

DUNGEONS & DRAGONS®

Avventura Livello Companion

La Scala Infinita

di Ed Greenwood

Traduzione: Stefano Mattioli



La Scala Infinita

Introduzione	2
Come Svolgere l'Avventura	2
Personaggi Non Giocanti	4
Capitolo 1: Il Riposo di Daelzun	7
Capitolo 2: Verso la Tomba del Mago	12
Capitolo 3: La Tomba del Cheiromar	15
Capitolo 4: La Scala Infinita e il Seggio del Potere	21
Concludere l'Avventura	29
Appendici	31
Nuovi Incantesimi	31
Nuovi Oggetti Magici	33
Nuovi Mostri	35
Personaggi Pregenerati	39
Tabelle dei Mostri	41
Incontri Casuali	41
Mostri Rari	41
Statistiche dei Mostri	42

Crediti

Progetto: Ed "Elminster" Greenwood

Editoria e Sviluppo: Chris Christensen

Grafica Copertina: Jack Fred

Grafica Interna: Graham Nolan

Catografia: Dennis Kauth

Tipografia: Kim N. Lindau

Speciali Ringraziamenti: Jenny, Anita Buttemer, Jim

Clarke, Andrew Dewar, Ian Hunter, John Hunter,

Victor Selby e (naturalmente) Grimwald

Traduzione: Stefano Mattioli

Dungeons & Dragons, D&D, Mystara ed il logo TSR sono marchi registrati di proprietà di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc. e TwentyFiveEdition s.r.l.: il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale né tuttavia implicare una approvazione o un permesso da parte di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc. e TwentyFiveEdition s.r.l.

Come Svolgere l'Avventura

La *Scala Infinita* è un'avventura da quattro a sei personaggi dal 15° al 20° livello. Alcuni di questi personaggi devono possedere oggetti magici o controllare la magia affinché l'avventura abbia successo—o per sopravvivere. La tomba da lungo sigillata del *Cheiromar*, un Mago di grande potere, è stata aperta—da uno che, sembra, ha pagato l'azione con la propria vita—e i tesori del *Cheiromar* aspettano il forte e l'impavido. I personaggi giocanti (PG) non sono i soli alla ricerca di questa magia ... e quello che cercano non è nemmeno senza difese!

La *Scala Infinita* è divisa in quattro sezioni. È essenziale che il Dungeon Master (DM) legga l'intera avventura prima di cominciare il gioco, ed è consigliato che rilegga ogni sezione di nuovo mano a mano che i personaggi vi si avvicinano, in quanto molto del successo di questa avventura dipende dalla forma in cui il DM descrive le descrizioni degli eventi. Tutti i testi nei riquadri devono essere letti ai giocatori a voce alta nel momento dell'incontro corrispondente. Qualsiasi altra informazione riguarda solo il DM.

L'Ambientazione

Questa avventura è stata progettata per adattarsi a una campagna in corso. Può essere introdotta nel gioco in qualsiasi momento i personaggi stiano viaggiando assieme da più di qualche giorno, attraversando una regione piuttosto rocciosa e boscosa. L'area in cui l'avviene l'avventura si trova lungo una strada lontano da grandi città e ad almeno un giorno di viaggio da un qualsiasi villaggio, su un terreno molto irregolare che scoraggia i viaggiatori dall'esplorazione casuale. Per coloro che stessero svolgendo una campagna nel mondo descritto dal *D&D® Set Expert*, si raccomanda che il Riposo di Daelzun sia posto su una strada nei Principati di Glantri, ad almeno quattro giorni di viaggio da Città di Glantri.

Personaggi Giocanti

In questo modulo sono forniti 8 personaggi pregenerati per coloro che non avessero dei personaggi con i requisiti di livello necessari—o non vogliano usare quelli in loro possesso. I particolari dei personaggi possono essere modificati a piacimento dal DM e dai giocatori se lo desiderano, ma si suggerisce di mantenere il livello totale di potere dei personaggi e la quantità, se non il preciso tipo di oggetto magico difensivo, per la buona riuscita dell'avventura. La presenza di almeno due esperti di magia nel gruppo è essenziale.

Incontri Casuali

Gli incontri casuali avvengono solo quando i personaggi si stanno avventurando all'interno della foresta tra la taverna, la tomba e la *Scala Infinita*. Una sola tabella di Mostri Erranti ricopre tutti gli incontri. Nota che se *Zelazel* o *Lathkoon* sono vivi e seguono i personaggi, potrebbero trarre vantaggio da qualsiasi combattimento serio in cui siano coinvolti i personaggi per lanciare un attacco simultaneo—ma non si faranno vedere o non ingaggeranno i personaggi direttamente, impiegando altre creature per svolgere il compito come descritto nella descrizione del PNG.

Background per il DM

Circa vent'anni prima degli eventi di quest'avventura, il grande mago *Cheiromar* esalò il suo ultimo respiro. In accordo col patto che il vecchio Magus aveva stipulato con un suo alleato, Il Magisto *Halazar* (lui stesso ora morto), gli apprendisti del *Cheiromar*—*Lathkoon*, *Zelazel*, *Ulthorn* e *Shaleen*—vennero licenziati dal servizio, ognuno con un nuovo incantesimo dalla biblioteca del *Cheiromar*, e ognuno con un oggetto minore di magia protettiva preso dai tesori accumulati del *Cheiromar*. *Halazar* poi depose il corpo del *Cheiromar* a riposo sul Seggio del Potere, un luogo nascosto che possiede magia troppo potente per essere sguinzagliata con negligenza—nonché il Seggio del Potere stesso ed un incantovoro imprigionato. *Halazar* poi posizionò dei costrutti magici a guardia del Seggio e della *Scala* che conduce ad esso, e sigillò la tomba vuota del *Cheiromar*. Lì lasciò un messaggio che potesse dirigere maghi con sufficiente potere a non bramare la magia del *Cheiromar* per le ragioni sbagliate e per negare quella magia a razziatori casuali, incompetenti ed in particolare agli apprendisti del *Cheiromar* con meno scrupoli: *Lathkoon* e *Zelazel*. *Halazar* poi se ne andò, portando con sé gli appunti delle ricerche magiche (compreso il modo per evocare ed imprigionare un incantovoro), gli esperimenti in corso e certi oggetti magici piuttosto potenti del *Cheiromar*, come congruo pagamento per il suo servizio.

I sospetti riguardo i personaggi e gli scrupoli dei suoi apprendisti erano corretti—il buon *Ulthorn* e *Shaleen* si sposarono, e lavorarono assieme in una pace senza ambizione, portando avanti i propri studi e il proprio potere lentamente ma progressivamente—ma *Lathkoon* e *Zelazel*, lavorando indipendentemente, si dimostrarono di sangue freddo e individualisti interessati solo a aumentare il proprio benessere, potere e influenza ad ogni costo—e crebbero velocemente nell'arte della magia mentre si rendevano sempre più odiati e temuti che nessuno più voleva trattare con loro. Diventarono eremiti solitari. Entrambi pensarono alla magia del *Cheiromar* e entrambe ne esplorarono la tomba (le sue difese uccisero gli apprendisti di *Zelazel*, la sorgente della visione nella prima camera della Tomba), e testato le difese del Seggio del Potere. Entrambi hanno fallito nel superare i guardiani, costruiti specificatamente per contrastarli; tutti e due s'infuriarono, e ritornarono spesso durante gli anni seguenti per riprovare la *Scala Infinita*. Sono riusciti a superare quelle magie che erano in grado di annullare, attenuare o distruggere—ma ne rimangono ancora molte che non riescono (ancora) a sconfiggere senza aiuto, e quindi osservano la *Scala Infinita*,

sperando che qualcuno faccia breccia fra le difese per conto loro, ma timorosi possa sottrarre loro la magia che cercano prima che se ne riescano ad impossessare.

Pure Ulthorn pensò spesso ai tomi e agli oggetti di potere del Cheiromar nel corso degli anni, desiderando di controllarne alcuni (in particolare la *cabina dell'assistenza* e i tomi) per rafforzare quelle terre isolate di cui lui e la sua consorte sono al servizio. Alla fine, poco prima degli eventi de *La Scala Infinita*, si giudicò pronto a sopraffare le difese della tomba del Cheiromar e del Seggio del Potere (in quanto solo lui fra gli apprendisti conosce qualcosa del patto di Algahund con Halazar) e si mise in viaggio quindi—dove venne ucciso dal vigilante Lathkoon mentre esplorava la tomba. (Nessuno dei locali conosce gli apprendisti del Cheiromar né di nome né di aspetto—sia perché ne aveva pochi e sia perché se ne andarono dopo la morte di Algahund.)

Sezioni dell'Avventura

Il Riposo di Daelzun: Questa locanda è completamente dettagliata in modo che possa essere usata dal DM in altre avventure; ma sarà adatta qualsiasi locanda con un'atmosfera rilassante. È qui che i personaggi verranno a conoscenza dell'avventura che li aspetta, e (se necessario) verranno spinti a intraprenderla.

Verso Tomba del Mago: Il sentiero attraverso i boschi della tomba del Cheiromar dovrebbe preparare i personaggi al pericolo; la sua severità dovrebbe essere aggiustata dal DM in accordo con la forza del gruppo. La tensione sarà maggiore in seguito se alcune pozioni o pergamene saranno già state usate in questa sezione.

La Tomba del Cheiromar: Le avventure nei passaggi sotterranei e nelle camere dove si suppone che Cheiromar sia stato seppellito dal suo alleato, il mago Halazar, condurranno i personaggi alla Scala Infinita.

La Scala Infinita ed il Seggio del Potere: La Scala Infinita ascende nel nulla, non se ne vede infatti la fine—e molti che hanno provato a salirla sono stati trovati morti ai suoi piedi. Questa costruzione magica si erge solitaria in una radura fra i boschi; se i personaggi decidessero di non considerarla, si suggerisce di far attaccare Lathkoon e Zelazel in un'azione combinata, forzando i personaggi a combattere il pericolo sulla Scala.

La scala conduce al Seggio del Potere. Un tempo il viveva e studiava in questo piccolo complesso di camere, e qui giace molta della magia che controllava. Se i personaggi raggiungono questo luogo prima che Lathkoon e Zelazel siano stati uccisi o messi in fuga, uno o tutti e due attaccheranno sicuramente a questo punto per ottenere i tomi magici ed i tesori per loro stessi—e sanno esattamente quali siano questi tesori e come usarli. L'ultimo degli ex-apprendisti, Shaleen entrerà in gioco se crederà i personaggi responsabili della scomparsa di Ulthorn (apprenderà della sua morte dai locali e dalle scene nella locanda), da lì in poi seguirà i personaggi per averne vendetta.

Personaggi Non Giocanti

Note sui PNG

Nornel, moglie del locandiere e cameriera alla locanda, ha memorizzato i seguenti incantesimi: *charme*, *dardo incantato* (x2), *sonno*; *chiavistello magico*, *ESP*, *individuazione di un oggetto*, *invisibilità*; *blocca persona*, *dissolvi magie*, *protezione dai proiettili normali*; *autometamorfosi*, *occhio dello stregone*, *scaccia maledizioni*; *blocca mostri*, *teletrasporto*; *olografia*.

Eldahil è un'agile cacciatrice che è propensa ad essere assoldata come guida o avventuriera. Conosce a fondo i boschi, ed è esperta nell'uso dell'arco.

Labban è un mercante viaggiatore che commercia tessuti e ferro. Possiede 312 mo nascoste nei tacchi dei suoi stivali e in una scatola nascosta sotto il suo carro e, in una borsa, 42 mo, 32 ma e 6 ma. Possiede due cavalli ed un carro contenente 16 rotoli di buon cotone (1 mr/3 m), ed una gabbia di uncini in ferro, fermagli, chiodi, saliscendi, bottoni, manici per attrezzi, lame di pugnale, cardini, mensole (prezzo variabile da 2 mr a 5 ma per oggetto). Sua moglie è morta di malattia qualche anno fa e suo figlio Orvan lo accompagna.

Taleth è un mercenario dall'aspetto spietato e attempato che dirà di essere abile ed esperto, ma è solo un Veterano. Si farà assoldare dai personaggi per 1 ma/giorno pensione compresa e un bonus di 1 mo se il compito viene portato a termine.

Gordel è un Curato in viaggio per raggiungere un Vescovo; non entrerà in avventura, ma aiuterà a difendere la locanda, trattenendosi sul luogo per qualche giorno se gli venisse chiesto dai personaggi o da Daelzun; curerà (a pagamento) i personaggi riportati alla locanda.

Jamith è una signora benestante, vedova di recente, in viaggio per raggiungere l'abitazione della sorella. Suo marito morì a seguito delle ferite subite da una caduta da cavallo. Jamith porta con sé uno scrigno di gemme e monete (valore totale: 6220 mo), ben nascoste, e non ne rivelerà volontariamente l'esistenza.

Tosta è il fedele servitore di Lady Jamith, che la sta proteggendo durante il viaggio. Paga per conto di lei prelevando il denaro dalla sua borsa che contiene 66 mo, non entrerà in avventura, ma difenderà la locanda e coloro che vi sono dentro. La protezione di Jamith sarà la sua suprema preoccupazione in ogni momento.

Gli Ex-Apprendisti

Molte delle azioni in questa avventura sono il risultato delle attività di Lathkoon e Zelazel. Il DM può desiderare di rendere i due più potenti o più deboli per equipararli alla forza dei personaggi—ma è più interessante eliminare Zelazel dal gioco e tenere Lathkoon, piuttosto che indebolire troppo entrambe i maghi. Se così si sceglie, si raccomanda di far entrare Zelazel in scena troppo tardi, dopo gli eventi del modulo, e di usare le sue arti per identificare e inseguire i personaggi, cercando di strapparli qualsiasi magia abbiano ottenuto in un secondo momento. Anche Shaleen può finire per inseguire i personaggi; i poteri, le mire e le personalità dei tre ex-apprendisti vengono fornite per un tale proseguimento del gioco.

LATHKOON

Umano, Mago di 24° livello

Allineamento: Caotico

Fr 13 Ds 16

In 18 Co 16

Sg 12 Ca 14

Classe d'Armatura: 4

Punti-ferita: 80

Equipaggiamento: *bacchetta del freddo* (12 cariche), *pugnale* +3, *anello di protezione* +3, *anello di resistenza al fuoco*.

Aspetto: Lathkoon è di mezza età; i capelli stanno diventando bianchi sulle tempie. Per il resto i capelli sono mori, lunghi e porta la barba, gli occhi rosso brillante. Questo e i suoi lineamenti affilati, gli danno un aspetto simile ad un falco. Indossa una disadorna tunica nera e alti stivali neri.

Altri Oggetti Magici: Lathkoon indossa un *diadema del disincanto* (9 cariche) (vedi l'appendice **Nuovi Oggetti Magici**) e porta alla cintura 1 *pergamena intrappolante* contenuta in un tubo d'osso, 1 *pozione di velocità* in una fiaschetta di metallo (contrassegnata da un disegno di un piede sul tappo di sughero), e 2 *pozioni di guarigione* in fiaschette di metallo. Non esiterà ad usarle; ha molti altri oggetti magici nascosti nei boschi.

Comportamento: Lathkoon era il più vecchio degli apprendisti del Cheiromar. Ha sangue freddo, è paziente, spietato, e dovrebbe essere giocato in quanto tale. Ha lanciato un incantesimo *allarme* sul suolo intorno alla Scala, che lo avviserà se qualcuno vi si avvicina quando lui è occupato in qualcos'altro, e un secondo *allarme* sul suo nascondiglio (vedi sotto).

Lathkoon osserverà diligentemente la tomba e la Scala Infinita, quindi è a conoscenza delle attività dei personaggi durante l'avventura. Manderà i suoi gargoyle ad attaccare i personaggi durante il viaggio nel bosco verso la tomba, attaccando quando raggiungono il lago, a meno che il gruppo non incontri prima un mostro errante—preferisce attaccare il gruppo quando è impegnato con un altro nemico. Lathkoon stesso osserverà l'andamento da distante, confidando in un incantesimo *teletrasporto* come via di fuga nel caso venga scoperto (si *teletrasporterà* nel suo nascondiglio fra i boschi). Se i membri del gruppo cercano di trovare o vanno in cerca di Lathkoon, egli attaccherà immediatamente se per fare questo lasciano la Scala; se non hanno ancora raggiunto la Scala, cercherà di trascinarli fino lì per poi sparire, sperando che essi credano che l'abbia salita.

Lathkoon si è preparato contro una sua eventuale morte con un incantesimo *contingenza* che trasporterà i suoi resti in un luogo distante dove un chierico ambizioso ha acconsentito a lanciare un incantesimo *resurrezione integrale* e *guarigione* su Lathkoon (e se questo fallisse, di organizzarsi con altri maghi per la clonazione) in cambio di alcuni oggetti magici, diverse migliaia di monete d'oro ed il segreto di controllare i gargoyle di Lathkoon—che ovviamente solo un mago può usare, dettaglio che Lathkoon rivelerà al chierico solo a posteriori.

Le preparazioni di Lathkoon e la potenza magica lo rendono effettivamente senza paura. Confida nella sua capacità di sconfiggere Zelazel, e procederà con calma e minuziosità ad assottigliare la forza dei personaggi, e raggiungere il proprio scopo. Tipicamente Lathkoon ha memorizzati i seguenti incantesimi: *charme* (x3), *dardo incantato* (x4); *creazione spettrale*, *ESP*, *individuazione dell'invisibile*, *invisibilità* (x2), *ragnatela*; *blocca*

persona, dissolvi magie (x2), palla di fuoco (x2), protezione dai proiettili normali (che lancerà su sé stesso prima di ogni combattimento); charme mostri, maledizione, metamorfosi, occhio dello stregone, porta dimensionale, tempesta di ghiaccio; animazione dei morti, controllare gargoyle, teletrasporto (x3); barriera anti magia (x2), carne in pietra, disintegrazione; creazione di mostri normali (Lathkoon preferisce usarlo per creare orsi—o, se servono servitori alati, degli uccelli stigei), inversione della gravità, parola incapacitante, statua; campo di forza (x2), parola accecante (x2); cura (x2) (da usare su sé stesso), pioggia di meteore, prisma.

Magia Nascosta: Nel suo nascondiglio fra i boschi, Lathkoon ha una bacchetta della cancellazione (16 cariche), una bacchetta dei fulmini (2 cariche), il suo libro degli incantesimi, sotto forma di libro-foglia (vedi appendice **Nuovi Oggetti Magici**) contenente 60 incantesimi—si suppone che Lathkoon conosca tutti gli incantesimi dei primi tre livelli, più allarme e controllare gargoyle (descritti in questo modulo), e tutti quelli di livello 4-9 elencati come memorizzati in precedenza, oltre a contingenza e blocca mostri. Il libro-foglia è semplicemente un braccialetto di metallo della forma di foglia (quello di Lathkoon è di electrum) che a comando si trasforma in un libro degli incantesimi; questo ha una capacità massima di 60 incantesimi, può essere danneggiato solo da magie del 4° livello o superiori, ha 50 pf e subisce solo metà danni se chi lo indossa supera un tiro-salvezza contro al magia in questione—e può essere riportato alla forma di foglia a comando.

Tramite l'incantesimo *controllare gargoyle*, Lathkoon controlla 12 gargoyle. Lasciati a loro stessi, essi attaccheranno qualsiasi creatura che credano più debole di loro (come gli umani)—ma Lathkoon è collegato mentalmente con loro e può, concentrandosi, vedere attraverso i loro occhi e dirigerne le attività fisiche (con precisione), durante un qualsiasi round in cui non stia pronunciando un incantesimo Lathkoon può comandare loro di attaccare una specifica creatura, e poi rivolgere la sua attenzione altrove, e il/i gargoyle in questione eseguirà impavido combattendo fino a che il bersaglio non venga distrutto; non sono abbastanza intelligenti per aver paura e disobbedire agli ordini di Lathkoon a meno che non sopravvivano ad uno scontro che stiano chiaramente perdendo per più di 30 round.

Lathkoon userà i gargoyle per attaccare i personaggi che entrano nella tomba o quando ne emergono. Sarà disposto a lasciar fare i primi attacchi a Zelazel, usando le proprie creature solo per seguire i personaggi ed evitare che se ne tornino indietro.

Lathkoon è completamente a conoscenza di tutta la magia del Cheiromar, ma non sa con precisione dove si trovino il dardo della morte, la gemma della riflessione dei dardi incantati o i bottoni dirompenti, ma si ricorda (correttamente) come siano fatti questi oggetti. Sebbene non conosca precisamente come funzioni il Seggio del Potere, se in difficoltà, correrà a sedersi su di esso, sperando di riuscire a sconfiggere i personaggi con mediant e il Seggio, anche se questo è un rischio che preferirebbe non correre. Lathkoon si lancerà verso la cabina dell'assistenza se deve, ma preferirà teletrasportarsi altrove se pressato dai personaggi nel complesso del Seggio del Potere; vedi Zelazel, per i dettagli della cabina. Lathkoon farà ciò che necessario per sconfiggere i personaggi finché sia certa la propria incolumità e per fare in modo che Zelazel non abbia la facile possibilità di ottenere la magia.

ZELAZEL

Umano, Mago di 22° livello

Allineamento: Caotico

Fr 13 Ds 15

In 18 Co 18

Sg 12 Ca 10

Classe d'Armatura: 6

Punti-ferita: 92

Equipaggiamento: bastone guaritore, due pugnali +3, anello protezione +2, amuleto anti sfera di cristallo ed ESP.

Aspetto: Zelazel è alto, ben proporzionato e dal viso superbo, con ricci capelli color della sabbia e occhi di un giallo debole, quasi incolori (che si scuriscono quando si arrabbia). Zelazel indossa una tunica color porpora.

Oggetti Magici: In una borsa da cintura, Zelazel porta 3 uova delle meraviglie ben avvolte. Possono essere lanciate fino a 18 metri, e da ognuna apparirà (nell'ordine in cui verranno usate da Zelazel; egli non ne conosce, ovviamente il contenuto) un puma con 16 punti-ferita; un serpente velenoso (normale) con 12 punti-ferita; un lupo con 9 punti-ferita. Zelazel porta alla sua cintura anche 3 pozioni di guarigione ed 1 pozione di libertà.

Comportamento: Zelazel sa che Lathkoon è nei dintorni e lo ha attentamente evitato, ma lo ha spiato spesso mediante un occhio dello stregone; Zelazel saprà quando il gruppo si metterà in moto. Comincerà metodicamente ad uccidere gli indigeni che li accompagnano con le sue creature gargoyle, tenendo il suo golem d'ossa per un confronto successivo (ai piedi della Scala Infinita, o nel Seggio del Potere).

Zelazel osserverà direttamente i personaggi dal momento in cui lasciano la tomba in poi mediante una successione di incantesimi *occhio dello stregone*. In particolare, avrà paura di confrontarsi con i militari, e userà i suoi cani da combattimento per attaccarli, cercando di ridurre il gruppo ai soli esperti di magia (finiti i militari li indirizzerà contro i sacerdoti e poi contro eventuali vagabondi), in quanto confida nel fatto di poterli sconfiggere nel Seggio del Potere con l'aiuto della magia del Cheiromar—dopo che i personaggi avranno passato la sfida dei magici guardiani.

Quando Zelazel appare di persona, sarà passato prima per il suo nascondiglio per prendere i seguenti oggetti: un elmo della telepatia, 1 pozione di eternità, ed 1 bottone dirompente (vedi Seggio del Potere punto 7), la quale parola magica è "Zuelahvatar". Lancerà inoltre *immunità* su sé stesso.

Zelazel ha sempre lavorato nell'ombra di Lathkoon, e se si accorge che Lathkoon è più forte, si ritirerà. Cercherà di arrivare nel Seggio del Potere al momento giusto (guardando attraverso l'occhio dello stregone), così che sia Lathkoon a vedersela col grosso dei personaggi. Se Zelazel riesce ad entrare nel Seggio del Potere mentre Lathkoon sta combattendo i personaggi, Zelazel lo userà, appena sarà in grado, per lanciare i propri incantesimi distruttivi contro Lathkoon, il quale teme e odia più dei personaggi.

Gli incantesimi memorizzati di Zelazel sono: dardo incantato (x3), scudo magico, sonno, tenebre magiche; individuazione dell'invisibile, invisibilità, levitazione, ragnatela (x2), scassinare; fulmine magico (x3), velocità, volare; charme mostri, confusione, controllare pipistrelli, occhio dello stregone, porta dimensionale; nube mortale, passa pareti, teletrasporto (x3); barriera anti magia (x2),

incantesimo della morte, muro di ferro; parola incapacitante (x2), statua; metamorfosi di ogni oggetto, viaggiare; cambia forma, immunità.

Magia Nascosta: Nel suo nascondiglio, Zelazel ha un *elmo della telepatia*, 1 *bottono dirompente*, 3 *pozioni di guarigione*, 16 rotoli di pergamena e una *penna ricopiante*, 1 *pozione di eternità*, e una borsa con 210 mo. Ha paura che i suoi libri degli incantesimi finiscano nelle mani di Lathkoon, e non li ha portati con sé; un incantesimo *parlare con i morti* su Zelazel è il solo modo per sapere dove si trovano. Se i personaggi lo usano, il DM dovrebbe posizionarli da qualche parte, custoditi e al sicuro.

Come detto in precedenza, Zelazel è a conoscenza della *cabina dell'assistenza*; e ne farà uso se necessario. Se Lathkoon o Zelazel entrano nella cabina durante il combattimento, il DM deve tener presente alcune cose: la cabina non si apre quando sta dando assistenza ad un essere al suo interno, e quando la creatura sta per uscirne, è al corrente di ciò che la circonda e può permetterle il *volo* con incantesimi, oggetti o armi. La *cabina* non può essere legata, chiusa a chiave, sottoposta a *chiavistello magico*, inchiodata, puntellata o chiusa con una *ragnatela*; tutti questi tentativi sembrano funzionare, ma falliscono quando la *cabina* è aperta dall'interno.

La *cabina* è fatta di legno, ma è robusta come l'acciaio (CA 2), e può subire 22 punti-ferita prima di disintegrarsi. Se danneggiata fino alla distruzione, esploderà violentemente, vaporizzando qualsiasi essere che si trovi all'interno ed entro 3 metri (tutti hanno diritto ad un tiro-salvezza contro Soffio con penalità -3 per non morire; se ha successo, subiscono solo 4d6 punti-ferita e restano storditi per 1d4 round, e vengono scagliati violentemente lontano dall'esplosione, fino a 18 metri di distanza), e crea un Vortice collegato al Piano Elementale dell'Aria (o un altro piano, a scelta del DM). Gli esseri in grado di usare *porta dimensionale* o *teletrasporto* che si trovano all'interno della *cabina*, possono scappare a tale fato usando tali poteri, ma l'uso di *passa pareti* o incantesimi simili faranno esplodere la *cabina*.

I servitori di Zelazel sono i seguenti:

Pipistrello comune (10): CA 6; DV ¼; pf 1; N° ATT. *confusione*; F nessuno; MV 27 (9) m, Vo 36 (12) m; TS UC; ML 6; AM N; THAC0 19; PX 5 ognuno.

Questi pipistrelli appaiono solo se Zelazel li trova nei boschi e usa l'incantesimo *controllare pipistrelli*.

Cane da combattimento (3d6): CA 7; DV 2+2; pf variabili; N° ATT. 1 morso; F 2d4; MV 36 (12) m; TS G1; ML 11; AM N; THAC0 17; PX 25 ognuno.

I cani da combattimento, *charmati* periodicamente sono ben addestrati e leali fino alla morte.

Golem d'osso: CA 2; DV 6*; pf 46; N° ATT. 4 spade; F 1d8/1d8/1d8/1d8; DS colpito solo da armi magiche, immune a *sonno*, *charme*, *gas*, *veleno*, agli attacchi che influenzano la mente, basati sul fuoco, sul freddo e all'elettricità; MV 36 (12) m; TS G4; ML 12; AM N; THAC0 14; PX 500.

Il golem è armato con quattro spade arrugginite ma ancora affilate. Zelazel lo sa controllare con efficienza ed esperienza.

SHALEEN

Umana, Maga di 19° livello

Allineamento: Legale

Fr 9 Ds 16

In 18 Co 11

Sg 16 Ca 16

Classe d'Armatura: 7

Punti-ferita: 44

Equipaggiamento: *bastone del potere*, *pugnale +1*, *mantello deflettente*, *bacchetta di individuazione del nemico*, *scarabeo di protezione* (8 cariche rimaste, Shaleen ed i PC non lo sanno)

Aspetto: una signora di mezza età dall'aspetto modesto, con lunghi capelli bruni, occhi verdi e un corpo piacevole, Shaleen indossa un mantello marrone con cappuccio sopra una tunica e alti stivali del medesimo colore. Parla dolcemente ed è educato, ma è senza timore.

Oggetti Magici: *pozione del coraggio*, 2 *pozioni di guarigione*, *pozione di resistenza al fuoco*, pergamena con l'incantesimo *reincarnazione*.

Comportamento: Shaleen non è parte dell'azione principale di quest'avventura; potrebbe comparire più tardi (vedi **Concludere l'Avventura**). Moglie di Ulthorn, Shaleen verrà a vedere che ne è stato di lui, temendo il peggio. (Quindi arriverà con una serie di oggetti magici potenti.)

Se qualcuno dei personaggi locali indicati nell'elenco sopravvive, apprenderà della morte di Ulthorn cercandone vendetta—andando in cerca dei personaggi come anche di Lathkoon e Zelazel. Il DM potrebbe usare Shaleen per condurre i personaggi in future avventure; ha giurato, assieme a suo marito, di difendere e custodire le sue terre, farlo senza di lui sta diventando impegnativo; ha bisogno di aiuto.

Il libro degli incantesimi di Shaleen e altri oggetti magici che appartengono a lei e a Ulthorn (come il suo libro degli incantesimi) sono rimasti a casa. Ha memorizzato i seguenti incantesimi: *charme*, *individuazione del magico*, *luce magica*, *disco levitante*, *dardo incantato*, *protezione dal male*, *lettura del magico*; *ESP*, *luce persistente*, *individuazione del male*, *invisibilità*, *individuazione di un oggetto*; *blocca persona*, *palla di fuoco*, *volare*, *dissolvi magie* (x2); *autometamorfosi*, *charme mostri*, *occhio dello stregone*, *porta dimensionale*; *blocca mostri*, *teletrasporto* (x3); *barriera anti magia*, *ologramma*, *pietra in carne*; *inversione della gravità*, *statua*; *danza*, *barriera mentale*.

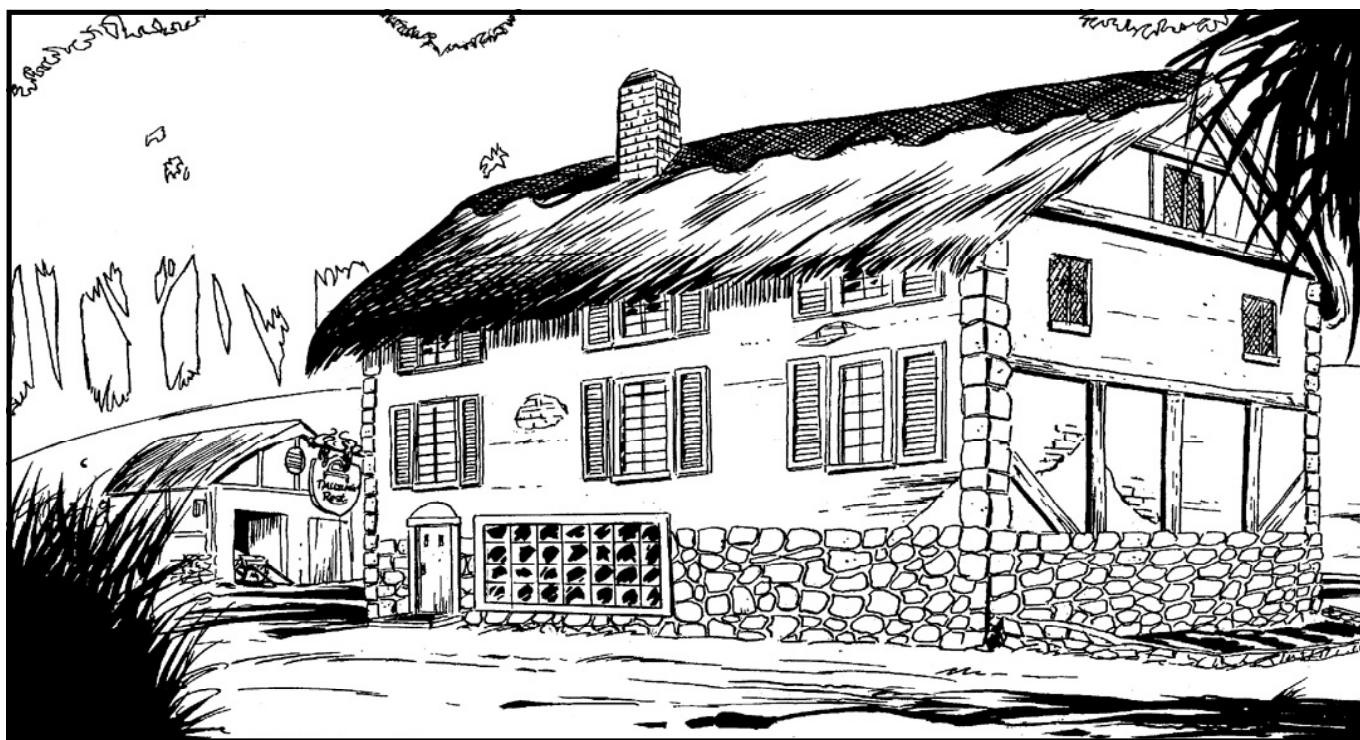
Capitolo 1: Il Riposo di Daelzun

Di seguito i dettagli dei due gruppi di personaggi non giocanti che i personaggi incontreranno in questa avventura; i “locali” (incontrati alla locanda) e gli ex-apprendisti del Cheiromar. È essenziale che il DM familiarizzi con i personaggi di Lathkoon e Zelazel prima di cominciare l'avventura—e che questi due vengano interpretati aggressivi e intelligenti quanto lo sono i personaggi avventurieri. Tutti i PNG di questa avventura sono umani.

PNG al Riposo di Daelzum (* = abitante locale, @ = con armatura)

Nome Personale	Professione	Sesso	pf	Classe/ Livello	Speciale	THAC0	CA	AL	ML
Locanda									
Daelzun*	Locandiere	M	19	G3	Ds 16, corazza di maglia, lancia, pugnale, <i>scimitarra +1</i>	19	@3(7)	L	10
Nornel*	moglie di Daelzun	F	26	M12	Ds 17, pugnale	15	7	L	9
Beldar*	Aiutante	M	15	G2	ascia da battaglia, spada, pugnale, armatura di cuoio	16	@7(9)	L	9
Thantel*	moglie di Beldar	F	4	—	pugnale	20	9	L	9
Tormil*	Aiutante	M	14	G2	Ds 17, spada, giavellotto, pugnale	19	@5(7)	L	9
Baera*	moglie di Tormil	F	3	—	—	20	9	L	9
Jhaness*	figlia (B/Th)	F	3	—	—	20	9	L	7
Leelae*	figlia (B/Th)	F	2	—	—	20	9	L	6
Irimae*	figlia (T/Ba)	F	3	—	—	20	9	L	7
Daerimel*	figlia (T/Ba)	F	2	—	—	20	9	L	6
Ostor*	Capo Stalliere	M	13	G3	frusta, <i>accetta +1</i> , spada corta, pugnale, armatura di cuoio	19	@7(9)	N	11
Rari*	stalliere	M	2	—	frusta da conducente	20	9	L	6
Jhanil*	Cuoca	F	2	—	—	20	9	N	4
Orlin*	stalliere (figlio di Jhanil)	M	1	—	frusta da conducente	20	9	N	4
Ospiti									
Brorim*	Taglialegna	M	4	—	accetta	20	9	L	6
Delmaster*	Cacciatore	M	7	G1	Ds 18, spada, lancia, armatura di cuoio	19	@4(6)	L	10
Thelzar*	Cacciatore (aiutante di Delmaster)	M	6	G1	Ds 15, spada corta, pugnale, armatura di cuoio	19	@6(8)	L	10
Kuth*	Cacciatore (aiutante di Delmaster)	M	6	G1	accetta, pugnale, armatura di cuoio	19	@7(9)	N	9
Dulgud*	Taglialegna	M	5	—	ascia da battaglia	20	9	L	4
Ranesk*	Trappoliere	M	5	—	lancia, pugnale	20	9	N	6
Guththal*	Trappoliere	M	4	—	clava, pugnale	20	9	N	6
Nelm*	Taglialegna, carpentiere	M	6	—	ascia da battaglia, pugnale	20	9	L	5
Chalasstir*	Intagliatore, carpentiere moglie di Nelm	F	3	—	ascia da battaglia, pugnale	20	9	L	6
Gustar*	Cacciatore, trappoliere	M	5	—	lancia, pugnale	20	9	N	5
Moakim*	Cercatore d'oro	M	4	—	spada corta, pugnale	20	9	N	4
Dagleth*	Cercatore d'oro (partner di Moakim)	M	4	—	spada corta, pugnale	20	9	N	4
Eldahil*	Cacciatore	F	22	G3	Ds 17, arco, pugnale, armatura di cuoio	19	@5(7)	L	9
Jabban	Mercante	M	3	—	pugnale	20	9	N	2
Orvan	figlio/assistente di Jabban	M	2	—	—	20	9	N	3
Taleth	Mercenario	M	8	G1	Ds 16, spada, pugnale, armatura di cuoio	19	@5(7)	N	6
Gordel	Sacerdote	M	21	C5	incantesimi, mazza, corazza di maglia	17	@5(9)	L	7
Jamith		F	3	—	—	20	9	L	4
Tosta	Guardia del corpo di Jamith	M	24	G3	Ds 15, armatura di piastre, scudo, lancia, pugnale, spada	19	@1(9)	L	9
Jelvarel	Scriba	M			(Fingendo di essere uno saggio in addestramento e uno scriba, egli è in realtà Lathkoon—vedi pag. 4, sebbene fornirà avvisi e scriverà lettere dietro compenso; Jelvarel sta “viaggiando per imparare, e rimarrà qui per un po’ di tempo.”)				

Capitolo 1: Il Riposo di Daelzun



Il Riposo è un'ampia ed affollata taverna, perché il servizio è buono per quel che il proprietario chiede in denaro e perché è l'unico luogo nelle vicinanze che offra cibo, bevande e riposo. Funge da punto di ritrovo per i locali cacciatori, taglialegna e cercatori d'oro. La sua birreria è un luogo caldo e rilassante, dovuta alla presenza fisica dei due ex guerrieri che dirigono la taverna (che scoraggiano risse e spaccenerie), tutti coloro posseggono un buon rude umorismo e un saluto per tutti trovano facilmente l'amicizia. Scherzi e canzoni volano copiosi e veloci, incoraggiati dal taverniere (*Daelzun*, naturalmente), i suoi due aiutanti, *Beldar* e *Tormil*, e quattro cameriere (le figlie di *Daelzun*, *Jhaness* e *Leelae*; e le figlie di *Tormil*, *Irimae* e *Daerimel*). All'interno della taverna le armi sono permesse (in quanto questa è una terra selvaggia) ed i visitatori di ogni razza e credo sono i benvenuti.

Durante la sera in cui i PG saranno ospiti qui, la birreria non sarà molto affollata. Quattro locali di mezza età, due taglialegna attempati di nome *Brorim* e *Dulgud*, e i cacciatori *Ranesk* e *Guthal*; sono rimasti qui per la maggior parte del giorno, seduti ai propri tavoli con le loro pipe di terracotta e i boccali di birra rossa (riempiti più volte) e saranno piuttosto allegri. Il resto dei PNG elencati in precedenza arriveranno durante la sera. *Daelzun* presenterà sé stesso e i suoi aiutanti in modo gioviale e chiederà in cosa possa essere utile.

Dopo che avranno consumato la cena e bevuto un paio di birre, i PG potrebbero voler fare quattro chiacchiere con gli indigeni (consulta la tabella dei PNG). Tutti i locali (segnati con un asterisco) conoscono le dicerie sulla Pietra Sporgente, che si dice segni il luogo della Tomba del Cheiromar —“un mago con grandi poteri, morto e sepolto prematuramente.” Molti raccoglieranno le loro conoscenze al riguardo, il fatto che ci siano stati, e tutto quello che hanno visto, ma non così da vicino e l'unica cosa magica, o fuori dall'ordinario, che

conoscano—La Scala Infinita. La Scala “sale all'infinito, su e su, e uccide le persone.” Possono ricordare sei o sette che sono morti laggiù, il più recente è stato Erlin, un cacciatore, e prima di lui due stranieri, due uomini in tunica che non avevano altro che dei bastoni da passeggio. Perfino *Brorim* dirà qualcosa di più a questo punto; nessuno, salvo lui—e naturalmente lo scriba *Jelvarel*—sa di più.

I locali parleranno liberamente sia della tomba sia della Scala. Entrambe fanno parte del paesaggio, l'ultimo dei due un luogo strano da evitare, ma non sanno di alcuna magia o malvagità riguardo a questi—nulla di nascosto o di temuto. Ci sarà del trambusto; i cacciatori *Delmaster*, *Thelzar* e *Kuth* arriveranno col loro solito fastello di pelle conciata da barattare. Queste verranno chiuse nel salone per una successiva valutazione da parte di *Beldar*, che ha le pellicce. Poi trascineranno una lettiga coperta dalla loro tenda ripiegata sul quale giace un cadavere di un uomo di mezza età vestito in tunica e mantello, con indosso un anello d'oro (un *anello di protezione +1*) ed il fermaglio del mantello, dorato con il sigillo qui sotto:



Delemaster volterà il mantello per rivelare il corpo e chiederà, “Qualcuno conosce o ha mai visto prima quest'uomo?”

Tutti gli astanti si affolleranno intorno e cominceranno a parlottare (si potranno sentire dei “Sembra un mago!” e “guarda l'oro!” accompagnati da cenni affermativi del capo), ma nessuno conosce quest'uomo, tranne che per *Brorim* il taglialegna. *Delmaster* e i suoi compagni non lasceranno toccare il corpo a nessuno e siccome tutti gli astanti lo stanno guardando, non ci sarà modo per i personaggi di agire di soppiatto.

“Che il fulmine mi colpisca! È Ulthorn!”, esclama uno dei taglialegna respirando a fatica. Cade il silenzio, eccetto per i grugniti interrogativi di alcune persone “Chi?” Il taglialegna si guarda attorno agitando la sua pipa. “Ulthorn si chiamava; diceva di essere stato l'apprendista del vecchio Algahund stesso!”

“Quando è successo?” chiede Daelzun.

“Non più di due giorni fa. L'ho incontrato nel bosco dall'altro lato del Lago dell'Ascia Perduta, stavamo camminando, e condividemmo un po' del mio coniglio per cena. Aveva del buon vino nero con sé. Mi disse di essere in cerca della tomba del Cheiromar, in cerca di tutta la sua magia—mi disse anche di aver appena appreso gli incantesimi necessari ad entrarci... sembra che non avesse quelli giusti, dopotutto. Dove l'avete trovato?”

Il cacciatore risponde, “beh, lo abbiamo trovato ai piedi della Pietra, va bene—giaceva sull'uscio di una porta che prima non c'era mai stata, per quanto ne so. Su di lui non c'è nessun segno, ma è morto. E c'era questo...”

Il cacciatore si piega sul corpo e tocca la spilla del mantello con un dito. Immediatamente una sibilante voce affannosa si produce dall'aria stessa: “Pericolo! Torna indietro Shaleen... mia amata... Lathkoon stava aspettando alla Pietra Sporgente... trovata la tomba... Halazar l'ha costruita all'interno della tomba del barone... murandola di nuovo... ma qualcuno ha... attenta a Lathkoon! Sta aspettando! Torna indietro—e continua a vivere!”

Dopo questo evento seguirà molto confusione e molta conversazione. Il taglialegna, Brorim, scuoterà la testa, e grugnerà un “io vado in bagno” verso il suo amico Dulgud, gli passa la pipa affinché gliela tenga ed esce traballando dalla sala per la porta accanto al bar. Se qualche PG cerca di seguirlo, qualcuno—Tormil con due boccali pieni di birra, o Jhaness e Irmae con pasti caldi, o Thelzar—si porranno in mezzo inintenzionalmente (così nessun PG sarà alle calcagna di Brorim quando esce dalla sala). Se un PG dovesse a questo punto chiedersi chi si trova nella stanza noterà la mancanza di Jelvarel. Altrimenti, la sua uscita passerà inosservata. Daelzun chiederà ai cacciatori di coprire il corpo di nuovo (lo staranno ancora controllando) e di cercare un luogo dove seppellirlo. Tutti torneranno ai propri tavoli, parlando in modo eccitato.

Chiunque dei locali sarà ben disposto a raccontare ai PG riguardo la voce che il Cheiromar, Algahund il Potente, sia stato seppellito sotto la Pietra Sporgente in cima al Dirupo di Galzar (seppellito alla sua morte di vecchiaia da un altro mago, uno straniero, che se ne andò subito dopo a cavallo di un pegaso). Tutti saranno d'accordo che egli fu un mago buono, di grande potere e schivo, ma che ebbe molti apprendisti che venivano inviati spesso in giro. Tutti saranno d'accordo nel dire che non c'è mai stata alcuna porta o apertura sulla Pietra Sporgente—è un luogo caratteristico, usato spesso dai locali come luogo d'incontro, come un luogo elevato da cui osservare il panorama, o come luogo per riposare. Tutti avranno la propria storia da raccontare sentita dagli zii, dagli anziani e dai nonni riguardo questa o quella magica impresa o azione che fece il Cheiromar (fermare la luna, far volare gli alberi, parlare le pietre e similari). Lo scrivano, Jelvarel, riapparirà, non notato, e riprenderà il proprio posto al tavolo.

Il taglialegna non tornerà e qualsiasi personaggio che userà il bagno (se nessun personaggio lo farà, lo farà *Moakim*, il quale irromperà nella stanza con la notizia) scoprirà il corpo di Brorim, morto (a causa di un *dardo incantato*) senza alcun apparente segno di ferite. (Se un PG scopre il cadavere e sceglie di mantenere il segreto, uno dei PNG ci inciamperà e darà l'allarme immediatamente.) varie persone arriveranno per vedere coi propri occhi.

Una volta a conoscenza della morte di Brorim, l'umore nella sala cambierà; tutti diverranno silenziosi e la gente comincerà a guardarsi attorno sospettosa e a disagio. Daelzun, Beldar e Tormil usciranno velocemente per un momento, uno alla volta per riapparire con una spada alla cintola (Daelzun anche con un manganello). Si noterà poi che il corpo di Ulthorn è completamente svanito durante la confusione provocata dalla morte di Brorim, lasciando il telo sulla lettiga (se un PG stava osservando il corpo di Ulthorn con attenzione—attendendo il momento buono per osservarlo da solo—il corpo svanisce semplicemente. In realtà, è stato *teletrasportato* dall'invisibile Lathkoon—così il telo cede e si adagia sui bastoni della lettiga sottostante).

Alcuni dei locali se ne andranno e i viaggiatori se ne andranno verso le proprie stanze per la notte; l'ultima cosa nella sala che i PG vedranno mentre Tormil li guida verso le loro stanze è uno sconcolato Dulgud, seduto accanto al corpo del proprio amico, Brorim, che Beldar ha appena trasportato nella sala e posto su uno dei tavoli. I PG esperti di magia d'ora in poi saranno trattati con un cortese e attento sospetto—se il gruppo cerca di andarsene senza passare qui la notte, o se sgusceranno via col buio, verrà dato l'allarme e dovranno aprirsi la strada combattendo (probabilmente fronteggiando Daelzun, Nornel, Beldar, Tormil, Jhaness, Leelae, Irmae, Daermiel, Dulgud, Delmaster e uno o più fra Thelzar, Kuth, Ranesk, Guthal o Tosta). Possono evitare un combattimento se prometteranno di aiutare nelle indagini il giorno successivo.

Se i personaggi non decidono di investigare sulla Pietra Sporgente per conto loro ma di continuare il loro viaggio, Daelzun suggerirà loro con veemenza di aiutarli nelle indagini—in compagnia di tutti i personaggi elencati prima, tranne Nornel e Tosta e con l'aggiunta di *Gustar*, *Moakim*, *Dagleth* e *Eldahil*. La compagnia condurrà i personaggi alla Pietra Sporgente sotto il comando di Delmaster, ma non entrerà nella Pietra, spingendo i personaggi ad entrare.

Se qualcuno dei PG chiede indicazioni per la Pietra Sporgente a qualcuno dei locali, gli verranno date, sebbene tutti quelli a portata di udito si raccoglieranno attorno pensierosi per osservare i personaggi, in modo da riconoscerli più tardi.

Se i personaggi chiedono aiuto per l'esplorazione della Pietra Sporgente, Delmaster, Thelzar, Kuth e Eldahil si offriranno di guidarli, ma nessuno vi entrerà o combatterà (a meno che attaccati direttamente). Eldahil e Taleth possono essere assoldati dai personaggi, e Daelzun venderà ai personaggi qualsiasi equipaggiamento egli possa avere (fai riferimento alle descrizioni qui di seguito).

Descrizione della Locanda

1. Sala Comune

La sala principale del Riposo di Daelzun è un comune ristorante e un luogo di raduno per i locali, una sala accogliente in legno illuminata da lampade a olio con schermatura in metallo, e riscaldata da due camini (12 e 13). Tra questi, panche, sedie e tavoli affollano le pareti lasciando libera un'area di fronte al lungo bar. La locanda è ben fornita di bevande ed è popolare fra i viaggiatori per la sua buona cucina, le belle stanze ed il servizio amichevole. Dalla sala comune una larga scala curva porta al piano superiore, dove si trovano gran parte delle stanze dei viaggiatori. Il pavimento dell'ingresso è in pietra lastricata; il resto è formato da tavole di legno e il soffitto (alto 3 metri) ha le traverse in legno. La porta frontale—e tutte le porte che danno all'esterno—possono essere sbarrate dall'interno con doppia sicura.

2. Stanzino

Quando il tempo è brutto, chi arriva alla locanda può fermarsi in questa stanza per rinfrescarsi. Il pavimento di questa stanza è fatto in pietra lastricata, inclinato verso uno scolo esterno, e ha una credenza con un catino in cui o viaggiatori impolverati possono lavarsi. Ci sono un vecchio scudo crepato e lucidato che funge da specchio, una mensola a muro con una lampada ad olio, dei banchi in legno e rastrelliere per le scarpe bagnate. Conficcati nel muro ci sono pioli appendiabiti e sotto la credenza ci sono tre secchielli, tenuti sempre pieni d'acqua, per togliersi il fango. Ci sono degli asciugamani appesi lì vicino alla credenza dove si trova anche un set di vasetti con il sapone della locanda.

3. Guardaroba

In questo guardaroba aperto i viaggiatori appendono gli abiti asciutti da esterno sui pioli allineati lungo la parete est e ovest, con sopra scaffali per altri indumenti. Alla parete sud c'è una lampada ad olio in un incavo nel muro, con sotto due pali a croce per appendere i mantelli o coperte e sotto uno sgabello.

4. Stanza degli Ospiti

Entrando in questa stanza dopo essere usciti dalla sala comune, vi si offre alla vista la camera più elegante della locanda, ci si riferisce al complesso di camere come "Camere Nobili." La porta di questa stanza ha due serrature (la sola porta in tutta la locanda ad essere così), e le chiavi di riserva le ha Daelzun appese al collo con una catena, non sono nella scatola portachiavi dietro il bar (la scatola portachiavi viene portata da Nornel nelle proprie stanze ogni notte). Questa stanza è graziosamente ammobiliata con tappeti di pelli sul pavimento, un robusto tavolo di legno intagliato con sedie dallo schienale di cuoio ed i braccioli imbottiti, un sofà ed un dipinto alla parete nord che ritrae uomini a cavallo in una foresta durante una caccia al cinghiale. C'è un'alta finestra, con le inferriate all'esterno per proteggere i vetri ed evitare ingressi indesiderati. La finestra è dotata di tende e scuri all'esterno.

5. Stanza degli Ospiti

Una porta chiudibile con scrocco conduce nel "Riposo del Re," una grande stanza da letto con un letto a baldacchino, tappeti di pelliccia, una sedia per i bisogni (invece che un catino da

camera), una finestra (come nella stanza 4), uno scrittoio con sedia e una poltrona con poggia piedi. Ci sono lampade ad olio in sostegni a muro accanto al letto, alla poltrona e sopra lo scrittoio. C'è anche un grande guardaroba con porte di metallo levigato (specchi) ed un appendiabiti per appendere indumenti. La stanza ha il suo caminetto (che condivide la canna fumaria con quello della stanza 12), con un contenitore per la legna in ottone ribattuto, un bollitore e uno scolapiatti, un attizzatoio, una pinza ed un mantice. C'è anche una vasca da bagno di rame, con uno sgabello per facilitare entrata e uscita.

6. Stanza da Letto

Una delle stanze da letto più piccole delle "Camere Nobili," questa stanza ha uno spazioso letto a castello con i montanti in legno decorato, un comodino, due catini di ceramica, una finestra identica alla stanza 5, un appendiabiti di legno accanto alla finestra, una credenza con bacinella e caraffa per l'acqua ed una poltrona accanto alla porta. Appeso al muro est c'è un dipinto che ritrae un falco in volo.

7. Stanza da Letto

Questa stanza è identica alla stanza 6, eccetto che non ha la finestra e nemmeno il dipinto del falco; al posto della finestra c'è un grande dipinto di un paesaggio marino con sirene e vascelli sotto u cielo tempestoso.

8. Sala Riunioni

Questa stanza rivestita di pannelli, ben illuminata da lampade ad olio su supporti alle pareti e due lampade schermate appese al soffitto tramite catene sopra il tavolo centrale, può essere affittata per le riunioni, sessioni di gioco, pasti privati e similari (1 mo/notte). Sul muro est c'è una credenza; la stanza è dominata da un lungo tavolo ben lucidato di quercia massiccia, attorno al quale ci sono quattordici sedie intagliate con lo schienale in cuoio, una per ogni capotavola e sei lungo ogni lato.

9. Bagno delle Donne

Due banchi, asciugamani, un portacatino con uno specchio di metallo e un secchio per l'acqua, il pavimento è decorato da piastrelle.

10. Bagno degli Uomini

Identico a quello delle signore, eccetto per due urinatori a tubo verticale; entrambe le due stanze scolano l'acqua in una cloaca accanto alla cantina.

11. "Il Passaggio sul Retro"

Sono immagazzinati mobili di riserva per la stanza 1 e 8, come anche secchi per l'acqua di ricambio ed una scala pieghevole in legno lunga 15 metri che si trova appesa ad un gancio sulla parete nord.

12. Caminetto e Canna Fumaria

(Caminetti nelle stanze 1 e 5).

13. Caminetto e Canna Fumaria

(Caminetti nelle stanze 1 e 8).

14. Cucina

Una finestra aperta (con gli scuri ma senza vetri) si affaccia sul cortile; all'interno ci sono panche di legno, uncini per appendere carne, vasi e sacchi di erbe e verdure; una grande vasca di scarico, un bancone di legno ed un ceppo per tagliare la legna. Qui si possono trovare diversi coltelli, sia comuni che da macellaio. La finestra può essere sbarrata dall'interno. Il grande camino nell'angolo contiene un enorme bollitore per cucinare e un forno per pane e dolci.

15. Dispensa

Scalini di legno portano in basso in una fredda cantina (muri di pietra e dimensioni 3x6 metri), contenente scatole di verdura, carne e una lastra di ardesia (con secchi pieni di ghiaccio posti sotto) per tenere la selvaggina in fresco.

16. Lavanderia

Una tavola, secchi e vasche da bagno, un battipanni, fili per stendere e ganci riempiono questa stanza; nell'angolo nordovest c'è il pozzo profondo della locanda (coperto da un coperchio di legno quando non usato) ed un secchio con 30 metri di corda, un'estremità legata alla trave sul soffitto.

17. Magazzino

Questa stanza lunga e stretta contiene barilotti di chiodi, tubi di gelatina, avanzi di listelli e corrimano in legno, rotoli di corda, balle di stoffa, filo di ricambio, pezzi di cuoio, attrezzi e simili. Daelzun è ben contento di vendere oggetti ai PG. La sua corda resistente è in rotoli da 18 metri, dei quali venderà non più di 6 rotoli, al prezzo di 2 ma per rotolo.

18-33

Tutte le stanze degli ospiti della locanda hanno un letto doppio con materassi di corda e fieno, trapunte a portata di mano in un baule ai piedi di ogni letto. Tutte hanno un catino da toilette, due poltrone, comodini, un guardaroba con uno specchio di metallo su un'anta ed una credenza con una brocca d'acqua. Tutte hanno pesanti tende alle finestre senza vetri. La stanza 25 è usata da Daelzun e Nornel quando non occupate; la 24 da Tormil e Baera, la 23 dalle loro figlie; la 18 è usata da Beldar e Thantel; la 20 dalle loro figlie. Nella notte dell'assassinio di Brorim, Jabban e Orvan saranno nella stanza 22, Taleth nella 21, Jelvarel nella 26, Gordel nella 28, Jamith nella 29 e Tosta nella 30, inoltre, la 27 è libera. Se optano per le Camere Nobili, il costo sarà di 3 mo per notte più 1 mo per persona che occupa la stanza. Il prezzo è compreso di tutto eccetto il vino, una delle figlie come domestica durante il giorno ed un domestico uomo da chiamare la notte. Due del personale della locanda saranno di servizio ogni notte, di solito a sistemare conti al bar. Rispondono ai gong di servizio di ogni stanza degli ospiti e mantengono la sicurezza. Di solito un coniuge fa la contabilità mentre l'altro rimane in allerta per dare l'allarme in caso sorgessero problemi. Nella notte dell'assassinio di Brorim, Daelzun e Nornel saranno di turno. Nornel avrà tutti gli incantesimi memorizzati e tutti e due si stanno aspettando problemi. Dato che conoscono ogni rumore dell'edificio quando qualcuno si muove in esso di notte, è impossibile prenderli di sorpresa.

34. Stanzino della Biancheria

(Chiuso a meno che in uso)

Quattro secchi d'acqua vengono tenuti nel corridoio, fuori da questa stanza. Il gong di servizio si trova sulla parete est esterna (in cima alla scala) e suona sia al bar sia in cucina.

35. Gong di Servizio

Suona al bar ed in cucina. I due gong e la campanella vicino alla stanza 4, suonano tutti con tonalità differenti.

36. Scale per la Cantina

Qui ci sono mobili vecchi, scuri di ricambio, pece, tegole (per la riparazione del tetto) e barili di vino e birra fresca.

Le Stalle

1. Mangiatoie

Contengono avena, fieno, grano e cereali.

2. Poste

Ce ne sono 30. Ostor, Rari, Jhanil e Orlin dormono di sopra. La locanda attualmente possiede 6 muli, 21 cavalli da tiro e 2 dpalafreno. Ciascuno di essi può essere venduto, ma mai tutti assieme e prenderanno in cambio anche cavalli bolsi purché sani.

3. Rimessa per Carrozze

La locanda ha un carro aperto, una carrozza e un carro per la fucina, dove tutti gli attrezzi ed i progetti non ancora finiti vengono tenuti quando la fucina non è accesa.

Si suggerisce di non far trovare ai PG "saccheggiatori" nulla dei fondi o dei tesori della locanda (oltre alle 26 mo, 16 ma, 32 me e 49 mr tenuti in una scatola dietro il bar); il DM può improvvisare luoghi nascosti se i PG dovessero in qualche modo arrivare a possedere la locanda alla fine dell'avventura.

Capitolo 2: Verso la Tomba del Mago

Quando i personaggi si inoltrano nella foresta che circonda la locanda, leggigli quanto segue.

Tutt'attorno a voi gli alberi si stagliano verso il cielo; nascosto alla vista dal fitto fogliame. È piuttosto caldo, ma umido; il muschio cresce copioso sul terreno e su tutti i tronchi degli alberi in vista. Attorno al sentiero cresce un sottobosco alto fino alle ginocchia al fianco di arbusti, giovani alberi, erba e scheletri in decomposizione di giganti della foresta caduti tempo fa. È difficile vedere distante in questo bosco fitto e denso di vegetazione. Gli uccelli trillano e cantano tutt'attorno, e qua e là si odono fruscii fra i cespugli verdi. Di rado avete visto una foresta così rigogliosa e lussureggiante nei vostri viaggi.

Il sentiero si dipana tra muschio e foglie morte come una sorta di tunnel; i rami si intrecciano sopra la testa e la fitta ricrescita visibile a vari livelli mostra quanto velocemente cresca la foresta per riprendersi gli spazi vuoti. I viticci si arrampicano sui rami più alti qui e là, e i bei piccoli fiori sembrano quasi brillare nella penombra. Letame di mulo, impronte di zoccoli, e le occasionali schegge di legno o strisce di corteccia testimoniano il traffico di legname che si svolge lungo questo stretto sentiero—ma non si vedono umani ora eccetto voi stessi. Il bosco sembra in attesa.

Usa la **Tabella 1** per gli incontri casuali e la mappa che rappresenta i boschi ogni volta che i personaggi viaggiano da o per uno qualsiasi dei luoghi descritti nelle sezioni seguenti. La foresta è molto vecchia e fitta; se i personaggi si avventurano fuori dal sentiero, rischieranno di perdersi (tratta i boschi della mappa come "Foresta Fitta" quando esegui la prova) e dovranno farsi strada lentamente e rumorosamente. Se i personaggi hanno una mappa disegnata da un indigeno e restano sul sentiero, non si perderanno; se usano un cacciatore locale o un taglialegna come guida potranno perdersi solo se viaggeranno di notte. Un'ora dopo che i personaggi avranno lasciato la strada o la taverna, esegui un controllo sulla **Tabella 1**. Da questo momento in poi controlla ogni 2 turni. Se un risultato del tiro non risulta adatto, non avverrà l'incontro. Non è necessario che un incontro sia un combattimento faccia a faccia; i personaggi potrebbero intravedere una creatura in cerca di nascondersi o udirla fra gli alberi circostanti. Le creature predatrici intelligenti potrebbero scegliere di inseguire i personaggi, rimanendo al riparo, in attesa di una buona occasione per attaccare, ma solo il druj ed il verme scarlatto avvicineranno qualsiasi intruso a breve distanza.

Se i personaggi entrano in un combattimento vero e proprio, potrebbero essere attaccati dal retro dalle creature serve di Lathkoon o Zelazel, che osserveranno di nascosto, sperando di indebolire il gruppo. Tali incontri possono far fuggire o uccidere dei locali, lasciando i personaggi da soli. Controlla gli incontri anche per Lathkoon e Zelazel come per i personaggi; se qualcuno ne avviene nelle vicinanze, i personaggi potrebbero sentirli e vederli. Nella foresta, il sottobosco è così fitto da non permettere ai viaggiatori di vedere una radura o le sponde di un laghetto o di una zona paludosa finché non si è molto vicini. Alcune delle caratteristiche particolari della foresta sono descritte qui di seguito.

Negozi di Nelm

Questa costruzione di legno sgangherata (con una rimessa) è usata da Nelm e Chalasstir e occupa una piccola radura in cui la legna tagliata di tutti i tipi, forme e dimensioni è sia sparsa sia accatastata ordinatamente. Sopra la maggior parte delle cataste di legna è stata posta una tettoia contro la pioggia fatta di placche di corteccia e la maggior parte della legna giace su dei bancali di ceppi piuttosto che sul terreno della foresta. Nell'aria c'è l'odore di segatura, cedro tagliato di fresco e olio.

La casa è una grande stanza rimpinzata di legna; progetti a vari stadi di lavorazione sono disposti ovunque, nascondendo le armi e gli oggetti di valore della coppia. Un sacchetto contenente una giara di terracotta con 16 mp, 71 mo e 8 ma e una statuetta d'avorio del valore di circa 25 mo, barattata tanto tempo con le riparazioni urgenti di un carro di un mercante. Ci sono anche due borracce di vino ambrato, un barilotto pieno d'acqua, una lanterna e l'esca per l'acciarino, sei candele, molti attrezzi, olii e vernici (un baule dall'aria massiccia sotto il letto a due piazze contiene solo vestiti). Sei dei coltelli, ceselli e sgorbie sono utilizzabili come armi (trattali come pugnali) e molte delle gambe di legno e imposte fungono da clave. L'unica robusta porta può essere sbarrata dall'interno, ma non ha serrature.

Radure

Tutte le radure, eccetto la Guarda Nuvole (il risultato piuttosto recente della caduta di un enorme albero) e quella contenente la Scala Infinita sono il risultato—e sito attivo—dell'abbattimento degli alberi e prendono il nome dagli attuali o precedenti proprietari, eccetto per la radura più orientale, dove i cacciatori locali uccisero un troll tempo fa. Tutte le radure sono cosparse di ceppi, pezzi di corteccia e schegge di legno, il terreno rovinato dal trascinamento del legname grezzo. Molte hanno un barile per la raccolta della pioggia e una latrina. Il Taglio di Aglar ha anche una pala, lasciata lì anni addietro da Aglar, ora deceduto, e lasciata lì di comune accordo dagli altri locali, che la prendono in prestito ogni tanto ma la riportano sempre. (Trattala come una clava se usata in combattimento.)

Caverna di Gustar

Il cacciatore solitario vive qui, in un buco maleodorante nella roccia esposta di un affioramento; ha costruito una porta e un grezzo muro frontale. Tra qui e l'albero della radura più a sud è appesa una fune, ben ingrassata per evitare che marcisca a causa dell'umidità; Gustar vi appende le prede fresche (per farle asciugare), la pelle non conciata (per seccarla), e qualsiasi trappola non stia al momento usando, o abbia messo da parte per riparazione. Ha disposto due file di pali appuntiti come protezione dal casuale rubacchiare delle creature della foresta.

All'interno della caverna c'è la sezione di un massiccio tronco d'albero che serve a Gustar come sedia, una panca di legno, una serie di cinghie, un paio di coltelli per scuoiare, una cote per affilare, una quantità di vestiti consumati e piuttosto sporchi, un catino e un paio di racchette da neve appese a un rigonfiamento della parete di roccia fatto a pomo. Su un altro pomo c'è un enorme teschio di cervo con le corna ancora attaccate. Riempie gran parte della stanza principale, e Gustar vi appende il mantello e le coperte del letto quando non le usa. Gustar possiede 12 mo, 7 ma, 22 mr in un sacco di tela infilato

in una crepa difficile da trovare sul retro della caverna, dove si stringe in una fessura.

Dirupi della Viverna

Questo lontani dirupi (in effetti una cresta isolata di pura roccia) si erge dagli alberi a formare un punto di riferimento per chiunque salga in cima ad un albero. Non vi è più nessuna viverna qui, ma vi abitano dei grifoni—una coppia con la sua covata di cinque uova protette a vista. Un uovo non è fertile, ma questo non può essere dedotto da un esame esterno. Se tenute al caldo, le uova possono valere 1.000-2.000 mo ognuna se vendute con cautela in una grande città (tipo Città di Glantri), ma frutteranno probabilmente solo 400 mo ognuna se i personaggi le vendono senza andare in cerca del compratore giusto.

Piste dei Trappolieri

I trappolieri locali conoscono molte piste dove pongono le loro trappole che si estendono per chilometri nella boscaglia. Sono riluttanti a guidare qualcuno lungo queste piste, non volendo rivelare i luoghi dei buoni appostamenti, e nessuno degli altri locali, eccetto i cacciatori, si sono spinti oltre lo Stagno del Cinghiale (dove Eldahil una volta uccise un cinghiale). Il DM potrebbe progettare ulteriori avventure se i personaggi esplorano ulteriormente queste piste.

Casa di Delmaster

Qui, in una bassa capanna di legno e pietra (che ha anche la buca per arrostiture ed un grosso spiedo di ferro nello spazio libero di fronte alla porta), vivono Delmaster, Thelzar e Kuth, in una stanza illuminata da una lampada e arredata con trofei di teschi di animale ed armi usurate e rotte e non più di utilità alcuna. La porta ha serratura e può essere sbarrata; ogni cacciatore ha una borsa di tela nascosta tra le giunture delle travi contenente: (Delmaster) 12 mp, 66 mo e 6 ma; (Thelzar) 4 mp, 41 mo, 8 ma e 3 mr; (Kuth) 5 mp, 13 mo, 26 ma, 7 mr. Nella capanna c'è un focolare; una delle pietre del basamento può essere sollevata (la pietra è nascosta sotto il tavolo e le sedie) per rivelare il tesoro dei cacciatori—uno scrigno da viaggio con delle bande in ottone battuto contenente 29 barre d'argento avvolte in uno straccio imbevuto d'olio per prevenire (con successo) l'ossidazione; ogni barra vale 60 mo.

Lago dell'Ascia Perduta

Il profondo e freddo Lago dell'Ascia Perduta è alimentato da una sorgente sotterranea ed è spesso ammantato di nebbia a causa dell'aria calda della foresta che lo circonda. Brulica di pesci e non ci sono mostri minacciosi, sebbene non si possa dire lo stesso delle paludi all'estremità sudest. Il dirupo di Galzar sovrasta il lago e, per chiunque si trovi sulle sponde sud e ovest, la Pietra Sporgente è chiaramente visibile, come anche qualsiasi creatura di taglia umana che si aggiri nei dintorni.

Ad un certo punto, dopo che i personaggi avranno oltrepassato la prima radura e si troveranno lungo il sentiero attraverso la fitta foresta lontano a qualsiasi delle costruzioni nei boschi, leggigli il seguente incontro:

Di fronte a voi, sul sentiero, vedete una forma umana scura, quasi invisibile tra i fitti alberi. È immobile, e mentre vi avvicinate, vedete che si tratta di un uomo in una tunica di uno scuro color castagna e che vi sta osservando in modo risoluto. Sembra disarmato e rassegnato, non ostile. All'improvviso, parla. "Sappiate, viaggiatori, che una volta, il Barone Elktazar, chiamato il Signore dell'Ascia, governava questa terra—e sappiate anche, che sebbene la morte lo abbia posto a terra, egli risorgerà di nuovo!" E con questo, cammina andando dietro un albero e sparisce.

L'apparizione è un chierico della setta che crede che il Barone Elktazar risorgerà un giorno dalla sua tomba (la sua precisa posizione è sconosciuta, ma si sa sia vicino al lago). Se qualcuno dei locali si trova con il gruppo, non riconosceranno il chierico, ma spiegheranno l'esistenza della setta e sapranno anche del Barone, che governò queste terre circa trecento anni fa. Il chierico non può essere seguito; se n'è andato mediante la magia, e sembra essere apparso allo stesso modo. Il chierico ignorerà qualsiasi domanda o richiesta rivoltagli e sembrerà perfino non influenzato da qualsiasi incantesimo diretto contro di lui.

Se il gruppo procede verso il Dirupo di Galzar passando per il Crocicchio, l'incontro seguente avverrà là; altrimenti fallo accadere quando i personaggi si avvicinano alla base del Dirupo di Galzar.

All'improvviso, come apparso dal nulla, un uomo in tunica color castagna si para sul vostro sentiero, una decina di passi più avanti. È lo stesso uomo misterioso che avete incontrato in precedenza. Come prima è disarmato, ma pare più inflessibile e serio. Solleva una mano in un gesto che intima a fermarsi e dice, "Siete molto vicini al luogo dove riposa il Signore dell'Ascia, ora. Attenzione! Verrà presa come una grande offesa se egli venisse disturbato! Halazar è al di là della nostra vendetta—ma fate in modo di restare sulla via che egli ha modellato, senza girare verso la vecchia strada dove riposa il Barone. Quando risorgerà, lo sapremo—e ci dirà chi non gli portò rispetto!" E di nuovo, sparisce.

Il chierico non risponderà a domande o ordini; svanirà perfino se attaccato e non riapparirà. A meno che il DM non voglia, il chierico non farà nient'altro che portare il suo avviso.

Qualsiasi locale che accompagni il gruppo guarderà (e sarà) attonito all'apparire del misterioso chierico. Ma si ricorderanno vagamente un certo Signore dell'Ascia, menzionato dagli anziani, che fu un regnante di tempo fa dei dintorni, la cui morte fu commemorata dando suo nome al lago e chiamandolo Lago dell'Ascia Perduta. L'identità dell'uomo in tunica è praticamente un mistero per i locali come anche per il gruppo.

Seguire le tracce di una creatura nei sentieri della foresta o nel sottobosco è impossibile; sui sentieri di fianco e sopra il Dirupo di Galzar è chiaramente visibile il disturbo causato dal trascinarsi e trasporto del corpo di Ulthorn.

Se i personaggi desiderano intraprendere un'avventura parallela, si suggerisce che i locali al loro seguito (e gli attacchi di Lathkoon e Zelazel) li dissuadano da tale attività, almeno finché non si sarà investigato sulla tomba del Cheiromar e la Scala Infinita. Se persistono, introduci il seguente incontro:

Capitolo 2: Verso la Tomba del Mago

Da qualche parte di fronte a voi, nel bosco, udite all'improvviso un basso canto mormorato che aumenta gradualmente di volume. Presto, entra nel campo visivo un uomo solitario vestito in modo strano con un liuto appeso alla spalla. Assicuratevi alla cintura ci sono un flauto ed una spada. Vi sorride, interrompendo il canto. "Ben incontrati, valorosi avventurieri!" esclama con voce gioiosa e gli occhi scintillanti. "Sono Thassil il Menestrello... si trova da queste parti la locanda chiamata Riposo di Daelzun, per caso?"

Thassil è davvero un menestrello—spensierato e senza preoccupazioni e che non teme nulla (probabilmente perché sta sempre pensando alla musica, e non a quello che gli accade attorno). Sta viaggiando per la foresta da qualche giorno, e sta cercando una locanda, dove spera di guadagnare qualche soldo con la sua musica per permettersi qualche notte alla locanda. È uno straniero, non conosce nulla della geografia locale o della situazione e nulla dei cacciatori o della morte di Ulthorn. Ma se qualcuno gli accenna alla Pietra Sporgente o a Cheiromar, aggrotta le sopracciglia, s'illumina, e dice: "Mi ricordo una strofa di un motivetto riguardo a questo. Vediamo—"Dove gli alberi son più alti alla Pietra Sporgente/Giace fra tutti il mago più potente /Algahund il Possente era chiamato/Ma svanita è la sua fama perché trapassato/Così, alla fine cadono i grandi/Oro, trombe e baci a tutti quanti/Suona flebile una canzone e tu il canto ne segui/E la magia che hai sarà ciò che possiedi/Non giacerò sotto la fredda pietra indifferente/E un giorno ti unirai alla folla crescente/Giacerai al suolo, ma la magia tua è persistente"—ecco qui. Mi sono sempre domandato da dove provenisse." Non conosce l'autore del componimento e non si ricorda dove l'udì la prima volta.

Se chiede di accompagnare i personaggi, vorrà sapere dove siano diretti e, una volta saputo, alza le spalle e dice "ci potrebbero essere una canzone o due all'interno," e li accompagnerà. Combatterà solo se necessario, ma fornirà un commentario continuo di battute di spirito, frammenti di canzoni (Oh, Andiamo a vedere se un uomo morto vi giace/O se è uno di quelli a cui vagabondare piace/Andiamo a vedere se ci saranno tesori/O se l'armadio ha lasciato vuoto a lor signori") e frasi sardoniche ("Con coraggio quindi avanza il nostro compagno intrepido guerriero—in retroguardia, proprio spedito," e così via).

Thassil è esattamente ciò che appare—un menestrello dall'aria gioviale. Non si astiene dal raccimolare qualche soldo se capita, ma non è avido o pericoloso. Se attaccato, sfodera la spada rapidamente e balza all'indietro, avvisando: "Ah-ha! Porta male uccidere un menestrello! Si verrà a sapere, e per voi ci saranno solo canzoni pidocchiose per il resto dei vostri giorni, non importa quanto potenti possiate diventare!" È un guerriero di 3° livello Neutrale, CA 8, pf 17, Fr 16, Ds 16, Co 18 (le altre statistiche sono nella media), non indossa armatura, spada, pugnale (un altro pugnale in uno stivale), 2 mo e 4 ma nell'altro stivale, 3 mo, 10 ma e 6 mr in una borsa da cintura, un flauto, un liuto, una scatola di legno, una tazza, una coperta, una torcia, un acciarino, un sacco piccolo, un altro paio di scarpe e una muta di corde da liuto, 2 cenci, olio, cote, e un piccolo tubo di metallo che funge da diapason per accordare gli strumenti.

Capitolo 3: La Tomba del Cheiromar



I personaggi troveranno il Dirupo di Galzar deserto. La Pietra Sporgente, un pinnacolo di granito alto 9 metri che dal tappeto erboso si erge inclinato ad una certa angolazione verso nord. Alla sua base c'è un'apertura ad arco che i locali giurano (onestamente) non esserci mai stata prima e davanti ed essa il terreno calpestato dove è stato trovato il corpo di Ulthorn.

Visibile attraverso l'arco c'è una piccola stanza circolare buia all'interno della Pietra. Chiunque vi si avventuri all'interno scopre che il pavimento è un'illusione e di stare cadendo, molto lentamente, all'interno di un condotto—per una trentina di metri attraverso la solida roccia, fino ad una stanza (vedi **Descrizione della Tomba**). Le pareti del condotto sono innaturalmente lisce—nessun segno di attrezzo o di segni naturali della roccia.

Tutte le cose introdotte nel condotto *leviteranno* lentamente verso il basso per posarsi (senza danno) dolcemente ed i personaggi scopriranno di poter risalire altrettanto dolcemente semplicemente pensando di volerlo fare. Gli oggetti o i corpi interi devono essere tenuti o toccati dal personaggio che risale (il personaggio non deve sopportare il peso di tale cosa mentre si trova nel condotto, ma solo mantenere il contatto con essi; se questo non avviene, gli oggetti cominceranno a cadere di nuovo, dolcemente, verso il fondo). Il condotto è pieno di occhi indagatori (vedi l'appendice **Nuovi Mostri**), 46 esattamente, che si raduneranno attorno a chiunque usi il condotto. Un occhio indagatore "adotterà" ogni creatura vivente e fluttuerà vicino a essa, seguendola anche fuori dalla tomba e accompagnandola ovunque (finché non ucciso).

Descrizione della Tomba del Cheiromar

(Fai riferimento alla Mappa del DM 3)

1.

Questa stanza emisferica e innaturalmente liscia ha le pareti di pietra solida ed un pavimento liscio; un condotto entra da un lato e un corridoio conduce fuori attraverso un arco dalla parte opposta. Sul fondo del condotto giacciono delle ossa di qualche piccola creatura (scoiattoli e topi), un bastone rotto di legno (i due pezzi sono vecchi e marci; non ha incisioni né aura magica), un pugnale arrugginito (utilizzabile; non magico), una piccola scatola di metallo o scrigno lì vicino. Lo scrigno è di ottone, con chiusura a scatto ma senza serratura, e contiene uno straccio ammuffito, arrotolato attorno ad una fiala di vetro polverosa per prevenirne la rottura. La fiala è una *pozione di guarigione* (berla fa guarire 1d6+1 punti-ferita oppure toglie la paralisi ad una creatura). Alcune macchie umide scuriscono il pavimento della stanza.

Se un personaggio entra nella grande area vuota della stanza tra la base del condotto e l'arco, apparirà una visione (*D&D® Set Companion, Libro del Master*, sotto la voce "Fantasma"), confinata in quest'area (nello specifico, un'area circolare tra il condotto e l'arco, che tocca le pareti della stanza ai due lati dell'arco) composta da sette uomini con addosso tunica, mantello e cappuccio in possesso di pugnali e piccole candele accese. Appariranno in procinto di combattere fra di loro mentre si lamentano (tutti i personaggi entro 27 metri devono passare un tiro-salvezza contro Incantesimi per non sedersi sul posto e piangere di compassione per 1d10+10 round; si tira per ogni round che ci si trova all'interno) e attaccheranno tutti i personaggi entro l'area dopo 1 round, colpendo come un mostro da 12 DV con pugnali fantasma causando 1d4 punti-ferita, sette volte per round (uno per ogni mago fantasma),

Capitolo 3: La Tomba del Cheiromar

l'intera visione ha 66 punti-ferita. I maghi fantasma possono oltrepassare la propria area per un solo round; se scacciata con successo l'intera visione svanisce per 1d6 ore. (I passaggi e le stanze dopo l'arca sono visibilmente scavati dalla roccia circostante; le pareti sono grezze e segnate.)

Visione: CA 0; DV 12***; pf 66; N° ATT. 7 pugnali; F 1d4 ciascuna; AS la vista causa paura, lamento (disperazione 1d10+10 r); DS colpito solo da armi magiche, immune a *charme* e freddo, resiste a scacciare (TS contro Inc.), forma etera; MV 0 m; TS C12; ML 12; AM C; THAC0 9; PX 3.500.

2.

In questa stanza giace uno scheletro di un avventuriero umano soccombuto agli effetti della visione molto tempo fa; era un'incantatrice ed ha con se ancora un tubo di osso (contenente una pergamena sul quale sono scritti gli incantesimi *disco levitante* e *blocca porta*, con anche una zona vuota dove una volta era scritto un altro incantesimo, ora ovviamente usato), una boccetta di acciaio con una *pozione di invisibilità* (effetti permanenti finché chi l'ha bevuta non attacca oppure finché non dissolta, ma cessa per gli oggetti lasciati cadere o rilasciati dal bevitore—o fornisce 6 dosi da 1 turno), un pugnale (con la lama d'argento; solo leggermente ossidato) e ciò che rimane della tunica, della cintura, degli stivali e dello zaino. Visibile tra i frammenti dello zaino c'è un grande e spesso libro con una copertina macchiata; un libro di incantesimi, che porta sulla copertina il sigillo:



E le parole "Appartengo a Naera." All'interno ci sono gli incantesimi *dardo incantato*, *lettura del magico*, *immagini illusorie*, *ragnatela* e *velocità*. Fra le pagine c'è un pezzo di pergamena che appare come questo: (dai ai giocatori lo scritto dalla **Mappa del DM 3**). Lo scheletro non è un non morto; Naera riposa in pace.

3.

Qui il passaggio termina su una parete di pietra grezza, con i segni del piccone ancora visibili. Un occhio indagatore danzerà in avanti per incontrare e accompagnare il personaggio più vicino, ma non c'è niente di interessante qui.

4.

Questa stanza è vuota tranne che per un solido blocco di pietra (alto poco più di 2 metri e alto e largo 1,2 metri. Se questa bara viene toccata, uscirà da essa una cupa voce maschile (e al primo suono della voce, tutti gli occhi indagatori scenderanno giù dal condotto per danzare nella stanza in una nuvola turbinante):

"Il Cheiromar non riposa qui, ma è stato posto a riposare dove lottava in vita e dove nella morte è al sicuro da coloro che lo deruberebbero e distruggerebbero. Se cercate il potere che fu suo e siete abbastanza sapienti da prendere solo ciò che è giusto, cercate la Scala Infinita."

La voce parla solo una volta al giorno; gli occhi indagatori se ne vanno quanto la voce tace di nuovo.

5.

Qui c'è una porta larga 3 metri murata con macigni; se il gruppo rimuove le pietre (è un lavoro lento e spacca schiena senza un aiuto magico), si rivela un passaggio di pietre ed una scala che curva verso est salendo verso la superficie; l'entrata della tomba del Barone Elktazar, riempita da Halazar quando costruì la tomba per il suo amico Algahund. L'entrata a questa tomba giace a 20 metri dalla Pietra Sporgente, completamente nascosta sotto terra, rocce e cespugli.

6.

Dall'altra parte del corridoio rispetto alla stanza 5 c'è un altro passaggio murato, ma qui, è stata aperta un'apertura frastagliata attraverso il muro di Halazar spesso 1,2 metri. Al di là, i PG possono vedere un grezzo passaggio dipanarsi verso sud nell'oscurità, attraverso la roccia solida del Dirupo.

Proprio appena oltre l'apertura giace uno scheletro umano con accanto un pugnale arrugginito, un mucchietto di polvere bianca che una volta era un pezzo di gesso ed una lastra spaccata i quali pezzi, se assemblati, mostreranno la disposizione (solo il contorno dei passaggi e delle stanze; nessun dettaglio) dell'intera tomba (o piuttosto, entrambe le tombe): lo scheletro stringe un pezzo di pergamena, ingiallito e sfilacciato dal tempo; se esaminato attentamente, dai ai giocatori lo scritto della **Mappa del DM 4**.

Se viene usato l'incantesimo *parlare con i morti* sullo scheletro, si verrà a sapere essere un ladro sventurato, che sa solo quello che c'è sulla pergamena e che il luogo fu la tomba di un mago potente.

7.

Appena i membri del gruppo avanzano fino a questo punto, le pietre, indebolite dalle condizioni metereologiche (l'acqua che filtra dall'alto) non reggerà e cadrà, variando in dimensione da sassolini a blocchi grossi come pugni, in una piccola pioggia, causando 1 pf ad un membro del gruppo determinato a caso. Non ci saranno altre frane a meno che non avvenga una forte attività di incantesimi in questo corridoio.

8.

Alla fine della parete del corridoio c'è un rilievo scolpito nella pietra uno scudo con lo stemma del Barone Elktazar, un'ascia a doppia lama posta in verticale con una stella sopra di essa. Daelzun (e naturalmente Jelvarel) riconosceranno il disegno e potrà anche dire ai personaggi che il Barone governò in quest'area circa 300 anni fa; il suo magistro, Phelzaron il longevo, fu un tutore del Cheiromar e Halazar.

9.

Qui il passaggio termina sulle scale; sei scalini, ognuno fa scendere di 30 cm. Gli ultimi tre sono sotto il livello di acqua fredda e buia: la camera al di là si è allagata a causa di un torrente sotterraneo che si è fatto strada attraverso le naturali crepe della roccia fino alle fessure della parete sud di questa stanza e che poi fluisce verso il basso nel Lago dell'Ascia Perduta. È potabile.

Si possono vedere tre massicce bare di pietra emergere fino a 30 cm dal pelo dell'acqua.

Un uccello stigeo (D&D® *Set Base, Manuale del Dungeon Master*) di 6 pf si è fatto il covo nella parete nord da dove l'acqua fuoriesce e volerà per attaccare immediatamente qualsiasi intruso. Se ferito malamente, cercherà di infilarsi nel passaggio per raggiungere il condotto e fuggire nella foresta.

Le bare contengono scheletri umani (non sono non morti): il Barone, sua moglie e sua figlia. La bara del Barone contiene uno spadone arrugginito; quella di sua moglie un *bastone guaritore* (*Set Base, Manuale del Dungeon Master* e *Set Companion, Libro del Master*) con 14 cariche rimaste.

Uccello stigeo: CA 7; DV 1*; pf 6; N° ATT. 1; F 1d3; AS +2 al tiro per colpire in picchiata, succhia automaticamente ogni round finché ucciso; MV Vo 54 (18) m; TS G2; ML 9; AM N; THAC0 18; PX 13.

10.

Al termine di sei scalini alti 30 cm l'uno, in questa stanza asciutta ci sono tre bauli irrobustiti da bande di ferro posti all'interno di un cerchio del raggio di 6 metri segnato col gesso. Tutti questi bauli verranno identificati come magici; si sono in qualche modo preservati magicamente e sembrano nuovi. Nessuno è chiuso a chiave. I bauli più a nord e più a sud contengono ognuno 400 mo; nel baule centrale c'è una spada luminosa avvolta in un panno. La lama è magica e sembra fatta d'oro, non di ferro, ma se portata al di fuori del cerchio di gesso, tornerà immediatamente alla sua forma originale. È un uomo scorpione sotto l'effetto di metamorfosi, infuriato per l'imprigionamento forzato e attaccherà qualsiasi cosa vivente a vista. Se sopravvive ad una battaglia col gruppo, andrà in cerca di Halazar (che lo imprigionò) per vendetta.

L'uomo scorpione si chiama Jhalarg e possiede un'enorme, mazza di ferro doppia testa (3d6 punti-ferita) che tornerà di dimensioni normali con esso e anche incantesimi clericali che non esiterà ad usare.

Jhalarg, uomo scorpione, chierico di 9° livello: CA 1; DV 9***; pf 71; N° ATT. 1 arma/1 coda; F 3d6/d10 + veleno; AS incantesimi, il pungiglione della coda uccide o paralizza 1d8-1 round; MV 72 (24) m; TS C9; ML 10; AM C; THAC0 11; PX 3.300.

Incantesimi (3/3/3/2):

Primo livello: *causa ferite leggere* (x2), *cura ferite leggere*

Secondo Livello: *blocca persona*, *resistenza al fuoco*, *silenzio nel raggio di 5 m*

Terzo livello: *causa malattie*, *incantesimo del colpire*, *individuazione di un oggetto*

Quarto livello: *causa ferite gravi*, *cura ferite gravi*

Il Patriarca Jhalarg non sa nulla di quanto lo circonda, ma solo di essere stato vittima di un incantesimo di un mago umano, Halazar, che incontrò nel deserto.

11.

Una porta segreta sul fondo della stanza 10 conduce in una piccola camera di pietra, con una porta al lato opposto della parete. La porta segreta ha spigoli irregolari che si fondono con le giunzioni e fenditure naturali della roccia, e si apre nella stanza 10, verso i PG esploratori. Quando si apre, verrà udito

un tenue tintinnio metallico. Fra le due porte giace uno scheletro umano contorto e senza testa, con sotto di esso una spada arrugginita (inutilizzabile); non si vede nient'altro in questa stanza.

Il soffitto di questa stanza è alto nascosto dall'oscurità; se esaminata attentamente con la luce, il teschio mancante dello scheletro lo si vedrà impalato su una griglia fatta di punte arrugginite poste in alto sopra la testa. La griglia si adatta esattamente alle dimensioni della stanza ed è attaccata al retro della porta segreta (dalla stanza 10) da una lunga catena, mediante un foro all'interno della seconda porta (nella stanza 12). Si apre verso questa piccola stanza; se la seconda porta viene aperta prima che la prima porta (dalla stanza 10) venga chiusa, la griglia cadrà in basso con uno sferragliare di catena, trasportata verso il basso dal peso di rocce poste sopra di essa. Impalerà chiunque si trovi nella stanza 11 quando raggiunge il pavimento, causando 4d4 punti-ferita (i personaggi che superano una prova di Destrezza possono evitare la griglia gettandosi fuori dalla stanza ma c'è il tempo di salvarsi per un solo personaggio per ogni porta, se la porta viene lasciata aperta).

12.

Questa grande camera una volta conteneva i tesori del Barone che furono seppelliti con lui, ma dei ladri riuscirono ad eludere la trappola (stanza 11) tempo fa—in questa stanza giacciono aperti sette bauli di legno di quercia vuoti e due grandi barili fiancheggiati da cerchi di polvere e sporco, dove prima ce n'erano altri quattro, ora mancanti (i due che rimangono sono pieni di vino trasformatosi in un veleno pericoloso dall'odore di aceto; chi ne beve subisce 1 pf, più altri 1d3 se insiste, inoltre avrà per diverse ore un doloroso mal di stomaco e un gran mal di testa). Al centro della stanza c'è una grande confusione di polvere: lo scheletro del cavallo preferito del Barone, seppellito con lui e successivamente smembrato dai ladri nel tentativo di sfilare la bardatura. Tutto ciò che è rimasto di interessante sono due lance con i vessilli ingarbugliati che portano lo stemma delle ascia del Barone ora diventato verde sbiadito macchiato di giallo, imbrunito dalla melma e dalla ruggine. Non c'è nulla di valore qui. All'estremità più lontana della stanza da dove entrano i PG c'è un passaggio che porta ad un'altra anticamera (stanza 13).

13.

Nel buio angolo polveroso sporge dalla parete più lontana (verso sudest) un'ascia bipenne. Per il resto la stanza sembra vuota; il soffitto è scolpito nella solida roccia e sembra sicuro anche se scialbo (se individuato, tuttavia, irradia magia).

Se qualcuno entra nella stanza, l'ascia comincerà a brillare con un'aura color ambra, aumentando di intensità fino ad illuminare un'area di 6 metri di raggio sufficiente per leggere lo scritto.

Ogni volta che l'ascia viene toccata o mossa in qualsiasi modo, un incantesimo *ragnatela* irromperà dal soffitto in due punti, uno nell'area dell'ascia e l'altro da sopra l'ingresso nella stanza, cadendo direttamente sul pavimento, come se fosse lanciato da un mago in quel momento. Fintanto che una qualsiasi creatura vivente rimane nella stanza, le due *ragnatele* si rinnoveranno ogni terzo round, la *ragnatela* dell'ingresso ha

Capitolo 3: La Tomba del Cheiromar

effetto sempre sulla stessa area; l'altra *ragnatela* colpirà sempre qualsiasi creatura che impugnò l'ascia (o scelta casualmente se nessuno sta impugnando l'ascia e c'è più di una creatura vivente per la stanza). Le creature intrappolate nella *ragnatela* possono soffocare se non vengono liberate, in quanto *ragnatele* multiple soppiantano tutta l'aria nella stanza. Un incantesimo *dissolvi magie* eviterà che le *ragnatele* si riformino per un numero di turni pari al livello del lanciatore, ma solo un *desiderio* distruggerà per sempre gli effetti e rimuoverà le *ragnatele* presenti. Le *ragnatele* subiscono gli effetti del fuoco e cedono alla forza, come succede a quelle create dall'incantesimo e se gli intrusi muoiono o lasciano la stanza (cioè, quando non ci sono più creature viventi nella stanza), le *ragnatele* si scioglieranno da sole dopo altri 6 turni. L'ascia, una volta l'arma preferita di Elktazar, è una *accetta* +1, all'esterno di questa stanza, brillerà solo quanto impugnata con le mani nude.

14.

Una porta segreta nella stanza 12 conduce in questa stanza, la quale parete ovest è stata scolpita con cura in un rilievo di uomini in armatura a cavallo che combattono fra loro in battaglia. Quello in primo piano è un guerriero più alto degli altri di tutta la testa, che è nell'atto di sollevare un' accetta sopra la testa in segno di trionfo, i nemici caduti attorno a lui; ovviamente, il Barone Elktazar in un momento di gioia. Al centro di questa stanza, per il resto vuota, c'è un plinto di pietra alto 1,5 metri con un busto in platino che sembra umano. Ogni qualvolta una luce viene introdotta nella stanza, gli occhi di questo busto si apriranno (si sollevano le palpebre di metallo) per rivelare quelli che sembrano gli occhi di una persona vivente, anche se sono in realtà un'illusione.

Il busto poi parlerà: "Sono Artonn; oratore della gloria di Elktazar il Magnifico. Porto testimonianza di Elktazar il Grande. Archivio i fatti dei regni che furono di Elktazar. E voi?"

Artonn è un costrutto magico di grande potere e complessità; può chiedere e rispondere a domande come una persona vivente. Dopo la sua introduzione, Artonn non parlerà di nuovo fino a che interpellato. Risponderà a qualsiasi richiesta che sente (cioè, udibile da coloro nella stanza), che sia rivolta ad Artonn o meno, se un membro del gruppo chiede ad un altro, "Che facciamo ora?" Dopo che Artonn ha risposto ad una domanda, egli ne porrà una (accettando qualsiasi risposta, vera o meno, purché ragionevole). Resterà in silenzio fino alla risposta, non rispondendo ad altre domande.

Le domande di Artonn seguiranno questo filone:

- Che fa il grande Elktazar oggi?
- Chi detiene il potere in queste terre?
- Chi siete voi che mi parlate; nome e professione?
- Che ci fate qui?
- Cosa vi spinge avanti, nella vostra vita?
- Sono scopi lodevoli; perché li perseguite?

Artonn è un raccoglitore di informazioni insaziabile. Dotato di una personalità pedante grazie al suo vanesio e dimenticato (perfino da Artonn) creatore, Artonn ha un giudizio molto limitato, nessun pregiudizio o emozione (salvo una profonda

curiosità) l'ultima domanda della lista, per esempio, non verrà posta in tono "giustificatevi", ma con un pensieroso "raccontatemi." Il DM dovrebbe continuare su questa linea fino a che Artonn non viene toccato (vedi sotto) o finché i PG se vanno; Artonn è infaticabile.

Le risposte di Artonn verranno date sulla base di un limitato campo di conoscenza; può essere riassunto come segue. Improvvisa il modo di parlare di Artonn in accordo con l'ambientazione della campagna; se i PG cercano di scoprire le limitazioni di Artonn con le loro domande, rendi chiaro che Artonn non è un apparato-chiedi liberamente-al-DM-tutto-sa-e-tutto-conosce.

L'anno non è conosciuto, ma è il tredicesimo anno del regno del Barone Elktazar ed il trentottesimo anno della sua vita. Il Barone è conosciuto con il "Lord Ascia" per la sua arma preferita (la stessa accetta nella stanza 13; Artonn può descriverla bene) e per il suo stemma araldico, in quanto ha adottato di recente l'ascia bipenne come suo proprio stemma. Regna da Forte Luna, una fortezza dalle molte torri in cima ad un dirupo roccioso (sta al DM decidere se Forte Luna sia svanito interamente, se sia una rovina esplorabile cioè, un dungeon oppure se esista ancora, forse sotto un nome differente, come una roccaforte abitabile). Il suo ampio regno contiene vaste foreste, dirupi rocciosi e piccole fattorie, una terra leale sotto la giustizia equa del Barone in un territorio di molte baronie più piccole e proprietari terrieri. Elktazar è un uomo alto e muscoloso dall'aspetto emaciato, capelli castani e una grande abilità con le armi. I suoi hobby includono la falconeria, il giostrare e l'allevamento di cavalli da guerra (il suo favorito probabilmente quello seppellito con lui, è uno stallone nero chiamato "Mantonero").

Per quanto concerne Artonn, il Barone è ancora vivo. Informarlo della sua morte non metterà sotto shock il costruito; probabilmente procederà con l'apprendere quanto può della fine del Barone e degli eventi successivi, per esempio chi è stato il suo successore e come la storia ricordi il Barone. Elktazar ha una moglie, la Signora Baeria, un figlio, il prode e battagliero Thykyl (il suo destino sconosciuto; nessuno dei locali ha mai sentito parlare di qualcuno con quel nome e non è seppellito qui), una figlia, la quieta Lathuryl dagli occhi scuri.

Artonn può andare avanti per ore a parlare di quella o quell'altra vittoria del Barone a discapito di signori malvagi limitrofi, banditi e cinghiali selvaggi, e può relazionare una versione romantica della biografia del Barone piena di grandi imprese, ma sa invero molto poco di nomi, date e fatti utili. Se chiesto riguardo la magia, sa che in queste terre e sotto il controllo del Barone, è una forza benefica; altrimenti è una cosa malvagia. La Scala Infinita, che Artonn conosce col nome di "la Scala Verso il Nulla," è una cosa di una strana ed antica magia che giace all'interno delle terre del Barone e deve essere evitata. Artonn non ha mai sentito parlare del Cheiromar, Algahund o Halazar; il Magistro del Barone è Phelzaron il Longevo, e altri maghi del tempo sono Ruirlon il Bruno, Dathlinn "Signore del Vento" e la malvagia strega Lady Maerklara, che governa una terra vicina a est (tutti costoro sono ormai dimenticati, sebbene il DM che desideri fornire delle tombe e magia perduta di questi maghi potrebbe condurre i PG in future avventure).

Se chiesto riguardo il tesoro, Artonn conosce solo quello del Barone; sebbene tutti i maghi e i grandi governanti abbiano oro e gemme, le sole ricchezze che importano sono quelle del Barone e sono vicine (o piuttosto, erano, sebbene Artonn non lo sappia) e consistono in 26.000 mo, un forziere intagliato d'ambra (esso stesso 40 mo) contenente 16 smeraldi, 13 rubini e 3 opali (valore totale 37.000 mo) una giara in terracotta di perle (valore di 8.000 mo). Al di là del nome dei metalli e dei nomi delle pietre preziose, Artonn non ha il concetto di valore o ricchezza. Artonn è inutile in materia di direzioni o luoghi; tutto è semplicemente "dov'è."

Artonn non può essere rimosso dal plinto o dalla stanza. Se toccato con le mani nude o con qualunque arma o armatura (cioè, metallo) che conduce elettricità, *scioccherà* i PG rendendoli immobili per 1 round (e causando un movimento *rallentato* nel round successivo), simultaneamente risucchiando 1d6 pf, rubando questa energia per potenziarsi ancora con la stessa energia che ha prodotto lo shock. La sua figura di platino può subire 77 pf prima di essere distrutto e non può essere scheggiato o corroso quando tutti i suoi punti-ferita sono perduti, Artonn esploderà violentemente vaporizzando immediatamente lui e tutte le creature nel raggio di 3 metri (le creature possono essere recuperate grazie ad un *desiderio*, ma non possibile fare la stessa cosa con Artonn), e causando 6d8 pf a tutti gli esseri entro 18 metri, gettandoli a terra fino alla parete più vicina e facendo crollare il soffitto della stanza. Qualsiasi *desiderio* o potere magico simile che tenti di muovere Artonn (comprese le magie che comprendono lo sfasamento planare) verrà ignorato e gli effetti di oggetti magici diretti contro Artonn avranno i seguenti effetti: *dardo incantato*, *fulmine magico* e altre scariche di "pura" energia verranno assorbiti da Artonn, inoltre i danni che l'effetto avrebbe causato vengono aggiunti ai pf del costruito; tutti gli altri incantesimi si rifletteranno contro il lanciatore con effetto pieno o, se questo non è possibile a causa della natura della magia, semplicemente negato.

Se Artonn viene attaccato ma non portato a 0 punti-ferita e l'attacco cessa, continuerà a chiedere e a rispondere normalmente; sarà cosciente dell'attacco e potrebbe avvertire delle conseguenze in caso continuino con gli attacchi o cerchino di muoverlo, ma non sarà arrabbiato o turbato in alcun modo. Artonn è in grado di pensare piuttosto logicamente e può aiutare i personaggi con strategie astratte o deduzioni se lo interrogano nel modo giusto per esempio, "Se un mago viene trovato morto senza alcun segno su di lui e un'altra persona, più tardi, muore all'improvviso in una locanda, senza alcuna ferita evidente, come potrebbero essere avvenute questi decessi?" Artonn risponderà, dopo un momento di esitazione, "Da un agente sconosciuto o forse per cause differenti. Cause sconosciute sono, per definizione, magiche. Malattia o altre cause naturali possono essere coinvolte o altre cause deliberate come veleno. La tua domanda sembra legare le due morti, ma potrebbero essere slegate; ho pochi indizi per potermi esprimere." Il DM dovrebbe impiegare queste proprietà di Artonn come mezzo per far pensare i giocatori su quanto stia succedendo attorno al Lago dell'Ascia Perduta e quindi ad una propria strategia, aiutandoli a discutere fra loro. Artonn non sa nulla riguardo il Seggio del Potere, neppure della sua attuale posizione, ma è sempre curioso di imparare di più in cambio cercherà di essere d'aiuto.

15.

Un'altra porta segreta dalla forma irregolare nella stanza 12 conduce in questa stanza, dove i PG troveranno un vetro del diametro 30 cm o una sfera di cristallo, che brilla di una soffice luce bianca, posta su un plinto di granito decorato. La sfera sembra contenere una scena in miniatura di un drago iridescente che giace raccolto su un cumulo di tesori, cumulo che sembra essere composto di corni, anelli, coppe, cinture, bracieri, bastoni e così via ed il quale, ad un attento esame, sembra essere la sorgente della luminosità. Mentre i PG guardano, il piccolo (lungo 9 cm circa) drago all'interno del globo apre gli occhi, si stiraccia come un gatto e rimettendo la testa sugli artigli, guardando i PG incessantemente. Incontrerà ogni singolo sguardo. Rivolgendo la testa se necessario per tenerli in vista (esempio, se un PG gira intorno al globo). La piccola scena all'interno del globo può essere vista da tutte le direzioni e sembra essere reale.

Non accade nulla di più, a meno che il globo non venga toccato. Chiunque colpisca il globo con armi, aste o mani quantate scoprirà che esso è solido e molto duro, non fragile e sembra infisso saldamente sul plinto. (Le armi sono in effetti incapaci di danneggiare il globo.) Chiunque tocchi il globo con la pelle nuda percepirà la propria mano affondare in quello che sembra uno sciroppo denso o in un soffice impasto di pane e poi sentirà un dolore acuto (1d4 punti-ferita). Tutti i presenti che osservano la scena vedranno il piccolo drago muoversi per mordere la mano. Se una persona persiste, cercando di tirare un pugno, afferrare o strangolare il drago oppure di rubare del tesoro, sarà vittima di quanto descritto più avanti come se lanciassero degli incantesimi contro il globo (se una qualche parte del corpo rimane nel globo, non sono permessi tiri-salvezza per evitare o dimezzare i danni per quel PG).

Chiunque lanci incantesimi (o diriga gli effetti o i poteri simili ad incantesimi di oggetti magici o di artefatti) contro il globo vedrà che il globo sembra assorbire tutti tali attacchi con il solo risultato di incrementare la luminosità del globo stesso tendendo fino ad una tinta rosso fuoco. Il piccolo drago frugherà nel cumulo, prenderà una bacchetta e la scaricherà verso l'attaccante (dall'interno del globo non si ode mai alcun suono). Dal globo erutterà uno dei seguenti effetti di bacchetta, infallibilmente contro l'attaccante:

Bacchetta dei fulmini magici: un singolo fulmine da 6d6 punti-ferita dal globo verso l'attaccante (solo lui), tiro-salvezza contro bacchetta per dimezzare i danni.

Bacchetta della metamorfosi: tiro-salvezza contro Bacchette per evitare gli effetti; l'attaccante verrà altrimenti trasformato in un piccolo drago muto, identico al drago all'interno del globo (morso da 1d4 pf, nessun soffio né incantesimi).

Bacchetta delle palle di fuoco: una piccola palla di fuoco uscirà dal globo e colpirà l'attaccante, causando 6d6 pf (tiro-salvezza contro Bacchette per dimezzare i danni) all'attaccante o a chiunque in un raggio di 3 m.

Bacchetta della paralisi: qualsiasi creatura in un arco di 30°, centrato sull'attaccante, su un lato del globo, deve superare un tiro-salvezza contro Bacchetta per non essere *paralizzata*.

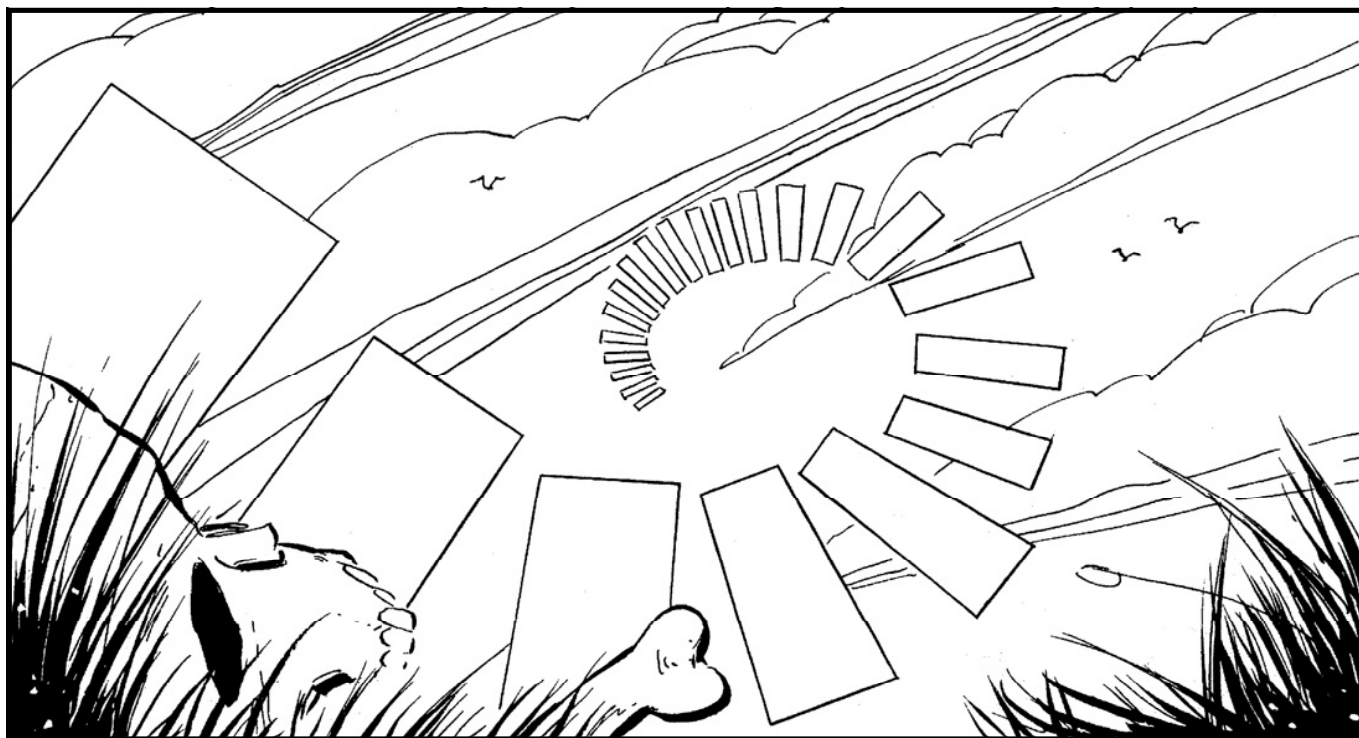
Il drago attaccherà solo una volta in risposta ad ogni attacco magico. C'è un'ulteriore proprietà del globo che colpisce i PG; qualsiasi contatto fisico con il globo da parte di una creatura vivente che porti un oggetto magico risucchierà 1d6 cariche

Capitolo 3: La Tomba del Cheiromar

dall'oggetto a cariche, oppure risucchierà interamente l'oggetto se questo è una pozione, pergamena o altro oggetto che funziona una sola volta. Gli artefatti e gli incantesimi memorizzati ne sono immuni. Altri oggetti (come bracciali) che non hanno cariche devono superare un tiro-salvezza contro Morte per non essere risucchiati. Questo avviene istantaneamente e silenziosamente: Se il globo viene in effetti toccato con un oggetto magico, quell'oggetto sarà sempre (nessuno tiro-salvezza) influenzato; ma se un essere che possiede diversi oggetti magici tocca il globo senza usare uno specifico oggetto, il DM dovrebbe determinare casualmente quale singolo oggetto venga influenzato e vedere se così è.

Il drago non può comunicare se non a gesti; se i PG chiedono il suo nome, annuirà vigorosamente, spostando da parte un po' del suo cumulo per rivelare la sabbia o la terra sottostante e scriverà il suo nome "Phelzaron." Il drago è invero Phelzaron il Longevo, ma non scriverà nessun'altra risposta eccetto per le domande sul come tirarlo fuori da lì (scriverà un punto interrogativo, scrollando le spalle). Come e se Phelzaron possa essere liberato, come è arrivato lì ed il perché viene lasciato al DM, se si desiderano avventure future coinvolgeranno Phelzaron (un mago Legale di 35° livello). Per ora, i PG troveranno impossibile arrivare al minuscolo drago o al suo tesoro, come anche danneggiare o muovere il globo. Non c'è altro in questa stanza.

Capitolo 4: La Scala Infinita ed il Seggio del Potere



La mappa di Neara (vedi **La Tomba del Cheiromar**, punto 2) mostra la via per la Scala Infinita provenendo dalla Tomba; chiunque fra i locali conosca la sua posizione e sarà in grado di schizzare una grezza mappa con la strada per arrivarci. Per i mostri erranti di questo sentiero dovrebbe essere usata la **Tabella 1**; Lathkoon e Zelazel probabilmente non attaccheranno i PG arrivati così lontano a meno che non stiano tornando dalla Scala (dopo di che tenteranno di forzare i PG a salirla, perfino combinando le forze, cercando di fare in modo che i PG sconfiggano gli ostacoli per loro conto), oppure abbiamo raggiunto accesso al Seggio del Potere. Quando i PG raggiungono la Scala Infinita, si troveranno ad osservare un scena tranquilla.

Di fronte a voi si trova un'ampia radura erbosa, dal quale si erge a spirale una scalinata di bianchi gradini senza ringhiera che brillano debolmente e salgono a spirale su, su, su verso il niente; l'aria vuota. Sul tappeto erboso attorno alla base dei gradini giacciono diversi scheletri umani vecchi ed erosi dal tempo e, più distante dai gradini, più vicino a voi, il corpo dell'uomo apparso così misteriosamente sul sentiero e che vi aveva avvertito di stare lontani dal Barone. È abbigliato in vesti marroni e giace immobile a guardare il cielo, con la bocca aperta.

Il corpo appartiene a Thurland, il chierico de I Sorveglianti che aveva avvisato in precedenza il gruppo riguardo il fatto di disturbare il riposo del Barone Elktazar. Thurland è morto solo da poco (circa 20 minuti); non ci sono segni su di lui perché è stato ucciso dai *dardi incantati* di Lathkoon. Se viene usato un incantesimo *parlare con i morti*, Thurland sa solamente di aver trovato ieri l'apertura nella Pietra Sporgente (il DM dovrebbe

modificare questa informazione se il gruppo è arrivato qui molto in ritardo o se cominciano la ricerca nella notte della morte di Brorim) e di essersi affrettato ad investigare in tempo per vedere i cacciatori trasportare via il corpo di Ulthorn. (Thurland non sa nulla riguardo Ulthorn.) Seguì i cacciatori, senza essere visto, sufficientemente a lungo per determinare ciò che era accaduto, pensando fosse un buon esempio per tenere i curiosi lontano dalla tomba del Barone e poi tornò in fretta alla Pietra Sporgente. Esplorò la tomba lui stesso, ascoltò il messaggio lasciato da Halazar nella tomba del Cheiromar e, furioso per il fatto che un mago avesse disturbato il luogo di riposo del Barone semplicemente per una burla o un imbroglio, venne alla Scala Infinita per investigare. Fu affrontato qui da un mago silenzioso vestito di nero ("aveva gli occhi di un rosso brace e la barba nera") che gli lanciò contro un incantesimo; da quel momento in poi non sa più nulla. Non conosce Lathkoon e non l'aveva mai visto prima.

I Sorveglianti è una setta Legale (del quale Thurland era un curato) che crede che un giorno i campioni defunti del passato risorgeranno di nuovo per rinnovare e irrobustire tutti i territori; il Barone è il campione defunto locale che Thurland sorvegliava. La setta di Thurland ha pochi seguaci; egli conosce l'esistenza solo di altri dieci, il suo superiore (e tutore) vive lontano a sudest, è il Patriarca Azelvos.

Se resuscitato, Thurland non aiuterà i personaggi durante qualsiasi assalto alla Scala Infinita o al Seggio del Potere ma resterà vicino se i PG acconsentiranno a donare dei fondi alla setta (per aiutare a riparare la tomba del Barone), per curare qualsiasi PG che ne abbia bisogno e combatterà volontariamente contro Lathkoon se i PG incontreranno di nuovo il mago (se i PG vengono attaccati da Lathkoon dopo

Capitolo 4: La Scala Infinita ed il Seggio del Potere

che avranno raggiunto la cima della Scala, assumi che Lathkoon abbia evitato Thurland).

La Scala Infinita ebbe il nome da Halazar per scoraggiare chiunque dal tentare la sua scalata; la Scala è più antica del Cheiromar e le sue origini e la sua costruzione sono da tempo perdute. La Scala è a forma di spirale aperta (cioè con un ampio spazio al centro), di marmo lucido e liscio e brilla con un tenue chiarore bianco perlaceo, che si intensifica fino ad una luminescenza blu-bianco, per ogni gradino, ogni qual volta una creatura vivente ne tocca uno. La Scala si erge dal soffice muschio (cosperso di alcune vecchie ossa di scheletri umani) da una isolata radura nella foresta; ha una pietra che fa da base sul fondo fissata al terreno e si eleva di 30 centimetri per ogni gradino, i gradini sono a taglio triangolare (l'apice interno di ogni triangolo mozzato, la larghezza del gradino in questo punto è di 30 cm, allargandosi fino a 1,2 m all'altra estremità). Ci sono 300 gradini, tutti piatti e senza distinzioni, l'intera Scala si erge per 900 m nell'aria terminando, all'apparenza, nel nulla, nell'aria vuota.

Gli scalini sono permanentemente in *levitazione* (i magici campi di forza che li sostengono resisteranno *assorbendo* perfino un *desiderio*, e non possono essere dissolti o influenzati magicamente). I campi di forza che tengono la Scala insieme e che la tengono sospesa evitano che le condizioni atmosferiche la influenzino (cioè, i gradini non sono mai bagnati o scivolosi, perché la pioggia non li tocca e su di loro non si forma mai il ghiaccio) ed evitano che venga danneggiata da forze naturali o da attacchi magici. Assorbirà tutti gli attacchi magici (perfino quelli di un *corneo distruttore*), l'energia diventerà parte dei campi di energia.

Gli attacchi fisici portati contro la Scala con armi metalliche sufficientemente violenti da provocare scintille (cioè, tutti i colpi deliberati, ma non dei colpetti o graffi o qualcosa che cade) provocheranno, a chi le impugna, una scarica elettrica proveniente dai campi, che causa 2d6 punti-ferita di danno elettrico per ogni attacco.

La Scala non ha corrimano in nessuno dei due lati e la sfortuna o altri eventi potrebbero causare la caduta dei PG, la causa degli scheletri alla base. Si applicano i danni da caduta (1d6 per ogni 3 m di caduta; nell'interesse della sopravvivenza dei PG, ignora ogni frazione di 3 m ed applica un massimo di 20d6). Nota che una caduta dal novantesimo gradino o più permetterà al PG il tempo di attivare un oggetto magico per salvarsi, ma non il tempo di pronunciare un incantesimo.

La Scala Infinita contiene un numero di "gradini chiave" cioè, gradini dove accade qualcosa. Descritti in seguito, questi gradini non sono differenti dagli altri gradini della Scala e i loro effetti non possono essere evitati "saltando" i gradini (sebbene un tentativo di balzare oltre i gradini potrebbe risultare in una caduta); se un gradino viene saltato, i suoi effetti accadranno lo stesso. C'è un'eccezione a tutto questo (vedi il gradino 300).

I personaggi che salgono i gradini sono chiaramente visibili da coloro che si trovano sotto e vice versa; i combattimenti con le armi da lancio possono avvenire tra persone che sono sulla Scala e con altri che si trovano a terra, senza essere coinvolti dai campi di forza della Scala. I proiettili che colpiscono la Scala rimbalzeranno senza danno; non avverrà nessuna visibile scarica elettrica. (Tuttavia un *fulmine magico* proveniente da un

incantesimo o oggetto magico che colpisca la Scala si rifletterà contro il lanciatore a piena potenza.)

Si raccomanda che il DM tenga traccia delle locazioni di ogni PG, ogni round, sulla Scala. I PG possono discendere liberamente la Scala in qualsiasi momento e possono salirla in fasi diverse, ritornando a terra per riposare, riguadagnare incantesimi e riunirsi ma gli attacchi di Lathkoon o Zelazel dovrebbero agire per scoraggiare tale pratica.

Descrizione dei Gradini

Nono

Una cortina luminosa di forza affronta i personaggi (invisibile a chiunque si trovi sull'8° gradino); passarci attraverso raggela la vittima infliggendo 1d6 punti-ferita. Se chi sta salendo ha capacità di lanciare incantesimi, verrà udita la nota di un campanellino provenire dall'aria e lo scalatore sarà la vittima della bianca luminescenza di un *fuoco fatuo* per i prossimi 9 round (può essere facilmente dissolto da un *dissolvi magie*).

Ventitreesimo

Un paio di occhi indagatori (vedi l'appendice **Nuovi Mostri**) si solleveranno dal gradino quando viene raggiunto e accompagneranno lo scalatore. Non combatteranno né attaccheranno a meno che attaccati loro stessi. Ogni scalatore, non importa quanti siano, acquisirà una scorta simile, che rimarrà con loro, sulla Scala o meno, fino a che distrutti.

Occhi Indagatori (variabile): CA 3; DV ½*; pf 4; N° ATT. 1; F 1d6; AS la vista causa paura, lamento (disperazione 1d10+10 r); DS immune a illusioni, *charme*, *sonno*, incantesimi che *bloccano* e che influenzano la mente; DeS CA7 contro attacchi magici; MV 18 (6) m; TS M9; ML 3; AM N; THAC0 19; PX 7 (ognuno).

Quarantesimo

Quando si mette piede per la prima volta su questo gradino, comincia a brillare e da esso si alza una nube di vapore bianco, ingoiellato di scintille bianche. Quando si dissipa rivelerà una malfera (vedi D&D® *Set Companion, Libro del Master*) con 49 pf, imprigionata all'interno del gradino tempo fa da Halazar per fungere da guardiano aggiuntivo per il Seggio del Potere del Cheiromar. La malfera attaccherà immediatamente il PG più vicino e si muoverà su e giù per la scala finché non viene uccisa oppure tutte le creature viventi sulla Scala verranno sconfitte. Poi ritornerà al suo gradino (quando avrà ucciso 66 vittime, sarà libero; fino adesso ha ucciso 17 vittime).

Malfera: CA 3; DV 9**; pf 49; N° ATT. 2 artigli/1 morso + speciale; F 1d10/1d10/1d6; AS intrappola vittima con tentacoli (acido velenoso 2d6 pf) se colpisce con due chele, soffio velenoso (TS contro Veleno a +3 o morire), individua l'invisibile, apre le porte come *scassinare*; DS immune all'acido, colpito solo da armi magiche; MV 18 (6) m; TS G13; ML 11; AM C; THAC0 11; PX 2.300.

Quarantaquattresimo

Su questo gradino giace un tubo d'avorio (caduto tempo fa da uno sfortunato avventuriero che era scappato e su questo

Capitolo 4: La Scala Infinita ed il Seggio del Potere

gradino era stato attaccato alle spalle dalla malfera), chiuso alle due estremità con tappi d'argento (ora ossidato; il campo che protegge i gradini non si è esteso al tubo). Uno di questi due tappi è a forma di anello ed è connesso ad una fascetta da una corta catena d'argento, ovviamente pensata per essere una *bacchetta dei fulmini magici* (vedi D&D® *Manuale delle Regole Expert*) con 9 cariche rimaste.

Sessantanovesimo

Un'improvvisa *folata di vento* colpisce gli scalatori che mettono piede su questo gradino. Ogni scalatore deve superare un tiro-salvezza contro Soffio del Drago per non cadere dalla Scala (subendo i danni da caduta). Tutto l'equipaggiamento impugnato, come per esempio le armi, verrà perduto e gettato sul terreno sottostante, lontano dalla Scala (cioè, senza possibilità che colpisca altri scalatori), perfino se lo scalatore riesce a rimanere sulla Scala (grazie al tiro-salvezza precedente) a meno che non superi un tiro-salvezza contro Bacchetta, Bastone e Incantesimi. La folata di vento dura 1 round; può essere udita ed i suoi effetti sono visibili, sebbene sia di per sé stessa invisibile, da altri scalatori lungo la Scala.

Centododicesimo

Se gli scalatori raggiungono questo gradino, si troveranno davanti all'illusione di una donna umana bellissima vestita in abiti di color porpora luccicante che impugna una verga fra le sue braccia conserte. Comincerà a parlare:

“Siete arrivati al Seggio del Potere, dove il Cheiromar siede vigile. Non avete la chiave; non siete i benvenuti: per favore, andatevene e non subirete alcun male.”

Poi svanirà. Non può essere attaccata, e nemmeno può attaccare e non scomparirà se ci si passa attraverso. Riapparirà ogni volta che il gradino viene toccato da un essere vivente che vada verso l'alto. Passare attraverso l'illusione non danneggerà i PG.

Duecentesimo

Vedi il duecentoquattresimo.

Duecentoduesimo

Vedi il duecentoquattresimo.

Duecentoquattresimo

Nel mezzo di questo gradino c'è una mano guardiana (vedi l'appendice **Nuovi Mostri**), sebbene appartenga a qualcuno sepolto nel gradino al di sotto. La mano è aperta e con le dita estese e sul palmo si trova un occhio chiuso. La mano ha le dita lunghe, di color nero lucido ed è la sinistra; sembra immobile. Sarà visibile da chiunque raggiunga il gradino n° 200.

Quando la si attacca o quando si raggiunge il 202° gradino, qualsiasi cosa accada prima, la mano levita rapidamente in alto fino a 1,5 metri, il suo occhio si apre e punterà il suo dito indice verso lo scalatore che avanza. Poi si gira col palmo in avanti e le dita in alto (occhio aperto) in un gesto di “stop”, per poi tornare nella posizione indicatrice. Se viene svolto un qualsiasi attacco contro di essa o uno scalatore si avvicina ulteriormente, attaccherà col raggio del suo dito indice. Continuerà a

combattere con tutti i suoi poteri finché tutti gli esseri viventi sulla Scala non saranno uccisi o finché distrutta, il suo obiettivo primario è di evitare che qualcuno avanzi oltre.

Mano guardiana: CA 2 (mano)/1 (dita); DV 27****; pf 72; N° ATT. 2 pugni o 1 presa o 1 raggio; F 1d6/1d6 o 1d8 o speciale; AS levitazione, raggio delle dita (indice: *risucchio di energia*, medio: *raggio di fuoco*, anulare: *paralisi*, mignolo: *turbine*); DS immune a fuoco, calore, freddo e altre immunità, riflette ogni attacco magico di cui supera il tiro-salvezza; MV 18 (6) m; TS M27; ML 12; AM L; THAC0 2; PX 18.000.

Ducentoventinovesimo

Un *simbolo dei incantesimo perduto* (sconosciuto; vedi l'appendice **Nuovi Incantesimi**) brillerà su questo gradino quando un qualsiasi incantatore e solo un incantatore ci mette il piede sopra; l'incantatore dimenticherà un incantesimo memorizzato (se ne ha, scelto a caso) senza tiro-salvezza.

Trecentesimo

Se uno scalatore raggiunge l'ultimo gradino e ci monta sopra (e dopo che avrà passato tutti gli altri 299 gradini), solo allora sarà visibile una porta spettrale di un tenue bagliore bianco, con una maniglia di luce sulla destra. Se questa viene afferrata e tirata, al porta di apre verso sinistra attraverso la sinistra del gradino (cioè, spazzando chiunque cerchi di nascondersi dietro di essa) e rivela uno spazio extradimensionale al di là: il Seggio del Potere del Cheiromar. La porta e la maniglia sono solide, ma solo per qualcuno che si trovi sull'ultimo gradino; non c'è parete solida attorno alla porta che possa essere scalata da un ladro e non c'è modo di arrivare al Seggio del Potere se non attraverso la porta. Gli scalatori sulla Scala che non si trovano sull'ultimo gradino non possono vedere la porta, e nemmeno entrare nel Seggio del Potere al di là. Per loro, sembrerà che il loro compagno sull'ultimo gradino muova il braccio da destra verso sinistra, faccia un passo avanti per svanire nel nulla.

Se qualcuno cerca di andare attorno alla porta o di scalare un muro accanto o sopra i essa, cadrà sul terreno lontano in basso (vedi sopra). Degli scalatori legati assieme si tireranno solamente uno con l'altro giù dalla Scala a meno che il personaggio che si ancori non abbia almeno Forza 18 o un aiuto magico. Chiunque cerchi di passare attraverso la porta spettrale senza aprirla oppure saltando il gradino (saltando il 300° gradino) riapparirà istantaneamente al 131° gradino, *teletrasportandolo* senza errore così rapidamente da non accorgersi nemmeno, in un primo momento, di essere stati trasportati indietro. Il DM dovrebbe controllare che non ci sia nessuno sul 131° gradino (o qualcuno che stia salendo o scendendo la Scala nelle vicinanze); una collisione potrebbe risultare in una caduta. Questa curiosa proprietà della Scala è il motivo per cui ad Halazar venne in mente di chiamarla “Infinita” quando la costruì molto tempo fa. Questo *teletrasporto* avviene continuamente se i personaggi hanno voglia di metterlo alla prova; è parte della Scala ed è un effetto inesauribile e immutabile.

Il Seggio del Potere

I PG che passano attraverso la soglia al 300° gradino della Scala Infinita (il solo ingresso possibile) si ritroveranno in un complesso di camere extradimensionale: il Seggio del Potere del Cheiromar. Quest'area ha l'aspetto di un complesso sotterraneo con le pareti di pietra; queste pareti non possono essere violate con mezzi fisici. L'uso di teletrasporti magici o magici passa pareti (verso una destinazione al di fuori del complesso) causerà uno squarcio nel tessuto dimensionale; si formerà un Vortice e il personaggio che ha causato lo squarcio verrà risucchiato in esso, subendo 1d12 punti-ferita e perdendo tutto l'equipaggiamento, arrivando nudo in una qualche destinazione casuale del Piano Materiale Primario. Tutte le camere sono illuminate soffusamente da un gentile chiarore giallo proveniente dal soffitto. Ogni cosa nel Seggio del Potere irradia un'aura di magia, eccetto per il cibo nella dispensa (vedi stanza 5).

I PG che passano attraverso la soglia vedranno un corridoio (6 m al soffitto, 3 m di larghezza) che si estende per 24 m prima di allargarsi, senza alcuna porta, in una stanza più grande. Le pareti del corridoio (ed in effetti del resto del complesso) sono innaturalmente lisce, pietra simile a granito senza giunture. All'estremità più lontana del corridoio, proprio appena all'interno della stanza più grande in cui si apre, si può vedere fluttuare qualcosa di piccolo. Mentre i PG si avvicinano, sarà possibile riconoscere la cosa come un teschio con due fiamme all'interno delle orbite.

1.

In questo luogo volteggi il teschio spettrale del Cheiromar (vedi l'appendice **Nuovi Mostri**), fronteggiare il corridoio. Come i PG raggiungono l'estremità del corridoio, esporrà il primo messaggio elencato nella descrizione del mostro (se i PG lo attaccano da distante prima di raggiungere l'estremità del corridoio, fai semplicemente andare a vuoto gli attacchi, gli incantesimi vengono riflessi contro il lanciatore). Accompagnerà i PG durante l'esplorazione del complesso, parlando come annotato nella descrizione del mostro. Nota che ogni tentativo di attaccarlo dopo il primo discorso lo porterà a combattere incessantemente fino alla sua distruzione.

Teschio spettrale: CA 2; DV 1+1****; pf 9; N° ATT. 1 getto di fuoco o speciale; F 1d4 o speciale; AS soffio velenoso (1 v/t); DS riflette gli incantesimi contro il lanciatore (1 incantesimo/r); MV 15 (5) m; TS M27; ML 12; AM L; THAC0 18; PX 31.

2.

Qui giace un uomo di bell'aspetto, alto, con capelli e barba bianchi e fluenti ed un viso dai lineamenti duri, segnati dal tempo, apparentemente addormentato su un blocco di pietra (lungo 2,1 m, alto 1,2 m e largo 1,2 m), vestito in abiti porpora. Le mani sono conserte sull'addome, ci sono anelli di bronzo ad entrambi gli indici.

È in realtà un'illusione del Cheiromar, che non può essere dissolta dal semplice tocco (un incantesimo *dissolvi magie* farà scomparire l'illusione per un numero di round uguale al livello del

lanciatore, poi riappare). Ricopre una scialba lastra di pietra (la giuntura è nascosta dall'illusione) della bara di pietra del Cheiromar. Se i PG sollevano la pesante lastra semplicemente appoggiata per investigare, troveranno all'interno uno scheletro umano, non è un non morto, senza la mano sinistra (vedi mano guardiana nell'appendice **Nuovi Mostri**) e senza oggetti magici o di altro genere. L'illusione sopravviverà perfino alla distruzione della lastra di pietra.

3A.

Qui si trova un plinto di pietra alto 1,5 metri, sormontato da una piccola depressione a forma di ciotola. Nella cavità di trova una sfera di vetro del diametro di 30 cm.

Questa è la sfera di controllo per la stanza 3B (vedi sotto).

3B.

Un'enorme sera di vetro (diametro 6 m) giace qui, in una cavità del pavimento, piena di una turbinante nuvola di fumo opaco dalla tinta verde.

Il fumo è un incantovoro imprigionato; vedi l'appendice **Nuovi Mostri**. Questa sfera più grande resisterà a tutti gli attacchi e a tutti i tentativi di spostamento o di altra interazione all'infuori di un *desiderio*, ma la sfera più piccola governa il suo stato; se qualcuno frantuma la sfera più piccola (se provato a distanza, è richiesto un tiro per colpire, ma la si può semplicemente gettare contro la parete o il pavimento, perché è vetro fragile!), la sfera più grande si frantumerà di conseguenza. Questo evento libererà l'incantovoro. Se si muove la sfera più piccola, la più grande si muoverà di conseguenza, rimanendo alla stessa distanza e direzione dalla sfera di controllo in base a così com'è quando la si trova. La sfera più grande diventa momentaneamente e parzialmente gassosa (ma senza rilasciare il suo prigioniero) ogni volta che sia necessario passare attraverso pareti e altre ostruzioni solide.

Se per una qualsiasi ragione l'incantovoro viene liberato (un *dissolvi magie* lanciato qui permetterà all'incantovoro di divorare l'incantamento dall'interno della sfera e fuggire, in 1-2 round), si affretterà più veloce che può (non velocemente, ma coprendo la distanza dalla sua posizione iniziale nel tempo di 1 round, se non è stato mosso) verso il passaggio della stanza 8, attraverso le crepe se necessario. Là, avvolgerà il Seggio del Potere che causerà la silenziosa mutua distruzione sia dell'incantovoro sia del Seggio. Qualsiasi altra creatura od oggetto entro 3 m svanirà nel nulla in 7 round. (Se l'incantovoro viene distrutto entro i 6 round, il Seggio non sarà danneggiato.) Se Lathokoon o Zelazel sanno ciò ch'è successo e sono in posizione per farlo, appariranno nel tentativo di distruggere l'incantovoro, difendendosi dagli attacchi dei PG solo se necessario. Se l'incantovoro sopravvive a 5 round di tutto ciò, l'ex apprendista fuggirà prima che egli, l'incantovoro ed il Seggio siano vaporizzati; se l'incantovoro viene distrutto, il mago siederà sul Seggio e cercherà di usarlo contro i PG e l'altro ex apprendista.

Se l'incantovoro distrugge il Seggio, si formerà un Vortice il round successivo; risucchierà tutte le creature presenti nella

Capitolo 4: La Scala Infinita ed il Seggio del Potere

stanza 8 e tutte quelle che entrano la stanza successivamente, con gli effetti descritti precedentemente, nella descrizione preliminare del complesso del Seggio del Potere. Un incantovoro può essere fermato, sviato e ingabbiato solo mediante l'incantesimo *campo di forza* o un oggetto magico con gli effetti simili (vedi D&D® *Set Master*, *Libro del Dungeon Master*).

Se un ex apprendista sconfigge l'incantovoro e l'altro assiste agli eventi, il secondo ex apprendista apparirà e attaccherà magicamente il primo (forse catturando qualche PG nel fuoco magico incrociato). Tutti e due i combattenti ignoreranno i PG a meno che il duello non sia terminato; chiunque sopravviva attaccherà i PG, indipendentemente dalle loro azioni durante il duello. Per esempio, se i PG aiutano uno dei maghi e questo vince il duello, egli si abatterà immediatamente contro i PG. Se in qualsiasi momento durante questa serie di confronti uno dei due ex apprendisti dovesse temere per la propria vita e si trova nella possibilità di fuggire (esempio, con *teletrasporto*), lo farà, cercando vendetta in seguito.

Incantovoro: CA 10; DV 7*; pf 40; N° ATT. nessuno; F nessuna; AS risucchia magia; DS assorbe incantesimi; MV 9 (3) m; TS G4; ML 2; AM C; THAC0 ; PX 850.

4.

Dal pavimento sono allineate una fila di scaffalature di legno scuro fino al soffitto di 6 m e sono affollate di giare e bottiglie di ingredienti sperimentali di varia sorta usati dal Cheiromar.

Il DM è incoraggiato a introdurre artefatti, mappe o oggetti unici che conducano a ulteriori avventure nella sua campagna in corso; una lista parziale di tesori immagazzinati qui cita quanto segue: una robusta giara delle dimensioni di un elmo con 1.000 mr; una giara simile di carbone; un'altra di scaglie di ferro arrugginito; un'altra con ossa (umane?) bruciate e annerite; un'altra di candele; un piccolo cesto di vimini con pezzi di gesso di vari colori; una giara con rane sott'aceto; una piccola giara di vetro con delle zanne; una scatola di esca per il fuoco; una piccola moneta di bronzo con una curiosa bussola su una faccia ed una parola sull'altra (vedi *dardo della morte* nell'appendice **Nuovi Oggetti Magici**); un completo da misurazione di ottone con calibro e pinzette; una lama d'argento molto affilata; olio da lampada; 6 giare di olio sigillate con la cera; un alambicco; un cannocchiale; una lente d'ingrandimento senza cornice; una clessidra; una mano di legno intagliato con giunture per tenere piccoli oggetti in varie posizioni; un gufo impagliato; una giara di vetro con pelle di serpente; un grance cesto di varie palle di gomitolo di filo e della corda cerata; una pipa di terracotta: gli scaffali sono robusti a sufficienza da poter essere scalati.

5.

In questa stanza il Cheiromar viveva evidentemente come tutti; alla sinistra della porta è appeso uno specchio circolare del diametro di 30 cm (nascosto dietro lo specchio c'è un buco profondo 30 cm della grandezza di un pugno, con dentro una borsa di canapa contenente 6 mp, 112 mo, 8 ma e 3 mr). Direttamente di fronte alla porta c'è un tavolo di legno, ancora ben solido, sul quale riposa una bottiglia di vetro vuoto; il

tavolo è un tavolo dell'abbondanza, (vedi appendice **Nuovi Oggetti Magici**). Il tavolo può creare 3 pasti reali per quattro persone al giorno, con gli oggetti e gli utensili che scompaiono se presi per più di 5 volte dal tavolo. Le parole comando per questo tavolo sono incise sulla parte inferiore del tavolo ma nota che la quinta parola comando è troppo piccola per essere letta dal tavolo se viene usata la quarta parola per trasformare il tavolo in un tavolo alto 2,5 cm.

Posta attorno al tavolo c'è una sedia che si distrugge in un nugolo di polvere e schegge se ci si siede sopra e dietro di essa c'è un letto a baldacchino di legno (traballante), sotto di esso un catino da camera e accanto ad esso un cubo di pietra con porta stretta. Dietro la porta c'è la dispensa contenente un incantesimo del freddo permanente con formaggio molle, 2 salsicce decomposte, 4 bottiglie di vino diventate aceto e una melma dall'aspetto spugnoso che una volta poteva essere una forma di pane.

6.

Il guardaroba del Cheiromar riempie questa piccola stanza, con due rastrelliere bastoni di legno e pioli dal quale pendono 112 vestiti di tessuto marcito, molti dei quali una volta erano di buona fattura (nella tasca di uno, non il primo esaminato, c'è una *gemma della riflessione dei dardi incantati*; vedi l'appendice **Nuovi Oggetti Magici**). Un fragile sgabello di legno si trova dal lato opposto della porta e dietro di esso un bastone da passeggio non magico appoggiato al muro. Nascosto dietro tutti gli indumenti c'è un armadietto di legno scuro, alto 1,8 m, largo 1,2 m e profondo 90 cm: una *cabina dell'assistenza* (vedi appendice **Nuovi Oggetti Magici**), che può *scacciare maledizioni*, *curare malattie* o *curare ferite* (50 pf o meno) 1 volta al mese a qualsiasi persona al suo interno, con le ante chiuse e se viene pronunciata la parola d'ordine giusta. Questa parola è andata perduta solo Lathkoon e Zelazel la conoscono. La cabina è solida come l'acciaio.

7.

Questa stanza è chiaramente la biblioteca del Cheiromar; Scansie di libri allineate alle quattro pareti. È una scena di incuria e decadimento, perché qualcosa a cui piaceva la carta (o diverse centinaia di generazioni di questo qualcosa) hanno banchettato risolutamente in tutti gli scaffali, lasciando solo pezzettini e brandelli di pergamena, fermagli e proteggi spigoli di ferro arrugginito e strisce di pelle rovinata. In mezzo a tutto questo sfacelo ci sono cinque volumi, apparentemente intonsi ed integri.

I cinque libri sono davvero sopravvissuti al disastro; sono alcuni dei libri di magia del Cheiromar, lasciati lì da Halazar (che ovviamente si è portato via molto) e sono decritti di seguito:

Tomi della Biblioteca del Cheiromar:

I cinque tomi rimasti sullo scaffale della biblioteca di Alghund nel Seggio del Potere contengono nuovi incantesimi che non si trovano nelle regole di D&D®; i singoli DM dovrebbero decidere se alterare, eliminare o evitarne l'uso da parte dei PG di alcuni o di tutti questi.

Capitolo 4: La Scala Infinita ed il Seggio del Potere

1. Evocazioni, Domini e Invocazioni di Splecter

Splecter fu un famoso magus che errò per molti piani durante una lunga e colorita carriera come avventuriero: le sue magie gli conferirono il nome di "Signore delle Bestie" e dopo il suo ritiro dal suo vagare documentò gli incantesimi usati quando si confrontava con le creature. Il tomo è un pesante libro di piastre di rame brunito sigillate in qualche modo da evitarne la corrosione, rilegato con fibbie di osso di drago all'interno di due copertine di ardesia coperte con pelle di viverna tinta di verde. Il titolo è scritto sulla copertina con piccole rune d'argento; in centro alla pagina assieme a questo avviso:

A usare queste magie senza cura, si rischia una morte rapida, fredda e duratura.

Dopo il titolo ci sono 14 piastre, ognuna con un singolo incantesimo. I dettagli delle magie particolari di questo tomo vengono fornite in seguito. *Protezione dal male, individuazione dell'invisibile, ragnatela, infravisione, respirare sott'acqua, charme mostri, controllare pipistrelli* (vedi l'appendice **Nuovi Incantesimi**), *crescita dei vegetali, metamorfosi, evocazione degli elementali, controllare gargoyles* (vedi l'appendice **Nuovi Incantesimi**), *blocca mostri, segugio invisibile e creare mostri normali*.

2. Tomo delle Meraviglie di Najirit

Najirit fu un misterioso mago: un magus paranoico, spesso nascosto, che praticava le truffe come suo stile di vita, temeva e non aveva fiducia in nessun altro essere (particolarmente gli altri maghi). Dopo la sua morte, un suo tutore trovò uno dei suoi libri di incantesimi, in qualche modo, grazie ai pettegolezzi e alle storie di taverna, acquisì il nome con il quale ora lo conosciamo (perché di per sé il libro non aveva un titolo. Porta la runa di Najirit:



È di pelle di bue tinta di rosso tesa sopra tavole di legno, rilegato con tre anelli di electrum. All'interno ci sono 22 fogli di ottima pergamena: *charme, individuazione del magico, blocca porta, protezione dal male, sonno, ventriloquio, individuazione dell'invisibile, ESP, invisibilità, immagini illusorie, creazione spettrale, chiaroveggenza, dissolvi magie, velocità, blocca persona, infravisione, porta dimensionale, metamorfosi vegetale di massa, autometamorfosi, allarme* (vedi appendici **Nuovi Incantesimi**), *occhio dello stregone e teletrasporto*.

3. Fantasmagorica di Phenalon

L'origine di questo tomo è perduta: chi sia e dove sia Phenalon è ora perduto con il passare e il ripassare degli anni. Questo elegante volume di fogli di pergamena, rilegato fra due piastre di electrum intarsiate di avorio, porta il titolo "Fantasmagorica di Phenalon," e la seguente runa (presumibilmente quella di Phenalon sulla copertina:



All'interno ci sono i seguenti incantesimi, scritti uno per pagina: *charme, invisibilità, creazione spettrale, chiavistello magico, terreno illusorio, metamorfosi vegetale di massa, olografia, conoscenza, simbolo* (con due nuovi simboli, come descritto nell'appendice **Nuovi Incantesimi**)

4. Libro dei Possenti Incantesimi di Asztellor

Asztellor fu un antico mago, di cui ora nulla si ricorda eccetto il fatto che abbia condotto un esercito di scheletri nella lotta (dalla parte vincente) alla Battaglia dei Sei Re. Questo volume è di pelle di drago tesa attorno a piastre di osso di balena. Le piastre sono forate e attraverso i fori sono stati passati anelli di bronzo, attaccando le copertine alle strutture di legno di 10 fogli di cartapeccora, ognuno contiene un incantesimo. Il titolo del libro è lavorato e inciso sulla copertina. Il libro contiene i seguenti incantesimi: *animazione dei morti, nube mortale, evocazione degli elementali, demenza precoce, incantesimo della morte, disintegrazione, incantesimo dell'imposizione, segugio invisibile, reincarnazione e palla di fuoco ad effetto ritardato*.

5. Il Libro di Dolzhabban "Il Terribile"

Dolzhabban fu un mago che morì in combattimento magico circa una settantina di inverni fa, dopo una breve ma spettacolare carriera come "uccisore di maghi," cercando e distruggendo maghi solitari e prendendo la loro magia per sé. Dopo la sua morte un altro mago trovò il suo libro degli incantesimi da viaggio in una borsa da sella sul suo ippogrifo alla pastoia: la sola parte della conoscenza dell'uccisore di maghi mai stata recuperata. Il resto della magia accumulata di Dolzhabban rimane perduta e nascosta da qualche parte nel Piano Primario.

Questo libro prende il nome dal suo proprietario; non porta titolo, ma è un libro semplice e robusto di pesante pelle di mucca tesa su piastre di metallo (electrum) e con salva angoli di metallo. Il libro intero è rilegato assieme con filo di rame a 10 fogli di cuoio striati, sbiancati con cura, su ognuno del quale è stato scritto un incantesimo. Il contenuto di questo libro è il seguente: *dardo incantato, ragnatela, palla di fuoco, fulmine magico, pietra lampo* (vedi l'appendice **Nuovi Incantesimi**), *tempesta di ghiaccio, giara magica, incantesimo della morte, parola incapacitante e sciame di meteore*.

C'è anche una serie di nicchie proprio dietro la porta, contenenti pergamene arrotolate, un incantesimo per pergamena, come segue: *dissoluzione, abbassamento dell'acqua, conoscenza, porta magica, parola incapacitante e campo di forza*.

Una sedia imbottita, molto consunta, fronteggia la porta e dietro c'è un tavolo di legno sormontato da una lastra. Sul tavolo c'è una sfera di vetro o cristallo, posta su una piccola base di legno scuro.

La sfera è una *sfera della divinazione della morte* (vedi l'appendice **Nuovi Oggetti Magici**). Un attento esame del tavolo rivelerà un minuscolo cassetto basso posto sul lato, davanti alla sedia, proprio sotto la lastra del tavolo. Questo cassetto contiene tre piccoli bottoni color crema (*bottoni dirompenti*, vedi appendice **Nuovi Oggetti Magici**) che esplodono causano 4d6 punti-ferita, quando la parola d'ordine viene pronunciata dall'ultima persona che li ha toccati, se questa persona si trova in un raggio

di 72 metri (ogni bottone ha la propria parola incisa su un lato: "Chasterzalour," "Maerthglim" e "Talantabbas").

8.

In questa stanza circolare c'è solo una cosa: il Seggio del Potere stesso, un seggio di pietra (con lo schienale verso la porta) posto sopra una serie di sette gradini circolari concentrici. I gradini sono coperti di rune (un'illusione; le rune sono un'assurdità sempre in movimento non magica) che si muovono e cambiano costantemente e quando un essere vivente tocca qualsiasi gradino o il Seggio stesso, l'area toccata brilla con una radiosità bianca (equivalente agli effetti di un incantesimo *luce magica*) per tutto il tempo in cui il contatto è mantenuto.

Il Seggio del Potere è un Artefatto Minore, creato dallo stesso sconosciuto Immortale che ha costruito la Scala. Antichi tomi nominano questo Immortale come "Cheiros" ed il guardiano come il "Cheiromar"; Algahund assunse il titolo quando si ritirò dai suoi viaggi in questo luogo (il rifugio più potente scoperto durante le sue avventure). Per essere usato, ci si deve sedere sul Seggio, c'è spazio per un solo essere vivente sul Seggio e solo quell'essere può controllare i poteri del Seggio. Come tutti gli artefatti, gli effetti magici del Seggio operano al 40° livello e esegue i tiri-salvezza come un guerriero di 36° livello. Tuttavia, un incantovoro può distruggerlo risucchiando il potere magico che lo controlla e lo tiene integro, entro 12 round (al 7° round, il Seggio e l'incantovoro svaniscono nel Piano Etereo; chiunque sia seduto sul Seggio o che lo tocchi direttamente (cioè, la carne in contatto con il Seggio) diventerà etereo anch'egli. Il Seggio perderà 2 poteri per round (determinati a caso) all'8° round e ogni round successivo, l'incantovoro perde 2 pf per round allo stesso modo, fino al 12° round, quando il Seggio e tutti i suoi poteri rimasti sono distrutti. L'incantovoro è vulnerabile a tutti gli attacchi sul Piano Etereo per il quale è vulnerabile nel Piano Primario, e se viene distrutto prima del 12° round, il processo si interrompe ed il Seggio (e qualsiasi umano che lo occupi) tornerà nel Piano Primario in 1d6+1 giorni, i poteri rimasti diventeranno effettivi sul Piano Primario sono al suo ritorno dall'Etereo. Se il Seggio è distrutto sul Piano Etereo, il Vortice creatosi raggiungerà immediatamente il Piano Primario (vedi D&D® *Set Companion*, *Libro del Master*); il piano elementale di destinazione può essere scelto dal DM o casualmente.

Finché sul Piano Primario, i poteri del Seggio sono limitati al Piano Primario, ma può operare senza restrizioni sulla distanza rendendo il Seggio un'arma terrificante nelle mani sbagliate (immagina un essere vendicativo che *crei mostri* ovunque!). Chiunque si sieda sul Seggio entra in trance, e non è più in grado di udire o vedere normalmente, ma solo attraverso la "Runa-Occhio" (vedi sotto). Una *barriera anti magia* che riempie l'intera camera si crea istantaneamente appena qualcuno si siede sul Seggio, ma chi vi è seduto è ancora vulnerabile agli attacchi fisici. (Nota che chiunque sia seduto sul Seggio e sopravvive ad un attacco può usare i poteri del Seggio il round seguente indipendentemente dal dolore o dalle limitazioni fisiche, ma i poteri della Runa-Occhio non possono mai essere rilasciati nella o all'interno della *barriera anti magia*; i poteri che fanno eccezione sono quelli marcati con l'asterisco (*) nella lista che segue:

Poteri del Seggio (utilizzabile 1 volta per round e solo 1 potere per round): *dissolvi magie* (R 24 m, E cubo lato 6 m; X8), *pioggia di meteore* (R 72 m, E 4 per 8d6 + 8d6 o 8 per 4d6 + 4d6; C26), *maledizione* (R tocco, E limitato; vedi X15), *teletrasporto** (solo sé stessi, dal Seggio; X16), *creazione di qualunque mostro* (R 27m, D 4t, E 40 DV; M8), *inversione della gravità* (R 27 m, E cubo lato 9 m; C22), *cura** (M9; guarigione automatica su sé stessi), *scaccia maledizioni* (R tocco, X15), *prisma* (R 18 m, D 6t, E raggio 3 m o 45 mq; M9)

R = Raggio d'azione; D = Durata; t = Turno; E = Effetto; alla fine di ogni annotazione c'è pagina e tipo del manuale delle regole in cui la magia è descritta.

I poteri del Seggio (eccetto quelli di *teletrasporto* e *cura*) vengono tutti rilasciati dalla Runa-Occhio; esso è un occhio di forza luminosa, assomigliante ad un bulbo oculare di un incantesimo *occhio dello stregone* (e visibile agli altri) che può viaggiare senza restrizioni nel Piano Primario, fino a 3.000 m a round, creato dal Seggio. Chiunque si sieda per la prima volta (è la prima volta per tutti i PG e i PNG in quest'avventura, compresi gli ex apprendisti) rimarranno confusi per 3 round, intontiti dal soverchiante flusso di informazioni quando il Seggio mette completamente a conoscenza dei suoi poteri (raggi d'azione e durate incluse), come funziona ognuno e l'intricata "Runa-Trono." Se chi è seduto si concentra sulla Runa-Trono, la Runa-Occhio verrà creata, spingendosi in alto dal Seggio fino al soffitto della stanza finché indotta a viaggiare per il Piano Primario da chi è seduto sul Seggio. Attraverso la Runa-Occhio, chi è sul Seggio vede attraverso una *vista rivelante*, ma l'occhio diventa cieco in ogni round in cui rilascia un potere. In quanto può eseguire una sola attività alla volta; quindi, il bersaglio che si fosse mosso dopo "l'ultimo sguardo" di chi è seduto potrebbe essere mancato.

La Runa-Occhio non può essere *bloccata* o *silenziata* (si può temporaneamente negare l'uso di tutti i poteri, eccetto il movimento e la vista, con un incantesimo *dissolvi magie* lanciato su di essa, o dal suo ingresso nella *barriera anti magia*) e può "storcersi" dimensionalmente per entrare o uscire stanze sigillate "attraverso" pareti o soffitti e per evitare *campi di forza* e altre trappole o metodi di imprigionamento.

La Runa-Occhio deve "toccare" il bersaglio per rilasciare una *maledizione* o per *scacciare maledizioni* (in una situazione dove le difese nominate in precedenza non impediscono i suoi poteri dal funzionare); per tutti gli altri poteri funzionano in base a come vede il lanciatore.

Un incantatore che sieda sul Seggio può pronunciare qualsiasi incantesimo memorizzato (solo usando la volontà) attraverso la Runa-Occhio e questo incantesimo ha effetto come se il lanciatore fosse lì di persona. Gli incantesimi di "tocco" richiedono che la Runa-Occhio "tocchi" il bersaglio e l'incantesimo ha effetto con il livello del lanciatore, non il 40° livello del Seggio.

L'uso di ogni incantesimo con asterisco da chi siede causa la perdita permanente di 1 pf e la Runa-Occhio svanisce per 6 turni (non riapparendo fino a che questo tempo non è passato anche se sul Seggio si siede un'altra persona).

Capitolo 4: La Scala Infinita ed il Seggio del Potere

L'uso del Seggio è mentalmente estenuante; la concentrazione diventerà sempre più difficile e se un essere siede sul Seggio per più round del suo punteggio di Intelligenza, quell'essere non riguadagnerà conoscenza a meno che o finché non cade o viene rimosso dal Seggio. Assumendo che tale rimozione avvenga prima che l'essere soccomba alla mancanza di cibo e acqua e gli si faccia riprendere conoscenza, sarà vittima di uno dei risultati seguenti (tira il dado percentuale):

- 01-66% Nessun effetto.
- 67-75% L'essere subisce una *demenza precoce* (permanente finché rimosso).
- 76-85% L'essere subisce la perdita di 1 punto di Intelligenza.
- 86-98% L'essere impazzisce (trattalo come un *simbolo follia*; permanente finché non curato).
- 99-00% Una "eco" di uno qualsiasi dei poteri del Seggio (determinato casualmente) viene trasferito nella mente dell'essere; la sua natura è conosciuta all'essere e l'essere può rilasciarlo deliberatamente (come un incantesimo al 40° livello indipendentemente dalla classe dell'essere o dalla situazione, finché è cosciente per poterlo rilasciare). Tale uso risucchia il potere dalla mente dell'essere. Una "eco" non può essere percepita da qualcuno che legga, influenzi o controlli la mente dell'essere affetto dal Seggio; quindi, l'essere non può essere forzato ad usare quel potere. Se un essere, che possiede già un'eco di potere, siede di nuovo sul Seggio e si ottiene di nuovo questo risultato, tutti e due i poteri hanno effetto immediatamente sull'essere e se sopravvive, Impazzirà. Se questo risultato non avviene di nuovo, nota che la conservazione dell'eco (che può essere usato una volta sola) sopravviverà alla follia, alla *demenza precoce*, allo *charme* e praticamente a tutto tranne alla morte dell'essere che lo possiede.

(Notare la limitata concentrazione che molti che siedono possono fornire per mantenere la pronuncia di un incantesimo attraverso al Runa-Occhio, prima che soccombano all'esaurimento. Gli Immortali sono ovviamente immuni agli effetti collaterali del Seggio e non saranno mai estenuati dal suo uso.)

L'uso del Seggio può attrarre l'attenzione di creature indesiderabili, come malfera (vedi D&D® *Set Companion*, *Libro del Master*), ragno planare (vedi *Set Master*, *Manuale del DM*), alato notturno (vedi *Set Master*, *Manuale del DM*, "ombra notturna"), lich (vedi *Set Master*, *Manuale del DM*) e simili, che attaccheranno l'essere sul Seggio, apparendo alla base dei gradini del Seggio. La probabilità di arrivo di tali creature è del 5% (non cumulativo) per round di utilizzo. (Il DM dovrebbe scegliere il tipo ed il numero di mostri che appaiono; molti degli arrivi saranno solitari.) Il DM dovrebbe considerare che se Lathkoon o Zelazel (o un PG dall'arguzia svelta) raggiunge il Seggio e supera il disorientamento iniziale, possa rilasciare i poteri del Seggio all'interno del resto del complesso del Seggio del Potere.

9.

Questa stanza dall'alto soffitto (più di 18 metri) è vuota salvo per un globo di metallo dorato privo di tratti distintivi sospeso (*levitante*) immobile dal soffitto. Una scala di corda pende da esso fino al pavimento (quando i PG lo guarderanno dal lato più lontano, vedranno che la scala pende in realtà dal soffitto dietro il globo). Tutto è buio e silenzioso. In uno degli angoli più lontani (quello nordest) della stanza c'è una piccola area circolare di piastrelle di pietra più chiare e all'interno di quest'area c'è un piccolo tavolo di legno contenente tre bastoncini di legno sottile e una pergamena.

Tutto rimarrà buio e silenzioso a meno che una creatura vivente raggiunga il cerchio di pietre più chiare. In quel momento le pareti, il pavimento e il soffitto della stanza brilleranno di una radianza bianca. Chi osserva questo bagliore noterà che questa radianza si estende attraverso la soglia, che la porta sia chiusa o no. Se qualcuno si trova sulla soglia, verrà gettato violentemente all'interno oppure all'esterno della stanza (a discrezione del DM o determinato casualmente) dalla formazione, qui, di un *campo di forza*. Finché non ci sono creature viventi nella stanza e al di fuori del cerchio di pietre più chiare, non accadrà nient'altro ma se una qualsiasi creatura abbandona il cerchio (la sua "protezione" si estende in un invisibile cilindro fino al soffitto, così creature volanti o levitanti che si sollevano non "abbandonano" l'area finché non si muovono in modo tale da non stare più al di sopra del cerchio) il globo comincerà a brillare di nuovo.

L'area circolare è una "zona sicura" o area di anti-magia escluso qualsiasi effetto magico rilasciato nella stanza. Gli incantesimi lanciati dall'interno verranno perduti e sprecati, nemmeno gli oggetti magici funzionano o poteri innati simili ad incantesimi. Gli artefatti possono (30% di probabilità per ogni tentativo) funzionare normalmente dall'interno dell'area. I bastoncini di legno sono semplicemente quello che sono; erano bacchette magiche, ma non sono più magiche. La pergamena, quando srotolata, risulterà bianca. Tutti gli oggetti magici portati all'interno di quest'area devono superare un tiro-salvezza contro Incantesimi ogni 3° round che si trovano all'interno dell'area per non venire completamente scaricati (questo comprende pozioni e pergamene, ma non artefatti).

Il resto della stanza è una qualche sorta di arena per l'esercizio della magia; il suo luminoso bozzolo di *campo di forza* assorbirà tutte le magie distruttive rilasciate che colpiscono il perimetro della stanza, (tali energie vengono riciclate per potenziare il globo).

Il round successivo al primo illuminamento del globo, gli effetti degli incantesimi verranno rilasciati da esso a tutte le creature viventi nella stanza che non siano all'interno del "punto salvo". Per ogni creatura vivente, determina gli effetti casualmente. Tiro del dado percentuale: 01-33% *dardo incantato* (un singolo dardo rilasciato la prima volta); 34-66% *palla di fuoco* (1d6 la prima volta); 67-00% *fulmine magico* (1d6 la prima volta).

Nota che bersagli multipli possono subire effetti differenti nello stesso round. Qualsiasi incantesimo diretto contro il globo verrà semplicemente assorbito, con le seguenti eccezioni: *dissolvi magie* fa in modo che il globo non faccia niente (continuerà a brillare) per 4 round; un *desiderio* di qualsiasi tipo farà esplodere il globo, distruggendo il *campo di forza* e causando 10d6 in tutta

la stanza, che uno si trovi nella zona “salva” oppure no; *passa pareti* aprirà un foro nel fianco del globo, rivelando un intricato macchinario metallico che risulterà positivo a una identificazione della magia; una *barriera anti magia* che comprenda il globo e la sua l’area d’effetto annullerà il globo fino per tutta la durata dell’incantesimo. Lanciare un incantesimo *disintegrazione* verrà assorbito senza danno (01-60%) oppure farà esplodere il globo (61-00%), come descritto in precedenza.

Il globo può essere “spento” in qualsiasi momento pronunciando la parola d’ordine ad alta voce nello scritto sotto il piccolo tavolo; è “Almandass,” e ne sono a conoscenza Lathkoon, Zelazel e Shaleen (tutti coloro ricordano bene come funziona questa stanza). La scala di corda conduce al globo ed è affissa al soffitto, si affaccia solo sul globo. Se viene usato un *passa pareti* su questo lato del globo, dalla scala, si vedranno un paio di leve all’interno del globo; tutte e due sono “su” (tirando giù quella di sinistra farà spegnere il globo e la seconda, se abbassata spegnerà lo speciale *campo di forza*). Il *campo di forza* che protegge l’area sicura dal resto della stanza può essere attraversato liberamente da qualsiasi creatura vivente; in qualsiasi altro luogo della stanza, lo speciale *campo di forza* può essere violato solo lanciando un *dissolvi magie* su di esso (che provoca un buco del raggio di 3 metri nel Campo dove l’incantesimo è stato diretto, durando per 1-2 round) oppure lanciando un incantesimo *disintegrazione* o *desiderio* (che provocherà un buco nel Campo dove diretto, che durerà finché la stanza non viene spenta e poi riattivata momento nel quale in Campo riapparirà come prima).

Ogni secondo round dopo il primo attacco, il globo attaccherà di nuovo (cioè nel 3°, 5°, 7°, ecc. round). Ogni volta che fa così, i suoi attacchi saranno incrementati di 1 dado di danno (l’attacco del *dardo incantato* ottiene un dardo in più ogni volta) fino ad un massimo di 20d6. Quando il massimo viene raggiunto, il globo ed il *campo di forza* si spengono per proprio conto, fino alla prossima volta in cui la stanza viene riaperta, al che possono essere attivati di nuovo come descritto in precedenza. (La “zona sicura” di *anti-magia* è un effetto permanente.)

Qualsiasi tentativo di rimuovere dalla stanza o dal piano il globo (oppure parte di esso o dei suoi macchinari interni) farà esplodere il globo, con i risultati descritti in precedenza. Qualsiasi attacco fisico proveniente dall’esterno del globo che infligga 44 punti di danno oppure dall’interno (se viene usato un *passa pareti*) che infligga 12 punti di danno causerà la sua esplosione.

Nella stanza si può erigere con successo un *prisma*, ma un *muro di ferro* o magie simili che devono stare su un supporto solido non possono posarsi sullo speciale *campo di forza* di questa stanza; se cerato, cadrà e si frantumerà, come descritto nella descrizione dell’incantesimo. Un *campo di forza* lanciato nella stanza avrà gli effetti normali. Una *barriera* che colpisca il globo gli infliggerà danno fisico, con (se sufficienti) i risultati descritti in precedenza. Il globo non è un “mostro” e non ha nemmeno una mente che possa essere contattata, controllata o influenzata. È un potente costrutto usato tempo fa da Algahund per il proprio esercizio. Perfino lui non sapeva come fosse stato creato o come lo si possa riparare e nessuno dei suoi ex apprendisti sa da dove provenga o come distruggerlo.

Concludere l’Avventura

L’avventura descritta in questo modulo dovrebbe terminare in una “battaglia in grande stile” sulla e intorno alla Scala Infinita o il Seggio del Potere. La sopravvivenza potrebbe costringere uno o tutti e due gli ex apprendisti, o alcuni o tutti i PG, a fuggire per mettersi in salvo e se il Seggio del Potere è a portata di mano della fazione vittoriosa, tale fuga potrebbe essere fatale; un raduno e un contrattacco potrebbero essere necessari per sopravvivere. Il DM deve interpretare i PNG con lo stesso impegno e spietatezza con il quale vengono interpretati i personaggi (o più!), oppure quest’avventura non sarà altro che una noiosa procedura di collezionamento di tesori. Se viene fatto così, Lathkoon o Zelazel dovrebbero essere ancora vivi alla fine dell’avventura (altrimenti, Shaleen dovrebbe essere fatta entrare nel gioco a questo scopo). Se non in possesso di molta della magia del Cheiromar (il quale potrebbe condurre i PG in un successivo contrasto per prenderseli per loro stessi), il mago in questione cercherà di nascondersi, recuperando e cercando di tenere conto di chiunque abbia ottenuto la magia. Il DM dovrebbe rivedere gli scopi e le intenzioni dei tre PNG maghi forniti nelle descrizioni all’inizio di questo modulo per decidere esattamente come agirà ogni sopravvissuto.

Altri maghi potrebbero comparire se girerà voce che, grazie alle persone locali o agli spettacolari effetti della battaglia, la Scala è stata scalata (in particolare se il DM giudicasse che i PG si ritrovino oberati di oggetti magici alla fine delle azioni nel complesso del Seggio del Potere). Dopo tutto, il Cheiromar e Halazar furono maghi di rilievo ai loro tempi, molti maghi avevano sentito parlare della Tomba del Cheiromar e della quantità di magia che vi si trovasse all’interno. Pochi hanno indagato; tutte le storie hanno molto in comune e tutte sono esagerate o interamente stravaganti. Ma dato che sembra che ci sia qualcosa di vero nella storia, alla fine, vari maghi di tutti i livelli di esperienza verranno ad investigare (e se l’avventura è ambientata nei Principati di Glantri, saranno pure molti), nel tentativo di poter procurarsi qualsiasi magia per loro stessi.

Se i PG hanno ottenuto considerevole magia da quest’avventura, qualsiasi mago che incontreranno in cerca di un po’ di magia dovrebbe essere fra i più potenti; personaggi di livello Companion possono sopravvivere sia al rigore di confrontarsi con magia potente che alle conseguenze delle proprie azioni.

L’ambientazione della campagna proporrà probabilmente conseguenze politiche per la spettacolare battaglia attorno alla Scala Infinita. I governanti locali potrebbero cominciare ad avere interesse per la fonte di conoscenza e potere magico rivelatosi all’improvviso e farsi avanti per ispezionarlo e probabilmente reclamarlo o assicurarsi che la minaccia alla loro autorità termini uccidendo qualsiasi pericoloso individuo trovato nei pressi. Se un qualsiasi PG cercherà di usare il complesso del Seggio del Potere come roccaforte per il quale sembri piuttosto adatto avrà a che fare con una processione piuttosto numerosa di visitatori in cerca di magia (e se questa comprende qualsiasi ex apprendista sopravvissuto, la loro conoscenza del luogo potrebbe essere estremamente pericolosa).

È consigliabile che, se il Seggio del Potere stesso esiste ancora, i PG vengano sfidati da potenti maghi e mostri e perfino Immortali per il suo controllo. Se non danneggiato, è un oggetto troppo potente per essere controllato dai PG e

Capitolo 4: La Scala Infinita ed il Seggio del Potere

mantenere ancora l'interesse nella campagna. Tali ardue sfide sono parte del gioco a livello Companion; la vera prova di questi personaggi è quello di controllare il proprio destino e di non lasciare che il destino li controlli (cioè, gli eventi del mondo intorno a loro, rappresentati dal DM).

È lasciato al DM decidere se espandere le attività de I Sorbeglianti (e il ritorno del barone Elktazar o le attività di qualsiasi discendente che potrebbe cercare di governare da dove una volta è stato tenuto lontano) se i PG rimangono nell'area. Se, come è più probabile, se ne andranno, l'eredità di quest'avventura verrà pazientemente ed attentamente inseguita da qualsiasi ex apprendista sopravvissuto, raccogliendo attentamente forza magica e informazioni su cosa stiano facendo i PG per colpire quando il successo sarà certo. "Paziente" è la parola chiave qui; potrebbero passare anni prima che una tale nemesi colpisca. Ricorda, la magia del Cheiromar è un'ossessione per Lathkoon, Zelazel e (quando era ancora vivo) Ulthorn; e la vendetta per la morte di Ulthorn sarà più che un'ossessione per Shaleen. Questa minaccia può "attendere nell'ombra" fino al momento opportuno.

E così l'avventura prosegue...

Incantesimi di Terzo Livello

Pietra lampo

Raggio d'azione: 210 m

Durata: istantanea

Effetto: pietre e proiettili di fuoco contro una singola creatura

Questo incantesimo richiede la presenza (dall'ambiente circostante o trasportate dal lanciatore) di pietre grandi come un pugno o più piccole, come quelle della fionda. Il lanciatore le tiene sul suo palmo, punta contro la creatura bersaglio (che deve essere visibile al lanciatore in quel momento) ed esprime la volontà di rilasciare la magia, senza parole né gesti, tutte le pietre assieme si scaglieranno contro il bersaglio desiderato, veloci come un fulmine, colpendo con bonus +3 al tiro per colpire (tira come se il lanciatore stesse colpendo direttamente con un'arma). Si può "sparare" un numero di pietre uguale al livello del lanciatore; le pietre in più resteranno sul palmo del lanciatore. Il bersaglio, se colpito, ottiene un tiro-salvezza contro Raggio della Morte; se ha successo, ogni pietra infligge solo 1 pf; se fallisce, ogni pietra infligge 2 pf. In ogni caso, per quel round, qualsiasi lancio di incantesimo o attività complicata (scassinare serrature, leggere messaggi, ecc.) da parte del bersaglio, intesa o contemporanea, non sarà possibile.

Incantesimi di Quarto Livello

Allarme

Raggio d'azione: Tocco (1 creatura in un'area fino a 3 mq o 1,5 mc in estensione)

Durata: Permanente finché dissolto, attivato o alla morte del lanciatore.

Area d'Effetto: Quando attivato risuona un allarme sonoro

Questo incantesimo crea un allarme magico o un sistema di avviso: se l'oggetto sul quale viene lanciato si sposta o viene spostato per più della sua lunghezza o ne viene cambiato lo stato (esempio, una porta chiusa che viene aperta, un'arma che viene sfoderata, un nodo che viene sciolto, qualsiasi oggetto che viene rotto, un oggetto magico che viene attivato), o in certe condizioni, singoli individui intelligenti (che devono essere nominati dal lanciatore) si avvicinano all'oggetto entro 3 m; l'allarme suona.

L'allarme è una singola nota, che aumenta in intensità per poi diminuire fino a svanire, udibile da tutti gli esseri entro un raggio di 9 metri dall'oggetto o dall'area sorgente quando è attivato. Oltre i 9 metri, è udibile solo dal lanciatore (e non le creature che stiano leggendo i pensieri del lanciatore o che in qualche modo ne siano legate). Può essere pronunciato solo su materiale non vivente (se lanciato su un cadavere che viene successivamente rianimato, la magia verrà dissolta in silenzio) e può essere dissolto. Qualsiasi oggetto protetto in tal modo verrà rivelato come tale da un incantesimo *individuazione del magico*. Un *allarme* può essere pronunciato sui vestiti indossati da una creatura vivente per rivelare i movimenti della creatura. Il lanciatore non necessita concentrazione per mantenere l'allarme e lo sentirà indipendentemente dalla distanza se si trova sullo stesso piano dell'oggetto quando l'allarme si attiva. (La morte del lanciatore nega qualsiasi allarme in attesa, perfino se viene successivamente resuscitato.)

Un incantatore può avere allarmi multipli in attesa non ancora attivati-ma siccome un mago ottiene un altro "tono" di allarme per ogni 7 suoi livelli di esperienza (cioè, uno al 1° livello, due al 7° livello, tre al 14° livello, ecc.) il lanciatore non sarà probabilmente in grado di distinguere quale degli oggetti messi sotto l'effetto dell'incantesimo sia stato attivato, a meno che non sia di livello sufficiente per impostare i vari allarmi a differenti toni. Questo incantesimo è comunemente usato dai maghi potenti per sorvegliare i propri libri di incantesimi, cosicché possano *teletrasportarsi* dove si trovano i libri da lontano per prevenire furti.

Controllare pipistrelli

Raggio d'azione: sfera con raggio 12 m centrata sul lanciatore

Durata: 1d4 round + 1 round per livello

Effetto: Permette il controllo di 1-2 pipistrelli giganti o fino a 10 pipistrelli normali

Con quest'incantesimo il lanciatore può controllare pipistrelli (compresi quelli giganti, pipistrelli vampiri, ma non altri tipi di non morti o altre creature sotto l'effetto di cambia forma o metamorfosi). I pipistrelli giganti ricevono un tiro-salvezza (a -4) per evitare questa magia; i pipistrelli normali non ottengono alcun tiro-salvezza se catturati nel raggio d'azione dell'incantesimo. Il lanciatore con la volontà ed i gesti può dirigere gli attacchi dei pipistrelli contro creature specifiche, scendere in picchiata o sorvolare alcune locazioni oppure turbinare formando un nuvola accecante attorno ad un luogo specifico. I pipistrelli obbediranno senza controllo del Morale, indipendentemente dalla probabilità di pericolo. Se sotto il controllo ci sono 2 pipistrelli giganti, il lanciatore può anche comandargli di sollevarlo permettendogli di volare (tale volo permette un movimento di 36 m per turno, e può durare fino ad un massimo di 2 turni prima che i pipistrelli diventino esausti), trasportando il lanciatore o un'altra creatura toccata dal lanciatore per dirigere i pipistrelli. (Tentare di eseguire quest'azione con meno di 2 pipistrelli giganti porterà al fallimento-e, naturalmente, ad una possibile caduta.) Quattro pipistrelli giganti (mediante l'uso di incantesimi multipli) possono trasportare un cavallo o altri animali da soma o corsa; un pipistrello gigante può trasportare un nano o altre creature più piccole della taglia umana. Il controllo sui pipistrelli giganti viene spezzato se vengono feriti mentre sono al servizio del lanciatore restando con 5 pf o meno. I pipistrelli sono abbastanza abili da raccogliere, afferrare e trasportare sacchi o borse piccoli o leggeri. Durante il controllo, il lanciatore non ha la percezione di quanto durerà il controllo e viene a sapere della cessazione dell'effetto solo dall'osservazione visiva.

Incantesimo di Quinto Livello

Controllare gargoyle

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 1 giorno per livello del lanciatore

Effetto: Il lanciatore può controllare 1 gargoyle

Questo incantesimo permette al lanciatore di controllare 1 gargoyle come se fosse charmato. Il gargoyle ottiene un tiro-salvezza contro Incantesimi a +2 (dovuto alla sua natura magica) per evitare il controllo e, se ha successo, il gargoyle sarà adirato col lanciatore ed attaccherà appena possibile, senza fermarsi a meno che distrutto o il lanciatore non sia morto. (I gargoyle ancora sotto gli effetti di un incantesimo *controllare gargoyle* lanciato precedentemente-perfino uno di un altro incantatore-eseguono il tiro-salvezza con penalità -2, non +2. Nota che se il secondo *controllare gargoyle* ha successo, questo cancella il primo; se ha successo, ha effetto immediatamente, non quando il precedente incantesimo terminerebbe normalmente.)

Se il tiro-salvezza fallisce, il gargoyle diventa un servitore perfettamente controllato, obbediente fino alla morte, per un numero di giorni e notti pari al livello del lanciatore. Si crea un legame mentale tra lui ed il gargoyle e, attraverso di esso il lanciatore, indipendentemente dalla distanza, può (se cosciente) controllare direttamente le azioni del gargoyle. Un gargoyle controllato non può lanciare incantesimi, ma può svolgere azioni manualmente complesse ed impugnare alcuni oggetti magici. Un lanciatore può (con l'uso di *controllare gargoyle* multipli) controllare simultaneamente un numero di gargoyle pari al proprio punteggio di Intelligenza, ma può attivamente controllare uno solo gargoyle per volta. Il "diretto controllo" è l'imposizione della volontà del lanciatore per controllare il corpo del gargoyle con la destrezza e complessità come se fosse il corpo del lanciatore stesso.

Un tale controllo richiede troppa concentrazione da parte del lanciatore per permettergli di lanciare incantesimi, ma un gargoyle può

Appendice I: Nuovi Incantesimi

essere lasciato senza ordini, a seguire il suo istinto o lasciato con semplici comandi, che esso seguirà obbedientemente (come: “attacca tutti gli intrusi; non attaccare me o qualsiasi altra creatura che io indico come amico”), mentre il lanciatore è impegnato in qualcos’altro. Il “qualcos’altro” può essere pronunciare incantesimi, il “controllo diretto” di un altro gargoyle, dormire o qualsiasi attività che richieda la piena concentrazione. Nota che un gargoyle lasciato a seguire i suoi istinti può decidere di attaccare il lanciatore-sebbene se di questo ci si accorge in tempo, il lanciatore può dare al gargoyle un ordine diretto contrario oppure assumere il “controllo diretto” del suo corpo per evitare l’attacco. Mediante l’uso intelligente di comandi espliciti, ad un incantatore non è necessario esercitare un controllo diretto su un gargoyle per tutto il tempo. La morte del lanciatore o la separazione del lanciatore e del gargoyle controllato a causa di piani differenti fa terminare il controllo, perfino se questa situazione viene rettificata immediatamente.

Incantesimo di Ottavo Livello

Simbolo

Raggio d’azione: Tocco

Durata: Permanente

Effetto: Crea 1 runa magica

Questo è lo stesso incantesimo noto a molti maghi (vedi D&D® *Set Companion*, *Libro del Master*, pagina 25), ma le versioni fornite qui forniscono dettagli di due nuove rune quasi sconosciute, una della quali è stata usata sulla Scala Infinita in quest’avventura, come anche i sei simboli elencati nelle regole. Per gli scopi di attivazione di questi simboli—vedi sotto—“passare” è definito come l’avvicinarsi e poi passare accanto ad una runa entro 3 metri, non necessariamente passarci proprio sopra.

Incantesimo Perduto: Qualsiasi incantatore che legga, tocchi o passi questo simbolo perde un incantesimo memorizzato. L’incantesimo viene semplicemente dimenticato, non scaricato o “rubato” per essere immagazzinato da qualche altra parte. (Diversamente da altri simboli, il mago non ottiene un tiro-salvezza per evitare gli effetti della runa *incantesimo perduto*; è specificamente designata per questo compito.

Imprigionamento: Qualsiasi essere che tocchi o passi questo simbolo deve superare un tiro-salvezza contro Incantesimi per non essere ingoiato-imprigionato all’interno di uno spazio extradimensionale del quale la runa è l’ingresso. Finché nella prigione, la vittima è *confusa* (e non ha il senso del passare del tempo), è incapace di lanciare incantesimi, tentare comunicazione verbale o mentale, e così via. Questo imprigionamento dura 1 turno per livello del lanciatore del simbolo o finché la vittima non viene liberata. (L’imprigionamento non danneggia la vittima a meno che essa non sia così gravemente ferita al punto che la negata assistenza non sia fatale; le vittime possono respirare normalmente e sono ad una temperatura ed umidità confortevole.) Un simbolo di questo tipo può intrappolare un qualsiasi numero di esseri in una sola volta, sebbene le creature imprigionate non saranno al corrente della presenza delle altre e non saranno in grado di comunicare, attaccare o agire magicamente sulle altre.

Una vittima *imprigionata* può essere liberata lanciando un *dissolvi magie* contro la runa o versandoci sopra una *pozione di libertà*—tuttavia, se vi è imprigionata più di una creatura, non c’è modo di assicurarsi che si liberi la creatura desiderata, con nessuno dei due metodi (un *desiderio* o un metodo simile sarà in grado di liberare la creatura desiderata, se applicato in modo appropriato). Le creature liberate riappaiono sulla runa—uno specifico *simbolo imprigionamento* può avere effetto su una qualsiasi creatura una sola volta—e senza essere al corrente di quanto successo. Se si usa un incantesimo *disintegrazione* sulla superficie dove è sta piazzata la runa, questo tipo di simbolo verrà distrutto-assieme a tutte le creature (se ce ne sono) imprigionate al suo interno.

Qui segue la descrizione degli oggetti magici trovati nel complesso del Seggio del Potere del Cheiromar (e in ogni altro punto di quest'avventura). Questi potrebbero essere oggetti unici oppure il DM potrebbe desiderare introdurre altre varianti di qualcuno di questi nella campagna. L'origine e il metodo per la creazione di ognuno di questi non si trova scritta in nessun luogo all'interno del Seggio del Potere; probabilmente Halazar ha preso con sé quelle annotazioni.

N.d.t: Nella versione in inglese si fa riferimento al supplemento AC4, Il Libro della Stupefacente Magia, per indicare dove trovare la descrizione di alcuni degli oggetti. La descrizione di questi oggetti è stata aggiunta all'elenco originale e l'oggetto viene indicato con il nome originale in inglese fra parentesi.

Oggetti Magici Vari

Bottone Dirompente (Button of Blasting)

(da AC4, Il Libro della Stupefacente Magia)

Questo piccolo bottone d'osso color crema può essere scagliato fino a 36 metri. Quando viene pronunciata la parola d'ordine dal proprietario, il bottone esplode come una *palla di fuoco*, ma causando solo 4d6 punti-ferita. La parola d'ordine detona il bottone solo se pronunciata entro 72 metri da esso.

Cabina dell'Assistenza (Cabinet of Ministering)

(da AC4, Il Libro della Stupefacente Magia)

Questa pezzo di mobilia di legno è alta 1,8 metri, larga 1,2 metri e profonda 90 cm. La cabina può essere spostata facilmente. Se si entra all'interno e si chiude la porta e si pronuncia uno dei 3 comandi, la cabina può *scacciare maledizioni*, *curare malattie* o *curare ferite* (per 50 punti-ferita!) come se fosse un chierico di 30° livello. La cabina funziona solo una volta al mese.

Dardo della Morte

Questo è un oggetto raro trovato sempre in forma di un piccolo disco di ottone grande come una moneta, con le direzioni cardinali incise su un lato ed una parola incisa sull'altro (in questo caso, "Yalahara"). Il lato con i punti cardinali ha anche un puntatore di ottone, posto su un perno centrale come le lancette di un orologio.

Il dardo funziona solo quando viene tenuto in mano sul palmo della mano aperta di un essere vivente. Quando viene tenuta così e pronunciata la parola, il disco diventa istantaneamente un dardo, e si scaglia dalla mano di chi lo tiene in linea retta, all'altezza a cui è posto, nella direzione in cui era posto il puntatore (esempio, "nord-nordest"). Quando colpisce un bersaglio (non è richiesto il tiro per colpire se la creatura è sulla traiettoria) o quando raggiunge il suo limite di 36 metri, il dardo cade inerme sul terreno e il dardo torna istantaneamente nella forma di disco. Il dardo infligge 1d4 punti-ferita al bersaglio che colpisce (nessun tiro-salvezza). Il cambio della direzione del puntatore deve essere fatto manualmente, e ci vuole 1 round. La conoscenza per creare un oggetto simile è andata perduta molto tempo fa. Un *dardo della morte* può essere usato solo da una creatura vivente in grado di tenerlo e pronunciare la parola allo stesso tempo.

Diadema del Disincanto

Questo cerchietto d'oro è adornato da una singola gemma, del valore di 100 mo o più. Se questa gemma viene infranta o rimossa, il diadema diventa non magico. Mentre lo si indossa, il diadema conferisce a chi lo porta l'immunità a incantesimi *charme*, *sonno*, *blocco* e *confusione* (come anche abilità di mostri ed effetti di oggetti magici che causano *charme*, *sonno*, *blocco* e *confusione*). Ogni volta che il diadema difende il suo portatore da un effetto viene consumata una carica (un diadema come questo normalmente ha 2d10 cariche; quello di Lathkoon ne ha ancora 9 rimaste) e tali oggetti non sono ricaricabili-quando scaricati, la gemma si frantuma e perdei poteri. Chi indossa un *diadema del disincanto* ottiene due protezioni aggiuntive da questo apparato che non consumano cariche (ma vengono perse quando le cariche del diadema si esauriscono): un bonus di +1 sui tiri-salvezza contro Paralisi (da qualsiasi provenienza), Metamorfosi ed ESP; un bonus di +4 su qualsiasi tiro-salvezza contro Incantesimi quando si resiste ad una *demenza precoce* (quindi il proprietario annulla la normale penalità di -4 sul tiro-salvezza). Questo tipo di oggetti sono molto rari e la conoscenza su come crearli è andata perduta, nonostante le molte ricerche da parte di Lathkoon.

Libro-Foglia (Book leaf)

(da AC4, Il Libro della Stupefacente Magia)

È un semplice braccialetto di metallo a forma di foglia che a comando si trasforma in un libro degli incantesimi, grande abbastanza per contenere 60 incantesimi di qualsiasi livello. Il libro è vuoto quando lo si trova, tuttavia gli incantesimi possono essere scritti nelle maniere consuete. In forma di foglia, il libro di incantesimi può essere danneggiato solo dagli effetti magici di incantesimi ed è immune a tutti gli incantesimi di 3° livello o meno. Contro la magia più potente, viene trattato come se avesse 50 punti-ferita e subisce solo metà danni se chi lo porta supera il tiro-salvezza contro l'attacco in questione. Allo stesso comando, ritorna in forma di braccialetto.

Gemma della Riflessione dei Dardi Incantati

Questa gemma sfaccettata e chiara dura per 66 utilizzi e poi si sbriciola in polvere, ogni uso è il contatto con un *dardo incantato* che colpisca la pietra (indipendentemente da dove si trovi la pietra sul corpo del proprietario in relazione alla direzione del *dardo incantato* in avvicinamento, la pietra intercetterà la magia). Il proprietario è protetto dai danni del dardo, in quanto la gemma causa uno degli effetti seguenti a scelta del proprietario (se il proprietario è incosciente, mentalmente controllato o *confuso* o morto, il primo avviene sempre e automaticamente).

1.Riflessione: Il *dardo incantato* torna indietro immediatamente contro il lanciatore, con effetto pieno (a meno che il lanciatore non abbia delle difese che lo impediscano).

2.Redirezione: Il dardo viene reindirizzato contro un altro bersaglio a scelta del portatore della gemma, con effetto pieno (a meno che il bersaglio non abbia delle difese che lo impediscano).

3.Assorbimento: L'energia magica del dardo viene magicamente convertita per guarire il portatore (il danno del dardo viene usato per far riguadagnare i punti-ferita persi; se il portatore non è ferito o restano dei punti-ferita in eccesso,

Appendice II: Nuovi Oggetti Magici

questi vengono mantenuti dal proprietario come punti-ferita extra "fantasma" per 4d4 round; ogni danno subito dal portatore durante questo tempo viene prima detratto da questi punti-ferita extra.

Nota: Se il lanciatore del *dardo incantato* originale (vedi effetto n° 1) o il bersaglio secondario (vedi effetto n° 2) posseggono anche loro una *gemma della riflessione dei dardi incantati*, gli effetti del *dardo incantato* rimbalzeranno avanti ed indietro per 1d4 round (senza consumare altre cariche delle gemme, solo quella iniziale per entrambe) per poi esplodere nell'aria fra le due, in un lampo di luce bianca. Se una qualsiasi creatura si trova fra le due gemme, la creatura subirà i danni del *dardo incantato* (senza tiro-salvezza) quando avviene l'esplosione. (Se anche questa creatura ha una *gemma della riflessione dei dardi incantati*, si instaura un triangolo fra le tre gemme lungo la traiettoria dei rimbalzi per poi esplodere nel mezzo del triangolo dopo 1d4 round. La presenza di altre creature in possesso di tali gemme che intervengano provocheranno la formazione di riflessioni a quadrato o rettangolo, pentagono e così via.)

Sfera della Divinazione della Morte

Quest'oggetto maledetto si trova sempre nella forma di una *sfera di cristallo* (vedi D&D® *Set Base, Manuale del Giocatore*), ma indipendentemente da quanto tempo vi si guardi all'interno funziona solo 3 volte al giorno-tutto quello che si vede all'interno sono le morti violente di creature intelligenti, che accadono da qualche parte nel Piano Primario in quel momento. Se ci si concentra su individui specifici si possono vedere le loro morti-ma solo se avvengono nel momento in cui la sfera di cristallo viene usata (un evento estremamente improbabile, a meno che chi sta divinando non sia a conoscenza di un'esecuzione imminente o di altre morti): non mostra eventi passati o futuri. Si possono divinare chiaramente le circostanze delle morti e ciò che le circonda e chiunque veda una tale morte deve superare un tiro-salvezza contro Incantesimi per non fuggire dalla stanza nel quale si trova la sfera di cristallo per l'orrore e la repulsione. (La sfera di cristallo è qui per scoraggiare i ladri.) Ogni volta che la sfera viene usata c'è il 33% di probabilità che da essa goccioli del sangue fluendo lungo le pareti. Il sangue non è reale e svanirà entro 1d3 round, ma qualsiasi cosa tocchi resterà macchiato per sempre.

Tavolo dell'Abbondanza (Table of Plenty)

(da AC4, *Il Libro della Stupefacente Magia*)

Questo tavolo di legno è un quadrato di 1,5 metri di lato ed è alto 90 cm. A comando, produce una tovaglia, candele, piatti, coppe e posate per quattro; un secondo comando produce cibo e bevande sui piatti e le coppe ed accende le candele. Crea tre pasti al giorno. Tutti i cibi creati sono reali, ma gli oggetti scompaiono se portati a 1,5 metri dal tavolo. Un terzo comando fa in modo che tutti gli oggetti ed il cibo (compresi gli avanzi e le briciole) scompaiano; un quarto comando lo trasforma in un tavolo in miniatura, alto 2,5 cm; ed un quinto comando lo riporta alle sue dimensioni iniziali.

Incantovoro

Classe dell'armatura:	10
Dadi-Vita:	7*
Movimento:	9 m (3 m)
Attacchi:	Vedi descrizione
Ferite:	Vedi descrizione
N° di mostri:	1 (1)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 4°
Morale:	2 (vedi sotto)
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	850



Questa strana e spaventosa creatura ha l'aspetto di una levitante nuvola turbinosa di fumo di colore verde chiaro, opaco e appena luminescente. La luminescenza di un incantovoro pulsa regolarmente, luminoso e tenue; l'incantovoro aggira gli ostacoli ed è in grado di infilarsi attraverso crepe nei muri di 1 cm o meno (per esempio, attorno alla gran parte delle porte, comprese quelle del Seggio del Potere), ma quando non ostacolato assume la forma sferica del diametro di 3 metri. Gli incantovori sono per fortuna estremamente rari e si pensa provengano dalla Dimensione dell'Incubo (vedi malfera, D&D® *Set Companion, Libro del Master*, pagina 34) o una dimensione simile, aliena e ostile agli umani.

Gli incantovori sono silenziosi, minacciano le creature senza occhi apparenti, arti o altre fattezze umanoidi; si muovono sempre silenziosi verso la più grande concentrazione di magia, cercando di avvolgerla. Gli incantesimi lanciati contro l'incantovoro verranno assorbiti da esso; non subirà danni e la magia non avrà i normali effetti—ma l'incantovoro guadagnerà punti-ferita per quanti sono i punti danno—se ce ne sono—che la magia avrebbe causato; gli incantesimi che non danneggiano forniscono pf uguali al livello dell'incantesimo (per esempio, un incantesimo *ragnatela* aumenta i pf dell'incantovoro di 2 pf, e non si forma). Gli incantovori possono assorbire 1d4 cariche dagli oggetti che ne hanno (se l'oggetto rimane all'interno del "corpo" della nuvola dell'incantovoro, perde 1d4 cariche ogni 2 round) o negare i poteri di un oggetto magico senza cariche (comprese pozioni e pergamene; se usate, i loro effetti verranno ritardati per 1d4 round indicati prima) per 1d4 round per ogni contatto, gli artefatti vengono annullati per 1 round (similmente, l'annullamento temporaneo verrà controllato ogni secondo round di contatto dell'oggetto o dell'artefatto per il quale rimane avvolto dall'incantovoro).

Gli incantatori di ogni tipo che hanno incantesimi memorizzati quando avvolti dall'incantovoro perderanno 1 incantesimo (determinato casualmente) al primo contatto e 1 per ogni round successivo nel quale resta avvolto; ogni volta che ciò accade, il mago deve superare un tiro-salvezza contro Raggio della Morte per non subire una *demenza precoce*.

Gli incantovori non causano altri danni alle creature con cui vengono a contatto o che avvolgono e subiscono danni normali dal fuoco e attacchi fisici (freddo intenso causa solo metà danno; nota che il freddo causato magicamente verrà assorbito o negato dall'incantovoro), ha CA 10—è colpito automaticamente se l'attaccante ne è avvolto—ed ha 7 DV (quello imprigionato nel Seggio del Potere ha 40 pf).

Nota che il fuoco di natura magica non può danneggiare l'incantovoro o prevenirne la formazione. Un incantovoro ignora gli attacchi fisici, muovendosi inesorabilmente per assorbire magia; non esita per alcuna ragione. Gli incantesimi che controllano la mente non lo influenzano e sembra senza paura. Quando un incantovoro viene ucciso perde la sua luminosità, il "fumo" del suo corpo si dissolve nell'aria e qualsiasi magia all'interno dell'area del suo corpo (o l'arma che lo ha colpito, perfino se non è più all'interno della nuvola) riceve un bonus magico di 1d6 cariche aggiuntive, l'uso di un'arma a uso singolo, come le frecce magiche, raddoppiano gli effetti contro pergamene, incantesimi memorizzati; gli artefatti non vengono aumentati.

Mano Guardiana

Classe dell'armatura:	2/1
Dadi-Vita:	(come il creatore)****
Movimento:	18 m (6 m)
Attacchi:	2 (vedi sotto)
Ferite:	vedi sotto
N° di mostri:	1 (0)
Tiro-Salvezza:	Mago (livello del creatore)
Morale:	12
Tipo di tesori:	Qualsiasi
Allineamento:	(come il creatore)
Valore in PX:	Variabile (5.000+)



Questo raro costruito è di una potenza insolita; prende la forma di una mano umana mozzata levitante (di solito la mano sinistra), le dita lunghe ed un aspetto nero luccicante. Ha un occhio posto nel mezzo del palmo. La mano guardiana ha un numero di pf pari a quanti ne aveva il suo creatore al momento della creazione ed ha CA 2 (le singole dita hanno CA 1 e richiedono almeno 12 pf per essere mozzate. Nota che questo è un conto di pf separato dal totale dei pf del costruito; può essere ucciso perdendo i suoi pf prima che le dita vengano mozzate e le dita non combatteranno indipendentemente).

Le mani guardiane sono create per uno scopo specifico; siccome è richiesta una delle mani stesse del creatore, sono preparati raramente finché la morte non sia vicina o quando ci si aspetta di morire se la loro protezione non sarà manchevole. Quindi, sono incontrate solitamente a guardia di tombe, tesori, rifugi, libri di incantesimi e simili. (Nota che sono costruiti magici, non creature non morte e non possono essere scacciate, ecc.)

La mano guardiana può *levitare* con grande velocità (6 m/round) ed ha 2 attacchi per round. Gli attacchi sono i seguenti: colpire con un pugno o usarvi raggi dell'edita. Quando tira un pugno, produce una banda di forza che lo circonda e che fa l'effettivo contatto col bersaglio, infliggendo 1d6 punti-ferita con ogni colpo (nessun tiro-salvezza). La mano può anche afferrare, ma questo attacco diventa il solo attacco in ogni round nel quale viene usato, la presa è corrosiva (1d8 punti-ferita per round di contatto; 1d4 solo se la presa deve prima attraversare un'armatura) e richiede una Forza totale di 22 per essere forzata. La mano può puntare con le varie dita; le unghie di ognuna rilasciano un sottile raggio simile ad un fascio che continua in linea retta dall'estremità del dito fino a 12 m di distanza. Gli

Appendice III: Nuovi Mostri

effetti di questi attacchi sono descritti di seguito. (Le dita mozzate non mantengono i poteri magici.)

Tutti gli attacchi devono colpire per avere successo; la mano attacca come un mostro con un numero di DV pari al numero di livelli del suo creatore (quella del Cheiromar attacca come un mostro da 27 DV).

Una mano guardiana non è intelligente, ma può percepire se un bersaglio è vivo oppure no e continuerà ad attaccare finché il bersaglio non cessa di vivere o esce dalla zona di cui la mano è guardiana. L'estensione ed i termini specifici della zona di cui la mano è guardiana sono impostati dal suo creatore e da tutti i resoconti sembrano variare ampiamente.

Una mano guardiana può *percepire la vita* (trattala come un'infravisione con raggio 18 m), questo potere è indipendente dal suo occhio. Se danneggiata, l'occhio sul suo palmo (che naturalmente si chiude quando la mano effettua una presa e quindi non può essere danneggiato) può vedere fino a 36 m come un incantesimo *vista rivelante* (l'incantesimo clericale). Quindi una mano può determinare il livello e l'allineamento degli avversari, sapere quale *immagine illusoria* sia quella reale e così via. L'occhio ha CA 0 e ha 3 pf (parte dei pf totali della mano).

Tutti gli attacchi fisici portati alla mano causano danno normale. E' immune al fuoco, al calore, al freddo e non può essere risucchiata di energia; un *dissolvi magie* la renderà immobile per 1-2 round; una *barriera anti magia* la rallenta ad 1 attacco per round ed annulla gli attacchi raggi (solamente) all'interno della barriera. La mano può essere anche paralizzata con incantesimi o con poteri naturali (esempio, dei mostri); esegue i tiri-salvezza contro tutti gli attacchi come avrebbe fatto il suo creatore, al momento della creazione della mano.

Gli attacchi magici contro cui la mano supera i tiri-salvezza sono riflessi contro il lanciatore o il possessore dell'oggetto magico con effetti pieni-se questo è impossibile a causa della natura dell'attacco o della situazione (esempio, magia protettiva del lanciatore), essi verranno diretti contro un'altra creatura vivente entro 12 m indipendentemente dai desideri della vittima o da quelli del lanciatore; se non ci sono altre creature vengono semplicemente negati.

I raggi delle dita di una mano possono variare, in accordo a quali incantesimi abbia selezionato il creatore (tali incantesimi devono essere conosciuti dal creatore); la mano guardiana del Cheiromar possiede i seguenti:

Indice: *risucchio di energia*

Medio: *fascio di fiamma*

Anulare: *paralisi*

Mignolo: *turbine*

(Il pollice non ha attacchi; ma regola la presa bruciante della mano.)

Risucchio di energia: Il bersaglio tira un d% e subirà gli effetti dei risultati:

01-46%: Uno qualsiasi degli incantesimi memorizzati viene risucchiato; se non ce ne sono, ritira. (Gli incantesimi risucchiati sono persi dalla memoria; una mano risucchierà sempre l'incantesimo più potente; se ci sono 2 o più incantesimi dello stesso livello, determinalo a caso.)

47-69%: Viene risucchiato un oggetto magico trasportato, se ce n'è (2d4 cariche da un oggetto magico a cariche; gli oggetti magici minori vengono risucchiati completamente 01-60%, annullati in tutti gli aspetti per 1d20 round 61-00%; gli artefatti annullati per 1-2 turni).

70-90%: Perdita di 1d12 pf.

91-00%: Perdita di 1d4 pf e svenimento (trattalo come un *sonno*) per 1d4 round.

Raggio di Fiamma: Un raggio di fuoco, infligge 4d6 punti-ferita e incendia (tiro-salvezza per evitare effetti) tutti gli oggetti infiammabili.

Paralisi: Questa è istantanea (esempio, ferma e rovina il lancio di incantesimi nello stesso round in cui hanno effetto) e quasi totale, permettendo di respirare ma non di parlare. Il primo round di paralisi è automatico; dopo di che, ogni round, la vittima deve superare un tiro-salvezza contro Soffio del Drago con penalità -2, la paralisi viene spezzata appena si supera il tiro-salvezza e da quel momento in poi la vittima è immune alle paralisi successive provenienti da quella specifica mano per 1d12 round successivi).

Turbine: Tutte le creature colpite da questo raggio di turbolenza devono superare un tiro-salvezza contro Soffio del Drago per non essere scagliate a vorticare a folle velocità, subendo 1d4 punti-ferita e perdendo tutti gli oggetti che tenevano in mano, una vittima del turbine deve concentrarsi per trattenerli (quindi, solo un oggetto può essere mantenuto) e superare un tiro-salvezza contro Paralisi a -2 per poterlo fare. Uno o più oggetti indossati dalle vittime (oggetti come armi infoderate o zaini) verranno inoltre strappati via a meno che non si superi un secondo tiro-salvezza contro Soffio del Drago.

Tutti gli oggetti strappati dalla vittima vengono scagliati in tutte le direzioni dall'azione centrifuga violenta del turbine; qualsiasi creatura entro 18 m dalla vittima (eccetto la mano stessa o qualsiasi creatura direttamente dietro di essa e quindi salva dalla forza del raggio stesso) devono superare un tiro-salvezza contro Soffio del Drago per non essere colpito da uno o più di questi proiettili non intenzionali; piccoli oggetti causano 1d4 punti-ferita e i più grandi (esempio, spade, zaini o bastoni) causando 1d6. I piccoli oggetti mobili nell'area di effetto del turbine verranno anch'essi presi e scagliati dappertutto; gli oggetti di grandezza umana o più oppure più pesanti verranno spostati solo leggermente.

Occhi Indagatori

Classe dell'armatura:	3 o 7 (vedi sotto)
Dadi-Vita:	1/2**
Movimento:	18 m (6 m)
Attacchi:	1
Ferite:	1d6
N° di mostri:	1-20 (1-20)
Tiro-Salvezza:	Mago 9° (vedi sotto)
Morale:	3 (vedi sotto)
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	7



Queste strane creature prendono la forma di piccoli paia di occhi ammiccanti, che fluttuano assieme (*levitando*) a mezz'aria come incorporei occhi luminosi. La loro origine è incerta, ma si pensa che provengano dal Piano Astrale e gli venga permesso di passare attraverso la creazione di cancelli e l'uso di magia simile che crea la connessione fra i piani o trovino i loro modi attraverso le gallerie esistenti (vedi **Il Multiverso**, D&D® *Set Companion*, *Libro del Master*).

Attratti dall'attività magica di ogni sorta, sembrano essere naturalmente indagatori, così seguono ogni creatura vivente e si radunano in luoghi intrisi di magia (o, non riuscendo in questo, oggetti magici o incantatori). Gli occhi indagatori sono silenziosi e non hanno mente (o almeno nessuna che possa essere contattata o influenzata) e quindi sono immuni alle *illusioni* o agli effetti di *charme*, *sonno*, *blocco* e simili magie che controllano la mente. Non attaccano mai, a meno che attaccati loro stessi—e contrattaccheranno ogni volta che sono minacciati, non ingaggiandosi in nessun combattimento in corso a meno che non sembri facciano così mentre rispondono ad attacchi ripetuti. Per esempio, se colpiti, risponderanno al colpo—una volta—per poi fluttuare pacificamente nei pressi. Se poi vengono colpiti di nuovo, risponderanno al colpo e poi ritornano a osservare pacificamente.

Un occhio indagatore "morde" causando 1d6 punti-ferita di danni da freddo (in effetti, assorbono quantità irrisorie di energia vitale). Hanno CA 7 contro attacchi magici e CA 3 contro attacchi normali. Qualsiasi attacco magico (effetto di arma, incantesimo o oggetto magico) che colpisca gli occhi indagatori li distruggerà istantaneamente, facendoli svanire in un attimo silenziosamente dall'esistenza; gli attacchi non magici, invece, devono infliggere almeno 4 pf per poterli distruggere.

Qualsiasi attacco fisico, di natura magica o non magica, che pone l'attaccante in contatto con gli occhi indagatori, sia direttamente che mediante un'arma o armatura (ma non proiettili) avranno l'effetto seguente: l'attaccante deve superare un tiro-salvezza contro Veleno per non essere *paralizzato* (elfi esclusi) per 1d4 round. Gli occhi indagatori non hanno un corpo solido; gli attaccanti che si aspettano di trovare resistenza potrebbero essere sbilanciati e cadere.

Teschio Spettrale

Classe dell'armatura:	2
Dadi-Vita:	1+1****
Movimento:	144 m (48 m)
Attacchi:	(vedi sotto)
Ferite:	(vedi sotto)
N° di mostri:	1-3 (0)
Tiro-Salvezza:	Mago (livello del creatore)
Morale:	12
Tipo di tesori:	A-I, M, N
Allineamento:	(come il creatore)
Valore in PX:	31



Nonostante il nome, questo guardiano magico della tomba del Cheiromar non è un non morto (sebbene in vita Algahund incoraggiasse questa credenza e sia Lathkoon sia Zelazel lo credono), ma un costrutto creato dal Cheiromar—e quindi unico. Ha la forma di un teschio umano, che "vola" (6 m/round) tramite *levitazione* e ha gli occhi brillanti di fiamma. Può pronunciare fino a 7 frasi (fino a 77 parole ognuna), con il quale è stato istruito al momento della sua creazione; non possono essere incantesimi e non possono essere cambiate successivamente. Una volta impostata, ogni frase è legata ad un gruppo specifico di condizioni, il quale adempimento farà in modo che il teschio spettrale pronunci la frase. (Non dimenticherà la frase, ma può ripeterla all'infinito ogni volta che le condizioni si producono.) Il teschio spettrale del Cheiromar, preparato da Halazar, ha le seguenti frasi.

Ogni qualvolta una creatura vivente (o creature) che per prima entri nella camera del Seggio del Potere:

"Qui giace Algahund, il Cheiromar, come infine succederà a tutti. Procedi con grande attenzione; un grande pericolo attende i devastatori o gli avidi."

Ogniqualvolta attaccato, con mezzi magici o fisici:

"Attenzione! Non tentare la morte! Dall'oltretomba il Cheiromar può colpire!"

Ogniqualvolta una creatura vivente (o creature) tocca il globo che imprigiona l'incantovoro o si avvicina o tocca la sfera controllo:

"Vi trovate in pericolo ed a rischio c'è anche tutta la magia di queste terre... ciò che giace all'interno della sfera più grande è un potere più forte di molti maghi e duna minaccia per tutti. Non danneggiate la sfera."

Ogniqualvolta una creatura vivente (o creature) entra nella stanza che contiene attualmente il Seggio del Potere:

"Vi avvicinate al Seggio del Potere. Un luogo di grande utilità e grande pericolo—per tutti coloro che maneggiano la magia. Non usate alcuna magia in sua presenza e non colpitelo o morirete."

Appendice III: Nuovi Mostri

Ogniquale volta una creatura vivente (o creature) si avvicina a 30 cm o tocchi la bara del Cheiromar:

“State osservando il Cheiromar, il più potente dei maghi, Colui che Vigila, Guardiano di tutti noi, così come appariva in vita. Disturbare non dovete, perché la sua magia è a lui sopravvissuta.”

Ogni qual volta una creatura vivente (o creature) entra nella biblioteca:

“Qui giace il grande tesoro che questo mondo può dare a chiunque: conoscenza. Usatela di conseguenza.”

Il teschio spettrale ha i seguenti poteri ed abilità:

Riflessione degli Incantesimi: Un incantesimo per round (se incantesimi multipli vengono lanciati sul teschio spettrale nello stesso round, determina quello influenzato casualmente) viene riflesso contro il lanciatore; con pieni effetti.

Soffio Velenoso: Una volta per turno, un teschio spettrale può soffiare una nuvola conica di vapori velenosi, sintetizzati dall'aria circostante a seconda delle necessità. Questa nuvola è lunga 6 metri e larga 3 metri alla base e 12 metri all'estremità più lontana, appare di una luminescenza verde ed un tenue odore acre, simile ad incenso ed ha i seguenti effetti su tutte le creature all'interno della nuvola:

Creature che superano il tiro-salvezza contro Veleno: Rallentate a causa della nausea e “stordite” confusione/debolezza mentale, per 1d6+1 round.

Creature che falliscono il tiro-salvezza contro Veleno: Subiscono 1d6 punti-ferita, e crollano istantaneamente in convulsioni cadendo addormentate dopo 2 round. Il sonno dura 1d6+1 round e non può essere interrotto prima per nessun motivo.

Vampata di fuoco: Ogni volta che il teschio spettrale tocca una creatura (o l'arma o l'armatura di quella creatura), un piccolo sbuffo di fiamma si produce dagli occhi ed avvampa contro la creatura, causando 1d4 punti-ferita di danni da fuoco.

Un teschio spettrale non ha attacchi fisici (oltre che lo scagliarsi contro la vittima per conferire la sua vampata), ma può afferrare pergamene, chiavi, indumenti e simili con le sue fauci ed ha un qualcosa dell'intelligenza e dei sensi del suo creatore. In questo caso, il teschio spettrale può riconoscere il lancio di incantesimi e l'avvicinarsi di potenziali attaccanti, tentativi di prenderlo in rete o di essere afferrato, può “vedere” (con infravisione di 18 metri) come se fosse un uomo vivente ed eviterà il contatto fisico restando vicino al soffitto e rimanendo lì quando minacciato. Può schivare e deviare rapidamente con intricate acrobazie aeree, che gli conferiscono CA 3 (CA 7 se in qualche modo *bloccato* o immobilizzato) ed ha 9 punti-ferita. Se distrutto, si frantumerà-le schegge si dissolvono in polvere-e un incantesimo (in quanto Halazar ha usato la settima condizione, invece che legarla ad una frase) verrà rilasciato istantaneamente sulla creatura che l'ha distrutto (cioè, che ha inflitto l'ultimo colpo mortale, se diverse creature sono complici della distruzione del teschio spettrale): un *fulmine magico*, con potenza di 20d6 (tiro-salvezza per dimezzare).

Il teschio spettrale non attacca o molesta gli intrusi, ma li accompagna semplicemente, fluttuando sopra le loro teste, per le stanze del Seggio del Potere. Non lascerà il complesso extradimensionale; interpreterà qualsiasi tentativo di portarlo fuori come un attacco.

Si pensa che il metodo per creare questo potente tipo di costruito sia morto con Halazar, sebbene possa averlo passato a qualche suo apprendista.

Personaggi Pregenerati

Utilizza fino a 6 dei personaggi elencati di seguito; ricorda che dovrebbero essere usati entrambi i maghi. I dettagli delle personalità di questi personaggi sono lasciati ai giocatori e non vengono forniti. I DM dovrebbero determinare quale equipaggiamento porti con sé ogni PG, oltre al minimo indicato qui. Oltre alla magia indicata, ogni personaggio dovrebbe possedere 1d6 pozioni, 1-2 oggetti magici vari, 1-2 anelli magici e 1d20 x10 mo di valore in monete, gemme o barre di metallo prezioso. Si raccomanda che sia il DM a scegliere i tesori, piuttosto che determinarli casualmente.

THONDARIL "La Spada"

Guerriero di 21° livello, Legale

Fr 17	Ds 15
In 14	Co 15
Sg 12	Ca 13
pf 98	CA -1

Armi: spada +2, arco corto; 20 frecce +1; pugnale.

Armatura: armatura di piastre +1; scudo +1.



ELENSYL la Maga

Maga di 17° livello, Legale

Fr 12	Ds 17
In 18	Co 11
Sg 14	Ca 14
pf 40	CA 5

Armi: pugnale +4; pergamena della telecinesi; pergamena muro di ferro; pergamena statua; bacchetta dell'identificazione del magico.

Armatura: anello di protezione +2.



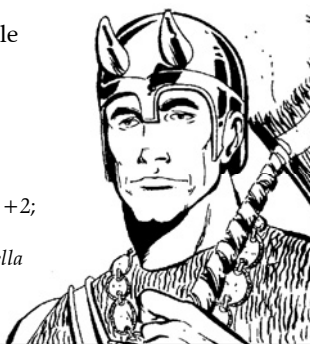
BAERUM "L'Audace"

Guerriero di 16° livello, Neutrale

Fr 16	Ds 17
In 8	Co 14
Sg 12	Ca 16
pf 71	CA 0

Armi: martello da guerra +2; accetta +2; 2 pugnali d'argento.

Armatura: corazza di maglia +1 della velocità; scudo +1.



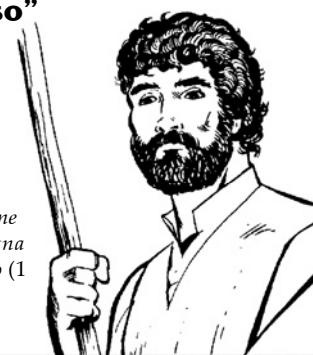
ZANZIIR "Il Misterioso"

Mago di 20° livello, Neutrale

Fr 13	Ds 14
In 17	Co 14
Sg 13	Ca 10
pf 46	CA 7

Armi: verga della parata +4; bastone disperdi magie; lavagna dell'identificazione; unguento lenitivo (1 scatola).

Armatura: anello di protezione +1.



DURNATH il Patriarca

Chierico di 19° livello, Legale

Fr 12	Ds 12
In 10	Co 14
Sg 17	Ca 13
pf 54	CA -4

Armi: mazza +3; clava; fionda con 20 pietre e 3 pugnali d'argento. Pietra della ricerca +1, 4 pietre penetranti +1.

Armatura: armatura di piastre +3; scudo +3.



ORSKIL "Occhiofino"

Ladro di 15° livello, Neutrale

Fr 12	Ds 16
In 7	Co 9
Sg 13	Ca 13
pf 38	CA 2

Armi: pugnale +3; spada corta +3.

Armatura: armatura di cuoio +2; anello di protezione +1.



THURLAN "Flagello del Male"

Chierico di 15° livello, Legale

Fr 16	Ds 11
In 10	Co 11
Sg 16	Ca 10
pf 77	CA 0

Armi: martello da guerra +3; clava; mazza.

Armatura: armatura di piastre +1 scaccia maledizioni; scudo +2.



SPARNUS "la Mano"

Ladro di 17° livello, Neutrale

Fr 16	Ds 18
In 9	Co 16
Sg 10	Ca 10
pf 40	CA 2

Armi: accetta +4; pugnale +1; 2 orecchini.

Armatura: armatura di cuoio; anello di protezione +2.



Personaggi Pregenerati

<u>Aspetto:</u> Elensyl è una donna graziosa e agile, snella e dai capelli corvini. I suoi occhi sono di un freddo blu, i lineamenti sono decisi e, quando arrabbiata, temibilmente granitici. I capelli sono lisci e si sollevano appena dalle spalle come se mossi da una leggera brezza quando usa la magia. Le piacciono i gatti di tutti i tipi e dimensioni.	<u>Aspetto:</u> Thondaril è grosso (190 cm, 145 kg) e dalle spalle larghe, i muscoli come corde ed il viso temibile porta una barba a punta di spada e vecchie cicatrici. I capelli sono castano rossicci, gli occhi verde grigio, la voce profonda e roca. Thondaril sa parlare la lingua dei nani.
<u>Aspetto:</u> Zanziir è un uomo alto (187 cm) con la barba distinta, gli occhi verdi ed i capelli neri e mossi. Non dice nulla di diretto su di sé o riguardo i suoi piani, mai, e solitamente canticchia piuttosto che rispondere ad una domanda a cui non vuole rispondere. Zanziir è calmo e calcolatore; egli “fuggirà per combattere il giorno seguente” se questo sembra prudente.	<u>Aspetto:</u> Barba nera, lineamenti duri, Baerum è un uomo bello e aggraziato; un donnaio. Baerum ha luminosi occhi d’ambra ed una mente svelta. La sua avventatezza in battaglia gli ha fatto guadagnare molti soprannomi.
<u>Aspetto:</u> Orskil è un giovane ladro sorridente dai capelli castani e scarmigliati, i modi audaci e anelli d’oro agli orecchi. Fa finta di essere un giovane nobile in cerca d’avventura, ma quanto di più vicino alla nobiltà che abbia mai visto è la borsa di una Signora. Orskil ha gli occhi verdi e lunghe dita. È incline ad essere spavaldo e plateale.	<u>Aspetto:</u> Durnath è un uomo di mezza età dai capelli grigi e la voce melodiosa; ha gli occhi castani ed una corporatura media. Ponderato nel suo parlare e attento nei modi, Durnath ha avuto una lunga carriera da avventuriero ed è raramente sorpreso (solo con 1) se sveglia, perché è sempre all’erta.
<u>Aspetto:</u> Sparnus è un irsuto veterano avventuriero sembra un uomo d’arme stagionato, non un ladro. Le guance sono sempre coperte da un’ispida barba corta; la guancia sinistra porta una bianca cicatrice di un vecchio fendente di spada. I capelli sono castani (imbiancati sulle tempie) e la corporatura tarchiata. Gli occhi sono castani e l’udito acuto è raramente sorpreso (solo con 1) quando sveglia; è sempre all’erta e si aspetta sempre guai.	<u>Aspetto:</u> Thurlan è un uomo corpulento dall’aspetto emaciato che raramente rimuove la sua armatura, se non per fare il bagno. Ha biondi capelli allampanati, e risoluti occhi penetranti. Thurlan è ferocemente impegnato a combattere il male e non avrà riposo fino a che non avrà sconfitto ogni creatura del male incontrata. Odia le bugie e l’inganno, per qualsiasi ragione e da parte di qualsiasi persona.

Tabella 1
INCONTRI CASUALI

Fai riferimento alla Tabella delle Statistiche dei Mostri per i dettagli.

<u>Tiro del Dado</u>	<u>Mostro</u>	<u>N° di Mostri</u>	<u>Commenti</u>	<u>Manuale</u>
01-13	Alce	3-30	vedi "Mandria"	Expert
14-17	Bue selvatico	3-30	vedi "Mandria"	Expert
18-24	Cinghiale	1-6		Base
25	Donnola gigante	1-4		Base
26-30	Erba assassina	n/a (ampie chiazze; vedi sotto)		Companion
31-34	Falco, gigante o normale	1	vedi "Altri Mostri"	Master
35-40	Furetto gigante	1-8		Base
41	Mostro raro-vedi sottotabella "Mostri Rari"			
42-51	Orso nero	1-4		Base
52-56	Orso grizzly	1		Base
57-58	Orso gufo	1-4	nella palude, usa erba assassina	Base
59-64	Pipistrello normale	1-10		Base
65	Ragno chelato gigante	1-4		Base
66	Ragno gigante, tarantola	1-3		Base
67	Ragno gigante, vedova nera	1-3		Base
68-70	Rhagodessa	1-4		Expert
71-73	Sanguisuga gigante	1-4	solo palude	Expert
74-75	Sauro gigante (camaleonte cornuto)	1-3		Base
76-77	Sauro gigante (draco)	1-4		Base
78-81	Scarabeo urticante	1-6		Base
82-88	Sciame di insetti	1 sciame	(vedi sotto)	Expert
89	Serpente a sonagli gigante	1-4		Base
90-91	Serpente, biscione gigante	1-6		Base
92	Serpente, vipera butterata	1-8		Base
93	Spiritello	3-18		Base
94-96	Topo normale	1-6		Base
97	Tafano predatore	1-6		Base
98-99		1-8	nella palude, usa sciame di insetti	Base
00	Uccello stigeo	1-10		Base

Molti degli incontri dovrebbero essere modificati in creature solitarie a meno che il gruppo non sia molto forte.

I DM dovrebbero tirare per il risultato o scegliere i mostri specificatamente, come desiderato o in risposta ad una particolare situazione (come il fatto di non avere il manuale necessario a portata di mano per un particolare mostro). Gli Incontri Casuali dovrebbero tenere sul chi vive i PG e forzarli ad usare le pozioni o le cariche degli oggetti magici.

Tabella 2
MOSTRI RARI

<u>Tiro del Dado</u>	<u>Mostro</u>	<u>N° di Mostri</u>	<u>Commenti</u>	<u>Manuale</u>
01-04	Alato notturno	1	vedi "Ombra Notturna"	Master
05-23	Atteone	1	non usare sia questo che lo Hsiao	Master
24-32	Basilisco	1-6		Expert
33-54	Driade	1-6		Expert
55-65	Druj	1	vedi "Spirito"	Companion
66-68	Hsiao	1-4	non usare sia questo che l'Atteone	Master
69-76	Odic	1	vedi "Spirito"	Companion
77-79	Unicorno	1-2		Expert
80-95	Verme scarlatto	1-2		Expert
96-00	Verro diabolico	1-3		Expert

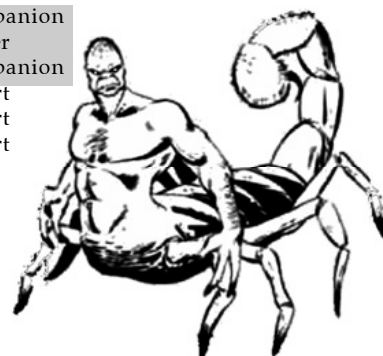


Tabelle dei Mostri

Tabella 3
STATISTICHE DEI MOSTRI

Nome	CA	DV	pf	N° ATT.	F	MV	AM	THACO	Manuale	AS/DS
Alato notturno	-8	17****	129	1	1d6+6	Vo 72 (24) m	C	7	Master	il morso trasforma la vittima in pipistrello
Alce	7	4	19	1	1d8	72 (24) m	N	16	Expert	-
Atteone	3	11*	0	3	1d6+6/1d6+6/2d8	45 (15) m	N	10	Master	il soffio causa <i>metamorfosi</i>
Basilisco	4	6+1**	36	1	1d10	18 (6) m	N	13	Expert	<i>sguardo</i> pietrificante
Beholder	0/2/7	11****	60	1	2d8	9 (3) m	C	10	Comp.	1 occhio, 11 peduncoli (magici)
Bue selvatico	7	4	22	1	1d8	72 (24) m	N	16	Expert	-
Cane da combattimento	7	1+2	7	1	1d6	54 (18) m	N	18	Base	trattato come lupo comune
Cinghiale	1	3	18	1	2d4	27 (9) m	N	17	Base	-
Driade	5	2*	B	-	-	36 (12) m	N	-	Expert	<i>charme</i> , speciale
Druj	-4	14****	77	1 o 4	V	27 (9) m	C	8	Comp.	incantesimi, veleno
Donnola gigante	7	4+4	V	1	2d4	45 (15) m	N	15	Comp.	trattiene e succhia sangue
Erba assassina	9	1 ogni 0,5 m ²	V	1	blocca, intrappola	-	N	N	Comp.	-
Falco gigante	6	3+3	25	1	1d6	135 (45) m	N	16	Master	-
Falco normale	8	½	4	1	1-2	144 (48) m	N	19	Master	-
Felino grande, puma	6	3+2	16	3	1d3/1d3/1d6	45 (15) m	N	16	Base	-
Furetto gigante	5	1+1	7	1	1d8	45 (15) m	N	18	Base	-
Gargoyle*	5	4**	V	4	1d3/1d3/1d6/1d4	27 (9) m	C	16	Base	immune: <i>sonno</i> , <i>charme</i> , armi non magiche
Golem d'osso*	3	68	46	4	1d8 x4 (spade)	36 (12) m	N	14	Expert	immune: fuoco, freddo, elettricità
Grifone	5	7	40,31	3	1d4/1d4/2d8	Vo 108 (36) m	N	13	Expert	è facile che attacchi i cavalli
Hsiao	5	4**	29	3	1d6/1d6/1d4	Vo 63 (21) m	L	16	Master	chierico 4° livello: non attacchi ma incantesimi
Incantovoro	10	7*	40	-	-	9 (3) m	C	-	Nuovo	risucchia magia
Lich	0	27	100	1	1d10+d% giorni	27 (9) m	C	9	Master	incantesimi mago 27° livello: 7/7/7/6/6/5/5/4
Lupo normale	7	2+2	9	1	1d6	54 (18) m	N	17	Base	-
Malfera	3	9**	49	3	1d10/1d10/1d6	18 (6) m	C	11	Comp.	soffio velenoso, colpito solo da armi magiche
Mano guardiana	2	27****	72	2	1d6x2 o 1d8	18 (6) m	L	2	Nuovo	immune: fuoco, calore, freddo, magia; usa la magia
Occhi indagatori	3	½**	4	1	1d6	18 (9) m	N	19	Nuovo	CA 7 contro attacchi magici
Odic	-4	16****	102	1	1d12+veleno	-	C	7	Comp.	risucchia livello, le foglie attaccano
Orso grizzly	8	5	30	3	1d8/1d8/1d10	36 (12) m	N	15	Base	stretta con 2 artigli (+2d8 danni)
Orsoguofo	5	5	33	3	1d8/1d8/1d8	36 (12) m	N	15	Base	se due artigli colpiscono = stretta (+2d6 danni)
Orso nero	6	4	21	3	1d3/1d3/1d6	36 (12) m	N	16	Base	stretta con 2 artigli (+2d8 danni)
Pipistrello comune	6	½	1	(1)	confusione	36 (12) m	N	-	Base	-
Ragno chelato gigante	7	2*	12	1	1d8+veleno	36 (12) m	N	18	Base	sorpresa su 1-3 (d6); il morso uccide in 1d4 turni (TS a +2)
Ragno planare	6	5**	16	1	2d6+veleno	54 (18) m	V	15	Master	il veleno uccide; trasla tra i piani quando attacca; trasporta oggetti non magici
Ragno gigante, tarantola	5	4*	26	1	1d8+veleno	36 (12) m	N	18	Base	il morso fa danzare la vittima
Ragno gigante, vedova nera	6	3*	22	1	2d6+veleno	18 (6) m	N	16	Base	-
Rhagodessa	5	4+2	30	2	2 sticks/2d8	45 (15) m	N	15	Expert	-
Sanguisuga gigante	7	6	36	1	1d6	27 (9) m	N	14	Expert	danno automatico ogni round
Sauro gigante, camaleonte cornuto	2	5*	33	2	2d4/1d6	36 (12) m	N	15	Base	sorpresa 1-5 (d6), lingua appiccicosa
Sauro gigante, draco	5	4+2	26	1	1d8	36 (12) m	N	15	Base	plana
Scarabeo gigante, urticante	3	3+1	11	1	2d6	PI 45 (15) m	N	16		spruzza olio urticante
Scheletro	7	1	V	1	a seconda dell'arma	45 (15) m	N	19	Base	non morto; immune <i>charme</i> e <i>sonno</i>
Sciami di insetti	7	2*	15	1	automatico: V	Vo 18 (6) m	N	-	Expert	insegue, danno automatico
Segugio spettrale	-2	5**	30	1	2d6	45 (15) m	C	15	Comp.	immune al fuoco, freddo; colpito solo da armi d'argento o magiche; il morso provoca svanimento
Serpente, biscione strisciante	5	2	12	1	1d6	36 (12) m	N	18	Base	-
Serpente a sonagli gigante	5	4*	23	2	1d4/1d4+veleno	36 (12) m	N	16	Base	il veleno uccide in 1d6 turni
Serpente, vipera butterata	6	2*	16	1	1d4+veleno	27 (9) m	N	18	Base	ottiene sempre l'iniziativa; il morso uccide
Spiritello	6	½*	1-2	1	incantesimi	54 (18) m	N	20	Base	incantesimi
Tafano predatore	6	2	16	1	1d8	54 (18) m	N	18	Base	balzo 9 m; sorpresa 1-4 (d6)
Teschio spettrale	2	1+1****	9	1	vampata, 1d4	144 (48) m	L	18	Nuovo	riflette incantesimi; soffio velenoso
Topo normale	9	1/8	1	1	1d6+malattia	18 (9) m	N	19	Base	probabilità 1 su 20 di malattia
Toporagno gigante	4	1*	7	2	1d6/1d6	54 (18) m	N	19	Base	ha sempre l'iniziativa
Uccello stigeo	7	1*	6	1	1d3	Vo 54 (18) m	N	18	Base	primo attacco in picchiata a +2 sul TxC, succhia sangue ogni round finché ucciso
Unicorno	2	4*	V	3	1d8/1d8/1d8	74 (24) m	L	16	Expert	teletrasporto 108 m una volta al giorno
Uomo scorpione	1	8**	66	2	2d6/1d10+veleno	72 (24) m	C	12	Comp.	incantesimi clericali; il pungiglione della coda uccide o paralizza 1d8-1 round
Verme scarlatto	6	15*	70	2	12d8/2d4	18 (9) m	N	8	Expert	servitore; risucchia magia
Verro diabolico*	3 (9)	9*	65	1	2d6	36 (12) m	C	11	Expert	ingoia, veleno
Visione	0	1***	66	7	1d4x7	-	C	9	Comp.	<i>charme</i> , cambia forma
Zombi	8	2	V	1	1d8 o arma	27 (9) m	C	18	Base	TS contro Inc. o si siede inerme
										non morto; immune al <i>sonno</i> e <i>charme</i>



Avventura Livello Companion

La Scala Infinita

di Ed Greenwood

Traduzione: Stefano Mattioli

Si dice che il Grandioso Mago Cheiromar, conosciuto col nome di Aglahund il Possente, sia seppellito sotto la Pietra Sporgente sulla cima alla Roccia di Galzar. Uno dei suoi apprendisti, Ulthorn, è stato trovato morto in un'apertura della Pietra Sporgente... un passaggio i cui locali giurano non esserci mai stato!

Dovrai scoprire come morì Ulthorn ed il mistero della Pietra Sporgente. Nel processo, potresti ritrovarti di fronte alla Scala Infinita. Coloro che non l'hanno mai salita dicono che sembra non condurre da nessuna parte. Quelli che invece l'hanno fatto non sono vissuti per raccontarlo.

Avrai il coraggio di ascendere verso l'ignoto?

Quest'avventura è progettata per essere usata con le Regole di DUNGEONS & DRAGONS® Set Companion, che completano le D&D Regole Base ed Expert. Quest'avventura non può essere giocata senza i D&D Set Base, Expert e Companion prodotti dalla TSR, Inc..