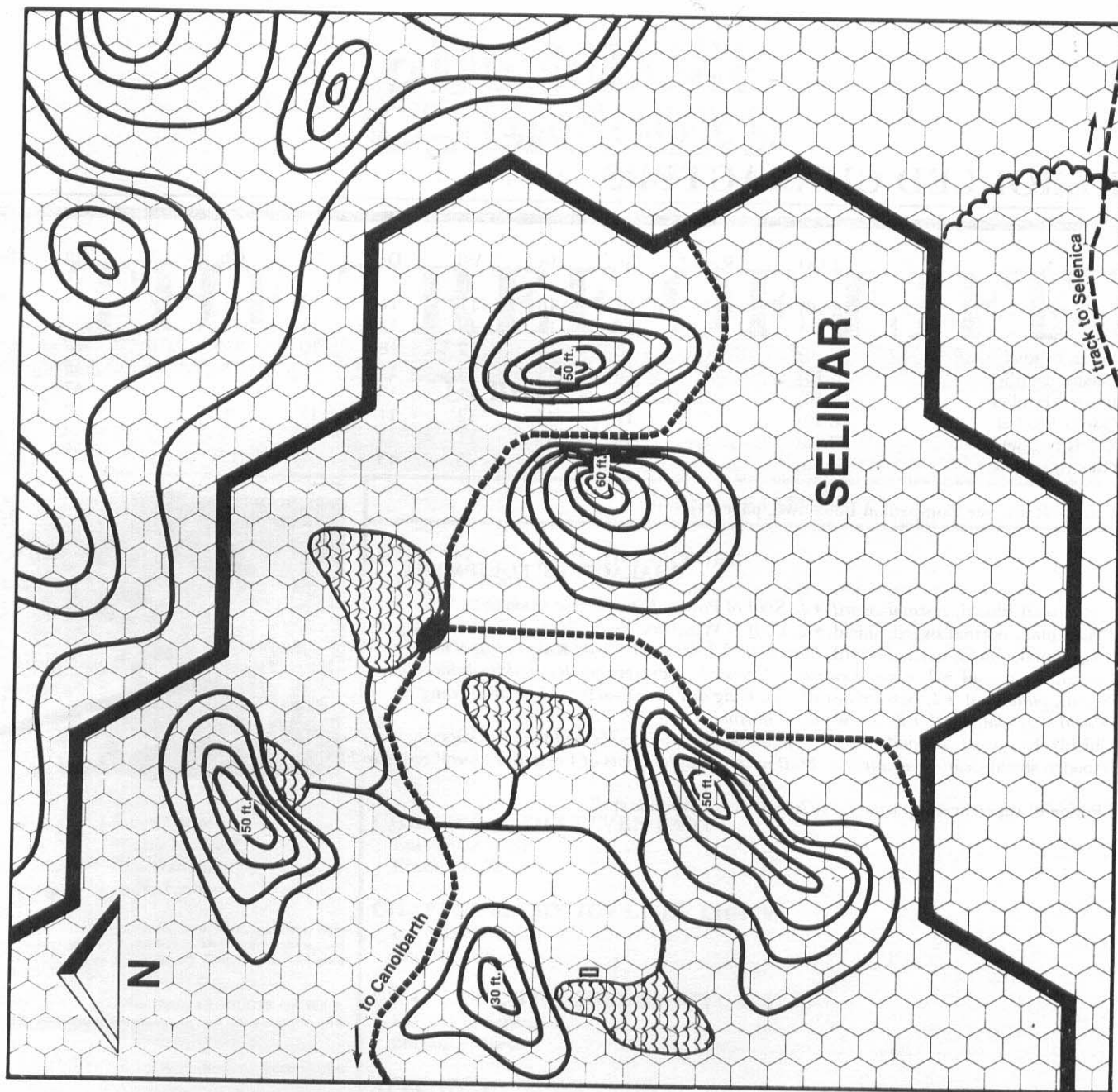
STARRMAP



PLAYERS' MAP 1










1 Hex = 3 Miles

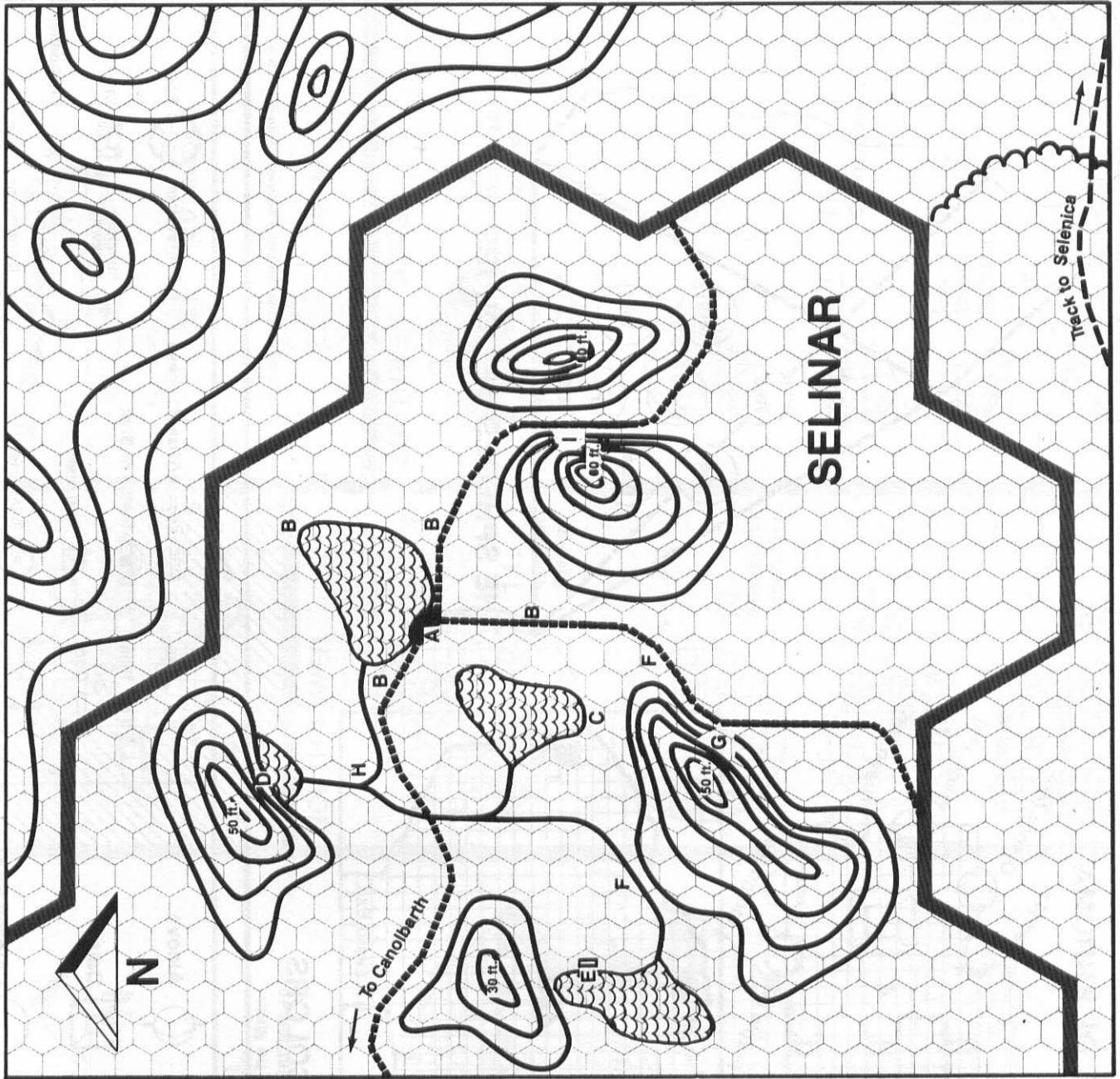
	Alfheim Border
	Low Hills (+ elevation)
	Stream
	Lake
	Feador
	Elven Path
	Human Track
	Forest Limits
	Old Shrine



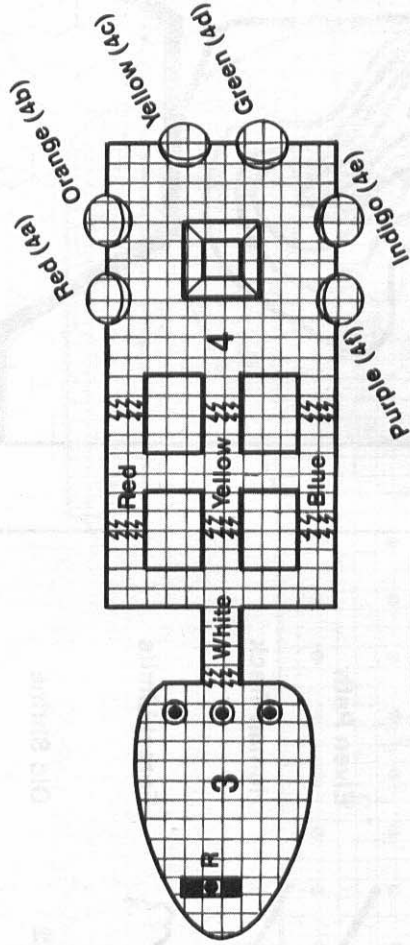
DM MAP 1

1 HEX = 3 MILES

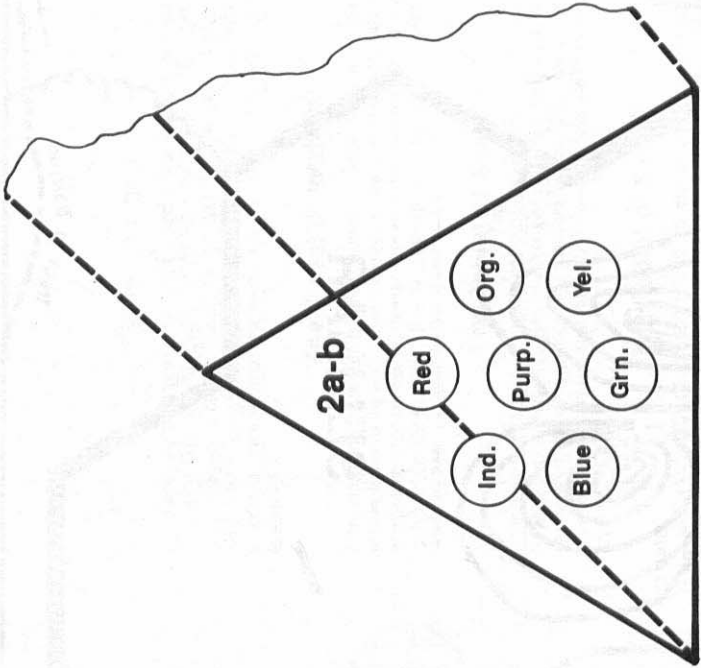
	Alfheim Border
	Low Hills (+ elevation)
	Stream
	Lake
	Feador
	Elven Path
	Human Track
	Forest Limits
	Old Shrine



THE HALL OF KHROMA



THE SPHERES OF COLORS



THE LAND OF COLORS

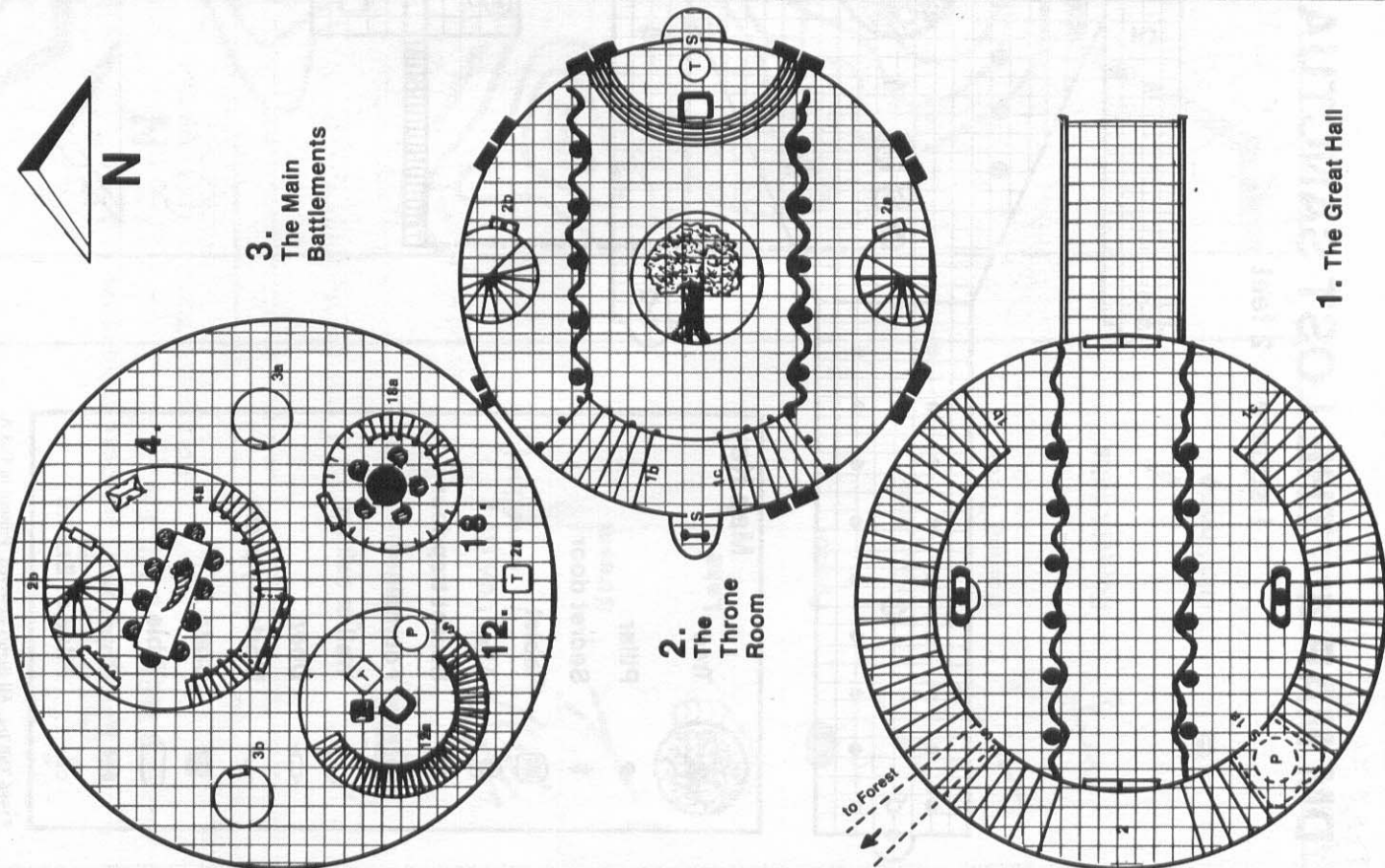
MAP KEY

1 square = 3 feet

R	T	S	
T			

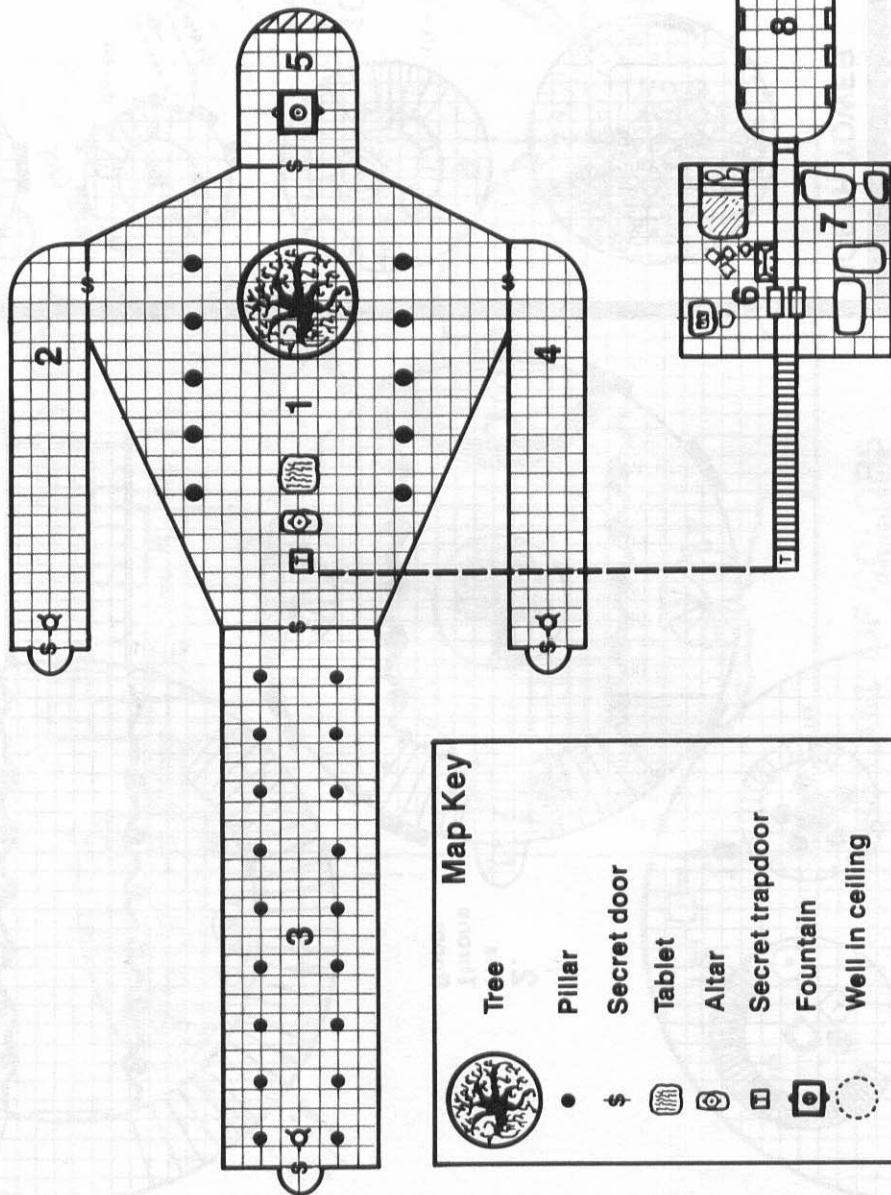
DM MAP 3 THE TOWER OF LIGHT

LOWER LEVEL



DM MAP 4 THE LOST SANCTUARY

1 square = 2 feet



Map Key	
	Tree
•	Pillar
\$	Secret door
	Tablet
	Altar
	Secret trapdoor
	Fountain
	Well in ceiling
	Door
	Mortuary plate
	Crate
	Table
	Chest
	Piles of Books

Tablet of Atziluth

And when the end was so close, divine protection was sought for all in the clan—1-I. If Dead is the One, claim the device and the Head shall be yours —9-X. Only the Keeper remains to tend our beloved Tree of Life—1-II. When you first come to Atziluth, Spirit is the Word. Powers becomes the One upon returning to Atziluth—1-X. The secret of our return to a century of peace remains in the Head—1-III. Praise the forest for letzirah is the right arm to water—2-X.

The Tablet of letzirah

The eldest ordered the final act and our wealth buried deep—2-I. When you first come to letzirah, Honors is the Word. Raise becomes the One upon returning to letzirah—3-X. She who decides upon our fate will awaken the clan when peace has returned—2-II. Only the reunion of the four elements will recall our spirits and bodies from the ancient oaks—2-III. Praise the tree for Asiah is the feet to earth —4-X.

The Tablet of Asiah

From youngest to oldest, all became one with the holy realm—3-I. When you first come to Asiah, Our is the Word. All becomes the One upon returning to Asiah—5-X. Twelve magical keys were left for the twelve enchanted guardians to keep—3-II. At the last hour, rebellious Feadiels took a sacred limb from the mother to all—3-III. Praise the life for Beriah is the left arm to air—6-X.

The Tablet of Beriah

So the clan went to darkness until the hordes would be gone—4-I. When you first come to Beriah, Powers is the Word. Dead becomes the One upon returning to Beriah—7-X. And our tree was hidden below the center of our beloved ancestral city—4-II. Then the traitors ran, fleeing the Land of Ancestors through the magical rainbow, never to be forgiven—4-III. Praise the light for Atziluth is the heart to fire —8-X.





L'Albero della Vita

di Bruce A. Heard

L'Albero della Vita del Clan Feadiel sta morendo! Essendo voi gli elfi più coraggiosi e forti del vostro clan, dovrete intraprendere la prova assegnatavi dai Capo clan: cercare la fonte della malattia e distruggerla.

Se fallirete, l'Albero della Vita morirà sicuramente ed assieme a lui anche la vostra famiglia. La ricerca è lunga e potrete rischiare di morire lungo il viaggio, senza trovare la causa della malattia. Il viaggio vi porterà nei luoghi più sperduti dell'intera Selinar Antica, per trovare la tomba del primo Custode dell'Albero.

Non aspettate ancora! L'Albero della Vita sta diventando sempre più debole, ogni giorno che passa...

This adventure is for use with the DUNGEONS & DRAGONS Companion Set, which complements the D&D Basic and Expert Rules. This adventure cannot be played without the D&D Basic, Expert, and Companion sets produced by TSR Inc.

©1986 TSR Inc. All rights reserved. Printed in U.S.A.

TSR Inc.
POB 756
Lake Geneva,
WI 53147

TSR UK Ltd.
The Mill, Rathmore Road
Cambridge CB14AD
United Kingdom

0-88038-270-8
ISBN 394-55413-2TSR0800

