

DUNGEONS & DRAGONS®

Avventura Livello Master

Cinque Monete per un Regno

di Allen Varney

Traduzione: Stefano Mattioli



Cinque Monete per un Regno

Introduzione	2
Background per il Dungeon Master	2
Sinossi dell'Avventura	2
Capitolo 1: Scompare una Città	3
Ambientazione	3
Descrizione degli Incontri	3
Capitolo 2: Duro Lavoro per Misera Paga	6
Ambientazione	6
Descrizione degli Incontri	6
Capitolo 3: L'Arrivo in Eloysia	14
Ambientazione	14
Descrizione degli Incontri	15
Capitolo 4: Contro Durhan	25
Ambientazione	25
Descrizione degli Incontri	26
Capitolo 5: All'Interno il Sole	37
Ambientazione	37
Descrizione degli Incontri	38
Conclusione	40
Appendici:	
Nuovi Mostri	42
Tabella delle Statistiche dei Mostri	43
Nuovi Oggetti Magici	44
PNG Importanti	45
Personaggi Pregenerati	47

Crediti

Progetto: Tom Moldvay

Editoria: Robin Jenkins

Grafica di copertina: John e Laura Lakey

Grafica interna: John e Laura Lakey

Cartografia: William Reuter

Tipografia: Betty Elmore

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.

Introduzione

Cinque Monete per un Regno è un'avventura per il D&D® *Set Master* per 4-6 giocatori di livello 28-32. Per una miglior riuscita, il gruppo dovrebbe avere un totale di almeno 150 livelli. Se questa è la prima esperienza con il livello di gioco Master per i giocatori, possono usare i personaggi pregenerati contenuti in questo modulo.

I giocatori dovrebbero essere familiari con le regole del combattimento senz'armi (descritto nel *Libro del Giocatore*, *Set Companion* a pagina 6) e con la Maestria nelle Armi (*Libro del Giocatore*, *Set Master* a pagina 15). Dovrebbero anche avere dimestichezza con il viaggio fra i piani del Multiverso e (opzionalmente) il *Regolamento di Guerra* per i combattimenti di massa.

Background per il Dungeon Master

I cinque Maghi Sovrani nel piano esterno di Eloysia governavano il loro dominio con giustizia. Il loro regno, Trann, era un luogo prospero; la loro gloria più grande, la capitale di Solius. Le sue torri coperte di nubi, le strade fluttuanti e l'atmosfera pacifica e rilassata rendevano la vita piacevole e produttiva.

Più vecchi di quanto si possa immaginare, i cinque potenti Stregoni mantenevano il proprio vigore mediante diligenti ricerche nei più profondi misteri della magia. La loro curiosità produsse grandiosi benefici per tutti i cittadini di Trann.

Trann attirò l'invidia di altri regni in Eloysia—specialmente Volde, il paese di Durhan il Conquistatore. Usando magia malefica con l'aiuto di alcuni traditori vicini ai Maghi, Durhan sovvertì i loro poteri e lasciò i Maghi senza difese. Poi, per evitare che i loro alleati salvassero i Maghi prigionieri, provocò la scomparsa dell'intera Solius—e, per maggiori precauzioni, spedì il sito della capitale a volare verso il sole!

Nessuno sa come Durhan sia riuscito a ottenere un tale tremendo potere, ma è chiaro che, con i Maghi tolti di mezzo, il regno di Trann presto cadrà nelle mani dell'invasore di Volde.

Prima di spedire la città verso la distruzione, Durhan imprigionò i Maghi Sovrani nella Sala del Tesoro Reale, la stanza meno accessibile dell'intera capitale. Imprigionati, senza alleati e senza alcun materiale con cui eseguire i loro incantesimi, i Maghi Sovrani vennero resi inoffensivi da Durhan. Tolti di mezzo i Maghi Sovrani, ora non c'è più nessuno che possa opporsi al tentativo di conquista di Trann da parte dello spietato Durhan.

Sinossi dell'Avventura

Durhan non ha mai compreso la potenza dei Maghi Sovrani. Perfino ridotti a una frazione del loro originario potere, i Maghi ebbero l'abilità e l'opportunità di invocare un ultimo incantesimo per cercare aiuto da un altro piano.

In questa avventura, i Maghi Sovrani chiedono l'aiuto dei PG per liberare Trann dal vile Durhan. Impossibilitati ad usare direttamente le loro magie, i Maghi Sovrani infusero molta della loro energia a cinque monete—il solo materiale a disposizione in una camera del tesoro—e inviarono le monete nel Piano Materiale, sperando che le monete potessero finire nelle mani di potenziali alleati, che possano raggiungere Eloysia e liberare i Maghi.

Ogni Stregone ha incantato una moneta. Ogni moneta ha un potere magico unico che aiuterà il suo possessore durante l'avventura. Tuttavia, alcuni tratti della personalità dei Maghi furono infusi nelle monete assieme al loro potere; i possessori delle monete agiranno in modo insolito, il che fornisce un'ulteriore opportunità di gioco di ruolo per i giocatori.

C'è una complicazione, tuttavia: l'incantesimo originale che Durhan ha usato per distruggere Solius è andato fuori controllo. L'incantesimo ha avuto un effetto collaterale sul Primo Piano e ora anche la città dove vivono i PG, Lucernia, inizia a svanire quando questa avventura comincia; devono agire velocemente per salvare i Maghi Sovrani così entrambe le città saranno salvate dalla distruzione.

Capitolo 1: Scompare una Città

Ambientazione

In questa sessione d'apertura, i PG stanno riposando in Lucernia fra un'avventura e l'altra. Senza preavviso, trovano la città—le sue strutture e gli abitanti—che svaniscono gradualmente alla vista, lasciando delle monete magiche come il solo ricordo della loro esistenza. È a questo punto che l'avventura comincia.

I PG sono testimoni del risultato di due rituali magici. Il primo è quello usato da Durhan per distruggere la città di Solius nel suo piano esterno. Tuttavia la potenza della magia ha oltrepassato le barriere planari e ha influenzato anche Lucernia all'inizio dell'avventura.

Il secondo incantamento fu pronunciato dai Maghi Sovrani per inviare monete per chiedere l'aiuto di avventurieri. Sebbene non in relazione col primo, questo secondo incantamento si è fatto strada fino al Piano Primario contemporaneamente al primo incantesimo.

Per il successo di questa avventura, come DM, è essenziale presentare il problema iniziale in una luce interessante e motivare i giocatori a investigare. Enfatizza la prosperità e la vitalità della città e poi la sua spettrale e graduale scomparsa. Se l'iniziale inadeguatezza dei personaggi nel fermare il disastro è stressante, saranno molto più desiderosi di prevenire il disastro.

Il DM è incoraggiato a usare la città della sua campagna come locazione per la scena d'apertura; potrebbe essere la città natale dei PG, un sito governativo o il sito della conclusione dell'ultima avventura. Cerca di usare una città a cui uno o più PG tengono particolarmente; altrimenti, il sito è ininfluente. Una catena montuosa e un lago o un oceano dovrebbero trovarsi vicino alla città. Se i giocatori usano i personaggi pregenerati forniti in questa avventura, la città è Lucernia, il dominio di Sir Theobold Barbarossa, a circa metà strada fra le città di L'Approdo e Ondamarina.

Descrizione degli Incontri

1. Un Lungo Giorno

È un giorno di calda estate, ma questo non ha impedito alle persone di riversarsi nel mercato della città. La folla brulica nel bazaar mentre i mercanti offrono i loro beni e gli intrattenitori svolgono le loro performance per qualche moneta di rame. Gli odori di cibo fritto e sudore pervadono l'aria. I bambini corrono attraverso la folla, gridando, a volte per divertimento a volte per fuggire da una vittima alleggerita che li insegue.

Qualcuno è in cerca di qualcosa da comprare?

Permetti ai PG di comprare quel che desiderano e di divertirsi contrattando per provviste o armi. Improvvisa mercanti e contrattazioni quanto serve. Lascia che i giocatori presentino i proprio personaggi l'uno all'altro, se non si conoscono ancora. Dai a ognuno una possibilità di giocare di ruolo. Poi continua a leggere:

All'improvviso, sentite un fischio acuto in lontananza, diventare sempre più forte. Prima che possiate muovervi, il suono diventa assordante e una luce come quella di una palla di fuoco sfreccia nel cielo. I musicanti di strada smettono di suonare e i mercanti si azzittiscono. La gente comincia a gridare in preda al panico. Da ogni direzione, sentita grida come "cos'è quello?" o "Corri!"

Qualcosa si infila lungo una via lontana—potete appena distinguere una scia luminosa dove attraversa un incrocio affollato—poi di nuovo, un isolato più vicino. Nel frattempo, il rumore diventa più forte. La gente sta gridando. La folla si allontana per scappare prima che la cosa si avvicini.

Chiedi ai giocatori se vogliono fare qualcosa. Potrebbero cercare di mantenere l'ordine, scappare loro stessi, correre verso la luce o semplicemente attendere e osservare. C'è il tempo di estrarre un'arma o di lanciare un incantesimo di basso livello. Qualsiasi cosa i PG decidano di fare, poco importa; le loro azioni a questo punto non sono importanti (non dirglielo, però!). Dopo che hanno fatto quel che vogliono, leggi quanto segue:

Avete il tempo di tirare il fiato—quasi—prima che la cosa irrompa nel mercato. L'oggetto è una minuscola luce, estremamente abbagliante che sfreccia in volo ad altezza occhi; il rombo diventa più forte mentre si avvicina. La luce vi oltrepassa, evitando carri, bancarelle e persone. Immediatamente, il rombo smette.

La luce continua, ma ogni cosa è silenziosa. Le persone aprono la bocca e gridano, ma non udite niente. La gente corre, non sentite i loro passi. La luce guizza giù per una via e scompare alla vista.

Come prima, lascia che i PG agiscano come desiderano. Nulla di ciò che fanno, nessun incantesimo, può interrompere il silenzio. Allo stesso modo, nulla può fermare la corsa della luce. I PG sono, tuttavia, immuni a tutte le luci che lampeggiano durante tutta la prossima scena—per quanto si sforzino di fare.

Un'altra luce vi passa vicino diretta verso una nuova direzione, passando a pochi centimetri dalle vostre teste. Come la luce svanisce giù per una strada, cominciate a percepire un certo cambiamento in ciò che vi circonda—un cambiamento difficile da focalizzare.

Fai eseguire ai personaggi una prova di Saggezza. I PG che la superano notano che i familiari odori della città—carni e verdure nel mercato, il sudore dagli avventori sudati—sono scomparsi. Al loro posto c'è il dolce odore dell'erba.

Capitolo 1: Scompare una Città

In veloce successione arrivano altre luci. Una passa sopra la testa di qualcuno, si getta in picchiata per passare attraverso le gambe di un altro, gira attorno a un carro quasi troppo veloce per essere vista e guizza verso una nuova direzione. Lentamente, la gente attorno a voi diventa trasparente: le loro mani passano attraverso i corpi di altri, attraverso il legno delle bancarelle e nelle mura degli edifici. La gente ancora grida in un totale silenzio e corrono l'uno contro l'altro come fantasmi.

Un'altra luce arriva dirigendosi direttamente attraverso ogni cosa come una cometa. Dopo il suo passaggio, scoprite che ogni cosa attorno a voi ha smesso di muoversi. I negozianti nel mercato sono congelati sul posto come statue. La luce se n'è andata in un'altra direzione.

Di nuovo, i PG non sono completamente influenzati dalle luci. Cionondimeno, il DM dovrebbe cercare di innervosire i PG. Ogni cosa che provano è inutile, sebbene le idee brillanti dovrebbero essere comunque ricompensate con punti esperienza aggiuntivi al termine della sessione di gioco.

Dai ai giocatori un round o due per guardare, investigare, sperimentare, andare in giro o qualsiasi altra cosa vogliano. Ma prima che intraprendono qualcosa di elaborato, leggi quanto segue a voce alta:

Siete distratti da una luce brillante proprio sopra le vostre teste. Qualcosa vi sta fissando, ma non riuscite a capire da dove provenga. La luce è identica all'altra luce—eccetto per il fatto che questa è grande e lo diventa sempre di più mentre la guardate.

La luce sembra coprire l'intera città come una cupola. Si spinge verso il basso dall'alto, circondando ogni cosa e crescendo di intensità luminosa durante tutto il tempo. Dopo poco, siete incapaci di vedere altro che pura luce. Poi, immediatamente come è apparsa, al luce scompare.

Con la scomparsa della luce, è svanita anche l'intera città. Attualmente, vi trovate nel mezzo di una prato erboso dove pochi momenti fa si trovava la città. A quanto pare, non vi siete mossi—è la città che non c'è più. È scomparsa.

Di nuovo, permetti ai giocatori un round o due per investigare. Lasciateli avere al conferma che la città sia sparita, svanita irrimediabilmente.

Il prato dove si trovano i PG è piuttosto ordinario, essenzialmente quello che dovrebbe esserci stato qui prima dell'arrivo delle persone e della costruzione della città. La sola differenza significativa è la totale mancanza di vita animale: non ci sono uccelli, né insetti o mostri erranti in vista. Il DM può dire ciò ai giocatori direttamente o far fare una prova di Intelligenza per permettere ai personaggi di scoprirlo.

2. La Supplica

Un altro suono, un forte ronzio, proviene da qualche parte sopra le vostre teste. Gradualmente, cresce in volume, fino a che diventa un dolce accordo musicale. Guardando in alto, vedete altre strisce di luce bianca: due si dirigono verso le rupe della catena montuosa nelle vicinanze, mentre altre due si dirigono verso il mare. La quinta e l'ultima luce dirige direttamente verso di voi come un palla di fuoco.

La palla di luce colpisce il terreno a meno di 3 metri da voi. C'è un'esplosione che schizza terra nell'aria, ma nessuno nel vostro gruppo sembra ferito. Una cerchio di erba alta attorno al punto di impatto prende fuoco; per un momento non vedete altro che una nuvola di fumo. Gradualmente, il fumo si dirada. Davanti a voi c'è un uomo anziano in un abito color rame, delineato da fiamme trasparenti. L'immagine tremola leggermente ed è trasparente.

L'immagine vi parla con voce vecchia e debole. "Spero che questo messaggio abbia trovato avventurieri coraggiosi. Vi porto i saluti da una altro piano. Noi, i Maghi Sovrani del regno di Trann, siamo in grave pericolo. Voi, pure, potreste essere nello stesso pericolo.

"La nostra capitale, Solius—il gioiello, la quint'essenza della terra di Trann—è svanita. Il sovrano di una nazione rivale, Durhan il Conquistatore, ha lanciato questo potente incantamento: ora la nostra terra è inerme davanti agli eserciti invasori. Ma percepiamo che l'incantesimo di Durhan si è esteso molto al di là del suo controllo, attraversando la barriera fra i piani di esistenza, trovando la sua strada fino al vostro Piano Primario.

"Siamo stati traditi da un alleato di Durhan e ora siamo tenuti prigionieri sotto il luogo dove è svanita la nostra città. La nostra magia è stata bloccata nel nostro stesso piano, ma abbiamo raccolto i nostri ultimi poteri per attraversare i piani. Vi abbiamo inviato alcune reliquie del nostro potere. Cinque monete sono tutto ciò su cui potevamo lavorare. Spero che i loro poteri vi aiutino nella vostra cerca.

"Vi imploriamo di aiutarci. Recuperate le monete ed avrete i mezzi per raggiungerci; recuperate le monete e mostratevi degni di affrontare Durhan. Salvateci, sconfiggete Durhan e potremo ripristinare le nostre città allo stato naturale. La nostra salvezza comune dipende dalla vostra forza e dal vostro coraggio."

Con questo, l'anziano uomo indica in basso un punto ai vostri piedi e lentamente svanisce.

La Moneta di Rame

I PG troveranno una piccola moneta di rame sul fondo di un buco profondo 30 cm che si è formato nel terreno (il luogo indicato dal Mago). Sebbene il terreno stia ancora fumando, la moneta è fredda al tocco.

Dai ai giocatori il ritaglio della moneta di rame fornita con le immagini di questo modulo e leggi la descrizione seguente:

Sul fondo della buca c'è una moneta di rame del diametro di circa 2,5 cm. Una faccia della moneta mostra un uomo anziano con la barba con un'espressione saggia—lo stesso uomo apparso nell'immagine poco prima. Sull'altra faccia c'è la figura di un castello con sotto inciso un motto in un linguaggio che non conoscete. La moneta irradia un'aura magica.

Quest'ultima nota probabilmente non coglie nessuno di sorpresa. La moneta è una delle cinque monete magiche create dai Maghi Sovrani. Assomiglia alle altre, che sono descritte all'inizio del prossimo capitolo. I PG possono usare la magia per leggere il motto: "Tocca il cosmo" è quello che dice.

Il particolare potere fornito da questa moneta può essere usato dal PG che lo possiede. La moneta infonde il suo portatore del potere di individuare le altre monete e fornisce informazioni riguardo i loro poteri. La moneta di rame funziona come strumento del DM per fornire informazioni di background, guida i PG sui luoghi dell'avventura e forse lascia indizi qui e là se i giocatori hanno bisogno di aiuto.

L'uomo sulla moneta è Warrick, il più mistico fra i Maghi Sovrani. È rinomato in Eloysia per la sua ampia conoscenza degli affari mondiali e la sua affinità con i *desideri*. Sebbene la moneta non fornisca *desideri*, può dire al suo possessore la posizione delle altre monete (con grande precisione). Il possessore diventa conscio del suo potere appena la moneta viene toccata.

Warrick è in sintonia con i flussi del suo intero piano ed è incline ad una alta coscienza spirituale. Il PG che possiede la moneta dovrebbe comportarsi allo stesso modo. Il giocatore ha una grande opportunità di mostrare agli altri del gruppo come meditare e acquisire una serenità interna.

Capitolo 2: Un Duro Lavoro per una Misera Paga

Ambientazione

In questa sessione dell'avventura, i PG devono cercare di recuperare le altre quattro monete magiche. Queste monete sono disseminate in tutto il territorio che circonda la città scomparsa. Gli incontri 1 e 2 hanno luogo ai piedi delle colline o nelle montagne; gli incontri 3 e 4 hanno luogo nei pressi di un lago o a un'analoga grande quantità di acqua dolce.

Con il potere di individuazione della moneta di rame già in loro possesso, i PG possono rintracciare le altre monete in quasi qualsiasi ordine il DM preferisca. Ottenere le monete è tutt'altra questione.

Le monete sono state inviate nei covi di diversi mostri dell'area circostante. Questi mostri furono protetti dall'incantesimo di sparizione di Durhan (la sola azione che l'incantamento e il trasferimento delle monete dei Maghi Sovrani furono in grado di fare). Essi sono un test per i potenti avventurieri. Inoltre, i mostri che possiedono le monete sono indizi viventi sul regno di Eloysia—e i metodi necessari per liberare gli Stregoni (questi vengono descritti appieno nel Capitolo 3).

Ulteriori Informazioni sulle Monete

Le monete hanno diverse caratteristiche in comune: per cominciare, tutte irradiano magia; inoltre recano l'immagine del volto di uno mago su una lato e un messaggio e un disegno sull'altro. Per gran parte, questi gettoni assomigliano molto alle monete dell'Era Classica o del Medioevo.

Ogni moneta ha un unico potere magico che può essere usato da un qualsiasi personaggio che lo possiede, indipendentemente dalla classe. Quando la moneta viene toccata il suo possessore viene a conoscenza delle possibilità e dei limiti del potere stesso.

Ogni moneta è fatta di un materiale differente: oltre alla moneta di rame, c'è una moneta d'argento, una di electrum, una d'oro e una platino. Ogni moneta riporta l'effigie di un Mago differente e ognuna ispira un comportamento differente nel PG che la possiede. Le monete sono descritte in sezioni specifiche a seguito di ogni incontro.

Ritaglia le monete dalle immagini fornite in questo modulo e dalle ai giocatori quando i loro personaggi le trovano. Come suggerimento, il DM può usare monete vere al posto di quelle disegnate. In questo caso, dai ai giocatori 1 centesimo quando ottengono la moneta di rame, 10 centesimi per quella d'argento, 20 centesimi per quella di electrum, 50 centesimi per quella d'oro e 1 euro per quella di platino.

Le Monete e i Personaggi

Ogni PG può possedere e usare una sola moneta. I personaggi che tentino di trasportare più di una moneta alla volta, tuttavia, scopriranno che le monete si respingono reciprocamente (come i poli positivi o negativi di un magnete) e che i loro poteri vengono temporaneamente neutralizzati. (Se ci sono meno di 5 personaggi nell'avventura, adatta questa regola per permettere a tutte le monete di essere usate—ma assicurati che ogni personaggio ottenga almeno una moneta.)

Ogni moneta è stata infusa con la personalità del Mago Sovrano che l'ha incantata. Questa personalità si manifesta a

un personaggio che la porta o trasporta per più di un minuto o due. Il personaggio comincia a comportarsi come farebbe il mago, diventando allegro, coraggioso o triste come indicato dalla descrizione della moneta.

Nota che il PG che porta la moneta non ottiene i poteri del Mago. Il solo potere trasferito al PG è il singolo potere magico della moneta. Il cambio comportamentale è stato stabilito per dare la possibilità ai giocatori di cimentarsi con un divertente gioco di interpretazione.

Quando un PG ottiene una moneta, prendi il giocatore da parte, spiega il cambio di comportamento e incoraggia il giocatore ad arricchire la nuova personalità mentre l'avventura continua. Se necessario, offri una ricompensa in punti esperienza al giocatore se il cambio di comportamento è ben gestito. Inversamente, il DM può ridurre la ricompensa dei PX se il giocatore ignora completamente il cambio di comportamento.

Nessuna delle creature incontrate qui o nella prossima sezione possiede un tesoro—è tutto scomparso assieme alla città! Il DM potrebbe desiderare di stabilire il tesoro che ci sarebbe normalmente stato in questi covi, cosicché, in quanto i PG potrebbero tornare e reclamarlo dopo aver completato l'avventura. Come opzione, il DM può arricchire il tesoro finale proporzionalmente a bene i personaggi hanno completato questo capitolo (vedi il Capitolo 4 per i dettagli).

Poiché quasi tutti gli abitanti della campagna sono stati eliminati dall'incantesimo di Durhan, non ci sono incontri casuali in questa sezione dell'avventura. Tuttavia, alla fine di questo capitolo vengono forniti alcuni eventi opzionali.

Descrizione degli Incontri

1. La Moneta d'Argento

Questo tratto della scarpata è ingombro di pietrame e enormi sassi. Sembra come se qui si sia svolta una grande battaglia. Nel mezzo di questa carneficina, vedete la vittima dello scontro: un enorme gigante di montagna, gravemente ferito e quasi incosciente. Il gigante respira a fatica, ogni respiro risuona come l'eco in una caverna. Il gigante indossa diversi strati di cuoio lacerati e insanguinati, che prima dovevano essere la sua armatura. Uno scudo, grande come un cavallo, giace nelle vicinanze, colpito così violentemente da essere ridotto in schegge contorte. Lo stemma dello scudo mostra la testa di un drago trafitta su una lancia. Non vedete armi che lo accompagnano.

Il gigante è ridotto in fin di vita. I lunghi capelli castani sono intrisi di sangue e sudore, come ciò che resta della sua barba. Il resto della barba è stata strappata via; in giro per il campo di battaglia ci sono capelli lunghi 60 cm.

Il gigante giace su una bassa depressione della scarpata, coprendola completamente con il suo corpo. La moneta di rame informa il suo portatore della necessità di cercare qualcosa dietro il gigante.

I PG possono uccidere il gigante facilmente; ha ancora solo 5 pf (da un totale di 56 pf) e può appena muoversi (considerate CA 8). Facendo così i PG non riceveranno PX. Inoltre, dovranno trovare il modo di rimuovere il corpo enorme per raggiungere il sentiero dietro di esso.

Capitolo 2: Un Duro Lavoro per una Misera Paga

Se i giocatori decidono di curare il gigante o se si prendono cura delle sue ferite, si riprenderà gradualmente e esprimerà la sua gratitudine. Si farà da parte appena ripreso fiato. Il gigante è molto riservato, ma alcune domande riveleranno le seguenti informazioni.

Il gigante è un mercenario di nome Granito. Non sa nulla della moneta o della città scomparsa; è stato assoldato da un regno lontano per distruggere Dominagon il Blu, un enorme drago che rubò una notevole porzione dei beni di un potente nobile. Seguendo le tracce lasciate dal drago, Granito è arrivato fin qui; i PG hanno visto i segni della battaglia che ne è derivata. Secondo Granito, il drago blu si è ritirato nel suo covo all'interno della scarpata, portando via la moneta d'argento e la spada magica di Granito. La "depressione" nel quale giace Granito è un *terreno illusorio*, un incantesimo lanciato dal drago per celare il suo covo.

Granito sarà grato per qualsiasi servizio reso dai PG. Se curato a più di metà del suo pf originali, il gigante sarà desideroso di accompagnare il gruppo nella cerca per trovare la moneta d'argento.

Se i PG aiutano Granito, egli li metterà al corrente dell'illusione del drago. Se non lo aiutano, i PG devono capirlo da soli usando il potere di localizzazione della moneta di rame.

Granito: CA 0; DV 16*; pf 56; N° ATT. 1; F 5d10; MV 45 (15) m; TS G16; AM N; THAC0 7; PX nessuno.

Una volta all'interno della caverna, Granito (se è con i PG) insiste nel prendere la guida dell'avanzata all'interno del largo passaggio illuminato da torce verso la tana del drago. La lunga galleria sinuosa non ha ramificazioni. Qua e là i personaggi odono i furiosi ruggiti di rabbia di Dominagon: il drago ha scoperto che tutto il suo tesoro è svanito!

Il gruppo arriva a una curva stretta, diretta sinistra, ma la moneta di rame indica che la moneta d'argento è da qualche parte verso destra.

È un altro incantesimo *terreno illusorio*. La galleria in verità si apre a destra, nel covo di Dominagon; procedere verso sinistra conduce le ignare vittime ad un grande cumulo di ossa (sia animali sia umane). I PG incauti andranno direttamente a sbattere contro il cumulo a meno che non trasportino una torcia o non abbiano una vista particolare. Il rumore delle ossa allerta Dominagon degli intrusi, dando al drago 1 round per preparare le sue difese.

Dopo che i PG avranno scoperto l'illusione (o le ossa), leggi quanto segue ad alta voce:

L'illusione svanisce; al posto della galleria, vedete un cumulo di ossa. Anche il muro illusorio alla vostra destra svanisce, lasciandovi all'ingresso del nascondiglio del drago.

Dominagon il Blu abita in una caverna ampia e buia, priva di tesori. La grotta è calda e vi è odore di ozono. L'unico oggetto che potete vedere è un'enorme spada con la lama d'acciaio smussata, lunga quasi 2,5 metri, conficcata nel suolo roccioso.

Qualcos'altro attira la vostra attenzione: una singola moneta d'argento che si trova oltre la spada, tra i luminosi artigli blu di Dominagon, il drago. Dominagon vi fissa con un fiero bagliore negli occhi e, di tanto in tanto, sfolgorano scintille gialle dal muso. Il drago apre lentamente la bocca e ruggisce. "Cosa ne avete fatto di tutto il mio tesoro?"

La spada (+2 contro i draghi) appartiene a Granito; l'arma è troppo lunga e pesante da maneggiare per chiunque, ma non per lui. Prima che qualcuno possa raggiungere la spada, il drago emette un *fulmine* che la colpisce. Questo incantesimo "carica" la spada in modo tale, che chiunque cercasse di avvicinarsi ad essa o di oltrepassarla, verrebbe immediatamente colpito da un *fulmine* (4d6 punti-ferita). La spada si scarica dopo cinque tentativi. Il DM potrebbe lasciare ai personaggi la possibilità di arretrare in tempo e di evitare la scarica elettrica, concedendo una prova di Destrezza con punteggio dimezzato. Dominagon si è barricato dentro quella che sembra una fenditura della parete rocciosa, senza via d'uscita, al di là della spada. È impossibile arrivare al covo senza oltrepassare o aggirare la spada, a meno che non si attraversi la solida roccia.

Dominagon è furioso per il furto del suo tesoro; inoltre, crede che i PG ne siano i responsabili. Il drago non attacca senza essere provocato, ma sfortunatamente, si lascia provocare facilmente. I PG possono tentare di parlamentare col drago, ma se Granito è presente, sarà impossibile seguire una via diplomatica. Parlare con il drago rende il gigante irrequieto; lui non può credere che i suoi soccorritori si stiano trattenendo dal massacrare questa malvagia creatura! Come conseguenza, la frustrazione di Granito aumenta fino a provocare l'azione seguente, in un momento critico:

Il gigante di scaglia in avanti verso la spada, un fulmine deflagra tutto intorno a lui appena l'afferra. Urlando per il dolore, mentre le sue membra si contraggono per il colpo, Granito strappa la spada dal suolo e si getta in avanti per attaccare il drago. Brandendo la pesante lama in alto, sopra la testa, Granito colpisce in pieno il drago, che con i suoi splendidi artigli blu gli sfregia profondamente il petto. Il gigante cade a terra, mentre Dominagon si alza per schiacciarlo con entrambe le zampe.

Dei PG eroici, possono lanciarsi in avanti per difendere il loro compagno (che è ritornato nuovamente a 5 pf rispetto a quelli che aveva recuperato), diversamente, potrebbero restare fermi a guardare, lasciando che Granito muoia. In entrambe i casi, il drago resta gravemente ferito (i suoi pf totali sono dimezzati). Se ciò accade, il combattimento finale col drago è divenuto ora, per i PG, molto più semplice.

Capitolo 2: Un Duro Lavoro per una Misera Paga

L'unico modo per ottenere da Dominagon la moneta d'argento, è quello di portargliela via e, siccome il drago è rimasto profondamente turbato dalla perdita del suo tesoro, non sarà disposto a staccarsi nemmeno da una sola moneta—per di più una moneta magica.

Dominagon: CA -4; DV 18****; pf 100; N° ATT. fino a 6 (a scelta fra 1 morso, 2 artigli, 2 calci, 2 ali e 1 coda); F 3d10+8 (morso)/1d10+3 (tutti gli altri); MV 45 (15) m; AS +4 sul tiro per colpire, soffio (rettilineo 60x1,5 m), picchiata, sospensione, stritolamento; DS; TS G36; AM N; THAC0 6; PX 8.900; (vedi pag 31 del *Libro del Master, Set Companion*).

Incantesimi:

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

2° livello: *creazione spettrale, ESP, individuazione di un oggetto, invisibilità, ragnatela*

3° livello: *blocca persona, dissolvi magie, fulmine magico, palla di fuoco, protezione da proiettili normali*

4° livello: *autometamorfosi, confusione, porta dimensionale, terreno illusorio*

Se Granito non è con il gruppo, i PG possono continuare l'approccio diplomatico e, in questo caso, Dominagon chiederà un prezzo scandaloso in cambio della moneta (più di 200.000 mo). Questa somma potrebbe essere fuori dalla portata dei PG, costringendoli così a far ricorso a una tattica alternativa. Se

i PG offriranno a Dominagon qualcuno o anche tutti i loro oggetti magici, il drago li accetterà, ma ugualmente non si separerà dalla moneta. Ne consegue che l'unico modo per recuperare la moneta d'argento è quello di sconfiggere o sottomettere il drago. Naturalmente, Dominagon non cercherà di dimostrare di essere più forte di quello che è con azioni assurde.

Una volta che il drago si sia reso conto della risolutezza del gruppo, (appena i PG iniziano a preparare incantesimi di alto livello o ad impugnare armi) si ritirerà in una fenditura della roccia, portando con sé la moneta, raggiungendo una caverna ancora più distante attraverso la quale potrà fuggire. La parte superiore di questa caverna è infatti crollata, lasciando così un'apertura verso l'alto.

Prima che gli inseguitori possano giungere nella stanza, Dominagon lancia una *porta dimensionale* e appare oltre un boschetto di alberi che si trova a 60 metri di distanza. Là, in vista dell'apertura della caverna, il drago lancia una *creazione spettrale* di sé stesso che sta volando nella direzione opposta. Se i giocatori si lasciano ingannare da questa illusione, perdono la moneta d'argento—almeno per il momento. (Dominagon alla fine dovrà pur tornare nel suo covolo).

Qualunque sia la conclusione, Granito si rifiuterà di seguire i PG nella loro missione. Il gigante deve catturare il drago, finire il lavoro e tornare con la testa del drago per poter riscuotere il compenso. Se Dominagon è riuscito a scappare, il gigante dissuaderà i PG dall'aiutarlo nella ricerca del drago dicendo: "Voi avete qualcosa di più importante da fare!"

La Moneta

Date ai giocatori la moneta ritagliata, dopo che i loro personaggi avranno sconfitto il drago. Se non vogliono utilizzare le monete ritagliate, leggete loro quanto segue:

La moneta è un piccolo pezzo d'argento finemente lavorato. Su un lato mostra il profilo di un uomo giovane dalla fronte alta, nobili lineamenti, folti capelli e con una vago sorriso. Sul rovescio della moneta è raffigurato un drago che, dalle proporzioni, sembra molto giovane, quasi un cucciolo

La moneta d'argento dona a chi la possiede la capacità di cambiare forma, in pratica può effettuare un *autometamorfosi* (come per l'incantesimo dei maghi) 3 volte al giorno, per la durata di circa 1 ora per ogni volta. Il PG può assumere una forma più piccola o più leggera di sé stesso, ma non più grande o più pesante. Il PG non può acquisire nessuna delle abilità speciali della nuova forma, eccetto quelle naturali: per esempio, se il PG si trasforma in un corvo potrà volare, ma se diventa un gorgone non sarà in grado di pietrificare nessuno.

Questa moneta è stata fatta dal Mago Saybrook, un tipo corpulento, allegro e chiassoso, la cui grande energia ed i modi aggressivi nascondono la sua vasta conoscenza con cui ha ottenuto grandi risultati nello studio della magia. Il PG che conserverà la moneta di Saybrook, diventerà impetuoso, presuntuoso e pronto a sfidare chiunque metta in dubbio le sue capacità.



2. La Moneta di Electrum

La moneta di rame vi ha condotto ad un basso dirupo, ai piedi del quale si trovano degli alberi rinsecchiti. Ad un'altezza di circa 6 metri si trova, su un'ampia sporgenza, l'apertura di una caverna. Dal bordo della sporgenza si vede penzolare la carcassa di un cervo, più in basso, brandelli di pelliccia sono impigliati nei rami degli alberi, insieme a lunghe penne marroni. Dall'interno della caverna sentite arrivare una voce bassa e roca, che modula dei suoni simili ad una melodica filastrocca.

Questo è il piccolo nascondiglio di una coppia di sfingi e dei loro cuccioli. Il maschio gioca con i piccoli appena dentro la caverna, sono lo sguardo vigile della femmina. Uno dei cuccioli sta giocherellando con una grossa moneta di electrum e, a parte questa, non si vedono altri tesori nella tana.

Appena vedono i PG, le due sfingi balzano in avanti per difendere i loro piccoli. Il maschio, un grosso esemplare di nome Demosthenes, ruggisce minaccioso, mentre la femmina (di nome Neria) avvicina a sé i cuccioli in fondo alla piccola caverna. Se entrambi i genitori vengono attaccati, il maschio ruggisce (i PG che si trovano entro 18 metri devono superare un tiro salvezza contro Incantesimi con penalità -4, per non cedere alla *paura* e fuggire per 1d6 turni e un altro contro Paralisi, sempre con penalità -4, per non essere anche storditi per 1d6 round; i PG che invece si trovano entro 3 metri, oltre agli effetti appena descritti, subiscono anche 6d6 punti-ferita e restano sordi per 1d10 turni), la femmina lancia una *barriera* all'entrata della caverna ed entrambe le sfingi combattono fino alla morte (non è necessario fare dei controlli sul morale). Se i PG sono amichevoli, non fanno movimenti aggressivi, e si mantengono lontani dai piccoli, le sfingi alla fine si calmeranno.

Le sfingi non hanno bisogno della moneta di electrum, ma Demosthenes non la cederà di sua spontanea volontà, perché è piuttosto preoccupato per l'immediata sopravvivenza, ora che tutta la selvaggina viva è sparita. Potrebbe infatti offrire la moneta in cambio di carne fresca (che i PG non possono procurare) o di protezione per un certo periodo (che essi non possono offrire). Non di meno, ai PG dovrebbe essere data la possibilità di contrattare a lungo, anche se il risultato finale è già stato determinato. In realtà la contrattazione iniziale è solo un pretesto; quando Demosthenes sente che i PG non sono più un pericolo, propone di cedergli la moneta, purché riescano a risolvere il seguente enigma:

Una fanciulla cammina sul pendio di un colle coperto di bianchi fiori, solleva un velo nero per mostrare il suo viso, poi lo abbassa di nuovo. Chi è la fanciulla?

Risposta dell'enigma: La fanciulla è la Luna ed il fianco della collina è il ciclo di notte, mentre i fiori sono le stelle. Il velo sollevato e riabbassato rappresenta le fasi lunari.

Qualora i giocatori non dovessero risolvere l'enigma, il DM potrà chiedere ai PG di fare una prova di Intelligenza, se il tiro riesce, i PG risolvono l'enigma. Come alternativa Demosthenes

potrebbe sfidare i PG a proporgli un enigma in risposta. Se l'enigma gli sembrerà interessante, Demosthenes cederà la moneta ai PG; se invece lo troverà banale, egli si terrà la moneta e i PG dovranno combattere per ottenerla. Se i due genitori vengono uccisi e un PG entra nella grotta, i due cuccioli scapperanno via con la moneta attraverso un piccolo cunicolo, situato in fondo alla caverna, che sbocca ai piedi della rupe. I cuccioli sono ancora troppo piccoli per poter volare, ma si muovono sul terreno, alla velocità di 36 m (12 m) per round e, poiché le giovani sfingi non sono in grado di ruggire o di ferire, non dovrebbe essere necessario ucciderle. Se, per qualunque motivo, un PG dovesse uccidere i due cuccioli, non guadagnerà alcun PX.

Sfinge (maschio): CA 0; DV 12****; pf 65; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 3d6 (x2)/2d8; MV 45 (15) m, Vo 108 (36) m; AS ruggito (2 v/g, causa *paura* che fa fuggire e/o stordisce e/o ferisce e assorda), incantesimi da mago, penalità -4 sui tiri salvezza dovuti ai suoi incantesimi e al ruggito; DS immune a incantesimi inferiori al 4° livello, colpito solo da armi magiche; TS G24; AM N; THAC0 9; PX 5.625; (vedi *Libro del DM, Set Master*).

Incantesimi:

- 1° livello: *charme, dardo incantato, luce magica, scudo magico*
- 2° livello: *immagini illusorie, individuazione dell'invisibile, invisibilità, ragnatela*
- 3° livello: *blocca persona, palla di fuoco, protezione da proiettili normali, velocità*
- 4° livello: *confusione, muro di fuoco, porta dimensionale*
- 5° livello: *muro di pietra, nube mortale*
- 6° livello: *incantesimo della morte*

Sfinge (femmina): CA 0; DV 12****; pf 60; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 3d6 (x2)/2d8; MV 45 (15) m, Vo 108 (36) m; AS ruggito (2 v/g, causa *paura* che fa fuggire e/o stordisce e/o ferisce e assorda), incantesimi clericali, penalità -4 sui tiri salvezza dovuti ai suoi incantesimi e al ruggito; DS immune a incantesimi inferiori al 4° livello, colpito solo da armi magiche; TS G24; AM N; THAC0 9; PX 5.625; (vedi *Libro del DM, Set Master*).

Incantesimi:

- 1° livello: *cura ferite leggere, luce magica, protezione dal male, scaccia paura*
- 2° livello: *blocca persone, individuazione dell'allineamento, parlare con gli animali, resistenza al fuoco*
- 3° livello: *cura malattie, incantesimo del colpire, individuazione degli oggetti, scaccia maledizioni*
- 4° livello: *creazione dell'acqua, cura ferite gravi, dissolvi magie*
- 5° livello: *distruzione del male, resurrezione*
- 6° livello: *barriera*

Dovrebbe essere abbastanza facile prendere la moneta senza spargimento di sangue.

Nessuna delle due sfingi si unirà al gruppo per partecipare all'avventura tuttavia Demosthenes potrebbe diventare molto cordiale ed "aiutare" il gruppo con dei consigli. Tenete presente, però, che nessuno di questi consigli dovrà essere utile!

Capitolo 2: Un Duro Lavoro per una Misera Paga

La Moneta

Come in precedenza, date ai giocatori la moneta di electrum ritagliata (color ottone), oppure leggete loro ciò che segue:

Questa è una grande moneta di electrum di eccellente fattura, su di un lato c'è l'immagine di una donna anziana dallo sguardo vigile ed il mento prominente, i capelli sono raccolti all'indietro in una stretta crocchia. Il rovescio della moneta mostra la sagoma di una città e una massima, scritta in un linguaggio che non siete in grado di comprendere.

La città è Solius e la scritta dice: "Niente è come sembra". Chi possiede la moneta di electrum può lanciare un certo numero di illusioni mentali molto realistiche - immagini apparenti che sembrano reali per i sensi di chi le guarda. Colui che le osserva deve superare una prova di Intelligenza, per riuscire a capire che ciò che vede è solo un'illusione. L'immagine illusoria non può essere più grande del PG che lo produce e non ha alcun effetto sulle cose reali.

Il numero delle illusioni dipende dal numero degli spettatori. Lo moneta può ingannare un dato individuo solo una volta al giorno con una sola illusione. Chi lancia l'illusione può specificare quale persona o quali mostri potranno vederla contemporaneamente e quale tipo di illusione. Per esempio, il possessore della moneta potrebbe ordinare che il capo di una banda di briganti veda avvicinarsi uno sceriffo, mentre i suoi compagni vedono qualcosa di diverso, come un gatto che fugge, indistinto, simile ad una nuvoletta allungata. Il possessore vede e controlla sempre tutte le illusioni che colpiscono le sue vittime.

La moneta di electrum è stata creata da Kendall, la più anziana e la più abile dei Maghi Sovrani. Sebbene sia assolutamente onesta, Kendall non si fa scrupoli a ridimensionare la presunzione di un rivale con un innocuo scherzo e colpisce con ironico scetticismo chiunque si prenda troppo sul serio. Fondamentalmente Kendall è una seccatrice e il PG che possiede la sua moneta dovrebbe avere lo stesso comportamento.

3. La Moneta d'Oro

Nota per il DM: Questo incontro si collega al successivo, perciò fate in modo che l'altro non si verifichi prima di questo.

Mesi fa, un avventuriero usò una *pozione per respirare sott'acqua*, in modo da potersi immergere e raggiungere il fondale di un grande lago, nella speranza di trovare un tesoro sommerso.

L'avventuriero trovò una cassa di monete, ma, prima di riuscire a recuperarla, fu assalito da un banco di pesci diavolo. Torturato dai loro incantesimi malvagi, in poco tempo l'avventuriero morì e ora la sua anima indugia sulla superficie del lago, continuando a infestare la massa d'acqua.

Ancora ammaliato dall'oro, lo spettro afferrò la moneta incantata e la scagliò vicino al lago. I PG non potranno sperare di avere la fortuna di ottenere la moneta al primo incontro con l'anima, ma se troveranno il corpo dell'avventuriero e gli daranno degna sepoltura, nel prossimo incontro, potranno ritornare qui e dare pace al sudario in cambio della moneta.

Vi trovate davanti a un grande lago stagnante, delle canne emergono dalla superficie melmosa, ma tutte le zanzare sono sparite, come pure tutti gli animali che solitamente vivono negli stagni. L'unico cenno di movimento è un leggero tremolio sulla superficie dell'acqua a circa 6 metri dalla riva. Il tremolio prende la forma di un'immagine spettrale: un uomo pallido, bagnato fradicio, con indosso solo un perizoma, avvolto da alghe marine con una dozzina di ferite sanguinanti. L'uomo tiene stretto sotto un braccio un piccolo cofanetto di legno e, con sguardo ossessionato, muovendo le livide labbra senza emettere suoni, scandisce: "Tutte le mie ricchezze per una boccata d'aria".

Se un chierico tenta di scacciare o di distruggere quest'anima persa, il DM farà un tiro salvezza in segreto per il sudario, ma indipendentemente dal risultato, il tentativo del chierico non avrà effetto. In ogni caso l'anima persa resterà il tempo necessario per dare un'importante informazione.

Lo scrigno di legno è vuoto; il suo contenuto è scomparso insieme alla città e l'unico oggetto rimasto in possesso dell'anima persa è la moneta. La serratura corrosa dello scrigno è chiusa, ma il legno marcio è talmente fragile che può essere spaccato facilmente.

I PG potrebbero convincere l'anima persa ad aiutarli, promettendogli solennemente di "dargli aria". (Ricordate che l'anima non è in grado di parlare, può solamente aver l'intenzione di comunicare, esprimendo le parole con il movimento della bocca, senza emettere suoni). Se necessario, spiegate ai PG che l'anima persa desidera che il suo corpo venga seppellito nella terra. Inoltre, l'anima persa mima con le labbra le parole "corallo", "manta" e "pericolo", indicando un punto nell'acqua con il dito emaciato e gocciolante.

Se i PG decidessero di attaccare l'anima persa, questa scomparirà rifugiandosi nel Piano Etereo, portando con sé la moneta. Se questo dovesse accadere, i PG non avranno altra occasione di prendere la moneta fino a quando l'anima persa non ritornerà, quindi, se ne occuperanno quando la incontreranno di nuovo.

Sudario: CA -2; DV 14****; pf 80; N° ATT. tocco/sguardo; F invecchiamento/paralisi; MV 27 (9) m; AS rete ectoplasmatica, giara magica; DS colpite solo da armi magiche +2 o più, immune a tutti gli incantesimi tranne quelli che colpiscono il male, TS su scacciare con risultato "D"; TS speciale; AM N; THAC0 8; PX 5.150; (vedi pag 28 del *Libro del Master, Set Companion*).

La Moneta

Se non avete la moneta d'oro ritagliata da dare ai personaggi, leggete ciò che segue.

Questa moneta d'oro è leggermente annerita, ma ben conservata. Il ritratto su di un alto rappresenta un uomo con pochi capelli, le gote grassocce, le palpebre pesanti ed un'espressione malinconica. Sul rovescio è raffigurata una costruzione grandiosa che assomiglia ad una cripta ed una sentenza scritta in una lingua che non conoscete.

La cripta è la dimora di Jacaine, un mausoleo che si trova a Solius (i PG lo incontreranno una volta arrivati a Eloysia). La massima recita: "Tieni in considerazione il tempo".

Colui che possiede la moneta d'oro acquisisce il potere di creare pozioni magiche. La moneta può toccare o essere immersa in una piccola quantità di liquido 3 volte al giorno. Il liquido viene istantaneamente trasformato in una pozione, in base alla necessità del possessore. Se ne può trasformare solo il dosaggio previsto per una pozione alla volta, quantità superiori di acqua o altro, diluirebbero soltanto gli effetti.

La moneta d'or è stata creata dal potente Mago Jacaine, il più pessimista dei Maghi Sovrani. Morbosamente ossessionato dalla morte (è rimasto finora deluso nella sua ricerca per l'immortalità) Jacaine a volte si abbandona a discorsi catastrofici. Il giocatore che possiede questa moneta dovrebbe comportarsi nello stesso modo.

4. La Moneta di Platino

Nota per il DM: Prima che si svolga questo incontro, assicuratevi che i giocatori abbiano già incontrato l'anima persa in quello precedente.

L'acqua del lago è stagnante ed emana un cattivo odore. La moneta che i PG stanno cercando si trova sott'acqua, in profondità, secondo le indicazioni della moneta di rame. Leggete il seguente paragrafo quando i PG si immergeranno nel lago:

L'acqua è fetida e torbida. Potete notare alcune piante striminzite e dei massi coperti da uno strato di melma. La traccia che seguite per arrivare alla moneta vi conduce più in profondità e la luce che filtra dalla superficie si fa gradualmente più debole. Mentre scendete nell'oscurità, vedete qualcosa di simile a una larga barriera corallina e delle sagome piatte, simili a dischi, che stanno nuotando sul fondo, verso di essa.

Ogni sagoma è nera, con due occhi rossi che si notano a fatica, situati nella parte anteriore, e una lunga coda.

Questi esseri sono pesci diavolo. Il DM può descriverli come mante (vedi *Set Companion*) se i PG hanno una certa familiarità con le creature dell'oceano.

Qualora i PG mostrassero delle perplessità riguardo l'esistenza di una barriera corallina in una massa di acqua dolce, spiegate loro che la barriera emana un lieve bagliore magico o che, in realtà, è stata costruita dai pesci diavolo chierici nel corso di alcuni secoli.

La magia dei Maghi Sovrani ha impedito ai pesci diavolo di scomparire, proprio come tutti gli altri mostri che proteggono le monete. Il percorso indicato dalla moneta di rame conduce verso la barriera. I PG possono anche seguire uno di questi pesci diavolo, ma a questa profondità, l'oscurità avvolge tutto. A meno che i PG non abbiano una fonte di luce, applicate le solite penalità alla visione e al movimento nel buio, mentre i pesci diavolo non subiscono penalità.

I pesci diavolo dovrebbero raggiungere la barriera prima che i PG possano attaccare. Se i PG si lanciano all'inseguimento, leggete quel che segue:

La barriera corallina è scavata in modo da formare una stanza ovale, aperta in corrispondenza di un'ampia estremità e molto scura verso l'estremità opposta. Le formazioni di corallo magico spuntano ovunque dalle pareti.

Il primo segno che cattura la vostra attenzione è un bagliore bianco argenteo nell'oscurità. Ad un più attento esame sembra essere una moneta di platino che giace su di un altare in pietra appena abbozzato, in parte ricoperto di corallo. Gli strani pesci sono disposti a semicerchio davanti all'altare, evidentemente impegnati in una qualche specie di abominevole rito.

Il lago è abitato da un gruppo di 75 pesci diavolo accolti, c'è anche un gruppo a parte di pesci diavolo di alto livello (un sacerdote, un curato, un vescovo, un patriarca e una matriarca). Infine c'è un patriarca vampiro, il quale non è ancora giunto per questa cerimonia, ma apparirà presto. Tutti questi pesci diavolo di livello superiore lanciano incantesimi clericali, ma è impossibile distinguere gli accolti da coloro che lanciano gli incantesimi.

Mentre si avvicinano velocemente all'altare, i personaggi mettono automaticamente in stato di allarme i pesci diavolo. Prima che i PG possano a loro volta lanciare degli incantesimi o tentare di scacciare i pesci diavolo, le creature si muovono sbattendo le loro code contro le formazioni di corallo.

I coralli, quando vengono colpiti, producono delle terribili vibrazioni nella stanza; il frastuono prodotto rimbomba terribilmente, impedendo ai PG di pensare o di impegnarsi in un combattimento diretto, rendendo impossibile pronunciare incantesimi di qualunque tipo. Durante il frastuono, persino l'attacco a distanza risulta molto difficile. I pesci diavolo sono del tutto immuni al rumore. Dodici pesci diavolo accolti sbattono contro il corallo prima che inizi il combattimento; per ogni coppia di pesci diavolo che colpisce il corallo in un dato round, i PG subiscono una penalità di -1 sui tiri per colpire (quindi, all'inizio del combattimento, gli attacchi dei PG subiranno una penalità totale di -6).

I giocatori possono ridurre questa penalità colpendo ed uccidendo il pesce che produce il rumore. Ogni volta che due accolti vengono sconfitti si riduce di un punto la penalità dell'attacco; anche distruggendo il corallo si annulla la penalità, ma ciò è piuttosto difficile, perché il corallo ha una protezione magica. Attribuite al corallo un tiro salvezza di 8 contro danno fisico o magico e, se il tiro fallisce, una sponda di corallo viene frantumata ed abbattuta, riducendo di la penalità dei PG. Dopo aver distrutto le 6 sponde di corallo, la camera è totalmente demolita.

Durante il combattimento, i pesci diavolo in grado di fare incantesimi lanciano *tenebre persistenti*, *incantesimo del terrore*, *silenzio nel raggio di 4,5 m* (contro maghi e chierici), varie *maledizioni* (che impongono -2 di penalità ai tiri salvezza dei PG), *infliggi malattie*, *infliggi ferite gravi*, *incantesimo creaveleni*, *dito della morte* e altri incantesimi d'attacco. Naturalmente, i PG non dovrebbero avere difficoltà nell'effettuare con successo i loro tiri salvezza contro questi attacchi, ma non si può mai sapere quando un giocatore otterrà un risultato di 1.

Il patriarca vampiro non arriverà finché non siano trascorsi 2 round di combattimento (questo significa che tutti i tentativi

Capitolo 2: Un Duro Lavoro per una Misera Paga

di scacciare i pesci diavolo prima dell'arrivo del vampiro patriarca saranno inutili). Il vampiro evita per quanto possibile il contatto diretto, preferendo incantesimi aggressivi invece del risucchio d'energia vitale. Il DM dovrebbe evitare i risucchi di energia vitale tranne che in casi estremi, perché causano sbilanciamento in un gruppo di PG. Il pesce diavolo matriarca usa l'incantesimo *cura* sul vampiro patriarca qualora il combattimento lo portasse vicino alla morte.

Pesce diavolo, accolito (75): CA 6; DV 1; pf 6 (ognuno); N° ATT. 2; F 1/1; MV Nu 36 (12) m; TS C1; AM C; THAC0 19; PX 10 (ognuno).

Pesce diavolo, sacerdote: CA 6; DV 2*; pf 12; N° ATT. 2; F 1/1; MV Nu 36 (12) m; AS/DS incantesimi clericali; TS C2; AM C; THAC0 18; PX 25.

Incantesimi:

1° livello: *incantesimo del terrore, infliggi ferite leggere*

Pesce diavolo, curato: CA 6; DV 3*; pf 18; N° ATT. 2; F 1/1; MV Nu 36 (12) m; AS/DS incantesimi clericali; TS C3; AM C; THAC0 17; PX 50.

Incantesimi:

1° livello: *infliggi ferite leggere, tenebre magiche*

2° livello: *individuazione dell'allineamento, silenzio nel raggio di 4,5 m*

Pesce diavolo, vescovo: CA 6; DV 4*; pf 24; N° ATT. 2; F 1/1; MV Nu 36 (12) m; AS/DS incantesimi clericali; TS C4; AM C; THAC0 16; PX 175.

Incantesimi:

1° livello: *incantesimo del terrore, infliggi ferite leggere, tenebre magiche,*

2° livello: *blocca persone, silenzio nel raggio di 4,5 m*

3° livello: *tenebre persistenti, infliggi malattie*

Pesce diavolo, patriarca: CA 6; DV 5*; pf 30; N° ATT. 2; F 1d4/1d6; MV Nu 36 (12) m; AS/DS incantesimi clericali; TS C5; AM C; THAC0 14; PX 425; (vedi *Libro del DM, Set Master*).

Incantesimi:

1° livello: *incantesimo del terrore, individuazione del magico, resistenza al freddo*

2° livello: *blocca persone, individuazione dell'allineamento, maledizione*

3° livello: *infliggi malattie, infliggi maledizione, tenebre persistenti*

4° livello: *infliggi ferite gravi, incantesimi creaveleni*

Pesce diavolo, matriarca: CA 6; DV 6***; pf 36; N° ATT. 2; F 1d4/1d6; MV Nu 36 (12) m; AS/DS incantesimi clericali; TS C6; AM C; THAC0 14; PX 950; (vedi *Libro del DM, Set Master*).

Incantesimi:

1° livello: *infliggi ferite leggere, incantesimo del terrore, individuazione del magico, tenebre magiche*

2° livello: *blocca persone, scopritrappole, individuazione dell'allineamento, silenzio nel raggio di 4,5 m*

3° livello: *infliggi malattie, infliggi maledizione, parlare con i morti, tenebre persistenti*

4° livello: *dissolvi magie, infliggi ferite gravi, incantesimo creaveleni*

5° livello: *comunicazione con gli dei, dito della morte*

6° livello: *incantesimo del ritorno*

Pesce diavolo, patriarca vampiro: CA 6; DV 5+3***; pf 40; N° ATT. 2; F 1d4/1d6; MV Nu 36 (12) m; AS incantesimi clericali, doppio risucchio di energia, sguardo (*charme*); DS colpito solo da armi magiche o d'argento, rigenerazione (3pf/r), incantesimi clericali; TS C6; AM C; THAC0 14; PX 750; (vedi *Libro del DM, Set Master*).

Incantesimi:

1° livello: *infliggi ferite leggere, incantesimo del terrore, individuazione del magico*

2° livello: *blocca persone, individuazione dell'allineamento, silenzio nel raggio di 4,5 m, tenebre persistenti*

3° livello: *infliggi malattie, infliggi maledizione, parlare con i morti, tenebre persistenti*

4° livello: *infliggi ferite gravi, dissolvi magie*

5° livello: *incantesimo del comando*

I pesci accolti scappano in tutte le direzioni se la metà di loro muore oppure se vengono uccisi i capi che lanciano incantesimi. Se i giocatori sono in difficoltà nel tentativo di sconfiggere i pesci diavolo, riferite loro che l'acqua è resa torbida dal sangue copioso delle loro ferite: questo porta i pesci diavolo ad aumentare l'impeto dell'attacco. Come gli squali, nella loro grande voracità, i pesci diavolo si attaccano anche l'un l'altro, e questo ridurrà alquanto il loro numero (anche se potrebbe ridursi pure il numero dei PG se non saranno prudenti).

Sulla pietra dell'altare sono scolpite delle strane rune magiche che servono ad attivare un incantesimo di *cancello*, usato dal pesce diavolo matriarca per viaggiare verso il Piano Elementale dell'Acqua. I PG possono sfruttare l'incantesimo per giungere in Eloysia, come possibile impiego nel caso in cui avessero difficoltà a completare questa sezione. La moneta di rame informa i PG che un mago può scegliere il piano di destinazione pronunciando uno dei motti sulle monete.

Nell'oscurità, i PG scorgono il corpo dell'avventuriero, penzolante al di sopra dell'altare, nella cui anima si sono imbattuti nel precedente incontro. Il cadavere gonfio che trattiene uno scrigno di legno è stato coperto con alghe marine da un pesce diavolo, forse come tremenda caricatura di un abbigliamento ornamentale. Anche il tesoro dello scrigno (300 mr), è scomparso come tutti gli altri che erano nella zona dell'incantesimo.

I PG potranno liberare questo corpo solo dopo aver sconfitto i pesci diavolo. Dando una degna sepoltura ai suoi resti mortali, potranno donare pace all'anima persa che, per questo, li ricompenserà con la moneta d'oro prima di sparire per sempre.

La Moneta

A questo punto dovrete consegnare ai PG la moneta di platino ritagliata oppure potete leggere ciò che segue:

Questa è una grossa moneta di platino ed è ovviamente molto preziosa. La donna di profilo, disegnata su un lato, ha un'espressione solenne, simile a una regina o una nobildonna e sembra avere circa 45 anni. Sul rovescio c'è qualcosa che assomiglia ad un semplice blocco di pietra: forse una specie di altare.

L'altare rappresentato sulla moneta si trova in un tempio che i PG troveranno a Solius. La moneta di platino è opera della più potente Maga Sovrana: Dyan; essa possiede il più grande potere magico. Colui che possiede la moneta può controllare qualsiasi creatura (fino a 40 DV) per un giorno intero, sino allo scadere della mezzanotte successiva. Questo oggetto magico agisce come un artefatto che ha il potere di *controllo* (*Libro del DM, Set Master*), con la differenza che può controllare solo una creatura alla volta. La vittima può provare un tiro salvezza contro Incantesimi per evitare il *controllo*, ma il possessore potrà continuare a provare 1 volta per round, se il primo tentativo dovesse fallire. Inoltre, il possessore deve essere in grado di vedere la propria vittima per controllarne le azioni. La vittima controllata non può essere forzata ad uccidersi, inoltre, il possessore non è in grado di combattere né di pronunciare incantesimi mentre sta controllando qualcuno. Il movimento è permesso, ma alla metà della normale velocità.

La moneta di platino è stata creata da Dyan, che si ritiene non tanto il capo dei Maghi Sovrani, quanto piuttosto "la prima fra eguali". La sua apparente giovinezza nasconde secoli di studio approfondito della magia. Sebbene sia saggia e fondamentalmente compassionevole, Dyan ha una vena di superbia o, per usare un eufemismo, ha una enorme fiducia in sé stessa. Il giocatore che possiede questa moneta dovrebbe essere pronto ad attaccare qualunque nemico, a trattare ogni nobile come suo pari e non dovrebbe tollerare di essere aggirato da qualcuno.

Eventi Casuali

È fondamentale, in tutte le avventure, garantire la libertà di azione dei giocatori e, anche se il DM vorrebbe che i giocatori trovassero tutte le monete, dovrebbe però far percepire costantemente un senso di timore di fallire nell'impresa a causa del continuo rischio di perderne una o due. Qui sono suggeriti alcuni eventi casuali che, inseriti durante lo svolgimento dell'avventura a discrezione del DM, potrebbero trasmettere questa sensazione, ma si può liberamente improvvisarne degli altri in base alle necessità del gioco. In questo piano, però, non si possono fare incontri casuali con mostri erranti, dal momento che tutte le forme di vita sono state eliminate dalla zona per azione dell'incantesimo di Durhan.

A. Tempesta

Tra un incontro e l'altro potrebbe cominciare un tremendo temporale che costringerebbe le sfingi a ritirarsi nella loro tana innalzando una barriera, mentre Granito, il gigante, potrebbe morire per assideramento qualora i PG non lo raggiungessero in tempo. La turbolenza potrebbe rendere l'acqua del lago torbida di fango, permettendo ai pesci diavolo un attacco di sorpresa. Tali complicazioni dovrebbero durare per non più di un incontro.

B. La Notte

Sebbene possa sembrare causale, il sopraggiungere del crepuscolo verso la conclusione della ricerca potrebbe alterare l'esito di quello che è stato scelto come ultimo incontro. Ad esempio: Dominagon potrebbe scappare senza essere visto e le sfingi potrebbero essere addormentate, l'anima persa e i pesci diavolo potrebbero aumentare la loro forza durante la notte con incantesimi malvagi.

Cosa Succede se Perdono una Moneta

Prima di poter continuare l'avventura è tecnicamente necessario trovare tutte le monete. Se i giocatori dovessero avere delle difficoltà ad ottenere una o più monete, non lasciate che si scoraggino, ma fate in modo che anche solo quattro monete (o perfino tre) siano sufficienti per aprire il portale verso il piano dei Maghi. I PG possono inoltre raggiungere Eloysia attraversando il *cancello* posto sull'altare dei pesci diavolo.

Il DM può permettere inoltre che uno dei potenti mostri incontrati in precedenza aiuti i PG in una situazione particolarmente difficile. Per esempio, potrebbero convincere Demosthnes, la sfinge, a ruggire sopra la superficie dell'acqua dove si nascondono i pesci diavolo, ferendo così alcuni di questi esseri malvagi. (Naturalmente i PG dovranno risolvere un'altra serie di enigmi in cambio del favore.)

In ogni caso, i PX aggiudicati al termine dell'avventura, dovrebbero essere diminuiti tenendo conto dell'aiuto che i giocatori avranno ricevuto. Recuperare le monete dovrebbe essere il compito più arduo che i giocatori abbiano mai intrapreso per guadagnare 5 misere monete.

Capitolo 3: L'arrivo in Eloysia

Ambientazione

Il Piano Esterno di Eloysia è in qualche modo un'immagine contraria del Primo Piano: mentre il mondo dei PG è sospeso in un immenso vuoto di spazio all'esterno, il regno dei Maghi Sovrani è pressoché pieno di materia. Quintilioni di anni luce cubici di misterioso materiale semi-solido e grigio, chiamato *pleum*, riempiono l'intero piano.

Ovviamente le leggi fisiche di questo universo differiscono moltissimo da quelle del Primo Piano: varie forze agiscono in questo piano e fanno sì che il plenum non collassi.

In questa distesa deserta, però, sono presenti delle tasche di magia. Sparse qua e là attraverso il piano, simili a bolle di gas nell'acqua frizzante, vi sono alcune zone sferiche abitate. Qui è possibile la vita (forse migrata da altri pianeti). Ogni sfera è minuscola se paragonata al cosmo, separata da quelle vicine da distanze inconcepibilmente grandi. In termini terrestri, ognuna è grande come il nostro sistema solare, ospitando intere civiltà.

Descrizione Fisica

Eloysia è una colossale sfera cava piena di aria respirabile ed è illuminata da un piccolo sole posto al centro di essa. Attorno ad esso, migliaia di grandi isole rocciose ruotano seguendo orbite estremamente ampie—non traiettorie circolari come quelle degli asteroidi del nostro sistema solare, ma all'interno di involucri concentrici, come quelli degli elettroni che ruotano attorno al nucleo di un atomo.

Alcune isole sono praticamente delle particelle di polvere, essendo larghe appena 1 km, altre, invece, sono grandi come stati o nazioni. Ad intervalli di alcuni millenni, un frammento di plenum vicino alla superficie esterna della sfera, diventa solido per azione del calore del sole, poi si stacca e si dirige verso la zona più interna per unirsi alle orbite di altre isole.

Per quanto riguarda la forma tipica di un'isola, essa è paragonabile a quelle dei fiocchi di granturco. Queste isole sono di solito piatte, con occasionali rilievi e crinali ai margini. Considerando un fiocco di granturco delle dimensioni dello stato del Montana, potete rendere l'idea della grandezza di una tipica isola di Eloysia. La zona di un'isola rivolta verso l'interno del sistema è sempre illuminata dal sole, infatti, gli abitanti di tutte le isole vivono in una condizione di perenne mezzogiorno. La superficie opposta, separata dallo spessore di alcuni chilometri di roccia è buia e senza vita. Come per l'entroterra di ogni isola, chi può sapere quali creature vi dimorano?

Gli Involucri

Ci sono 3 involucri concentrici di isole attorno al sole di Eloysia, queste isole formano delle orbite molto simili a quelle degli elettroni che ruotano attorno al nucleo di un atomo.

L'involucro interno, distante poco più di 16.000 km dal sole, ha una temperatura troppo elevata per essere compatibile con la vita umana. Qui le rocce bruciate non hanno niente da offrire se non giacimenti di metallo fuso, che viene estratto, di quando in quando, dagli abitanti di Eloysia; inoltre, sono stati occasionalmente localizzati elementali del fuoco e strane creature aliene.

Alcune migliaia di chilometri più esternamente si trovano le isole con temperature più miti, destinate all'agricoltura. Questi rigogliosi e verdi mondi-fattoria producono il cibo necessario agli abitanti di Eloysia. I campi ed i vigneti sono irrigati da vasti e persistenti temporali che vagano tra gli involucri, sostenuti da complessi sistemi climatici e forze magiche.

L'involucro più esterno, a circa 3.200 km, al di là della zona agricola, contiene la maggior parte delle isole-regno di Eloysia. Qui vive la quasi totalità della popolazione, in una incredibile diversità di nazioni e culture. Tra queste c'è anche il dominio dei Maghi Sovrani e la magnifica città di Solius—o meglio, il luogo dove un tempo essa sorgeva.

La Situazione

In questa parte dell'avventura è necessario tenere presenti quattro nomi.

Eloysia è il nome dell'intero piano.

Trann e *Volde* sono due isole-regno di questo piano. I Maghi Sovrani governano Trann, che fu invaso da Durhan, il sovrano di Volde.

Solius è la capitale del regno di Trann, il centro urbano più grande di questa isola-regno, Durhan ne causò la sparizione e divelse la terra stessa sulla quale era collocata per impedire che fosse riportata in quel luogo. Se ciò accadesse, infatti, gli edifici crollerebbero per la mancanza del suolo sottostante. Questo appezamento di terra, il luogo dove sorgeva la città, è ora in grave pericolo.

I PG arrivano proprio in prossimità della zona, ora deserta, della città. Le monete in loro possesso non sono più magiche—ma non permettete ai giocatori di sprecarle, in qualche modo, hanno ancora un certo valore.

Nella zona vuota, sono rimasti alcuni edifici, le fortezze dei Maghi, che sono state protette da potenti incantesimi. All'interno delle costruzioni (e in qualche caso dai residenti) i PG apprendono del pericolo in cui si trovano i Maghi che Solius. Essi dovranno liberare i Maghi dall'infame prigionia prima che la città si schianti contro il sole e venga distrutta. Ogni visita ad un edificio dovrebbe essere risolta facendo un uso normale della moneta: spendendola, offrendola e così via. Se i PG non vogliono separarsi dalle monete, molti incontri potranno essere risolti anche senza di esse—ma in queste modo sarà tutto più difficile.

Dagli incontri all'interno degli edifici, i giocatori otterranno le informazioni e i mezzi utili per la discesa nei sotterranei alle stanze del tesoro di Solius, dove i Maghi sono tenuti prigionieri.

Una volta liberati, i Maghi avranno bisogno dell'aiuto dei PG per ripristinare e salvare Solius oltre che per recuperare e riconquistare il loro regno trascinato via da Durhan—ma tutto questo sarà descritto nella prossima sezione.

Limiti di Tempo

Mentre il sole si profila sempre più vicino a Solius, i PG sono sotto pressione per la mancanza di tempo che, infatti, è appena sufficiente per visitare tutti e cinque gli edifici e per liberare i Maghi dal sotterraneo, prima che la città colpisca il sole. Qualunque diversivo significherebbe dover rinunciare a visitare uno degli edifici oppure non riuscire a liberare i Maghi.

I tempi esatti degli imprevisti e la durata delle imprese, non sono stati definiti. Si consideri flessibile il limite di tempo, per adattarlo allo svolgimento del gioco. Quando i giocatori si stanno divertendo, stabilite i limiti del tempo in modo da permettere loro di continuare senza preoccupazione. Al contrario, quando i giocatori perdono tempo o giocano male, fate in modo che il sole appaia più grande o il terreno tremi, affinché ritornino sulla strada giusta.

Descrizione degli Incontri

1. L'Apertura del Portale

Quando i PG hanno recuperato l'ultima delle monete, quella di rame comunica al suo possessore il modo per aprire il portale dimensionale. Le monete devono essere collocate sul terreno in modo da formare un anello, con al centro uno spazio circolare di 2,5 cm di diametro. Dopo che i PG avranno fatto questo, leggete loro ciò che segue:

Mentre osservate le monete, esse iniziano a fare dei piccoli movimenti su loro stesse—ruotando un poco e sistemando le loro posizioni, poi, improvvisamente si sollevano in aria. Le monete formano ancora un anello, anche se ruotano attorno al centro vuoto, accelerando sempre di più e iniziano ad emettere scintille, oltre che un sibilo acuto. Nel centro dell'anello, vedete brillare una luce, dalla quale non riuscite a distogliere lo sguardo.

Le monete lentamente si separano ruotando ancora disposte ad anello e la luce centrale diventa più grande e luminosa.

La luce centrale è il portale dimensionale per Eloysia. Se i PG non vogliono entrare, saranno spinti a farlo dalla moneta di rame. Il passaggio attraverso il portale è innocuo, ma è a senso unico, infatti, i PG che lo varcheranno non potranno tornare indietro e neppure comunicare con quelli che sono ancora nel Primo Piano.

2. L'Apertura del Portale

Vi trovate in un'ampia distesa, molto simile a quella che avete appena lasciato. L'anello di monete ha smesso di ruotare e la luce è scomparsa; le monete sono cadute sul terreno e ora potete riprenderle.

Vedete erba alta ondeggiare alla fredda brezza e, nelle vicinanze, un laghetto con un isolotto al centro. In alto, splende un sole particolarmente luminoso, e tutto sembra abbastanza normale—ma appena i vostri occhi scrutano il cielo capite che c'è qualcosa di strano.

In alto, il cielo è grigio chiaro e sembra che si incurvi in basso oltre l'orizzonte, per poi tornare a risalire dall'altra parte. Avete la sensazione di essere vicino alla superficie interna di una gigantesca sfera, al centro della quale è sospeso un sole. Subito notate centinaia di enormi e piatti frammenti di roccia che, galleggiando, attraversano il cielo. Ciascun pezzo di roccia è verde sul lato esposto al sole e buio su quello opposto. Da quel che sembra, sono isole che fluttuano nell'aria.

Il laghetto in realtà assomiglia ad un ampio fossato che circonda un erto colle dalla cima piatta. Se questa collina, vedete alcuni grandi edifici, un'ampia zona centrale che sembra un cortile, ed un solco attorno alla collina che definisce il tracciato di quelle che, forse, dovevano essere le mura di un castello. Un portone in pietra con una saracinesca a grata è collocato dove dovrebbe trovarsi il vero portone del castello, ma non ci sono le mura attorno ad esso, c'è per l'appunto soltanto la saracinesca, posta là sull'apertura.

Davanti al fossato si trova un piccolo edificio in mattoni con aperture ad arco e un tetto ricoperto di assicelle. In giro non vedete alcun segno di vita.

Le monete, ora tornate delle normali dimensioni, hanno perso i loro poteri e sono comuni monete di questo regno. Che questo fatto venga spiegato adesso ai giocatori o quando i loro personaggi cercheranno di sfruttare uno dei precedenti poteri magici delle monete, dipende dallo stile di gioco del DM.

I PG possono camminare letteralmente all'estremità di questa isola e scrutare al di là, nel vuoto grigio. Vedono altre isole scintillanti alla luce del sole, negli involucri intermedi ed esterni. Il sole, al centro, genera una forza repulsiva che spinge i corpi più grandi lontano da lui, ed anche il plenum di confine genera una forza repulsiva simile, sebbene più debole. Più l'oggetto è grande e più la forza del sole agisce su di esso, al contrario, più l'oggetto è piccolo, minore è l'influenza del sole. È per questa ragione che le isole più piccole sono più vicine al sole. Quindi, se un PG scivolasse oltre il bordo dell'isola, ci sarebbe una caduta di oltre 1.600 km verso il sole centrale.

Gli edifici sono le roccaforti dei Maghi Sovrani. I PG si trovano in quello che una volta era il centro affollato di Solius. Ora, la città, la sua popolazione e il castello sono spariti, proprio come è accaduto alla città dei PG nel primo capitolo (un PG attento potrebbe giungere a questa conclusione attraverso una attenta osservazione e usando il ragionamento). Le dimore dei Maghi e la porta del castello erano protette da potenti incantesimi in grado di contrastare la magia che ha fatto sparire tutto.

Sono rimasti solo quattro edifici, chiaramente distinguibili sulla sponda opposta del fossato: una scultura in pietra a forma di drago, una gigantesca statua di sfinge (come la famosa Spinge Egizia), un edificio tetro che sembra un mausoleo e d un tempio collocato in fondo al cortile.

La struttura della città più vicina ai PG è la porta che trova di fronte al piccolo edificio di mattoni, sull'altro lato del fossato. Questo edificio ospita il pozzo dei desideri appartenuto a Warrick. Gli edifici visitati sono descritti in questo capitolo e illustrati nelle mappe allegate. Probabilmente i PG vorranno vedere per primo il pozzo: questo è l'Incontro A, che li condurrà dentro il castello. Il drago di pietra è l'Incontro B, la statua della sfinge di Kendall è l'Incontro C. Se i PG visitano il mausoleo di Jacaine, fate riferimento all'Incontro D e se vogliono vedere il tempio di Dyan, andata all'Incontro E. I PG potrebbero evitare di passare per il pozzo e trovare quindi un altro modo per attraversare il fossato; se così fosse, l'ordine in base al quale visiteranno gli edifici potrà essere modificato.

Una Corsa Contro il Tempo

Il luogo in cui si trovava la città di Solius sta andando inesorabilmente verso l'imminente distruzione, cominciata nell'involucro più esterno delle isole, cioè la regione dei centri urbani di Eloysia. Ora il frammento di terra si trova nell'involucro di mezzo (quello agricolo) e si sta spostando lentamente verso quello interno, in direzione del cuore del sole! Non c'è nulla che i PG possono fare in proposito; solamente i Maghi Sovrani potranno salvare il sito della città.

Probabilmente i giocatori decideranno di dirigersi verso un edificio. Solo dopo aver visitato una o due di queste strutture, si renderanno conto dell'incombente pericolo e della necessità di liberare i Maghi.

Ogni volta che i PG escono da un edificio, accennate al fatto che il sole è sempre più grande e più caldo, e che le isole fertili si stanno lentamente modificando in isole di rocce riarse. Ricordando ai giocatori il continuo avvicinarsi dell'isola al sole e la loro incapacità di impedirlo, il DM dovrebbe riuscire a suscitare la necessaria apprensione per mancanza di tempo.

3. Gli Edifici

I Maghi avevano stabilito dove sarebbero arrivate le cinque monete del Primo Piano. Ogni mostro raggiunto da una moneta (drago, sfinge, anima persa e pesce diavolo), era stato scelto per fornire un indizio che si riferisce alla roccaforte del Mago della corrispondente moneta. L'indizio potrebbe aiutare abili giocatori ad affrontare l'incontro nella roccaforte corrispondente.

Alcuni incontri negli edifici prevedono varie soluzioni e relative conseguenze. In ogni caso, la via più semplice richiede il normale utilizzo della moneta, ma non necessariamente del suo potere magico, come ad esempio comprare qualcosa o fare un'offerta; in questo modo, la moneta scompare e i PG raggiungono il loro scopo.

Ad ogni modo, se i PG non vogliono separarsi dalle loro monete (che non hanno più valore, almeno da un punto di vista magico), potranno ancora liberare i Maghi (anche se con maggiore difficoltà).

A. Il Pozzo dei Desideri

Questo piccolo edificio è l'unica struttura da questa parte del fossato. È una piccola costruzione in pietra con entrate ad arco su ogni parete e si trova esattamente dalla parte opposta della porta che è al di là del fossato. Attraverso l'entrata è possibile vedere un pozzo circolare in pietra. Il pozzo è formato da un muro alto fino alla cintola, costruito attorno ad un buco di 1,8 metri di diametro. Una semplice struttura in legno posta al di sopra del pozzo, riporta un simbolo dipinto. Essa raffigura l'immagine dell'uomo barbuto che si trova sulla moneta di rame, vi sono inoltre delle parole, scritte in un linguaggio che non conoscete. Una piccola cabina di legno e una sedia sono situate contro la parete al di là del pozzo, ma l'edificio è deserto.

L'edificio e il pozzo appartengono entrambi al Mago Sovrano Warrick. Il simbolo dice, nel linguaggio di Eloysia: "Desidera il bene del regno di Trann". La cabina e la sedia erano usate da una guardia (un veterano a riposo, impiegato in un'occupazione

poco impegnativa) che stava lì per impedire ai bambini di arrampicarsi sul pozzo, rispondere alle domande, spiegare alla gente come usare il pozzo, e così via. Con l'aggiunta di particolari, come un mela mangiata per metà o un libro degli ospiti aperto con a fianco una penna, il DM può rendere l'idea che si trovava qui, sia sparito improvvisamente.

L'azione ovvia da compiere è gettare nel pozzo la moneta di rame. In questo modo un PG può esprimere un *desiderio* per avere un'informazione o un aiuto. L'incantesimo di Warrick agisce solamente per il bene di Solius o di Trann, così un *desiderio* di interesse personale non dovrebbe venir considerato.

Comunque, in questa situazione, tutto ciò che può aiutare i PG a liberare i Maghi è certamente per il bene di Trann. Se qualcuno esprime un tale *desiderio*, appare dal pozzo una piccola e fragile sfera, piena di fumoso vapore verde. Questo è un particolare veleno che ha effetto solamente sui guardiani dei Maghi e sarà utile nella prossima sezione. Se il PG che la possiede è maldestro o viene a trovarsi in un combattimento prima di allora, potrebbe rompere la sfera, permettendo al gas di uscire in modo del tutto inefficace.

Avrà sicuramente effetto il desiderare di trovare una via di accesso al castello o per conoscere altre informazioni riguardanti la situazione. Si raccomanda al DM di rifiutare o modificare *desideri* che sbilancino un incontro o che siano inutili per lo svolgimento della storia. Il PG inoltre, riceve per magia delle informazioni che saranno di aiuto nell'incontro che sta per svolgersi. Fate notare che la moneta di rame continua a fornire delle spiegazioni, anche se è stata sacrificata nel pozzo.

Sentite una voce nella vostra mente—è quella dell'anziano mago raffigurato sulla moneta di rame. "Questo messaggio vi viene consegnato in tempi di grave emergenza, va al di là dei poteri del pozzo dire cosa sia sbagliato o cosa si debba fare.

"Andate in cerca di indizi nel castello, nelle dimore dei Maghi Sovrani. Il pericolo sarà molto grande se non riuscirete a trovare i Maghi; cercate senza paura nei sotterranei del castello.

"Ora potete entrare nel castello e parlare liberamente con i suoi abitanti. Fate tutto quello che potete per aiutare la nostra città, in questo momento di gran bisogno."

Improvvisamente, i PG acquistano la capacità di leggere il linguaggio sul simbolo; inoltre capiscono che potranno parlare con gli abitanti di Eloysia (quando ne incontreranno). Questo incantesimo durerà fino a quando i PG resteranno in Eloysia.

Gettando nel pozzo una moneta diversa da quella di rame, esso la rimanderà fuori. Se un PG poi scendesse all'interno del pozzo per riprendere la moneta di rame—il solerte PG—scoprirebbe che il fondo del pozzo, a circa 400 metri, è vuoto. Quando i PG sono pronti per lasciare il pozzo, sentono all'esterno un rumore di acqua che scorre. Nel fossato, un ponte d'acqua solidificata—non ghiaccio, bensì una zona magica limitata di acqua ancora liquida, ma abbastanza ferma da potervi camminare sopra—si è alzata come una grande protuberanza dalla superficie del fossato. L'acqua conduce direttamente alla porta del castello sulla collina.

Accennate ai giocatori che, mentre i PG camminano, notano che il sole sembra leggermente più grande e più luminoso

rispetto a quando sono arrivati. Questo è l'inizio del graduale intensificarsi del calore e della luminosità in questa sezione.

Quando i PG raggiungono l'isola, la saracinesca a grata si alza lentamente permettendo loro di entrare. Questa, normalmente, sarebbe l'unica via d'accesso per il castello, ma ora, chiunque può aggirarla, attraversando il segno del confine delle mura scomparse. Se i PG ignorano il pozzo, dovranno attraversare il fossato e raggiungere il castello senza usare il ponte liquido. Non c'è niente di pericoloso nell'acqua; tutti i guardiani sono spariti con la città. Altri incontri possono fornire le informazioni riportate sopra.

B. Il Drago Blu

Questo edificio dalla forma strana ha l'aspetto di un drago accovacciato sulle zampe. L'opera in pietra è sorprendentemente dettagliata. La testa del drago è sollevata in atteggiamento fiero; la bocca è aperta, ma è stata murata, mentre gli occhi sono scavati. Nel ventre del drago ci sono due larghe porte d'acciaio.

Una volta l'edificio era un grande drago blu, che in uno scontro titanico, il Mago Saybrook trasformò in pietra. Non volendo permettere che andasse in rovina, il Mago scavò l'interno del drago per farne il suo studio. La costruzione risulta magica all'individuazione, per via del potente incantesimo di protezione operato da Saybrook.

Ogni via d'accesso all'edificio—la porta nella pancia e i due occhi—è protetta da un *simbolo* di insolita ingegnosit . Esso agisce come un normale *simbolo: discordia* lanciato da un Mago di 36° livello, ma l'incantesimo ha effetto solo dopo 1 round dal passaggio della vittima attraverso il portale. Di conseguenza, il resto del gruppo ha il tempo di utilizzare la stessa entrata, ma rischia di subire lo stesso effetto!

Concedete ad ogni PG una prova di Intelligenza per scoprire il *simbolo*, perché è posto in modo da non dare nell'occhio sopra ogni entrata. Non dite ai giocatori per cosa stanno facendo la prova fino che non abbiano deciso di passare o no per l'entrata. I giocatori che falliscono la prova cadono preda dell'incantesimo e bisognerebbe informarli che i loro personaggi sono "circondati da nemici!" I PG sotto l'effetto del *simbolo* attaccano i loro compagni credendo di doversi difendere.

Per vincere l'effetto dell'incantesimo, un PG ha bisogno di un incantesimo *dissolvi magie* oppure di un incantesimo *guarigione*. Se richiesto, il DM può concedere un'altra prova di Intelligenza per permettere al PG di capire che il proprio comportamento è controllato e che è necessaria una cura magica. Una volta che i PG siano entrati (e abbiano smesso di combattere fra loro) leggete i prossimi due paragrafi a voce alta quando arrivano nella pancia del drago; leggete il paragrafo successivo se entrano attraverso gli occhi.

L'Entrata dal Ventre del Drago

Questa stanza ampia e di forma ovale, ha il soffitto a volta. Qui le pareti hanno dei lunghi rigonfiamenti verticali, simili a nervature. Ad intervalli regolari lungo una trave che attraversa per il senso della lunghezza tutto il soffitto, sono appesi dei lampadari. La trave assomiglia ad una colonna vertebrale. La simulazione dello scheletro di un drago è sorprendentemente realistica.

L'arredamento consiste in divani rivestiti in seta con grandi cuscini, pareti ricoperte di arazzi intessuti con disegni astratti, lampade con paralumi ornati di frange e un folto tappeto. La stanza appare molto lussuosa ed esotica

L'Entrata dagli Occhi del Drago

Questa piccola stanza ha il soffitto a volta costruito in pietra e il pavimento di legno. Gli occhi, incavati nella testa del drago, sono delle finestre che consentono una visuale suggestiva del fossato e del prato circostante. Qui non c'è nient'altro che un paio di lunghi tavoli di legno, uno scrittoio e alcune mensole.

Il ventre del drago contiene le stanze adibite ad abitazione e una lunga scala che sale attraverso il collo verso la testa, dove si trovano: lo studio del mago ed il suo laboratorio.

Gli appartamenti rivelano il gusto per il lusso, tipico di Saybrook. Gli arredi hanno un valore di 5.000 mo complessivamente. Questo potrebbe interessare i PG, qualora avessero intenzione di saccheggiare il luogo e portarsi in giro un mucchio di cuscini e arazzi per il resto dell'avventura. Non c'è nient'altro di interessante se non un famiglia del Mago, Popiel (vedi sotto), che i PG incontreranno qui se entreranno nell'edificio passando per lo studio.

Saybrook utilizza lo studio per le sue ricerche, sebbene porti con sé materiali in una *borsa conservante*, per evitare di essere derubato. All'interno di una cavità sotto le tavole del pavimento, posta in corrispondenza della gamba di un pesante tavolo, è nascosta una piccola scatola di legno. La scatola non sembra molto resistente, anche se in realtà il suo *lucchetto magico* (l'inverso di *porta magica*) di 36° livello, è praticamente indistruttibile, tuttavia, il famiglia di Saybrook può aprirla con un semplice colpetto. Nella scatola, avvolta in una preziosa stoffa imbottita, è custodita una piccola sfera di vetro, apparentemente senza valore. Essa è la chiave per il sotterraneo situato sotto le fondamenta del castello dove ora sono imprigionati i Maghi. La piccola sfera non ha alcun valore come tesoro.

L'unico altro oggetto interessante nello studio è un rotolo di carta abbandonato sullo scrittoio: una lettera non terminata di Saybrook indirizzata ad un amico di un'altra isola, in cui esprime la sua preoccupazione per alcune recenti manovre belliche di Durhan. La lettera, scritta a mano con grafia ferma e elegante, fa cenno ad un recente aumento del potere magico di Durhan e continua dicendo che finora i Maghi Sovrani non sono stati capaci di trovarne l'origine. La lettera termina con: "La nostra città, tutto il nostro regno, possono essere in grave...". Lo scritto finisce qui.

Capitolo 3: L'Arrivo in Eloysia

Da qualsiasi parte i PG entrino nella costruzione a forma di drago, presto noteranno un movimento furtivo. Qualcosa di piccolo si è nascosto dietro un mobile. Il movimento prosegue fino a quando i PG continuano a cercare e, alla fine, troveranno un drago femmina molto piccolo—Popiel, il famiglio di Saybrook. Lei è amichevole e sicuramente molto utile. Se i giocatori vedendo che è piccola, tenera e inoffensiva, potrebbero pensare di poterla uccidere subito. Popiel griderà “Pietà!” prima del loro attacco. Se i PG decidessero lo stesso di ucciderla, lasciateli fare; questo sarà per loro un grave errore. (Il DM può considerare in questo caso un cambiamento di allineamento per tutti coloro coinvolti).

Il famiglio assomiglia proprio a un drago blu di taglia normale, ma non è più grande di un palmo di mano. Popiel ha Intelligenza 9 e parla il linguaggio di Eloysia, è priva dei normali poteri magici di un drago e non possiede ancora il soffio come arma (eccetto una piccola scintilla o due, sufficienti a spaventare i PG). Comunque, lei può volare velocemente e con l'agilità di un colibrì, ha molte delle abilità di un ladro di 15° livello, eccetto Scassinare e Rimuovere Trappole.

Il comportamento di Popiel è generalmente cordiale, innocuo, frivolo e tanto leggiadro quanto i PG potranno sopportare. Adesso è preoccupata per le sventure che sono capitate alla città e ai suoi Maghi. Popiel può spiegare ai PG tutta la situazione presente, che essi potrebbero non aver ancora compreso fino in fondo.

Popiel considera i PG degli invasori, quindi, per prima cosa, essi dovranno guadagnarsi la sua fiducia offrendole un pegno, in segno di buona fede; la moneta d'argento andrà bene, come pure sarà gradito qualunque altro oggetto d'argento. Popiel può diventare una guida ed un'alleata preziosa per il gruppo, fornendo indizi di vitale importanza quando i giocatori non sapranno cosa fare e aiutandoli a superare ostacoli insidiosi (come per esempio, all'interno del sotterraneo del tesoro nella prossima sezione).

Quando interpretate il personaggio di Popiel, tenete presente che i suoi stati d'animo cambiano rapidamente, dalla gioia estatica per aver ottenuto un nuovo gioco al malumore per qualcosa che viene sentita come un'offesa e, poiché reagisce con battute di spirito alla personalità individuale di ogni PG, l'interpretazione dei personaggi sarà stimolata ulteriormente, aumentando così il divertimento.

Popiel: CA -4; DV 2*; pf 8; N° ATT. nessuno; F nessuna; MV Vo 108 (36) m; TS G2; AM N; THAC0 nessuna; PX nessuno.

Mentre i PG lasciano l'edificio a forma di drago, la luce del sole è diventata notevolmente più forte. Ora i giocatori dovrebbero iniziare a rendersi conto che la città è veramente in pericolo.

C. La Sfinge

La prossima costruzione è l'enorme statua di una sfinge coricata. Tra le zampe anteriori distese si trova l'entrata, apparentemente incustodita e libera da incantesimi, che conduce verso il basso.

Una sfinge non è per niente una casa ideale, ma per la Maga Sovrana Kendall, l'eccentricità è una virtù. L'abitazione di Kendall

a forma di sfinge, famosa in tutta Eloysia, è grande, sicura e esprime la sua forte identificazione con gli animali. Questo edificio rispecchia parte della sua indole—quella che si addice ad una maestra dell'illusione.

Naturalmente, niente qui è ciò che sembra, infatti, l'entrata non è incustodita, bensì è protetta da un incantesimo *connessione* che evoca un *terreno illusorio* quando un intruso tenta di entrare.

Il terreno illusorio è identico al territorio reale a circa 50 metri dalla sfinge; una vittima incauta potrebbe facilmente credere di essere stata *teletrasportata* di 50 metri! In questa illusione, la vittima vede la falsa immagine di una sfinge in lontananza. Se il PG cammina verso di essa, ad un certo punto esce dal raggio d'azione dell'incantesimo *terreno illusorio* e, così facendo, vede ciò che è reale, vale a dire, che la vera sfinge è 50 metri dietro di lui.

Con un po' di fortuna, siccome questo effetto è molto strano, per un po' di tempo i giocatori non dovrebbero sospettare nulla. Se il famiglio di Saybrook è con i PG, dirà loro la verità—dopo che si sarà divertita godendosi la perplessità del gruppo! L'illusione—lanciata al 36° livello—può essere *dissolta* con la solita possibilità di successo, ma cercate di annotare bene quale sia la sfinge giusta. Ovviamente, la galleria d'entrata della falsa sfinge, essendo un'illusione, non ha una magia che deve essere *dissolta* e la falsa entrata è fuori dal raggio d'azione dell'incantesimo di quella reale.

Quando (e se) i PG superano questo ostacolo, leggete loro quanto segue:

All'interno della sfinge si trova un'ampia stanza ben illuminata che misura circa 18x9 metri il cui soffitto è alto 6 metri. La stanza assomiglia a un museo; ci sono molte statue di animali su alti piedistalli, due leoni in bronzo, alcuni cigni di vetro, una statua in ferro di quattro cavalli selvaggi e due cervi in ottone. Ogni statua è custodita dentro una teca di vetro.

Tutte e quattro le ampie pareti sono dipinte con pittoreschi affreschi. Sopra la porta d'entrata è rappresentata una scena di corte: un re, con in testa una corona color ottone, è seduto su un alto trono dello stesso colore della corona.

Sulla parete ad est è dipinta la veduta di una città, con magnifiche torri che si ergono imponenti verso l'alto, splendidi edifici in pietra ed un grande castello che domina su tutto. Il cielo grigio è punteggiato da isole fluttuanti.

La parete a nord dà un'altra visione del castello, questa volta da una prospettiva ravvicinata. È circondato da un fossato, come quello che avete attraversato per arrivare fin qui. Sull'altra sponda del fossato sorge una città, con ampie strade lastricate e cittadini vestiti elegantemente.

Sul muro ad ovest è dipinta una scena di mercati nell'intento di concludere affari, sono vestiti con abiti sontuosi e stanno contando un gran numero di monete di electrum.

Contro il muro di fronte a voi c'è un piccolo letto con accanto un tavolino.

Le sculture degli animali sono creazioni spettrali che Kendall creò per suo divertimento e che ha protetto con teche di vetro. Il vetro può frantumarsi o crepare facilmente e le sculture spariscono se vengono toccate.

Sul tavolino vi è una piccola statua in electrum—questa volta reale—di Kendall, una fragile donna anziana con

gradevoli lineamenti. Questo dono fu dato alla Maga, in segno di riconoscenza, dai cittadini di Solius, in occasione di una cerimonia avvenuta alcuni anni addietro. Non ha alcun valore come tesoro, se non per Kendall.

La statuina e la moneta di electrum in possesso dei PG, possono essere usate per attivare le illusioni che sono state lanciate sopra le pareti della stanza. Toccando i dipinti con la statua, la moneta o qualunque altra cosa che porti l'immagine di Kendall, si provoca lo sbiadire dei dipinti, che vengono sostituiti da mappe dettagliate. Un dato soggetto della mappa fa riferimento al soggetto dipinto corrispondente.

Il dipinto con il re rivela una grande mappa fisica del regno di Trann, con al centro la città di Solius marcata in rosso. I PG capiranno che il regno che circonda la città, disegnato sulla mappa, fuori di qui non si vede da nessuna parte.

Il profilo della città—una vista di Solius come appariva prima di sparire—lascia il posto ad una mappa delle strade di Solius. I PG riconosceranno il castello ed il fossato sulla mappa e dovrebbero finalmente capire che si trovano proprio sul luogo della città.

Il dipinto del castello, con la città sullo sfondo, è una mappa che mostra i terreni del maniero, con mura, fortificazioni ed edifici interni. I personaggi riconoscono immediatamente che tutti gli edifici del castello sono scomparsi, salvo le abitazioni dei Maghi. Al centro dei terreni vi è un edificio indicato come "Entrata del sotterraneo". In corrispondenza di questo punto, i PG troveranno all'esterno una botola che conduce nei sotterranei.

Il dipinto dei mercanti è una chiara indicazione del percorso per il sotterraneo del castello. Questo disegno mostra due trappole sul fondo di una scala a chiocciola, con le relative istruzioni per rimuoverle. L'interno del sotterraneo è descritto come un'ampia stanza, con solide mura avvolte da incantesimi di *barriera anti-magia*, ma la mappa non spiega come aprire la porta.

Quando i PG lasciano l'edificio iniziano subito a sudare. Il calore è intendo e la luce che viene dal sole. Già enorme, ha fatto diventare più chiaro tutto il cielo.

D. Il Mausoleo

L'aria diventa più fredda, mentre vi avvicinate a questo tetro edificio in pietra, dai muri bassi ricoperti d'edera, con grosse colonne sulla facciata, che sostengono una porta di bronzo sulla quale è scolpita l'immagine di un volto, lo stesso che si trova sulla moneta d'oro. L'edificio sembra essere una cripta.

Questo luogo è tetro, malinconico e spettrale, proprio come il suo proprietario. Il Mago Sovrano Jacaine, nonostante tutto il suo potere, finora è rimasto deluso nella sua ricerca verso l'immortalità; ossessionato dal voler sconfiggere la morte, progettò questo presbiterio antiquato per ricordarsi della sua meta.

L'entrata è protetta da un incantesimo *conenssione* e da diversi incantesimi *labirinto* (tutti lanciati al 36° livello). Chi cercasse di entrare senza permesso (compresi i PG) verrebbe trasportato dentro un *labirinto* astrale di complessità spaventosa.

Come effetto speciale della maestria dell'arte magica di Jacaine, si ode una voce tetra che parla in modo monotono,

mentre la vittima entra nel labirinto: "Oh mortale, medita sulla tua morte e decidi di vivere una vita migliore!" Questo e simili avvertimenti, tutti dati con retta intenzione, sono continuamente ripetuti, finché il personaggio non uscirà dal labirinto. Con questa speciale magia, Jacaine era in grado di occuparsi personalmente del cosiddetto intruso—tranne ora, poiché si trova ancora imprigionato.

I PG che riescono ad uscire dal *labirinto* si ritrovano all'interno del mausoleo

L'interno della cripta è lugubre e deprimente. Le pareti sono di pietra nera, il soffitto è basso e vi sono ragnatele ovunque. Alle pareti sono appesi arazzi che sembrerebbero troppo frivoli per stare in un luogo come questo, infatti, dopo un istante, capite che sono immagini sepolcrali eseguite con gessetti dorati sfregiati su carta nera.

Nella stanza ci sono solamente due bare in pietra, poste su dei piedistalli e un letto in un angolo lontano.

Le bare sono di colore nero e i coperchi di pietra sono stati scolpiti a forma di persona. Uno dei coperchi rappresenta un uomo giovane, magro, con indosso modesti abiti da mago, l'altro, invece, un uomo grassoccio, quasi calvo e in vesti sontuose.

Vedete un grande letto a baldacchino con l'alta testiera. La cornice, le colonnine e la testiera sono interamente ornate con scheletri intarsiati, il letto stesso è ricoperto con un lenzuolo funebre e sembra che nessuno ci abbia riposato all'interno da molto tempo.

L'arredamento è essenziale e sbiadito. Le uniche luci provengono da un paio di sfere blu alle pareti, ai lati della porta. I globi sono all'interno di *ragnatele* che ricoprono il muro.

Mentre osservate la stanza, un piccolo vassoio d'oro fluttua verso di voi.

Il vassoio è portato da Drivel, un sudario di allineamento neutrale, che un tempo fu apprendista di Jacaine. Drivel morì in un incidente prima di poter completare il suo tirocinio, ma la sua passione per la conoscenza gli impedì di trovare la pace eterna. Jacaine lo tiene come domestico e maggiordomo.

Una della bare contiene il corpo conservato di Drivel, per il quale egli non ha più alcun interesse; i PG potrebbero farne ciò che vogliono senza suscitare in lui alcun turbamento. L'altra bara è vuota; Jacaine l'ha destinata a sé stesso e la considera quasi un *memento mori*.

Se un PG posa la moneta d'oro sul vassoio, come mancia per il maggiordomo, la vedrà sparire. Ancora una volta, la moneta procura una pozione; compare sul vassoio una bottiglietta di liquido chiaro, con particelle d'oro che si muovono vorticosamente all'interno di esso.

Questa pozione servirà a rianimare i Maghi Sovrani dalla loro sospensione magica.

Se i PG danno al maggiordomo un'altra moneta, sentono un ansimo spettrale e la moneta fluttua nell'aria dietro di esso.

I PG possono parlare con Drivel, che domanda con voce monotona, ma con perfetta compostezza: "Possiamo esservi d'aiuto in qualche modo, signori?" Drivel è un leale gentiluomo spettrale: garbato, servizievole, cerimonioso e corretto. Potreste servirvi di Drivel per fornire indizi o spiegazioni che i giocatori potrebbero non aver capito dagli incontri precedenti.

Capitolo 3: L'Arrivo in Eloysia

Se i PG attaccano o scacciano Drivel, egli si rifugerà in un altro piano per il resto dell'avventura. "Vediamo che non avete bisogno di noi, signori!" dice allontanandosi.

Drivel: CA -2; DV 14****; pf 70; N° ATT. tocco/sguardo; F invecchiamento/paralisi; MV 27 (9) m; AS rete ectoplasmatica, giara magica; DS colpite solo da armi magiche +2 o più, immune a tutti gli incantesimi tranne quelli che colpiscono il male, TS su scacciare con risultato "D"; TS speciale; AM N; THAC0 8; PX nessuno; (vedi pag 28 del *Libro del Master, Set Companion*).

Non c'è nulla di interessante nella stanza. I globi blu sono magici, ma non particolarmente utili, infatti, cessano di irradiare luce non appena vengono portati fuori dalla stanza. Sopra uno scaffale di legno però, dietro la testata del letto, vi sono sei boccette di vetro: esse contengono delle pozioni che possono essere di qualunque tipo desideri il DM, quelle di *chiaroveggenza* e *chiaroudienza* sono però sconsigliate, perché potrebbero svelare informazioni che andrebbero rivelate più avanti. *Invulnerabilità*, *volare*, *resistenza al fuoco*, un potente *antidoto*, *autometamorfosi* e *mescolanza* sono invece raccomandate.

Quando i PG lasciano l'edificio, ricordate loro che la temperatura è notevolmente aumentata. Il paesaggio appare sempre più scolorito per la luce abbagliante del sole.



E. Il Tempio

Vi trovate di fronte ad una bassa e ampia scalinata che conduce ad un tempio. Colonne di bronzo alte più di 4,5 metri sostengono un tetto piano; non ci sono pareti, ma una stretta striscia di marmo finemente scolpita gira attorno al soffitto sopra le colonne. Anche le scale circondano il tempio.

Tra le colonne potete vedere un vasto pavimento di marmo, così splendidamente lucidato da riflettere il tetto sovrastante. All'estremità opposta di questo ambiente rettangolare c'è un altare costruito in metallo bianco.

Sebbene non sia una chierica, la Maga Sovrana Dyan è profondamente devota alla sua divinità e costruì questo tempio come atto di devozione. Prima di venire imprigionata, Dyan viveva qui, in una modesta stanza sotto il tempio.

Non ci sono incantesimi a protezione del tempio, quindi i PG possono muoversi liberamente. La stanza in cui viveva Dyan è situata sotto l'altare e vi si può accedere solamente con mezzi magici—anche se in questa camera separata non c'è niente d'interessante.

Gli intagli sul fregio del tetto potrebbero fornire delgi indizi a dei PG particolarmente perspicaci. Essi descrivono un ambiente marino, una barriera corallina e—tra altri mostri marini—dei pesci diavolo. I mostri sono raffigurati mentre fuggono davanti ad una splendida donna in armatura che porta una spada. Questa è la divinità venerata da Dyan.

Sull'altare c'è un piccolo piatto di platino che vale 200 mo. Non accade nulla se qualcuno ruba il piatto, ma Dyan ne sarà molto dispiaciuta quando i PG la libereranno. Se un PG pone la moneta di platino sul piatto come offerta, essa scompare.

C'è odore improvviso di qualcosa che brucia. Le colonne attorno al tempio tremano leggermente, si allungano, si abbassano e si dilatano, come sotto colpi di un fabbro. Le colonne si trasformano una alla volta in 10 muscolose statue di bronzo alte quasi 5 metri, che sostengono il tetto con braccia grosse come tronchi d'albero; sulla loro fronte sono impresse delle strane rune. Improvvisamente le statue in bronzo parlano all'unisono con voci profonde e tonanti: "Ai vostri ordini".

La moneta di platino, anche quando non è più magica, continua a dare la capacità di controllo: infatti, questi 10 golem di bronzo obbediscono al PG che ha fatto l'offerta. Essi faranno ciò che verrà loro detto di fare, ma non sanno nulla di importante. (Il primo comando forse dovrebbe essere "Non fate crollare il tetto finché non saremo usciti!"). I golem sono un dono da parte della divinità di Dyan. Le statistiche dei 10 golem, nel caso che i PG decidessero di coinvolgerli nella battaglia contro Durhan, sono forniti nel prossimo capitolo, in base al *Regolamento di Guerra*.

Golem di bronzo (10): CA 0; DV 20*; pf 110 ognuno; N° ATT. 1; F 3d10 + speciale; MV 72 (24) m; AS calore (1d10 pf); DS spruzza lava (2d6 pf); TS G10; AMN; THAC0 5; PX nessuno.

Quando i PG lasciano il tempio, il sole è in effetti molto più vicino. Il panorama appare bruciato, il cielo è sbiadito da una luce bianchissima, ed il calore è insopportabile. I PG subiscono 1 pf di danno per ogni turno in cui rimangono all'esterno.

4. Liberare i Maghi

Una volta che i PG avranno visitato tutti gli edifici—o quando si sentano pronti—potranno cercare di liberare i Maghi, svolgendo tutte le azioni previste nelle seguenti fasi:

A. Trovare il Sotterraneo e Entrare

L'entrata del sotterraneo è nascosta in mezzo al cortile del castello, dove una volta si trovava l'edificio principale. La mappa, trovata nella sfinge, mostra la sua posizione. Se i PG non hanno la mappa, l'entrata può essere individuata come se fosse una porta segreta; oppure potrebbe averne parlato un odei PNG incontrati in precedenza: Popiel, il maggiordomo spettrale o perfino i golem.

La grossa botola di ferro è mimetizzata sotto un sottile strato di fango ed è anche protetta da una serratura molto complicata (30% di penalità alle prove di Scassinare Serrature) e da un incantesimo di *lucchetto magico* al 36° livello.

L'entrata, e la scala che conduce verso il basso, sono entrambe troppo piccole per i golem di bronzo, perciò essi dovranno aspettare in superficie il ritorno dei PG.

B. Raggiungere il Fondo Senza Morire

Il grado di difficoltà di questa fase dipende dal DM. Sotto l'entrata del sotterraneo si trova una lunga e angusta scala a chiocciola, con spire piuttosto strette. Qui possono camminare (o combattere) affiancate solamente due persone. Ad ogni quarto di giro della scala si trova un posto di guardia fortificato, incassato nel muro.

Queste postazioni—10 in tutto—sono assegnate a 10 coppie di arcieri o guerrieri veterani particolarmente abili (15° livello). Poiché la struttura del sotterraneo non è scomparsa, a differenza della città sovrastante, ha senso che ci siano ancora le guardie.

In ogni caso, combattimenti protratti troppo a lungo servirebbero solo a rallentare l'avventura, quindi anche a scoraggiare l'intera ricerca. Sentitevi liberi di eliminare alcuni o anche tutti i posti di guardia.

C. Superare le Trappole

In fondo alla scala a chiocciola c'è una piccola anticamera che misura circa 3x3 metri, con una porta ad arco di fronte all'ultimo gradino della scala. Il pavimento è coperto di mattonelle che formano un elaborato disegno rettangolare. Qui sono nascoste due trappole che potranno essere superate facilmente, se i PG conoscono la mappa che era nella sfinge.

La prima trappola è volutamente banale: un filo teso attraverso il fondo della scala visibile da qualunque ladro che si occupi di cercare delle trappole.

Il filo innesca una fiala di veleno gassoso: i PG devono effettuare un tiro salvezza contro Veleno per evitare l'effetto del gas. Le persone, che un tempo erano autorizzate, superavano questa prima trappola mediante l'uso di congegni che si trovano nascosti sulla parete della scala. La trappola può automaticamente essere disattivata da un ladro, senza eseguire

alcuna prova; anche altri PG possono disattivarla facilmente, effettuando con successo una prova di Destrezza.

Questa semplice trappola, tuttavia, è solamente un diversivo. Una volta che abbiano disattivato il filo, i PG potrebbero pensare che la strada per la porta del sotterraneo sia libera, ma in realtà, scatterà una trappola ingegnosa proprio nel momento in cui toccheranno la porta. A questo punto, il pavimento si aprirà sotto i loro piedi e i PG precipiteranno in un'ampia buca, che attraversa l'intera isola fluttuante. La possibilità di scoprire questa trappola è la metà della normale percentuale, sebbene i nani potrebbero notare una insolita distanza tra mattonelle del pavimento, nel caso avesse successo una prova di Intelligenza.

Naturalmente i PG hanno ancora una possibilità di sfuggire al loro destino. Essi cadono attraverso il pozzo roccioso per 3 round; durante questo tempo possono eseguire delle prove di Forza, rispettivamente dopo 6 metri, 8 metri e 12 metri, nel tentativo di afferrare una roccia sporgente ed arrestare la caduta. Con una presa riuscita, un PG subisce 1d6 punti-ferita per ogni round di durata della caduta. Ogni PG può risalire effettuando con successo una prova di Destrezza, facendo così ritorno nell'anticamera; se invece fallisce, il PG scivola e cade, quindi dovrà ripetere questa procedura. La risalita richiede 2 round, per ogni round di durata della caduta.

Inoltre, un PG resta nel raggio d'azione in cui può essere aiutato con la magia, per tutti e 3 i round di caduta e per 1 round aggiuntivo oltre la fine del pozzo (mentre sta cadendo libero sotto l'isola).

Se un PG, nonostante ciò fallisce tutte le possibilità di salvezza, esso cade per alcune centinaia di chilometri e muore sulla superficie grigia del plenum, al confine della sfera. I Maghi Sovrani, dopo essersi rianimati, potranno localizzare i superstiti e resuscitare quei personaggi che sono caduti, una volta che la città sia stata salvata dal pericolo.

D. Entrare nel Sotterraneo

Questa è un'ardua impresa, perché le pareti, il pavimento ed il soffitto, sono interamente fatte di piombo, inoltre, è presente un incantesimo di *barriera anti-magia* permanente, inserito tra due strati di 30 cm di solido ferro. (L'incantesimo, che normalmente protegge solo una persona, fu potenziato per coprire l'intero sotterraneo, mediante incantesimi *desiderio* formulati sapientemente.)

La porta del sotterraneo è di ferro ed è spessa 90 cm, la sua serratura è composta da una serie di piccole sfere di vetro, incastonate nella porta, che formano uno schema in cui è presente uno spazio vuoto; la sfera di vetro che era nello studio di Saybrook permette di aprire la porta del sotterraneo. Aprire la serratura senza la sfera è estremamente difficile (65% di penalità sulla prova di Scassinare Serrature) perché le sue parti sembrano comparire e scomparire continuamente.

Se il gruppo è accompagnato da Popiel, il famiglio di Saybrook, egli potrà stabilizzare il meccanismo della serratura per un tempo sufficiente per consentire ad un ladro di tentare di forzarlo, con la consueta percentuale di successo.

E. Sconfiggere le Guardie dei Maghi

Dopo che i PG saranno entrati nel sotterraneo, leggete la sezione successiva. Se essi sono invisibili, eterei o in qualche altra

Capitolo 3: L'Arrivo in Eloysia

particolare forma d'esistenza, il DM potrebbe voler modificare questo primo paragrafo.

Un attimo prima che tre giganti armati e dall'aspetto malvagio vi attacchino, questo è ciò che riuscite a scorgere:

Il sotterraneo è una grande camera senza tesori, eccetto alcune monete sparse sul pavimento. Ci sono delle persone stese su delle lastre di pietra leggermente inclinate, quindi non proprio in posizione orizzontale, bloccate da fasce di ferro. Una specie di occhio li scruta da dentro un alto contenitore di vetro pieno di un liquido verde chiaro.

I giganti indossano perizomi e tengono in mano enormi mazze di legno. Questi mostri sono estremamente robusti, la loro pelle è ricoperta di ruvide setole, ciascuno di essi ha un terzo braccio cresciuto sul torace e sono tutti incredibilmente ripugnanti. Ormai sono su di voi.

Queste creature sono 3 Athach. Durhan promise che avrebbe dato loro un grande tesoro se avessero fatto la guardia ai Maghi Sovrani, ma trascurò di informarli del fatto che la città, ora, si sta dirigendo verso il sole. In ogni caso, gli Athach sarebbero troppo stupidi per capirlo e, certamente, i PG non riusciranno a convincerli del pericolo imminente.

Se i PG hanno portato con loro il globo contenente gas, trovato nel pozzo dei desideri, possono romperlo adesso. Il gas, che si espande ad ondate, uccide istantaneamente gli Athach e non ha effetto su nessuno di loro.

Athach (3): CA 0; DV 14*; pf 70 (ognuno); N° ATT. 3 pugni/1 morso; F 2d12 (x3)/2d10; MV 54 (18) m; AS morso velenoso; TS G14; AM C; THAC0 8; PX 2.500 (ognuno).

L'occhio, che era stato intravisto prima della battaglia, è un l'occhio mummificato di un beholder catturato da Durhan e conservato in un apposito liquido. L'occhio possiede un raggio *anti-magia* che si irradia sui Maghi e su chiunque altro si trovi nella stanza, cosicché nessuno possa pronunciare incantesimi, fin tanto che l'occhio rimane nella sua soluzione. La soluzione è altamente corrosiva per gli uomini, infatti, chi vi immergesse la mano senza protezione subirebbe 10 pf di danno, anche un'armatura proteggerebbe per poco tempo da questo danno, perché verrebbe corrosa in un minuto.

Non appena l'occhio viene rimosso dalla soluzione, cessa l'effetto *anti-magia*, perché avvizzisce, diventando un guscio marrone e, a questo punto, non può più essere riportato alla condizione precedente.

I cinque Maghi, tutti privi di sensi, sono bloccati da fasce di ferro sia sul torace che alle caviglie.

F. Rianimare i Maghi

Questo compito è più facile se i PG hanno la posizione contenente le particelle d'oro, presa dal mausoleo di Jacaine. Con questa posizione, somministrando alcune gocce a ciascun Mago, è possibile *dissolvere* la paralisi. Se non hanno la posizione, solamente una guarigione magica di alto livello (come ad esempio un incantesimo *guarigione*) potrà ottenere lo stesso effetto.

Questo potrebbe essere il momento adatto per descrivere i Maghi Sovrani ai vostri giocatori. Le loro descrizioni fisiche si trovano alla fine di questo modulo.

Dopo la Rianimazione dei Maghi

I Maghi sbattono le palpebre uno o due volte straniti, poi riprendono piena coscienza. Ormai, sia nel sotterraneo che sull'intera isola, la temperatura è molto elevata. I maghi chiedono insistentemente una spiegazione di cosa stia succedendo. Senza perdere tempo a ringraziare i PG, tutti e cinque i Maghi corrono precipitandosi nell'atrio fuori dall'incantesimo *barriera anti-magia* del sotterraneo); poi, prendendosi per mano, si *teletrasportano* in superficie. Popiel, se è con il gruppo, va con Saybrook.

I PG forse preferirebbero rimanere nel sotterraneo per cercare il tesoro, ma fra non molto, le pareti e il terreno cominceranno a tremare. Infatti, i Maghi stanno tentando di fermare l'avanzata dell'isola verso il sole e, poiché questo fenomeno deforma enormemente tutta la zona, sottoterra non è esattamente il posto migliore dove stare mentre accade tutto ciò! Incoraggiate i PG a seguire i Maghi in superficie—ci sarà tempo più tardi per il tesoro.

Una volta arrivati in superficie, i PG sono testimoni di uno scenario drammatico:

Il cielo è infuocato, il sole sopra di voi occupa tutto il vostro campo visivo e venti ardenti soffiano attraverso le praterie. L'erba è marrone e secca. Vi è fumo da tutte le parti.

In alto, i cinque Maghi fluttuano tenendosi per mano in circolo, hanno gli occhi chiusi mentre parlano all'unisono con voci monotone, in un linguaggio che non comprendete (non è Eloysiano). Sembra che stiano soffrendo.

Dopo un momento, scendono dolcemente a terra, alcuni hanno il naso e le orecchie sanguinanti. Come potete capire dalle loro espressioni sofferenti, qualunque cosa essi abbiano cercato di fare, non ha avuto successo. Si rivolgono a voi chiedendo: "C'è qualcuno tra voi che sia esperto nella pratica della magia?".

Dopo la loro prigionia, i Maghi sono troppo deboli per riuscire a fermare la città che sta precipitando verso il sole. Ai chierici e ai maghi del gruppo è chiesto di mettere a disposizione le proprie energie per fare un altro tentativo—che potrebbe risultare rischioso. Se i PG si rifiutano, l'intera città è condannata. Inutile dirlo, ma per PG eroici dovrebbero accettare di partecipare. Il tentativo potrebbe portare al limite l'eroismo dei PG—poiché in verità è un compito molto pericoloso. Leggete la sezione successiva ai maghi e ai chierici che accetteranno la proposta dei Maghi:

Prendendo per mano i Maghi Sovrani, sentite immediatamente una grandissima sofferenza, più di quanto abbiate mai immaginato, è come se tutto il calore che sta colpendo l'isola fosse concentrato dietro ai vostri occhi.

Percepitate con la mente l'immagine delle braccia dei Maghi che, partendo dalla grigia superficie esterna di Eloysia, si estendono verso quest'isola per migliaia di chilometri. Afferrano l'isola con dita grandi come montagne, tentando di impedirne l'ulteriore caduta. Purtroppo non resisteranno a lungo, a meno che non allunghiate anche voi le braccia per aiutarli.

Vi rendete conto che se lo farete, potreste subire la stessa punizione dalla quale avete appena liberato i Maghi. Li aiuterete?

La liberazione della città richiede una sequenza di 3 round. In ciascun round, i PG coinvolti, subiscono dei punti-ferita i cui totali aumentano progressivamente: 10 pf al primo round, poi 15 pf e infine 20 pf. Mettete in evidenza il fatto che la sofferenza continua ad aumentare fino a livelli insopportabili e che tutti hanno la possibilità di tirarsi indietro, dopo ogni round. Ad ogni giocatore coinvolto, concedete il tempo di mostrare le proprie reazioni, dandogli la possibilità, ad esempio, di digrignare i denti per l'agonia, prendere decisioni eroiche per cui continuare o di mettersi in mostra in altra maniera. Fate anche notare che i PG non possono pronunciare incantesimi mentre sono impegnati nella prova.

Non fate sapere ai giocatori quanti round hanno a disposizione per resistere a questa sofferenza! Se perseverano nella prova, ditegli che percepiscono il rallentamento dell'isola, che poi si ferma, ed in fine ad allontanarsi dal sole.

L'aiuto dato dai PG ha fatto la differenza nel tentativo di salvataggio, quindi non importa quanti round abbiano resistito. Questa volta i Maghi sono riusciti a fermare la caduta della città e lentamente iniziano a riportarla indietro verso il suo posto, in un altro involucro.

In base al tempo di resistenza alla sofferenza, i PG riceveranno dei PC per il loro eroismo (questo non ditelo finché la città non sia stata salvata): i giocatori che si ritirano dopo e quelli che avranno resistito fino alla fine ne riceveranno il primo round di agonia riceveranno 1.000 PX, quelli che lo avranno fatto al secondo round riceveranno 5.000 PX e quelli che avranno resistito fino alla fine riceveranno 10.000 PX. I PG che dovessero morire a causa delle ferite saranno resuscitati integralmente dai Maghi riconoscenti, dopo che sia passato il pericolo e riceveranno un bonus di 2.500 PX in più degli altri.

Tempo di Spiegazioni

Avendo ormai sotto controllo il problema più urgente, questo è il momento adatto per rispondere a tutte le domande dei giocatori e i Maghi potranno spiegare loro tutto quello che desiderano sapere. Qui di seguito sono riportate le risposte ad alcune delle possibili domande. Non preoccupatevi di leggere tutto quello che segue, a meno che i giocatori non facciano tutte le domande previste. Non dite mai loro più di quanto vogliano sapere.

A. "Cosa sta Succedendo?"

Durhan il Conquistatore si sta muovendo per invadere il nostro regno di Trann. Ci imprigionò dopo aver convinto uno dei nostri più fidati funzionari a tradirci. Grazie a lui, Durhan neutralizzò la nostra magia—ma solamente in questo regno. Noi inviammo il nostro potere fino al vostro Piano, attraverso le barriere dimensionali. Durhan ci scoprì e quindi, ci immobilizzò completamente, mentre spediva la nostra città verso il sole per impedire che fossimo liberati.

Durhan è sempre stato un potente stregone, ma, recentemente, le sue capacità sono aumentate a livelli incredibili e non riusciamo a individuare la fonte del suo potere. Sappiamo però, che lo sta usando per un'opera di estrema malvagità."

B. "Cosa è Accaduto alla Nostra Città?"

Durhan perse il controllo dei sortilegi, che vagarono quindi attraverso i piani di esistenza. Noi lo percepiamo, perciò inviammo le monete nel vostro piano. Quando esse raggiunsero il vostro regno però, la vostra città era già caduta vittima dei sortilegi di Durhan, come già lo era stata la nostra. Il primo incantesimo fece sparire la vostra città; senza dubbio il secondo scagliò nel cielo il luogo dove essa sorgeva. Ma ora che abbiamo fermato l'incantesimo in questo regno, anche la vostra città è stata liberata.

Nota per il DM: Questa ipotesi è sbagliata. La città dei PG non è stata salvata ed ora è in un grave pericolo, però, i PG non dovranno scoprirlo finché non saranno ritornati.

C. "Perché preoccuparsi per Questo Luogo?"

Solius è vincolata a questa terra da un incantesimo magico, come se fosse ancora qui. Essa non può essere ristabilita in nessun altro luogo. Lo stesso vale per la vostra città.

D. "Come Siete Stati Imprigionati?"

Vlack, il nostro fedele consigliere, ci tradì e con una droga ci fece perdere conoscenza. Quando ci risvegliammo, ci trovammo imprigionati nel sotterraneo. Con la nostra magia, resa limitata da un incantesimo di Durhan, tutto ciò che potevamo fare fu rendere magiche alcune monete. Crediamo che ora Vlack sia il tirapiedi personale di Durhan e che potrebbe essere il capo di uno degli eserciti invasori del Conquistatore.

E. "Dov'è il Tesoro?"

Durhan saccheggiò i nostri sotterranei. Noi dobbiamo sconfiggerlo così da recuperare i tesori di Stato. Se ci aiuterete, sarete abbondantemente ricompensati.

Proseguendo

La donna vestita di bianco, Dyan, vi ringrazia per l'aiuto. "Ma adesso", dice, "ci attende un altro pericolo. Gli eserciti di Durhan si stavano muovendo per invadere il nostro regno, quando fummo imprigionati. A questo punto, potrebbero essere già in marcia—o forse, Trann potrebbe essere già caduta.

"Noi dobbiamo rimanere qui per riportare indietro, al sicuro, la nostra capitale. Ma qualcuno deve comandare la resistenza contro gli invasori. Voi siete la nostra sola speranza. Se ci aiuterete, abbiamo anche i mezzi per trasportarvi."

Dyan muove le braccia in alto e subito, sopra l'orizzonte, si profila un enorme ammasso arancione e nero. Si avvicina, diventando sempre più grande. Vedete un occhio nero sporgente, insieme a pinne trasparenti e duna lunga cosa ondeggiante. L'oggetto è una creatura vivente, grande come una nuvola, e assomiglia ad un gigantesco pesce dorato Cinese.

"Il vostro destriero", esclama Dyan indicandolo.

Capitolo 3: L'Arrivo in Eloysia

Questa creatura, un "auratus", è un comune mezzo di trasporto, usato per spostarsi tra le isole di Eloysia. Potrà facilmente trasportare i PG (e un altro migliaio di persone, se necessario), ovunque desiderino andare, anche se non molto velocemente. L'auratus è descritto in modo più dettagliato nell'Appendice di questa avventura.

Auratus: CA 7; DV 600; pf 2.500; N° ATT. 0; F nessuna; MV Vo 36 m; TS G36; AM N; THAC0 nessuna; PX nessuno.

Trama Stabilita ed Incontri Casuali

Se i giocatori sentono di non avere abbastanza libertà d'azione in questa sezione, potreste inserire alcuni imprevisti usando i seguenti incontri, ma solo se saranno veramente d'aiuto per rendere più interessante l'avventura.

A. Il Famiglio

Popiel potrebbe avventurarsi fuori della dimora di Saybrook, spostandosi da un edificio all'altro, non appena vedrà arrivare i PG. Se la seguono si spaventerà e proverà a guidarli lontano dagli edifici. Eventualmente, potrebbe anche lasciarsi catturare (il DM potrà risolvere l'incontro nell'abitazione che preferisce). Siccome il tempo impiegato per dare la caccia a Popiel corrisponde a quello trascorso in un edificio, i PG devono saltare

la visita ad un edificio, se vogliono liberare i Maghi, prima che Solius colpisca il sole. Se i PG non riusciranno a liberare i Maghi, Popiel potrà rispondere ad alcune delle loro domande, guidandoli alla successiva parte dell'avventura. I PG dovranno però procurarsi l'auratus catturandolo per conto proprio.

B. Aurati

Una piccola famiglia di questi massicci bestioni fluttua vicina all'isola, mentre essa si avvicina al sole. Un auratus può essere catturato se un PG riesce a raggiungere il dorso (effettuando con successo una Prova di Saggezza) e ad individuare la zona sensibile che i cavalieri sfruttano per dirigere queste creature. Per catturare un auratus, però, c'è il rischio di perdere troppo tempo, che corrisponde naturalmente a quello necessario per visitare un edificio.

C. Terremoto

Questo espediente, piuttosto drastico, dovrebbe essere adottato soltanto se il DM ritiene che i giocatori siano rimasti indietro. Usatelo solamente dopo che i PG avranno dedotto che i maghi sono imprigionati da qualche parte sotto terra. Una piccola scossa causata dall'avvicinarsi dell'isola al sole, si proponga attraverso il terreno. Se i PG non si arrischiano a scendere nel sotterraneo dei Maghi, immediatamente il passaggio crolla ed i Maghi restano uccisi.

D. Colpendo il Sole

Come viene descritto nel capitolo finale di questa avventura, l'impatto dell'isola potrebbe non essere la fine di tutto, per dei personaggi di alto livello. Una potente magia, infatti, può tenere in vita i PG abbastanza a lungo da consentirgli di scappare dal sole. Assicuratevi che i PG abbiano raccolto abbastanza indizi da sapere che, in questa eventualità, dovranno dirigersi verso l'involucro esterno per raggiungere Trann. Questa informazione di vitale importanza, potrebbe essere fornita da Popiel, da Drivel, dalla lettera nella dimora di Saybrook o da un messaggio divino nel tempio di Dyan.



Ambientazione

Adesso i PG devono lasciare i Maghi ed il luogo della loro città. Si allontanano dal sole attraverso i tre involucri di isole flottanti nel sistema di Eloysia. La loro meta: il regno di Trann governato dai Maghi, che in questo momento è assediato dagli eserciti di Durhan.

A Trann, i PG recluteranno le loro forze per combattere gli invasori. Poi, se il DM lo preferisce, può scegliere che il combattimento venga giocato fino in fondo in base al *Regolamento di Guerra*. Questo scontro sarà combattuto su un insolito campo di battaglia: lungo una serie di enormi cavi di metallo che uniscono tra loro le isole!

Dopo la battaglia, ci sarà lo scontro finale con Durhan, dopo di che i PG torneranno nel Primo Piano—solamente per scoprire che la più grande difficoltà del loro viaggio deve ancora venire.

Iniziate la sezione leggendo ciò che segue:

Il dorso dell'auratus è abbastanza ampio da trasportare una flotta di galee e così ispido da fornire abbondanza di appigli. Potete controllare questa gigantesca creatura, simile a un pesce, stando un po' dietro ai suoi occhi e colpendo con il piede una piccola zona sensibile situata sulla sua testa. Quindi avanzate maestosamente tra le isole flottanti e solo una calda brezza vi dà l'idea della velocità.

Il sole è alle vostre spalle, davanti a voi si apre l'ampia visione delle isole che percorrono le loro orbite contro lo sfondo grigio del plenum. Esse sembrano formare dei dischi di luce: alcune orbite sono molto ampie, quelle delle isole più vicine, altra, in lontananza, sembrano muoversi appena. Ovunque guardate, ce ne sono più di quante riuscite a contarne.

I Maghi vi hanno detto che le isole viaggiano all'interno di tre involucri, ogni sfera interna di traiettorie orbitali è contenuta in quella più grande. Dall'aspetto di questi aridi e rossi blocchi di roccia, ora, dovrete trovarvi nell'involucro interno—quello dove si svolge tutta l'attività mineraria. Il successivo involucro, quello intermedio, è adibito all'agricoltura, con verdi appezzamenti di terreni coltivati che brillano alla luce del sole. Le isole più lontane da voi sono quelle dell'involucro esterno, dove si trovano le città di Eloysia.

Le isole variano per grandezza, alcune hanno circa le dimensioni di un isolato di città, altre sono grandi come intere nazioni. L'insieme delle zone abitate di queste migliaia di isole deve essere di gran lunga più grande dell'intero pianeta Mystara.

Incontri Causali

Gli aurati, di tanto in tanto, devono fermarsi per riposare, ancorandosi ad un'isola per avere maggiore stabilità. Questo significa che i PG avranno incontri casuali in diverse isole nei 3 involucri, proseguendo nel loro viaggio.

Questa è una buona occasione per mostrare la strana natura di questo regno e dare alcuni indizi vaghi di ciò che i giocatori incontreranno in seguito. Stabilite la frequenza degli incontri come volete e fate in modo di mettere in evidenza la diversità di queste isole. Ciascuna di esse è un regno a sé, con le proprie occasioni di avventura. Tuttavia, cercate di risolvere questi

incontri velocemente; degli incontri troppo prolungati potrebbero rallentare lo svolgimento dell'avventura. Di seguito sono presentati alcuni brevi suggerimenti che potrebbero ispirarvi nuove situazioni.

1. L'involucro Interno (Minerario)

Questi pezzi di roccia riscaldati sono vere e proprie miniere cariche di ricchezze minerarie. Gli abitanti delle isole degli involucri esterni inviano qui i minatori. Su queste isole vivono solitamente anche delle creature amanti del fuoco. Eventualmente tra gli incontri si potrebbero includere anche quelli seguenti.

- I PG raggiungono per caso un avamposto minerario, che è poco più di un padiglione in metallo. Tutti i minatori (gente comune) portano anelli arrugginiti di *resistenza al fuoco* per proteggersi dal calore. Con turni di lavoro di 6 mesi, separano l'oro e il platino che estraggono da pozze di metallo fuso, ma il denaro che essi ne ricavano copre appena le spese che vengono loro addebitate dal brutale padrone di nome Globus, alleato di Durhan. Questo meschino e avido calcolatore si prende cura dei minatori, fornendo cibo, alloggio e l'affitto degli anelli che ne permettono la sopravvivenza—tutto a prezzi esorbitanti.

I minatori, pur lavorando intensamente, hanno un'esistenza difficile e tutt'altro che gratificante. I PG potrebbero aiutarli scoprendo un grande giacimento per esempio una pozza profonda e gorgogliante di puro platino, sotto la crosta dell'isola, dentro una cava abitata da alcuni elementali del fuoco. Questo permetterà ai minatori di riscattare i loro contratti e fare ritorno alle loro case, a Volde.

In segno di gratitudine, i minatori daranno ai PG i loro anelli in cambio anche di un passaggio sull'auratus, per fare ritorno alle loro case.

Se utilizzate questo incontro, i PG potrebbero imbattersi in Globus, che guida uno degli eserciti di Durhan nella battaglia, secondo il *Regolamento di Guerra*.

- I PG incontrano una compagnia di elementali del fuoco che stanno scolpendo una montagna di ferro in forme astruse. Queste sono però considerate, nella civiltà elementale, delle vere opere d'arte. Se i PG parlano in modo pacifico con gli elementali, faranno la conoscenza di Sss'f'hkk (pronunciato sis-fa-huk), uno scultore famoso tra gli elementali.

Benché arrogante e vanitoso, Sss'f'hkk potrebbe rimanere impressionato dall'abilità dei PG, se questi volessero dargliene una dimostrazione. Inoltre, l'artista non è neppure amico di Durhan; infatti, le azioni di Durhan in questo involucro hanno spesso portato al massacro di gruppi di elementali.

Se sufficientemente impressionato dalla loro abilità o se motivato ad aiutarli nella causa contro Durhan, Sss'f'hkk donerà ai PG una lacrima d'acciaio incandescente: "in segno della mia stima", spiega l'elementale. Mostrando questo dono agli elementali, alla fine di questo capitolo, i PG potranno fare colpo su tutti coloro che incontreranno.

Comunque, se i PG minacciassero, attaccassero o addirittura uccidessero Sss'f'hkk, la notizia si diffonderebbe velocemente tra le comunità degli elementali attraverso le dimensioni e i PG avrebbero parecchio da spiegare, per convincerli del contrario, se fossero identificati come gli assassini dell'artista.

2. L'involucro Intermedio (Agricolo)

- I PG arrivano ad una piccola fattoria su un'isola rocciosa, appena più grande di un paio di isolati di città. La fattoria è in rovina ed i raccolti sono stati trascurati. In una piccola abitazione c'è una famiglia, in lacrime, di comuni umani. Il figlio maggiore della famiglia è stato rapito dalle forze di Durhan e i genitori anziani, con due figli rimasti, sono troppo deboli per continuare a coltivare i loro campi.

Non hanno assolutamente idea del perché il loro figlio, Lucius, sia stato catturato. La famiglia parla con entusiasmo del suo nascente talento per la magia, dei suoi poteri di fare delle *luci*, di diventare *invisibile* e della capacità di confondere i genitori quando erano preoccupati. I PG capiscono che Lucius potrebbe essere per natura un mago di grande talento. Il DM dovrebbe stimolare la curiosità dei PG sulla ragione che spinge Durhan a fare prigionieri dei maghi di basso livello.

- L'incontro descritto sopra può essere ripetuto per varie volte all'interno di questo involucro, ma con lievi modifiche. Molte famiglie hanno figli e figlie dotati di talento nella arti magiche; gli eserciti di Durhan li hanno tutti arruolati con la forza. Evidenziate la brutalità e la malvagità delle truppe di Durhan, accennate ad episodi di vandalismo, saccheggio e percosse sugli altri membri delle famiglie.

3. L'involucro Esterno (Abitato)

Qui ci sono antiche culture, molto diverse tra loro e assai interessanti, come su Mystara. I PG potrebbero avere notevoli difficoltà a trovare Tranne Volde in mezzo alle centinaia di isole che fluttuano in questo involucro. Intanto che i PG cercano, il DM potrebbe condurli velocemente attraverso una serie di brevi incontri. Ecco di seguito alcuni esempi possibili.

- Finora avete guidato l'auratus verso le isole, ma adesso una di queste si sta dirigendo, da destra, verso di lui! Un'isola grande come una città si sta spostando senza controllo, è chiaramente fuori dalla propria orbita abituale. Mentre va alla deriva con insolita velocità, i PG vedono i cittadini nel panico che corrono da una parte all'altra e ne sentono le grida lontane.

Conducendo abilmente l'auratus, i PG possono fermarsi a fianco dell'isola e scendere. Gli abitanti, circa 200 pacifici paesani, guidati da uno sceriffo (guerriero di 3° livello) corpulento e dalla vista acuta, riferiscono che, per motivi che vanno al di là della loro comprensione, la loro isola improvvisamente dev'è dalla propria orbita. Gli abitanti del villaggio non hanno alcuna possibilità di andarsene. I PG li aiuteranno? L'auratus può facilmente portare sul suo enorme dorso l'intera popolazione.

Se i villici si uniscono ai PG nel viaggio, un vecchio saggio prende posto vicino a loro e tenta di spiegare le cause del disastro. Lui sostiene che potrebbe averlo provocato solamente una innaturale perturbazione dell'orbita di un'altra isola. La turbolenza che si è venuta così a creare deve essersi propagata attraverso l'involucro, come fanno le piccole onde sulla superficie di uno stagno. Se la perturbazione fosse abbastanza estesa o dovesse persistere per un tempo sufficiente, centinaia di isole potrebbero deviare fuori dalle loro orbite. L'interno involucro potrebbe collassare, causando la stessa sorte agli altri involucri ed infine la distruzione di Eloysia.

L'isola è stata allontanata dalla sua orbita a seguito dell'aggancio, per opera di Durhan, dell'isola di Volde a Trann (i PG vedranno presto le isole attaccate tra loro). L'ipotesi del

saggio è giusta: se le isole agganciate non saranno separate al più presto, il caos colpirà tutto il regno.

- Ad un certo punto, il gruppo si imbatte in un violento temporale fluttuante. Queste tempeste permanenti vengono trasportate per tutto il regno, mantenute dai sistemi di venti e dalla "convezione del calore", (*lo spostamento di masse d'aria o acqua in direzione verticale*). Le isole, che andando alla deriva le attraversano, ricevono l'acqua necessaria per rinfrescarsi e irrigare l'ambiente.

Le tempeste normali sono molto simili a quelle su Mystara: le nuvole assomigliano a larghi e soffici cumuli. Se gli abitanti del villaggio sono con i PG, considerano l'avvicinarsi della tempesta come poco più di una seccatura. L'auratus attraversa la nuvola, a meno che non sia guidato da un'altra parte, e apre al suo enorme bocca per bere. I passeggeri si bagnano, ma la tempesta non ha altro effetto.

Questo incontro mostra le caratteristiche di una tempesta tipica così che quando più avanti in questo capitolo, i PG incontreranno una tempesta anomala su Volde, potranno paragonarla a questa.

Descrizione degli Incontri

1. L'Avvicinamento

Finalmente vedete un'isola che, in base alla descrizione fornita dai Maghi, corrisponde a Trann: un'isola di forma quadrata, con bordi montagnosi, verdi colline e splendidi laghi blu.

Poco per volta, diventa sempre più grande fino a riempire tutta la visuale davanti a voi; sembra quasi che siate sospesi sopra la vostra città, ma con un'evidente differenza: l'intera isola sembra inclinata di diagonale rispetto al sole e gira in un modo strano, proprio mentre state guardando.

Quando Trann lentamente sposta il suo asse, vedete apparire un'altra isola: questa si presenta con una enorme quantità di tinte marroni e verde scuro, montagne e piccolissimi specchi d'acqua. Le due isole sembrano agganciate tra loro. Perfino a chilometri di distanza, potete riconoscere un sistema di cavi che collega le due isole. Paragonate al tranquillo e maestoso movimento delle altre, queste due isole, chiuse in un lento moto vorticoso, hanno qualcosa di inquietante.

Mentre avanzate verso le isole, notate un luccichio grigio nel centro del regno di Trann. Sembra che esso si muova man mano che vi avvicinate; poco a poco, capite che si tratta di una voragine aperta, profonda chilometri, che attraversa tutto lo spessore dell'isola. Adesso riuscite a vedere qualcosa che assomiglia ad uno stormo di grossi uccelli che volano in ordine compatto sopra il cratere, sul bordo del quale di trova un grande assembramento di gente. Dove volete atterrare?

Se i PG scelgono di scendere in prossimità del cratere, fate riferimento all'**Incontro 2**, se invece preferiscono dare un'occhiata ai cavi andate all'**Incontro 3**.

I giocatori potrebbero decidere di recarsi direttamente a Volde, questo significa che non potranno partecipare alla battaglia, secondo il *Regolamento di Guerra*. Se il DM desidera svolgere questa battaglia, nonostante questa azione, deve solo fare in modo che i Maghi Sovrani appaiano ai PG in una visione,

per metterli in guardia dal visitare Volde, prima di aver radunato tutto il loro potenziale. Se invece, il DM decidesse di saltare la battaglia, dovrebbe condurre i PG a Volde e passare all'**Incontro 4**.

Se i PG vogliono scendere altrove, permetteteglielo: non troveranno niente d'interessante e nessuno con cui parlare, a meno che il DM non decida di improvvisare qualcosa. Incontri casuali presi dalle precedenti sezioni potrebbero essere adattati a questo scopo.

2. Il Cratere

Il buco nell'isola è largo circa 32 km, il bordo opposto appare come una grossa striscia di roccia: sopra è verde, per la vegetazione, e sotto è grigia. Sembra di guardare la sponda lontana di un lago, per quello che ne potete sapere.

Fate scendere l'auratus vicino al cratere. Improvvisamente, balena un lampo di luce. In un istante siete circondati da uomini con ali e artigli da aquila che portano spade fiammegianti e dall'aspetto straordinariamente piacevole.

Questa compagnia è un gruppo di 20 arconti maschi che si stavano esercitando in alcune manovre prima dell'inizio della battaglia. Il loro capo, Coronatus, ordinò di *teletrasportarsi* verso i PG per conoscere le loro intenzioni. Gli arconti portano *spade di fuoco*, che usano contro tutto ciò che considerano una minaccia o come dimostrazione di forza. Malgrado il loro nobile aspetto, è difficile trattare con gli arconti; infatti, come è tipico di tutti quelli della loro razza, sono insopportabilmente presuntuosi ed arroganti.

La sfida da parte del loro capo è una normale procedura. L'eventuale rifiuto dei PG non dovrebbe provocare il combattimento. L'auratus ha il permesso di planare nel cratere e attraccare in prossimità della sponda, poi i PG smontano scivolando o camminando giù dalla pinna dorsale. Successivamente, Coronatus accompagna o comanda il gruppo attraverso l'incontro, riferendo tutte le informazioni che desiderano, purché "Assicuratevi che saranno usate solamente per scopi Legali", dice in modo ipocrita.

Gli arconti, abitano su un'altra isola di questo regno, furono convocati dai maghi poco prima dell'attacco di Durham, ed ora stanno riflettendo se assumere il comando in loro assenza.

Arconte (20): CA -6; DV 20*****; pf 90 ognuno; N° ATT. 2; F 3d10/4d6; MV 36 (12) m, Vo 108 (36); AS incantesimi come C12, *teletrasporto*, *spada di fuoco* (Ferite 4d8, 3 turni), *fulmine di purezza* (Legale e pacifico per 2d6 turni); DS immune a fuoco, veleno e incantesimi dal 1° al 4° livello; TS C20; AM L; THAC0 5; (vedi *Libro del Master*, *Set Master*).

Coronatus: CA -6; DV 22*****; pf 102; N° ATT. 2; F 3d10/4d6; MV 36 (12) m, Vo 108 (36); AS incantesimi come C12, *teletrasporto*, *spada di fuoco* (Ferite 4d8, 3 turni), *fulmine di purezza* (Legale e pacifico per 2d6 turni); DS immune a fuoco, veleno e incantesimi dal 1° al 4° livello; TS G22; AM L; THAC0 4; PX (vedi **Appendici: PNG**); (vedi *Libro del Master*, *Set Master*).

Gli Eserciti in Attesa

Intorno al cratere sono radunati gli eserciti dei maghi. Le truppe, scoraggiate dalla scomparsa di Solius e dei loro comandanti hanno solamente sistemato qui il loro campo e stanno aspettando l'evolversi degli eventi. Gli arconti, da parte loro, ritenendosi i più idonei, stanno considerando seriamente l'ipotesi di condurre gli eserciti in battaglia, ma nessuno dei capi delle truppe è disposto a riconoscerne l'autorità.

I maghi hanno incaricato i PG di prendere il comando degli eserciti, ma prima che qualcuno accetti di seguirli, dovranno convincere le truppe e gli arconti di avere ricevuto questa autorità. Per fare questo, un o dei PG deve mettersi in contatto con i maghi attraverso la magia e chiedere un segno che dimostri la loro approvazione. Questo segno potrebbe essere un'*illusione* sensazionale o un'altra cosa a discrezione del DM.

I PG possono anche rincuorare gli eserciti con un resoconto sul valore eroico dei maghi e del proprio ruolo nella liberazione di Solius. Idealmente, questo discorso dovrebbe anche accennare al pericolo imminente, alla necessità di avere coraggio ed essere solidali di fronte alla terribile ostilità, alla certezza della vittoria e così via.

Il successo può anche essere determinato dal fatto che i giocatori abbiano declamato con efficacia i discorsi di esortazione o semplicemente abbiano effettuato dei tiri di reazione per gli eserciti, modificati dal Carisma dei PG, per verificare se la propria oratoria ha ottenuto qualche effetto. Notizie dei maghi dovrebbero modificare favorevolmente questo tiro (aggiungere +1).

In breve tempo, gli eserciti dovrebbero acclamare alle esortazioni dei PG, applaudire e avere una gran voglia di combattere. Ogni PG può assumere il comando di una delle forze armate descritte nella prossima sezione. Se il numero delle forze armate supera quello dei PG, non tenete conto di quelle che restano escluse; se sono di meno, fate delle copie di eserciti da far comandare ai PG in più.

Gli arconti, potrebbero essere d'accordo con tutto questo, oppure potrebbero rimanere ancora ostili; in questo secondo caso, Coronatus sfiderà l'autorità dei PG mettendo in dubbio il loro valore e non riconoscendo la loro capacità di comando. Egli pretenderà una dimostrazione di coraggio: il loro campione dovrà affrontarlo in una prova di combattimento e il vincitore prenderà ufficialmente il comando. Gli eserciti acclamano con vigore questa stimolante svolta degli eventi ed i PG, per conservare la fedeltà, dovranno accettare la sfida.

Al PG che affronta Coronatus, il quale è armato con una *spada di fuoco*, è permesso l'uso di armi ed armature magiche, ma durante la sfida del capo degli arconti è proibito pronunciare incantesimi e l'uso di oggetti magici che non siano armi. Il combattimento continua finché l'uno o l'altro dei contendenti sia ridotto a meno di 20 pf. A questo punto, Coronatus si *teletrasporterà* lontano verso i suoi luogotenenti, che sono rimasti relegati a ruolo di spettatori e dichiara la fine del combattimento lanciando una *guarigione* sul PG che è stato suo avversario.

Se il PG ha vinto, Coronatus proclamerà la vittoria in modo tale da apparire comunque il migliore dicendo: "Non posso permettere che un tipo così coraggioso rischi ulteriori ferite". Usate i termini altezzosi, arroganti e irritanti più adatti a questa situazione.

Capitolo 4: Contro Durham

Dal punto di vista razionale, un combattimento tra i generali di uno stesso esercito, potrebbe sembrare stupido. Se un duello, a questo punto della storia, vi sembra fuori luogo, Coronatus lancerà un incantesimo comunicazione con gli dei per verificare l'autorità dei PG, poi acconsentirà malvolentieri. Ciò è particolarmente indicato se i PG non sanno come spronare gli eserciti, perché l'arconte potrebbe lasciarsi sfuggire alcuni suggerimenti per aiutare i PG nei discorsi da fare.

Dopo aver motivato e mobilitato le truppe, i PG dovrebbero guidarle con una marcia via terra fino al margine di Trann. (Così tante truppe non possono essere trasportate su un auratus).

3. I Rampini d'Arrembaggio

La scena della battaglia, secondo il Regolamento di Guerra, si svolge al confine tra Trann e Volde, dove la maggior parte delle forze di Durham ha unito tra loro le due isole con enormi cavi. Se i PG sono giunti a questo incontro alla guida dei loro eserciti, leggete loro ciò che segue; se invece sono arrivati senza farsi accompagnare dagli eserciti, saltate questo paragrafo.

State marciando con i vostri eserciti attraverso le colline di Trann senza incontrare nessuno, tranne alcuni sparuti corpi di spedizione di Volde che si arrendono, senza combattere, appena si rendono conto della vostra superiorità numerica. I prigionieri riferiscono che l'invasione definitiva di Trann è imminente.

Dopo una marcia di alcune ore, sotto il sole costantemente a picco, arrivate al limite di Trann, nel punto in cui enormi cavi di ferro la agganciano a Volde. Questi cavi hanno uno spessore di almeno 30 m e sono tesi per chilometri, partendo dall'isola rocciosa che fluttua di poco sopra l'orizzonte. Da qui, la terra di Volde appare scura, sinistra e piovosa. Un temporale copre di nubi l'estremità opposta dell'isola.

Le truppe di Durham sono radunate su Volde, in posizione opposta a quella dei PG, il cui versante, cioè Trann, è occupato da piccole pattuglie di spedizione provenienti da Volde. Queste squadre sono composte da 6 guerrieri di 4° livello, armati con spade larghe e guidati da un sergente di 6° livello che porta una spada bastarda. Queste evitano il contatto con gli eserciti di Trann, tuttavia anche un piccolo distaccamento può riuscire a scoprirle e a catturarle. Le pattuglie fatte prigioniere potrebbero rifiutarsi di rivelare qualcosa di importante, oppure arrendersi senza condizioni e chiedere di unirsi alle forze dei PG (per loro, infatti, è meglio stare sotto il comando dell'esercito di Trann che sotto quello di Durham).

Queste pattuglie possono essere utilizzate per fornire indizi misteriosi che riguardano Durham. Per esempio: nessuno dei soldati fatti prigionieri, ha mai visto Durham; oppure egli ha recentemente mostrato un enorme potere magico—da quando il temporale è apparso su Volde e vi si è stabilito in modo permanente; tutti i maghi cittadini di Volde, sono stati arruolati a forza nelle truppe di Durham e non sono più stati visti; nessuno sa cosa sia loro accaduto. Le squadre, infine, non hanno altre notizie importanti.

Se i PG si avvicinano ai nemici alla testa di un grande esercito, oppure, in bella vista su un auratus, le truppe di Volde saranno messe in stato di allarme dal loro arrivo e si prepareranno per

la battaglia. Se i PG sbarcheranno da soli in mezzo ai nemici, saranno catturati, dovranno quindi fuggire o si vedranno costretti ad assistere come spettatori all'inizio della battaglia. In questo secondo caso, i PG alla fine saranno liberati e potrete proseguire con la sezione successiva.

Se i PG raggiungono Volde senza esercito e agiranno in modo da avvicinarsi di nascosto, potranno fare sabotaggi o, in ogni caso, provocare danni tra gli avversari prima che inizi la battaglia. Il DM deve giudicare la verosimiglianza che una data tattica possa avere successo. Se il piano è ingegnoso, l'impresa potrebbe ridurre gli eserciti avversari del 5-10% (o più, a discrezione del DM).

I Cavi

I cavi che collegano Volde e Trann, sono tanti quanto il numero degli eserciti dei PG. Ogni cavo di solido ferro è lungo 4,8 km e largo 30 metri. I cavi sono piatti nella parte superiore e sono abbastanza larghi perché una forza di combattimento li attraversi stando affiancata. L'appoggio è molto stabile perché i cavi sono uniti tra loro con innumerevoli tratti di filo di ferro (ciascuno di questi elementi ha uno spessore di alcuni centimetri).

Nella maggior parte dei casi, è difficile che qualcuno rischi di cadere giù da un cavo. I personaggi potrebbero però essere buttati giù durante un combattimento individuali e, per fare questo, l'avversario deve ottenere con successo due mosse di Lotta contro la vittima, o stordirla. Se un personaggio sulla zona piana superiore si sposta in prossimità del bordo, è richiesta una prova di Destrezza perché riesca a rimanere sul cavo.

Se un PG precipita da un cavo, non necessariamente è perduto per sempre. Infatti, il personaggio resta per un round ad una distanza tale da poter afferrare una corda, qualora gli venga lanciata e resta per 3 round nel raggio d'azione di un incantesimo (*levitazione*, *teletrasporto*, ecc.) che possa salvarlo.

La maggior parte dei mezzi convenzionali non è in grado di distruggere i cavi, per esempio, se si usasse dell'acido, ne servirebbe una quantità esageratamente grande, anche per sciogliere un solo cavo. I mezzi magici, come *palla di fuoco*, sarebbero solo leggermente più efficaci: qualunque cosa venga lanciata può distruggere solo 30 cm alla volta dello spessore di un cavo, per ogni 10 punti-ferita.

Gli ancoraggi d'acciaio, grandi come una casa, sono fissati così saldamente all'isola rocciosa di Volde, che è impossibile sganciarli. Prima che abbia inizio la battaglia, si dovrebbe dare ai PG la possibilità di mettere in atto eventuali piani particolarmente ingegnosi (come per esempio, scendere nel punto di ancoraggio per sabotare i cavi, oppure ricoprirli di grasso, ecc.). Un PG che scende al di sotto dei cavi, o in un punto qualunque vicino alla roccia dell'isola, si imbatte in una pericolosissima lumaca gigante.

Il personaggio non si rende conto che si tratta di una lumaca fino a quando essa, con il suo primo getto d'acido, non colpisce un cavo nelle vicinanze, lasciando un buco fumante e bollente nel punto raggiunto dal liquido. Ciò suggerisce ai PG l'idea di ripararsi dietro il cavo, sperando che la lumaca continui a sbagliare i suoi obiettivi e in questo modo corroda, con l'acido, tutto il cavo.

Questa idea, per quanto possa apparire assai stravagante, non dovrebbe però essere scoraggiata poiché rende il gioco

più emozionante, mentre sopra imperversa la battaglia. Tuttavia, ci vorrà molto tempo per riuscire a danneggiare seriamente il cavo, anche supponendo il massimo danno per ogni colpo. Se un giocatore volesse tentare questa impresa rischiosa, stabilite che la lumaca possa sputare abbastanza acido da corrodere completamente un cavo, benché questo richieda quasi tutta la durata della battaglia. Il cavo poi, potrebbe rompersi in un momento decisivo, provocando la caduta nell'oblio delle truppe nemiche assicurando così, con un'azione clamorosa, la vittoria agli eroi.

Lumaca gigante: CA 8; DV 9**; pf 50; N° ATT 1; F 1d12; MV 18 (6) m, Sc 9 (3) m; AS sputa acido; DS no bonus di Forza, solo bonus magici da armi contundenti, metà danni da armi da taglio, l'opzione Schiantare non provoca danni aggiuntivi; TS G5; AM N; THACO 11; PX 2.300; Vedi *Libro del Master, Set Master*).

L'Impresa Estremamente Rischiosa

In questo incontro, i giocatori controllano tutte le forze di Trann. L'unità di tempo è 1 ora (60 minuti); l'unità di misura del territorio è 1,6 km; così, respingendo le truppe nemiche di 3 unità di terreno, verranno spinte al capo opposto di un cavo e quindi sull'isola. L'obiettivo della battaglia è quello di ricacciare le forze di Durham su Volde attraverso i cavi, per poi tagliarli e liberare le isole. Dopo che i giocatori avranno capito la situazione, lasciategli radunare gli eserciti, tirare per l'iniziativa e cominciare la battaglia.

Durante il primo round della battaglia, le forze di Durham si dispongono in modo tale che ciascuna di esse difenda un cavo. Esse di riteranno sui cavi se il primo round si conclude a loro sfavore, infatti, portare la battaglia sui cavi significa attirare le forze dei PG dentro il raggio d'azione degli sbarramenti di fulmini di Durham (descritti in seguito).

La eventuale riduzione dello spessore di un cavo, significa che solamente una forza dei PG alla volta può combattere effettivamente sul quel cavo. Se più di una forza del PG si porta sullo stesso cavo, quella nemica, non più impegnata in combattimento a causa di questa manovra, si riporta sulla terra e insegue la forza del PG sul loro cavo, in modo tale da accerchiarle.

Mentre si combatte sui cavi, nessuna forza, ad eccezione degli arconti, può scegliere la tattica di accerchiamento. Invece, le forze sulla terra possono scegliere questa tattica solamente contro le forze che stanno tentando di passare via terra. Gli arconti, essendo in grado di volare, possono impiegare questa tattica in qualunque momento,

I giocatori potrebbero pensare di utilizzare l'auratus per trasportare la loro fanteria in volo, ma nessun soldato salirà sull'auratus, poiché tutti sanno che queste gigantesche creature non sono adatte alla guerra e che, essendo inclini a rifuggire le azioni ostili, disarcionerebbero i passeggeri durante il combattimento. Un PG potrebbe comunque organizzare un sensazionale diversivo, utilizzando l'auratus per un effetto a sorpresa: vedere un colossale pesce dorato, impennarsi vicino a loro, potrebbe richiedere un controllo sul Morale da parte delle truppe nemiche!

La Tempesta di Fulmini

Quando la battaglia raggiunge il culmine—dopo che le forze dei PG si sono impegnate per dare una svolta decisiva all'azione—la gigantesca tempesta si muove attraverso il territorio di Volde, in direzione della battaglia ad una velocità soprannaturale, giungendo proprio all'inizio del round successivo a quello in cui i PG hanno notato il suo movimento e immediatamente Durham comincia a scagliare *fulmini magici* sulle forze di Trann.

Durhan i conquistatori è nascosto all'interno del temporale e indossa una Artefatto Superiore, conosciuto come la *Cintura dell'Oscurità*, che gli permette di creare gli straordinari effetti magici che ha ottenuto finora; l'artefatto gli permette anche di lanciare, senza sforzo, potenti fulmini di elettricità (20d6), I *fulmini magici* agiscono come l'incantesimo dei maghi ad eccezione del fatto che il loro raggio d'azione è stato esteso per raggiungere qualunque forza nella zona della battaglia. Durante la battaglia, Durham lancia un fulmine contro ogni PG comandante, generalmente nel tentativo di evitare la sconfitta della propria forza d'opposizione. Lo sbarramento non può essere *dissolto* dai PG, anche se loro potranno fare i consueti tiri salvezza per dimezzare il danno. Se i fulmini risultassero troppo micidiali durante il gioco e se la battaglia continuasse anche dopo che tutti i PG sono stati colpiti almeno una volta, i fulmini cesseranno e al loro posto comincerà a piovere.

La pioggia rende scivolosi i cavi; ogni forza armata di ciascun PG deve superare una prova di Destrezza di massa (descritta sotto) per ogni round che resta sui cavi. Se il tiro ha successo, significa che l'intera forza riesce a stare in piedi sui cavi bagnati; se il tiro fallisce, invece, significa che una parte della forza scivola e va incontro al suo terribile destino. Le forze sulla terra non hanno bisogno di fare le prove di caratteristica. La pioggia continua a cadere fintanto che la battaglia non sarà conclusa.

Questa prova funziona all'incirca come una normale prova di caratteristica del PG: tirate 1d20 e confrontate il risultato con il punteggio di Destrezza del PG comandante. L'unica differenza è che, se una forza fallisce la prova, il numero di dado, per il quale il tiro non è riuscito, diventa molto importante; infatti, per ogni punto per il quale il tiro è fallito, la forza perde il 10% di uomini; per esempio: se un PG comandante ha 14 di Destrezza e il suo tiro di dado per la forza di cui è al comando è 17, vuol dire che la prova non è riuscita per 3 punti di scarto, quindi la stessa forza subisce una perdita pari al 30% (3 punto x 10%).

Forze dei Giocatori

Forza: personaggio giocatore n. 1

Posizione:

Numero di Truppe: 500

Tipo: tutti arcieri con spade

VB: 95 Classe della Truppa: Buona

Forza: personaggio giocatore n. 2

Posizione:

Numero di Truppe: 600

Tipo: 500 spadaccini, 100 fanti armati di picca (tutte le armi delle truppe sono +2)

VB: 92 Classe della Truppa: Buona

Capitolo 4: Contro Durham

Forza: personaggio giocante n. 3
Posizione:
Numero di Truppe: 600
Tipo: 450 cavalieri con spade, 150 kryst
VB: 104 Classe della Truppa: Eccellente

Forza: personaggio giocante n. 4
Posizione:
Numero di Truppe: 600
Tipo: 450 spadaccini, 150 lanciatori di incantesimi
VB: 100 Classe della Truppa: Buona

Forza: personaggio giocante n. 5
Posizione:
Numero di Truppe: 600
Tipo: 300 soldati armati di ascia, 300 cavalieri
VB: 92 Classe della Truppa: Buona

Forza: personaggio giocante n. 6
Posizione:
Numero di Truppe: 500
Tipo: 450 arcieri con spade, 50 ragni interplanari
VB: 103 Classe della Truppa: Eccellente

Forza: golem di bronzo
Posizione:
Numero di Truppe: 10
Tipo: 20 golem di bronzo
VB: 312 Classe della Truppa: Eccellente
I golem non sono una forza indipendente, quindi devono essere comandati insieme ad un'altra forza

Forza: arconti
Comandante: Coronatus (Fattore di Comando 26)
Posizione:
Numero di Truppe: 20
Tipo: arconti
VB: 504 Classe della Truppa: Eccellente
Gli arconti possono attaccare dal cielo e muoversi tra i cavi per aiutare un esercito alleato in difficoltà

Forza: Maghi Sovrani
Comandante: Dyan, M36
Posizione: Solius
Numero di Truppe: 5
Tipo: 5 Maghi Sovrani
VB: 444 Classe della Truppa: Eccellente
I maghi possono arrivare con la sede su cui sorgeva la loro città, alla maniera di una vera cavalleria, in un qualunque momento, proprio quando i PG hanno bisogno di rinforzi. Se i PG non hanno bisogno di aiuto durante la battaglia, i Maghi non si mostreranno per tutto l'**Incontro 4**.

Forze dei Giocatori

Ad ogni forza dei PG si oppone una delle forze di Durham descritte di seguito. Uno di questi eserciti è guidato da un nobile alto e ossuto, in una lucida armatura nera, che combatte con una ferocia fuori dal comune. Le truppe di Trann lo indicano ai PG come il tirapiedi di Durham, un metamorfo estremamente

potente, chiamato Valck. È lui il traditore che imprigionò i Maghi Sovrani (descritto più avanti).

Le altre forze di Durham sono guidate da guerrieri di 28° livello (Fattore Comando 30). Anche se Durham non comanda personalmente alcun esercito durante la battaglia, le sue forze saranno ugualmente spietate in combattimento.

Forza: Legioni di Durham
Comandante: Valck (FC 10)/G28 (FC 39)
Posizione: Volde
Numero di Truppe: 800

Tipo: Tutti spadaccini in armatura di piastre nera.
VB: 110/120 Classe della Truppa: Eccellente
La forza armata di Valck affronta quella guidata dal più potente PG guerriero. Questo permette al DM di preparare un unico duello tra Valck e (si presume) il comandante PG. Valck propone di stabilire l'esito della battaglia con un solo combattimento a mani nude e senza armi o con un incontro di lotta. Se il PG prescelto accetta la sfida, Valck lascia cadere la sua armatura e il combattimento si deciderà nel modo consueto. Se però Valck dovesse perdere, la sua forza armata non rispetterà la promessa e continuerà comunque la battaglia.

Durante il combattimento di lotta, Valck si trasforma nelle sue forme più potenti: un gorilla, un roc e un pitone delle rocce. Ogni trasformazione richiede un round, quindi, Valck perde sempre l'iniziativa durante il round in cui cambia la sua forma. Comunque, il cambiamento di forma libera automaticamente Valck da un Presa o da un Atterramento. I pf iniziali sono 30 e non vengono recuperati quando assume le varie forme, ne consegue che, in questo modo, può essere indebolito gradualmente.

Valck: CA 5; DV 6**; pf 30; N° ATT. 1; F a seconda dell'arma; MV 36 (12) m; AS/DS (vedi l'Appendice PNG); TS G6; AM C; THAC0 14; PX 900.

Valck, forma di gorilla: CA 6; DV 4; pf 30; N° ATT. 2; F 1d4/1d4; MV 36 (12) m; TS G6; AM C; THAC0 16.

Valck, forma di pitone: CA 6; DV 5*; pf 30; N° ATT. 1 morso + stritolamento; F 1d4/2d8; MV 27 (9) m; TS G6; AM C; THAC0 15; (vedi pag. 42 del *Manuale del Dungeon Master, Set Base*).

Valck, forma di roc: CA 4; DV 6; pf 30; N° ATT. 2; F 1d4+1 x2/2d6; MV 18 (6) m, Vo 144 (48); TS G6; AM C; THAC0 14.

Se i PG Perdonano

Stabilite che, se i PG perdono o si ritirano dalla battaglia, le forze di Durham riescono a condurli automaticamente su Volde. Là, i PG potranno certamente fuggire mentre le loro forze verranno annientate o fatte prigioniere. A questo punto, se i PG riusciranno a localizzare e sconfiggere Durham, potranno ancora ottenere la vittoria. Andate alla prossima sezione e calcolate i PX finali, per eccesso o per difetto, in base alle linee guide fornite alla fine di questo capitolo.

Dopo aver Raggiunto il Lato Opposto

Al capo opposto dei cavi, saldamente incassati nella sponda di Volde, si trovano gli alloggiamenti dei cavi stessi. Queste costruzioni in pietra, alte due piani, sono occupate dalle gigantesche ancore dei cavi. Secondo le regole della *Macchine d'Assedio*, ogni costruzione ha CA -4 (6), 60 pf e +6 al VB e non presenta entrate o uscite segrete.

Ogni edificio è difeso da una guarigione formata da 100 uomini (VB 80, Classe della Truppa: Buona). Essi non lasceranno mai le fortificazioni per attaccare gli eserciti di Trann.

Le forze dei PG non hanno equipaggiamenti d'assedio (anche se il avessero, non sarebbero in grado di trasportarli attraverso i cavi fino a Volde). Non c'è tempo per un assedio prolungato, perché l'alterazione delle orbite provocata dall'agganciamento delle isole deve essere risolta entro pochi giorni.

Fortunatamente le costruzioni potrebbero essere raggiunte velocemente utilizzando mezzi magici, come l'incantesimo di *teletrasporto*, per collocare le truppe all'interno delle mura o l'incantesimo *dissoluzione*, per creare delle breccie nelle costruzioni in pietra. Allo stesso modo, personaggi in grado di volare, possono far cadere olio bollente o lanciare *palle di fuoco* sopra i tetti di legno.

All'interno di ogni costruzione, il cavo è conficcato così profondamente nel terreno che solo la sua superficie piatta sporge all'esterno. Disposte attorno a questa parte sporgente ci sono 10 scatole di ingranaggi in ferro, di forma cilindrica, alte 3 metri, aventi ciascuna una lunga leva che sporge orizzontalmente di lato. Queste leve allentano i cavi, quindi distruggere le scatole non è un'azione sensata (non sarebbe infatti più possibile allentare i cavi e sganciarli), invece le leve possono essere spinte, facendo ruotare i cilindri, ma è necessario un valore di Forza pari a 50. Quando tutte le leve sono state azionate, il cavo si libera di scatto dalla sua ancora e tutte le forze armate sopra di esso vengono disperse, sbalzate nel vuoto, in una lunga caduta nell'oblio.

4. Lo Scontro con Durhan

Che il DM scelga o no di far svolgere la battaglia fino in fondo, il seguente incontro prevede il conflitto decisivo contro lo stesso Durhan. Se i giocatori hanno risolto la battaglia in base al *Regolamento di Guerra*, riferitegli che le loro forze vittoriose hanno raggiunto l'altra estremità dei cavi ed hanno iniziato a demolirli, mentre i PG stavano viaggiando via terra verso la fortezza di Durhan su Volde.

Se il precedente incontro non è stato utilizzato leggete il testo seguente:

La battaglia contro le forze di Durhan è stata combattuta duramente lungo i cavi che univano le due isole-regno. Sono state scagliate ondate di frecce; all'unisono hanno cozzato spade e picche sui cavi metallici, resi scivolosi dalla pioggia, dove ogni passo falso poteva significare un tuffo di oltre 1.500 km verso la morte. Molti guerrieri, su entrambe i fronti, hanno fatto quel passo falso o incontrato la morte in modo più tradizionale.

Alla fine, grazie al vostro coraggio e al comando "ispirato", i vostri eserciti hanno prevalso. Gli alloggiamenti dei cavi sulla lontana isola di Volde sono devastati e distrutti.

Ora le isole stanno di nuovo vagando separatamente. Il fragile equilibrio delle forze, che mantengono le isole nei loro involucri è stato finalmente ristabilito.

Ma c'è ancora una battaglia da combattere. Non avete infatti visto alcuna traccia di Durhan nel corso della lotta. I soldati fatti prigionieri vi riferiscono che il sedicente Conquistatore dava gli ordini per la battaglia dai suoi quartieri generali, situati sulle colline a ridosso delle montagne, vicino all'altra estremità di Volde.

Indipendentemente dal fatto che i giocatori siano riusciti a portare a termine la battaglia, potete leggere il prossimo paragrafo.

State viaggiando alla ricerca della fortezza di Durhan attraverso il deprimenti territorio di Volde. Il paesaggio sembra un disegno di Trann realizzato a carboncino; l'erba e le foglie sono annerite e gli alberi appaiono bruciati. Non c'è alcuna traccia di verde, il panorama è simile ad una foresta completamente bruciata dal fuoco che, tuttavia, non ha cessato di crescere e ramificarsi—come un immenso giardino di piante non morte.

Si ha l'impressione che nessuno abbia vissuto a Volde da anni. Proseguendo, giungete per caso a un villaggio di case disabitate, i prati e le siepi sono state trascurate, le erbacce sono cresciute ovunque e non trovate traccia di persona né di creatura. Notate alcune parole scarabocchiate sopra un muro in lingua Eloysiana.

Poco lontano da voi vedete una grande nuvola temporalesca che assomiglia a quei sistemi di temporali permanenti, che avete incontrato sulla vostra strada verso Trann. Solitamente le isole, andando alla deriva, li attraversano venendone così irrigate, poi se ne allontanano. Ma questa nube sembra diversa, perché staziona sull'isola seguendone gli spostamenti; vedete infatti, che essa è rimasta sopra Volde e, che addirittura, nel corso della battaglia si era spostata per portare fulmini e pioggia.

Il messaggio sul muro del villaggio recita: "È arrivata la guerra e noi ce ne siamo andati". I continui preparativi di Durhan per la guerra hanno allontanato dall'isola la popolazione—in altre parole, tutti coloro che non furono arruolati nell'esercito.

Durante il viaggio in Volde, il DM può decidere che si svolgano uno o due incontri casuali. Qui sono descritti alcuni incontri possibili in queste terre devastate e lacerate dalla guerra:

I Rifugiati: Si possono incontrare 2 o 3 famiglie di persone comuni, affamate e senza dimora poiché l'esercito ha confiscato tutte le loro proprietà; ora stanno cercando un modo per scappare verso Trann. I rifugiati non sanno nulla di utile se non che il temporale si è stabilito su Volde da alcuni mesi.

La Pattuglia: I PG incontrano 10 guerrieri di 6° livello, guidati da un comandante di 9° livello. La pattuglia tenta di catturare i PG, poi si dà alla fuga appena si rende conto della loro superiorità. Questo gruppo di guerrieri non può fornire informazioni più dettagliate rispetto ai rifugiati, ad eccezione della posizione dei quartieri generali di Durhan, i quali si trovano sulle colline ai piedi delle montagne.

Capitolo 4: Contro Durham

Sul territorio non c'è nient'altro di interessante. A questo punto, quando la fase successiva dell'avventura è pronta per essere intrapresa, un sottile filo d'oro oscilla lentamente giù da una nube sopra i PG. Esso scende compiendo eleganti movimenti circolari per poi fermarsi, penzolante all'altezza degli occhi, sul terreno; proprio davanti ai PG. All'estremità del filo c'è uno strano zucchetto (un piccolo berretto a calotta) interamente d'oro. Il filo si ritira in alto e scompare tra le nuvole. Dopo un istante, il piccolo copricapo si dirige verso il più vicino mago presente nel gruppo (o chierico se non c'è un mago; perfino un guerriero con armi magiche può sostituirlo). Lo zucchetto ed il filo percepiscono in maniera molto forte la presenza della magia.

I personaggi possono cercar di distruggere il filo (CA 6, pf 50), scappare, lasciare che li tocchi, arrampicarsi o qualunque altra cosa decidano di fare. Se il filo tocca un mago, egli percepirà il lancio di un incantesimo *charme* di basso livello. Ovviamente, tutti i PG, quasi certamente, sono immuni a questi effetti, dato il loro alto livello.

Il filo quindi si ritira tra le nubi e se i PG non lo seguono, questo episodio si ripeterà ad intervalli di pochi minuti, finché non si decideranno a seguirlo.

All'Interno della Tempesta

Alla fine, si presume che i PG seguano il filo utilizzando il *volare*, la *levitazione*, arrampicandosi o in qualunque altro modo, sino ad arrivare su nel cielo burrascoso. Seguendo il percorso del filo per alcune dozzine di metri verso l'alto, in poco tempo i PG raggiungono un punto di raccordo dove il filo si intreccia con un altro filo d'oro, che a sua volta scende verso un'altra direzione. Dal punto di diramazione, i PG possono continuare a seguire il filo che sale tra le nubi o tornare indietro, scendendo lungo l'altro filo.

Tornando indietro, si scende per alcune dozzine di metri finché non si incontra il corpo fluttuante di un mago di basso livello. Il filo termina in un altro zucchetto d'oro proprio attaccato alla testa del personaggio (troppo saldamente per poter essere rimosso con mezzi fisici).

Il giovane mago di 3° livello è vivo, ma quasi incosciente; è sotto l'effetto di uno *charme*, tanto da essere convinto che Durhan lo stia trattando bene, invece sta permettendo a Durhan di assorbire la sua energia magica. Tutto questo, sembra perfettamente normale ed inevitabile al personaggio incantato, il quale dice: "noi tutti la pensiamo così".

Se un PG cerca di *dissolvere* l'incantesimo *charme* e l'attrazione magica del copricapo, si tenga presente che questo è protetto da un incantesimo trattato come magia di 40° livello—vale a dire come se fosse un artefatto. L'incantesimo può essere spezzato anche tagliando il filo che, però, è molto resistente (50 pf). Indipendentemente dal fatto che l'incantesimo venga spezzato, il mago sviene per sfinimento prima di poter dare ai PG qualche informazione utile.

Mago (molti): CA variabile; DV variabile; pf variabili; N° ATT. 1; F 1d4; MV 36 (12) m; AS incantesimi; DS incantesimi; TS variabile; AM N; THAC0 variabile; PX nessuno.

I PG possono continuare a seguire il filo d'oro tra le nubi, proseguendo lungo i punti dove di intrecciano coppie o triplette di fili, in questa vasta rete di fili d'oro che occupa tutta la nuvola temporalesca; ogni filo termina in un copricapo attaccato ad un mago che fluttua nell'aria. Quasi tutte le vittime dello *charme* sono di livello compreso tra il 1° e il 4° livello. Dopo varie diramazioni verso l'alto, il percorso culmina in uno spettacolo straordinario.

Al di là di uno squarcio tra le nubi, vi imbattete in una fitta rete di fili d'oro che si estende in tutte le direzioni, come le nervature di una foglia. Al centro della rete, simile ad un enorme ragno sopra una ragnatela d'oro, è sospeso un uomo alto 9 metri. Il suo corpo e i suoi lineamenti appaiono ripugnanti, tanto sono deformati e l'espressione del suo volto è un misto di odio e di sofferenza.

Attorno alla cintola scarna, l'uomo indossa una cintura di cuoio grigia, con una lunga bretella portata di traverso sulla gabbia toracica deforme e la colonna vertebrale contorta. I fili d'oro sono attaccati alla cintura e alla bretella. Dietro di lui, vedete i fili che si perdono in lontananza verso centinaia di corpi fluttuanti.

Questo, naturalmente, è Durhan il Conquistatore.

Durhan e l'Artefatto

Durhan indossa la *Cintura dell'Oscurità di Orcus*, un artefatto Superiore di sorprendente potere. L'artefatto assorbe l'energia dai maghi, permettendo a chi la indossa di spendere questa energia per lanciare incantesimi che in altro modo sarebbero impossibili. Le città scomparse, le loro sedi scagliate nello spazio, i *fulmini magici*, lo *charme multiplo* e gli incantesimi di *levitazione* lanciati su queste vittime sono tutti effetti provocati dalla *Cintura dell'Oscurità*.

Durhan è collegato attraverso i fili a 500 maghi di livello compreso tra il 1° livello e il 21°, che sono stati rapiti da tutta Eloysia, la cui energia fornisce di fatto a Durhan un numero infinito di Punti Potere da utilizzare. (Ulteriori informazioni sulla *Cintura dell'Oscurità* sono reperibili nell'**Appendice**.)

Mentre indossa la *Cintura dell'Oscurità*, Durhan è immune a tutti gli incantesimi compresi tra il 1° e il 4° livello, oltre che dagli effetti di *charme*, controllo mentale, veleno e da tutti gli incantesimi che causano distruzione istantanea. Durhan era un mago di 36° livello, prima di indossare la *Cintura dell'Oscurità*; ora, grazie ad essa, egli può lanciare incantesimi dei maghi di tutti i tipi e di qualunque livello, ripetutamente e senza alcuna limitazione. L'unica eccezione sono gli incantesimi di *desiderio*, che furono volutamente collocati dallo stesso Orcus oltre il potere della *Cintura dell'Oscurità*. Inoltre, con questo artefatto non si possono lanciare gli incantesimi dei druidi e dei chierici.

Gli effetti degli incantesimi possono essere amplificati dal potere di questo artefatto. Per esempio: un notevole potenziamento dell'incantesimo *telecinesi* permise a Durhan di rimuovere Solius da Trann. Quelli che seguono sono altri possibili effetti:

- **Muro di pietra**, **muro di ghiaccio**, **muro di fuoco** o **muro di ferro** possono essere costruiti senza limiti di grandezza.
- **Metamorfosi**: è possibile su un gran numero di oggetti alla volta (per esempio: le meteore di una *pioggia di meteore* possono essere trasformate qualora vengano lanciate contro Durhan).

• Mostri da 40+ DV possono essere creati mediante un incantesimo di *creare mostri*.

Questi incantesimi amplificati non possono colpire direttamente l'avversario. Gli incantesimi d'attacco provocano i loro normali effetti. Per esempio: una *palla di fuoco*, lanciata dalla *Cintura dell'Oscurità*, non può mai causare più di 20d6 di ferite.

Gli spiacevoli effetti collaterali derivanti dall'indossare questo artefatto sono ovvi: l'enorme deformazione del corpo, che Durham è estremamente dolorosa e lo stesso temporale, sono una diretta conseguenza dell'utilizzo della *Cintura*. Comunque, ormai impazzito per la brama di potere, Durham sopporta tutta questa enorme sofferenza pur di conquistare Eloysia.

La Sconfitta di Durham

A meno che i PG non prendano precauzioni ricorrendo a misure straordinarie di magia, Durham sicuramente li scoprirà prima che essi possano avvicinarsi a lui. Se i PG rompono un filo d'oro, Durham si accorgerà immediatamente della loro presenza; altrimenti li vedrà attraverso gli occhi di qualche mago ancora cosciente collegato alla *Cintura dell'Oscurità*.

Durham è furioso d'odio per tutti e per tutto, quindi trattare o ragionare con lui sarebbe del tutto inutile. Egli infatti, potrebbe anche non attaccare immediatamente, ma questo indugio avrebbe il solo scopo di studiare il gruppo ed i suoi poteri. Se il gruppo proverà a parlargli prima di attaccare, Durham coglierà l'occasione per lanciare un incantesimo difensivo come, per esempio, *barriera mentale* o *immunità*. Egli non lancerà mai *campo di forza*, *muro prismatico* o *barriera anti-magia* su di sé, dal momento che questi incantesimi ostacolerebbero il potere che scorre attraverso i fili d'oro della *Cintura*.

Durham inizia l'attacco con *fulmini magici* da 20d6 e *palle di fuoco*, seguiti da *pioggia di meteore*; continua poi creando uno o due draghi grandi (di un qualsiasi colore) gettando i vulnerabili PG in vari *labirinti* e creando *nubi esplosive*. Quando viene ferito, lancia *ferma tempo* e si *cura* completamente.

Come potranno i PG sconfiggere un avversario così incredibile? L'unico modo possibile è interrompere il rifornimento di potere di Durham: i maghi collegati alla *Cintura*. Mediante il taglio, la rottura o lo scioglimento di un filo qualunque, i PG separeranno Durham da tutti i maghi attaccati a quel filo e questo ridurrà il suo potere. Se i PG riusciranno a liberare tutti i maghi, limitando Durham ai poteri insiti nella *Cintura* stessa, potranno sfinirlo fino alla sconfitta (nel caso i giocatori non riuscissero a capirlo da soli, concedete ai PG una prova di Intelligenza per scoprirlo).

I fili provenienti dalla periferia di questa rete, ramificata e complessa, si concentrano progressivamente su Durham. Soltanto 10 fili sono attaccati direttamente alla *Cintura*, poi ciascuno di questi 10 si divide in 5 fili dopo alcune dozzine di metri più in basso, formando così 50 derivazioni (chiamata la prima ramificazione). Ciascuno di questi 50 fili si divide in altri 5 scendendo ulteriormente, così da formare 250 (la seconda diramazione).

Infine, questi 250 fili si sdoppiano (la terza e ultima ramificazione), per un totale di 500 fili attaccati ad altrettanti maghi imprigionati.

Ciascun tratto di filo ha 50 pf e può essere distrutto con mezzi ragionevoli. Chiaramente, più i fili si trovano vicino a Durham, maggiore è il numero di maghi connessi alla *Cintura*. Un filo che venga distrutto prima che si ramifichi (in pratica uno che sia vicino alla *Cintura*) libera molti più maghi di un filo distrutto in un punto più lontano lungo il suo percorso.

Il problema è che più un PG si trova vicino a Durham, più risulta vulnerabile all'attacco. A livello della prima ramificazione o anche più vicino, un PG riceve una penalità di +5 alla CA a causa della distanza ravvicinata e gli attacchi da parte di Durham provocano un 50% di danno in più. Ad una distanza maggiore, cioè nella seconda ramificazione, la penalità è di +2 sulla CA e +25% di danno. Oltre la seconda ramificazione non ci sono penalità e dopo la terza, nel raggio d'azione più esterno, aggiungete ad ogni PG un bonus di -2 sulla CA (senza effetto sui danni).

Non preoccupatevi di annotare accuratamente gli esatti PP totali della *Cintura*, mentre vengono liberati i maghi. Semplicemente stabilite che durante la distruzione dei fili, Durham lancia incantesimi di livello notevolmente più basso e significativamente meno devastanti. Ogni filo spezzato provoca un grido di rabbia da parte di Durham, inoltre, dopo aver perso un certo numero di fili, egli comincia a rimpicciolire in modo visibile, continuando a ridursi per ogni altro filo tagliato.

Dopo che siano stati distrutti tre o quattro fili, Durham non si *cura* più completamente. Infine, quando saranno distrutti tutti i fili, egli non potrà più *curarsi* neanche parzialmente; inoltre, rimarrà con soltanto 200 PP per il resto della battaglia, cosicché, a quel punto, il gruppo potrà affrontare Durham in un violento scontro diretto.

Durham: CA -4; DV M36; pf 56; N° ATT. 1; F fino a 20d6; MV 108 (36) m; AS incantesimi; DS incantesimi; TS M36; AM C; THAC0 5; (vedi **Appendice: PNG**).

Quando Durham arriva al 20% o meno dei suoi pf, un incantesimo di *connessione* attiva nelle vicinanze un incantesimo *cancello*, che fa passare il PNG nel Piano Etereo governato da Orcus mentre una magia di natura Immortale impedisce ai PG di seguirlo. Se l'incantesimo di *connessione* è stato *dissolto* o per una qualche ragione non ha funzionato, uno dei tirapiedi di Orcus interviene per strappare a Durham la *Cintura*, al fine di impedire che cada nella mani dei PG. Il DM dovrebbe permettere a Durham di fuggire, se possibile, così che possa ristabilirsi diventando una sorte di nemesi che potrà ripresentarsi in avventure future. Con la sconfitta di Durham il temporale si disperde velocemente e i maghi, liberati dai fili, stanno ora cadendo senza nessuno che li aiuti. Lasciate che alcuni di essi vengano salvati eroicamente dai PG e fate in modo che i Maghi Sovrani ritornino in tempo per aiutare tutti gli altri.

Se gli stessi PG stanno cadendo dalla rete o sono bloccati su Volde, ora che i cavi sono stati spezzati, i Maghi inviano l'auratus perché li prenda e li porti ad un dolce approdo su Trann

Capitolo 4: Contro Durham

Se i PG Vengono Sconfitti

Se i PG dovessero perdere la battaglia contro Durham, date per scontato che egli uccida tutti durante lo scontro. Poi leggete quanto segue:

Vi risvegliate su di una collina erbosa. Chini su di voi, i Maghi vi guardano rassicuranti, "bentornati alla vita!", dice Dyan. Dietro di lei una folla di soldati applaude. L'aria pulita profuma di fresco e il cielo, anche se grigio, vi sembra la cosa più bella che abbiate mai visto.

I Maghi rapidamente vi riferiscono ciò che è accaduto dopo che Durham vi ha sconfitto. Avendo potenziato gli eserciti di Volde, con la tempesta che infuriava più forte che mai, Durham sembrava invincibile. I Maghi e tutti quelli di Trann erano ormai caduti nella disperazione.

"Ma poi"; dice Dyan, "nella nubi, vedemmo una luce bianca splendente, seguita da un'esplosione. La tempesta passò in pochi minuti e gli eserciti di Durham svanirono insieme alle sue nubi. Non fu trovata più alcuna traccia di Durham".

"Noi eravamo completamente disorientati", continua "finché siamo stati visitati—diciamo—da un amico". Adesso Dyan parla sottovoce, in modo che la folla non possa sentirla. "Il nostro amico ci disse che non era a conoscenza del potere di Durham o del fatto che stava usando impropriamente quell'Artefatto. Poi aggiunse che, solamente grazie ai vostri sforzi Lui fu in grado di notarlo, poiché l'avevate costretto ad utilizzare un potere molto grande".

I Maghi hanno usato l'incantesimo *resurrezione integrale* sui PG in segno di riconoscenza per le loro imprese. Sono molto circospetti nel parlare "dell'amico" e non vogliono rivelare troppe cose riguardo agli Immortali.

Se un PG ha già acquisito un protettore Immortale, identificate lo con l'amico dei Maghi, ed è proprio lui che ha distrutto Durham; altrimenti, l'eroismo dimostrato dai PG potrebbe portare ad incontrare presto un Immortale e a intraprendere la via che conduce all'immortalità.

Passate poi alla sezione successiva, ma diminuite i PX assegnati al gruppo del 10%, in considerazione della sconfitta subita.

5. Il Ritorno Trionfale (?)

A questo punto i PG ricevuta la loro ricompensa, potrebbero risolvere faccende meno importanti rimaste in sospeso, forse perché i giocatori potrebbero avere la sensazione che l'avventura stia volgendo al termine. Lasciate loro questa convinzione—la parte più difficile, in realtà, deve ancora arrivare!

Dopo la sconfitta di Durham, ritornate a Trann accolti dalle acclamazioni della folla. I Maghi Sovrani si congratulano calorosamente per la vostra vittoria e vi accompagnano personalmente dove sorgeva la città di Solius. Il luogo è stato ristabilito, resta appena un segno o una fenditura ad indicare che esso era stato rimosso, però non c'è ancora traccia della città.

Mentre voi e gli altri state guardando, i Maghi ancora una volta si prendono per mano e cominciano a fluttuare nell'aria, cantilenando strani incantesimi. Improvvisamente l'aria si fa calda, sentite dei rumori attorno a voi; una folla chiacchiosa compare dal nulla. All'orizzonte, profili vaghi di edifici, strade lastricate e torri brillano davanti ai vostri occhi. I Maghi, sospesi nell'aria, recitano più forte la loro cantilena mentre i profili appaiono sempre più definiti, fino a diventare reali. Le truppe si scansano poiché nel luogo in cui si trovavano appaiono mura e carretti.

Quando la cantilena degli incantesimi raggiunge il culmine, una moltitudine di persone ed animali appare dal nulla. Le persone sono immobili come statue nell'atto di camminare, salire le scale o montare a cavallo. Poi, improvvisamente, come per uno schiocco della dita, cominciano a muoversi e a fare rumore.

Ora vi trovate nel mezzo di una città affollata, una bella città con altissime torri, edifici di marmo e ampie strade fiancheggiate da piante. La gente si ferma stupita a fissare voi, le truppe e i Maghi che, sempre fluttuando, stanno ritornando a terra.

Il resto di questa scena è caratterizzata dalle domande dei cittadini che sono riapparsi (nessuno ricorda di essere sparito) e dalle manifestazioni di riconoscenza dei Maghi, che sono felici di accogliere le richieste dei PG se ragionevoli, ma che richiedono, tuttavia, la restituzione dei loro oggetti personali—quelli che i PG hanno preso dalle loro fortezze nella precedente sezione. In ogni caso, i Maghi rassicurano i PG, preoccupati per il destino della loro città, garantendo che (per quanto ne sanno), anche Lucernia dovrebbe essere stata ristabilita dal loro incantesimo.

Nota per il DM: Questa ipotesi è sbagliata—ma fate in modo che i giocatori non lo sappiano! Interpretate la tranquilla sicurezza dei Maghi sul fatto che ora sia tutto a posto.

I Maghi, dopo aver reso noto a tutti il ruolo avuto dagli eroi nella loro liberazione, in quella di Solius e di tutta Trann, conducendo i PG giù nel sotterraneo del tesoro, sotto il castello. Qui, essi saranno ricompensati con dell'oro e con i PX che hanno guadagnato durante l'avventura.

Assegnazione del Tesoro e dei Punti Esperienza

A questo punto, il DM può scegliere uno dei due modi qui descritti per assegnare il tesoro ed i PX, oppure può utilizzarne uno inventato.

Di solito la ricompensa presuppone che un gruppo di 6 personaggi guadagni 1 livello per ogni 3 avventure; per modificare questa regola, consultate il *Libro del DM, Set Companion*, a pag 2-3 e 26-27.

Metodo 1: Una ricompensa generica

Con questo sistema i Maghi premiano semplicemente i PG con 13.000 mp, prese dal tesoro del loro sotterraneo, che verranno divise come preferiscono i giocatori. Per trasportare la ricompensa, data la grande quantità di questo tesoro, i Maghi forniranno anche una *borsa conservante* (contiene 10.000 mp con un peso di sole 600 monete quando è piena).

A scelta del DM, ogni Mago potrebbe anche decidere di dare un oggetto magico al PG che durante l'avventura si è

servito della moneta che gli corrisponde. Warrick consegna un anello contenente un *desiderio*, Jacaine una pozione preziosa per i PG, Kendall un qualche dono relativo alle illusioni e gli altri donano un oggetto ritenuto adatto. Nel caso che i PG abbiano saccheggiato al dimora di un Mago, abbiano ucciso Popiel o distrutto Drivel, i rispettivi Maghi non faranno alcun regalo.

Metodo 2: Una ricompensa individuale

Con questo metodo premiate i giocatori per gli obiettivi individuali conseguiti durante l'avventura e per la buona interpretazione. La natura della ricompensa può essere, come prima, in monete di platino oppure in oggetti magici. Per calcolare la ricompensa finale, prendete nota di quali risultati, elencati nella lista seguente, abbiano conseguito durante l'avventura e il totale dei loro valori in PX (insieme ai consueti PC per i mostri sconfitti). Alcuni obiettivi hanno valori negativi, in relazione ad una pessima condizione del gioco.

Dividete equamente la ricompensa fra i PG, poi premiate ciascuno con un bonus di PX adeguato alle idee interessanti, per aver agito in modo coerente al personaggio e per aver agevolato lo svolgimento della storia. Questo bonus dovrebbe essere da 15 a 5 % sul totale dei PX assegnati al gruppo. Non trascurate nessuno quando assegnerete questi bonus—certamente tutti i giocatori hanno dato un qualche contributo all'avventura.

Obbiettivi

- I PG hanno agito in modo intelligente mentre la città scompariva: 5.000 PX
- Per ogni moneta trovata (eccetto quella di rame): 10.000 PX
- Guarito Granito: 5.000 PX
- Risolto l'enigma della sfinge: 2.500 PX
- Combattuto contro le sfingi: -5.000 PX
- Seppellito il corpo del sudario: 5.000 PX
- Incontrato i ragni interplanari in modo pacifico: 2.000 PX
- Recuperato la sfera al pozzo dei desideri: 2.500 PX
- Soccorso Popiel: 3.000 PX
- Ucciso Popiel: -5.000 PX
- Trovato le mappe alle pareti nella sfinge: 2.500 PX
- Preso la pozione di Drivel: 2.500 PX
- Aerr fatto l'offerta al tempio: 2.500 PX
- Superato le trappole della cripta: 3.000 PX
- Aiutato i Maghi a salvare la città: variabile (come annotato in precedenza)
- Sconfitto Coronatus: 5.000 PX (al singolo PG)
- Battaglia in base al *Regolamento di Guerra*:
10.000 PX (se i PG hanno vinto)
3.000 PX (se i PG hanno perso)
- Sconfitto Durhan: 25.000 PX
- Interpretazione adeguata del cambiamento di comportamento per la moneta: 3.000 PX (al singolo PG)
- Ucciso o saccheggiato senza motivo: -2.000 PX (per esempio)

Ritorno al Primo Piano

Con la sconfitta dei nemici e dopo aver ricevuto la ricompensa, i giocatori potrebbero pensare che gli eventi stiano volgendo alla loro inevitabile conclusione. Presto la sezione finirà ed essi inizieranno a pensare a come e quando tornare a casa.

Manifestate questa impressione con un atteggiamento ambiguo, mitigando eventuali sospetti. Non dite veramente ai PG che la loro città è fuori pericolo, ma dite che i maghi sono convinti che tutto sia a posto. Inoltre i Maghi propongono perfino di inviare uno di loro nel Primo piano con i PG, proprio per accertarsi dei fatti. (Se i Maghi Sovrani non fossero stati liberati, un Mago di alto livello liberato dalla prigionia di Durhan, potrebbe svolgere la stessa funzione.)

Quale dei Maghi andrà? La scelta spetta al DM e ai giocatori: potrebbe andare quello che sia stato il più divertente da interpretare o quello con cui i giocatori si siano divertiti di più a trattare. Per comodità, le sezioni da leggere a voce alta presuppongono che solamente un Mago vada con i PG, tuttavia, anche due o più Maghi potrebbero decidere di compiere il viaggio.

Quando i PG sono pronti per tornare a casa, leggete il seguente paragrafo e nel preciso istante del ritorno, coglieteli di sorpresa.

Siete pronti per tornare a casa con la vostra nuova ricchezza. I Maghi si sono disposti in cerchio attorno a voi per lanciare il loro incantesimo cancello. Strane luci guizzando vicino a voi e un vento gelido si solleva dal terreno sottostante. Un'ardente foschia vi avvolge e sentite le vostre gole bruciare.

La foschia gradualmente si dirada, finalmente vedete sopra di voi il cielo blu, tanto familiare.

E contemporaneamente cadete!

Siete comparsi a mezz'aria e state precipitando in uno spaventoso cratere, largo circa 32 chilometri e profondo quasi 2. Siete in alto, perfettamente al centro di esso, solo il vuoto vi circonda e state cadendo sempre più velocemente ad ogni secondo che passa. Cosa fate?

Lasciate che i giocatori tentino ciò che vogliono, se è una cosa sensata, fate in modo che abbia successo, perché non sarebbe simpatico ucciderli con questa caduta.

Se nessuno ha la possibilità di volare (ma è molto improbabile), il Mago che li accompagna lancerà un incantesimo di levitazione che li farà scendere dolcemente in mezzo al cratere.

Naturalmente questo è il luogo dove sorgeva la città dei PG prima che scomparisse, come descritto nel primo capitolo. Dopo la partenza dei PG per Eloysia, l'incantesimo di Durhan è rimasto in questo piano, esattamente come è avvenuto nel piano dei maghi. La sede della città fu strappata dal terreno e scagliata verso il sole, come spiega il Mago, se i giocatori non l'avessero ancora capito.

La città è stata distrutta? "No", risponde il Mago. "Per ironia della sorte, il sortilegio che causò la scomparsa della città è lo stesso che la sta proteggendo dalla distruzione. Il luogo sta viaggiando in direzione del sole o forse lo ha già raggiunto; ma la terra rimarrà illesa". (I giocatori potrebbero giustamente obiettare al Mago: "Vi eravate già sbagliati", anche se ora egli ha ragione).

Capitolo 4: Contro Durham

Cosa si può fare questo punto? Forse i giocatori sono pronti a sacrificare l'intera città e, se così fosse, il mago farà notare ai PG che essi hanno un grande potere, infatti, sono in grado di raggiungere il sole, sopravvivere e muoversi al suo interno. Possono—anzi, devono—viaggiare per milioni di chilometri nello spazio, per tentare di salvare la loro città.



Ambientazione

I dati numerici delle caratteristiche fisiche sono sbalorditivi: un diametro di quasi 1.448.000 km, un'area di superficie più larga di 12.000 volte quella di Mystara, 1 milione di volte il volume del pianeta; all'interno, 400 miliardi di atmosfere di pressione generano una densità di gran lunga superiore a quella del solido acciaio. Per concludere, al centro si trova una temperatura di 15.000.000 gradi C; e voi avrete innanzi un duro avversario. Il sole sarà veramente una sfida incredibile per un gruppo di PG di livello Master.

In questa sezione, i PG devono viaggiare verso il centro del sistema solare per salvare la loro città. Solamente il coraggio e gli incantesimi più potenti possono garantire la sopravvivenza nel centro infernale del Sole.

Rappresentare uno scenario incredibilmente vasto e pericoloso come questo, potrebbe costituire una interessante sfida per il DM. In pratica, tutto ciò che i PG incontreranno sarà in una scala tale da far apparire piccolo Mystara stesso! Cercate di aiutare i giocatori a capire quello che, quasi per definizione, va oltre la capacità di comprensione.

Viaggiare nello Spazio e nel Sole

Per iniziare questo capitolo dell'avventura, lasciate che i giocatori decidano come dovranno compiere il viaggio.

Forse è utile un elenco dei beni posseduti. Le monete arrivate da Eloysia non sono più magiche. Il tesoro proveniente dai sotterranei di Trann deve essere lasciato su Mystara. Poiché sono necessari incantesimi di alto livello, il gruppo potrebbe aver bisogno di un Mago Sovrano in più; il loro compagno può convocarne tanti altri, quanti ne siano necessari. Se nel gruppo non ci fosse un chierico di alto livello, può giungerne uno da Trann, insieme ai Maghi (usate le caratteristiche del chierico che si trovano nell'**Appendice: Personaggi Pregenerati**).

Dopo, lasciate che i giocatori riprendano in esame ciò che i loro personaggi dovranno affrontare. Lo spazio è freddo, buio e vuoto. I personaggi che non fossero protetti, soffocherebbero o rimarrebbero assiderati in pochi minuti o subirebbero una decompressione nel giro di qualche secondo. L'incantesimo clericale di *sopravvivenza* protegge completamente da questi due effetti mortali dello spazio e dalla zona infernale più interna del sole.

Per far sì che il viaggio da Mystara al Sole sia abbastanza breve, è necessario un incantesimo ben riuscito di *teletrasporto* (assieme a questo incantesimo può essere usato anche un *desiderio*, affinché abbia effetto su tutto il gruppo di personaggi). Tuttavia i PG possono effettuare il *teletrasporto* solo per raggiungere la superficie del Sole, perché cercare di raggiungere l'interno equivarrebbe a *teletrasportarsi* dentro un oggetto solido. Altri incantesimi, come viaggiare, trasportano molto lentamente colui che li ha lanciati. Però, se i PG non hanno modo di fare un teletrasporto, il DM può stabilire un aumento della velocità di movimento per tali incantesimi, al di fuori dell'atmosfera di Mystara, moltiplicando i valori per 1 milione. Anche così, il gruppo potrebbe impiegare giorni o settimane per attraversare i 150 milioni di km di vuoto che li separano dal Sole.

Una volta arrivati sulla superficie del Sole, i personaggi devono percorrere altri 724.000 km per raggiungere il centro (e l'incantesimo di *teletrasporto* adesso non può funzionare). Per rendere l'avventura più movimentata, stabilite che in un giorno, il *teletrasporto* o un *desiderio* possono trasportare il gruppo fino a una distanza di 160.000 km. L'aumento della velocità può essere giustificato con le intense energie magnetiche e fisiche che sono generate dal Sole.

Per scoprire dove devono arrivare, i PG possono utilizzare *incantesimo della corretta via*, stabilendo così la posizione della loro città; potete liberamente suggerirlo voi ai giocatori, se necessario, o concedere una prova di Intelligenza affinché abbiano questa idea.

Nella zona interna del sole, l'incantesimo *sopravvivenza* protegge i personaggi dal danno fisico e gli permette di vedere normalmente nonostante la luce accecante. Un incantesimo *campo di forza* fornisce una totale protezione dal calore, dalla pressione e dalla forza di gravità, ma deve essere rinnovato spesso, a meno che non venga reso permanente e può essere reso mobile da un *desiderio*.

Una volta dentro il *campo di forza*, i personaggi hanno bisogno di un qualche sistema di propulsione per spostarsi. La forza di gravità non è di aiuto, perché i PG raggiungono immediatamente un gas che è troppo denso da attraversare. Sia *volare* che *levitazione* funzionano normalmente così come pure gli oggetti magici, ad esempio *tappeti volanti*. Il *teletrasporto* non funziona e anche *viaggiare* agisce solo su un personaggio alla volta. Un *desiderio* può solamente spostare, nella sequenza riportata più avanti, un intero gruppo da un incontro a quello immediatamente successivo, ma non permette di saltare a quello ancora dopo. In ogni caso, a discrezione del DM, possono funzionare altri sistemi di trasporto.

Nel corso di questa sezione dell'avventura i PG dovrebbero essere sempre consapevoli di quanto siano vicini alla morte; infatti, se la loro magia venisse *dissolta*, morirebbero all'istante. Tuttavia la posizione dei PG ha una certa relazione ed incidenza sul loro stesso destino. Sulla superficie del Sole la temperatura può abbassarsi fino a 2.760° C—e ancora di più all'interno di una macchia solare. Un corpo può resistere solo 10 secondi prima di essere incenerito, così da non poter essere recuperato e *resuscitato*.

All'interno del Sole le temperature aumentano di milioni di gradi. Se l'incantesimo *sopravvivenza* di un personaggio termina o, se il suo *campo di forza* viene *dissolto*, la vittima viene immediatamente vaporizzata, senza possibilità o speranza di resurrezione mediante la magia umana.

Incontri Causali

Non si verificano incontri nello spazio esterno, anche se il Sole è abitato da molte creature, simili a quelle del Piano Elementale del Fuoco.

A causa delle sue dimensioni, il Sole ha una densità di popolazione molto bassa, quindi è assai probabile che i PG non incontrino nessuno durante il viaggio verso il centro del Sole. Se il DM vuole rendere interessante l'avventura, potrebbe stabilire un incontro con una o più creature del fuoco. Qui possono essere usati personaggi Immortali descritti nel *Set Immortal*, i quali saranno subito consapevoli dell'intrusione dei PG nei loro domini e li aiuteranno o li ostacoleranno, in base

agli scopi delle loro Sfere. Anche senza la Scatola 5 delle regole si possono sviluppare interessanti viaggi interplanari per i giocatori. Qui sono elencati alcuni suggerimenti che potrebbero servire come ispirazione:

1. La Fenice

I PG vedono un enorme uccello fiammeggiante che sta volando sopra una lingua di fuoco. La fenice non è intelligente, ma è relativamente docile per l'assenza di nemici naturali, come avviene per l'uomo. I PG potrebbero comportarsi in modo amichevole così da convincerla a ritornare in seguito per soccorrerli, nel caso avessero bisogno di aiuto; oppure potrebbero pensare di non aver niente di meglio da fare che uccidere la fenice. In questo caso, il sole consumerà immediatamente le piume della fenice, prima che i PG riescano a prenderne qualcuna.

Fenice maggiore*: CA -2; DV 18****; pf 90; N° ATT. 2 artigli/1 becco; F 2d6/2d6/4d6; MV 45 (15) m, Vo 135 (45); AS irradia fuoco (raggio 6 m, 6d6 pf), esplode quando muore (raggio 6 m, 10d10 pf); DS immune a fuoco, *charme*, incantesimi che *bloccano*, armi magiche +2 o meno; TS G20; AM N; THAC0 6; PX 8.875; (vedi *Libro del DM, Set Master*).

2. Macchia Solare

Le macchie solari sono misteriose perturbazioni che appaiono periodicamente sulla superficie del Sole. Relativamente fredde rispetto ai normali valori solari (solamente 2.205° C), esse sono formate da intensi campi magnetici.

I PG che si imbattono in una macchia solare, si accorgono che le proprie armature di metallo e l'equipaggiamento reagiscono in modo anomalo. L'effetto è stabilito dal DM: il metallo potrebbe contorcersi in un rottame, volare via secondo le linee della forza magnetica o magnetizzarsi fortemente.

3. Brillamento Solare

Questo impressionante spettacolo di luce dovrebbe gettare nel panico i giocatori. Una fiammata esplode nel raggio di 16.000 km dai PG (evitandoli per un pelo), mentre si stanno avvicinando alla superficie del Sole. In meno di un minuto vedono una colossale ondata di gas incandescente che avanza vorticosamente verso di loro; accennate al fatto che il loro *campo di forza* potrebbe collassare, a meno che non venga rinforzato.

Quello che accadrà dopo dipende dai giocatori. I maghi e i chierici potrebbero tentare una prova di Intelligenza e Saggezza per schierare le proprie energie e potenziare il *campo*; altrimenti, permettete una prova di Destrezza per dirigere il campo sopra o sotto l'onda che sta avanzando. I guerrieri potrebbero cercare di puntellarsi sul *campo* con vera e propria forza brutale!

Create un'atmosfera di tensione e lasciate che i giocatori tentino ciò che vogliono, poi fate in modo che la fiammata colpisca. Tirate un dado percentuale, verificate il risultato, quindi annunciate che il *campo* ha resistito.

4. Altri Incontri

Sul Sole abitano molte creature del fuoco. I PG potrebbero incontrare degli efreeti (minori e maggiori), salamandre del

fuoco, elioni o elementali del fuoco di qualunque tipo. I PG non possono incontrare quei mostri che comunemente si trovano nel Primo Piano e quelli che non sopportano il calore (compresi i non morti); per questo motivo tutte le creature incontrate dovrebbero avere una ragione logica per trovarsi qui.

Descrizione degli Incontri

1. La Cromosfera

Se i PG stanno viaggiando nello spazio per raggiungere il Sole, descrivete l'immensa oscurità del vuoto, gli infiniti campi stellari e la grande scia della Via Lattea. Quando arrivano sul Sole, mediante il *teletrasporto* o un lungo viaggio, leggete ciò che segue:

Vi trovate nella zona superficiale del Sole e siete sospesi nel vuoto assoluto. Attorno a voi non vedete nulla se non enormi nubi di gas color arancione brillante, come un fuoco di bassa intensità, che sembrano però molto distanti. Alzate completamente la testa all'indietro per guardare in alto, ma anche così non potete dire fino a che altezza arrivino le nubi. Tutto intorno a voi risplende solo una luce bianchissima e, in lontananza, un orizzonte giallo al di là dei getti di gas.

Questo strato del Sole è così rarefatto che da Mystara è visto come un perfetto vuoto. I PG non potranno mai raggiungere una di quelle lingue di gas che vedono in lontananza, perché al loro arrivo si trovano già dentro ad una di queste; però voi, il DM, non glielo direte! Parlare è impossibile; sia qui che in tutti i successivi incontri nella zona più interna del Sole, i PG potranno comunicare solo mentalmente.

Se i PG non sono protetti dalla magia, nel corso di un solo round dal momento del loro arrivo, muoiono inesorabilmente. Se invece sono protetti, la loro magia gli rivela che la città, che sono venuti a salvare, si trova molto in profondità all'interno del Sole.

2. L'Interno

A meno che non abbiano iniziato a muoversi sfruttando il proprio potere, i PG capiscono ben presto che stanno cadendo. Questo è il momento opportuno per svolgere degli incontri casuali, altrimenti continuate leggendo loro quanto segue:

State sprofondando all'interno del Sole. Una luce bianchissima vi circonda, come pure un suono rimbombante, così profondo che lo percepite più come sensazione che come suono. Mentre state scendendo sempre più in profondità, il rimbombo diventa più forte e acuto.

Dopo un istante, notate che ciò che è colorato di rosso diventa più scuro, come se tendesse al nero. Gli oggetti di colore arancione sembrano più gialli e quelli rossi virano al blu. Scendendo ancora più in profondità, anche l'arancione diventa nero e la luce attorno a voi assume un'intensa tinta verde giallognola.

Il gas all'interno del Sole sta diventando più caldo ed emette radiazioni con lunghezza d'onda più corta. Le lunghezze d'onda maggiori, quelle rosso-arancio alla fine dello spettro, scompaiono, di conseguenza, gli oggetti che riflettono queste

lunghezze d'onda (vale a dire che sono colorati di rosso e arancione) virano al nero, che assorbe tutte le lunghezze d'onda.

I PG dotati dell'infravisione si accorgono che possono vedere il calore interno del Sole per pochissimo tempo e che solamente gli altri personaggi sono visibili nell'infrarosso.

Continuando a scendere sempre più in profondità, i PG si accorgono che la radiazione solare si sposta nella parte più alta dello spettro. La luce diventa verde, poi blu; tutto ciò che non è colorato di blu o di violetto diventa nero. Migliaia di chilometri più in basso i personaggi non vedono più niente, se non la luce violetta (il resto della radiazione prodotta è ultravioletto, raggi-X e raggi gamma).

Poiché i PG non sanno nulla delle lunghezze d'onda della luce, tutto questo sarà per loro qualcosa di misterioso. I giocatori possono considerare questa situazione come un'altra occasione per interpretare le loro personalità.

3. Le Colonne di Fuoco

Durante la loro discesa, i PG notano occasionalmente delle colonne di fuoco posate su densi tratti di plasma. Se cercassero di capire scoprirebbero che le colonne sono in realtà giganteschi complessi di alloggi per gli elementali del fuoco, ognuno dei quali ne ospita circa un centinaio. Grumi di fuoco (i residenti) fluttuano dentro e fuori attraversando i muri. Questi esseri sono violenti e sospettosi nei confronti dei PG che non sono nella forma elementale. Gli elementali non sanno niente della città dei PG; se il Tiro di Reazione ha successo, accennate al fatto che il Sovrano, nel centro del sole, potrebbe essere in grado di aiutarli. (**Nota:** nell'assordante rombo del Sole è possibile solamente la comunicazione telepatica).

Elementale del fuoco*: CA -3; DV 18*; pf 90 (ognuno); N° ATT. 1; F 3d10; MV Vo 108 (36) m; DS colpito solo da armi magiche; TS G18; AM N; THAC0 7; PX 3.150 (ognuno).

I PG che stanno comunicando con gli elementali devono effettuare una prova di Carisma. Un tiro riuscito significa che gli elementali si fidano a sufficienza dei PG, così da accennare ad una strana serie di furti che si è verificata nei complessi. Quasi a tutti è stato rubato del cibo, ma nessuno è riuscito a scoprire chi sia il ladro.

Se i giocatori scelgono di esaminare la questione, possono ottenere di entrare in un cubicolo, all'interno del complesso, dove è stato commesso un furto. Gli incantesimi come *incantesimo della corretta via o desiderio*, guideranno i PG ad un altro complesso a colonna situato nelle vicinanze. Qui il ladro, una salamandra del fuoco, è colto in flagrante mentre ruba il cibo da un altro cubicolo. La salamandra non attacca mai, anzi cerca di fuggire quando viene scoperta.

Questa salamandra è l'animale domestico del sovrano elementale del fuoco locale. Essa si era smarrita alcuni mesi prima ed ora ruba il cibo per sopravvivere. Se i PG la catturano, dovrebbero notare un talismano attorno al suo capo che ne identifica il proprietario (nel linguaggio degli elementali).

I PG incontreranno il sovrano elementale alla fine di questa avventura. Consegnandogli il suo animaletto sano e salvo, si assicureranno una reazione favorevole, invece, se i PG faranno del male alla salamandra, il sovrano elementale reagirà

negativamente e se uccideranno l'innocuo animale, il sovrano elementale li scaccerà dal Sole facendo fallire la loro impresa di salvare la città.

4. Un Incontro

Finalmente, vicino al centro del Sole, i PG percepiscono magicamente che la loro città non è lontana. Per ironia della sorte, lo stesso sortilegio che ne ha provocato la scomparsa l'ha protetta dalla distruzione fisica; perciò al momento è incolume. Comunque, non avrà certamente un futuro, se i PG non riusciranno a salvarla.

Quello che state attraversando adesso è qualcosa di più denso della solida roccia: un mare di gas profondo 640.000 km che vi sovrasta. Schiacciandovi. Niente, se non un *campo di forza*, benché sottile come un foglio di carta, può riuscire a respingerlo. All'esterno del muro di magia c'è solo biancore che ribolle.

Col vostro incantesimo percepite che la città è vicina, poi, immediatamente, urtate contro qualcosa.

La magia informa i PG che questo ostacolo è la sede se cui sorgeva la città, oppure il DM potrebbe farlo capire con un enigma. Come faranno i PG a vedere attraverso il gas più denso del piombo? Mediante *vista rivelante* oppure *invisibilità multipla* che rende il gas trasparente o *terre mobili* che crea una galleria attraverso di esso, rendendo così visibile il luogo dell'sola.

Tutti questi metodi possono mostrare anche i nuovi abitanti della città; anche se il DM potrebbe decidere di spaventare i giocatori leggendo quel che segue:

Vi accorgete di aver urtato il frammento di terra che una volta era occupato dalla vostra città. Non sembra che sia stato danneggiato. Poi sentite il rumore di qualcosa che sbatte sul *campo di forza*.

Il biancore all'esterno del *campo* si ritira e vi trovate circondati da globi di fuoco. Dal nulla appaiono tre immensi anelli di fuoco che si dispongono attorno a voi. Siete richiusi all'interno di un recinto di fiamme. Nella vostra mente, percepite una sola domanda: "Chi ha sconfinato?"

I PG sono circondati da grandi elementali del fuoco, inoltre, gli anelli sono degli elioni. Chiarite ai giocatori che essi sono molti di più di quelli che potrebbero sperare di sconfiggere. Questo è il centro del Sole, quindi le condizioni sono simili a quelle del Piano Elementale del Fuoco, ma gli elementali qui presenti sono più potenti di quelli che di solito si incontrano nel Primo Piano.

Le creature del fuoco tendono ad essere più curiose che ostili, ma un attacco costringerebbe gli elioni a dissolvere gli incantesimi *campo di forza* e *sopravvivenza* che proteggono il gruppo, condannandolo immediatamente.

Se i PG sceglieranno di parlamentare telepaticamente con gli elementali, dovranno usare molta diplomazia. Gli elementali sono interessati al frammento di terra che è giunto nel loro dominio e non vedono il motivo per cui debba essere portato via. Lasciate che la trattativa continui finché sarà divertente, poi gli elementali decideranno di presentare la questione alla loro più alta autorità, che si trova nel centro del Sole.

Capitolo 5: All'Interno del Sole

Elione (3)*: CA 1; DV 9*; pf 50 (ognuno); N° ATT. 1 stritolamento; F 2d8; MV Vo 27 (9) m; AS *individuazione dell'invisibile* (a volontà), *individuazione del magico*, *dissolvi magie*, *muro di fuoco* e *terra in fuoco* (3 v/g), controllare il fuoco; DS; TS G9; AM L; THAC0 11; PX 1.600 (ognuno); (vedi *Libro del Master, Set Companion*).

5. Il Centro

I PG arriveranno fin qui accompagnati dagli elementali della sezione precedente (se hanno agito bene) oppure, se hanno fallito (attaccato le creature del fuoco) e quindi sono stati uccisi, ora si ritroveranno qui resuscitati. Tutta la loro protezione magica però, si sarà ormai *dissolta*, sostituita ora da quella degli abitanti.

Vi trovate nel centro di un'ampia sfera vuota, la cui parete è di un nero assoluto che, però, riflette la luce del fuoco proveniente dalle legioni di elementali che vi circondano.

State fluttuando a circa 30 cm sopra qualcosa che sembra essere il palmo della mano di un gigante, una mano senza dita. Dalla mano si staglia un braccio che arde, grosso come una sequoia. Oltre il braccio si estende molto al di sopra e al di sotto di voi, una immensa forma umanoide avvolta dalle fiamme. Il suo volto, una distesa uniforme di fuoco, sembra tenere lo sguardo fisso proprio su di voi e nella vostra mente sentite la sua voce: "Cosa vi porta fin qui dal regno del freddo?"

Questo, naturalmente, è il sovrano elementale del fuoco locale: è alto 48 m e la grandezza del suo potere è stabilita dal DM. Sarebbe assurdo tentare degli attacchi, anche se il sovrano elementale, si limiterebbe semplicemente a respingerli.

Sovrano elementale (fuoco)*: CA -15; DV 80***; pf 600; N° ATT. 2 pugni; F 12d12/12d12; MV Vo 36 (12) m; AS pugno distruttivo (TS contro Raggio della Morte); DS immune a incantesimi inferiori al 5° livello, veleno, *charme*, incantesimi che *bloccano*, attacchi mentali, illusioni, e a morte immediata, colpito solo da armi magiche +3 o più; TS G36; AM L; THAC0 1; PX 67.500; (vedi *Libro del DM, Set Master*).

Ora i PG devono elaborare un discorso assolutamente convincente per riuscire a liberare la loro città. Il sovrano elementale è equanime, giusto, gentile forse anche un po' divertito dalla arringa dei PG, quindi prende in considerazione le richieste d'aiuto, come pure le ragioni per le quali dovrebbe restituire la città ai suoi legittimi proprietari; tuttavia è anche formale, riservato e non molto ben disposto verso le "cose fredde" (i PG).

Il DM permetta effettivamente ai giocatori di fare i loro discorsi e, in base alla loro eloquenza, di provare a convincere il sovrano elementale e la sua corte. Il DM potrebbe anche usare un Tiro di Reazione per il sovrano, in modo da stabilire rapidamente l'eventuale successo (il tiro è influenzato dal Carisma e dalle azioni dei PG). Una reazione Favorevole significa che il sovrano elementale libererà la città.

Il sovrano elementale e i suoi sudditi non attaccano mai, ma una reazione negativa significa che i PG stanno perdendo terreno e dovrebbero tentare un'altra linea di condotta. Se invece i PG ritrovano sano e salvo il favorito del sovrano, la salamandra, saranno automaticamente favoriti.

Una volta che il sovrano elementale abbia acconsentito a liberare la città, la trasporterà magicamente indietro su Mystara insieme ai PG. I Maghi potranno ristabilire facilmente gli edifici scomparsi e la popolazione, poi faranno ritorno in Eloysia, per occuparsi dei loro problemi. Ed ora, via libera ai festeggiamenti!

Conclusione

Dopo che i personaggi hanno ristabilito la città, fate in modo che i giocatori si sentano quanto più possibile trionfanti e che si aspettino qualcosa di fantastico, equivalente alla parata nel Giorno del Ringraziamento. Immaginate la delusione e il dispiacere quando la popolazione ristabilita mostrerà di non ricordare nulla di quello che è accaduto dopo che la prima delle luci di Durhan si era avvicinata, come descritto nel **Capitolo 1**. Quel che è peggio, è il fatto che nessuno crederà neppure al resoconto dei PG su ciò che è accaduto!

Proprio quando i giocatori hanno ormai perso la speranza di essere esaltati e lusingati nel loro amor proprio per tutti gli sforzi compiuti, tutto si conclude con un finale spettacolare. Se i PG non si sono inimicati il sovrano elementale del fuoco, egli appare improvvisamente al limitare della città chiamando a sé i suoi nuovi amici umani. Davanti ai cittadini attoniti, egli si congratula con i PG per il successo della loro missione e raccomanda alla popolazione di rendere loro grande onore.

Poi, mentre la gente sta ancora cercando di riprendersi da tutto questo trambusto, una luce bianca familiare corre velocemente attraversando la città in direzione dei PG. Seguono panico, confusione e ansia: forse che la città stia per scomparire completamente una seconda volta?

Questa luce bianca precipita sul terreno ai piedi dei PG: là, splendente e fredda al tatto, giace una serie di monete: sono monete di platino, una per ogni PG; ciascuna con impresso: su di un lato il volto di un PG e sul rovescio il ritratto di un gruppo di Maghi Sovrani. La massima sulle monete recita (il lingua comune): "Il Coraggio: il più grande di tutti i tesori".



Appendici: Nuovi Mostri

Auratus

Classe dell'armatura:	9
Dadi-Vita:	100 - 600
Punti Ferita:	90
Movimento:	Vo 36 m (12 m)
Attacchi:	Nessuno
Ferite:	Nessuna
N° di mostri:	1 - 12
Tiro-Salvezza:	G 36°
Morale:	6
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	5.000

Questo animale gigantesco, fra le più grandi creature mortali conosciute, si trova solamente nel Piano di Eloysia. Assomiglia ad un pesce dorato cinese; ha occhi neri sporgenti; squame bianche, nere e arancioni; pinne fluenti e trasparenti. I maschi hanno una pinna dorsale spinosa e dai colori brillanti, assente nelle femmine

Gli esemplari adulti di solito raggiungono i 180 metri di lunghezza, ma sono stati avvistati anche alcuni maschi di 240 metri. Sono intelligenti quasi come i cavalli, tanto che alcune di queste cavalcature rimangono fedeli ad alcuni cavalieri.

Gli aurati, di solito sono docili, assolutamente innocui e, in Eloysia sono usati come animali da trasporto. Solamente durante i loro rituali d'accoppiamento, che si svolgono circa ogni cinque anni, i maschi mostrano una natura aggressiva. Sebbene siano abbastanza longevi (di solito vivono più di 100 anni), gli aurati non si riproducono tanto facilmente, quindi sono estremamente preziosi.

Durante il rituale dell'accoppiamento, tutti gli aurati in età di riproduzione migrano verso il centro del sistema di Eloysia, fino ad arrivare a pochi chilometri dalla superficie del sole. Là scelgono il compagno e si accoppiano durante le 3 settimane successive; poi i maschi tornano alla loro vita normale; le femmine invece, nuotano lentamente verso il plenum al confine del sistema. Quando il tempo del loro pellegrinaggio è terminato (alcuni mesi dopo), le femmine sono pronte a far nascere i loro piccoli, sempre uno solo per ogni parto. I novelli genitori e la loro prole tornano nuotando verso il centro del sistema, dopo che i piccoli sono stati svezzati e sono in grado di sopravvivere da soli.

Gli aurati non hanno nemici naturali. Si nutrono raramente (circa una volta al mese) con grandi quantità di roccia porosa, che trovano attraversando l'involucro interno. Questa roccia, quando si combina con l'acqua dei temporali permanenti di Eloysia, genera idrogeno gassoso (che i pesci immagazzinano nel loro addome) e azoto. Gli aurati si spostano nell'aria mediante l'espulsione di azoto attraverso delle aperture simili a branchie poste dietro la zona addominale di deposito.

Poiché la loro capacità di galleggiare è data dall'idrogeno, gli aurati sono per natura alquanto esplosivi. Queste creature istintivamente temono le fiamme, tranne che durante i rituali d'accoppiamento, che avvengono vicino alla superficie del sole. Sebbene la loro pelle sia estremamente refrattaria al fuoco, i loro proprietari umani prendono ugualmente delle precauzioni per evitare gli incidenti causati dal fuoco.

L'uccisione di un auratus non presenta in realtà grandi difficoltà; è sufficiente montargli sul dorso e colpirlo con numerosi fendenti per ore—un'azione che è all'incirca tanto impegnativa quanto abbattere un albero a colpi d'ascia. Di conseguenza i PX guadagnati per l'uccisione di queste creature sono pochissimi.

Appendici: Tabella delle Statistiche dei Mostri

Tabella delle Statistiche dei Mostri

NOME	CA	DV	PF	Att	Ferite	Mv (in m)	AL	THAC0	Manuale	AS	DS
Anima persa* (avv.ro)	-2	14 ^{*4}	80	2	Inv.to/paralisi	27 (9)	N	8	Companion	Sì	Sì
Anima persa* (Drivel)	-2	14 ^{*4}	70	2	Inv.to/paralisi	27 (9)	N	8	Companion	Sì	Sì
Arconte	-6	20 ^{*6}	90	2	3d10/4d6	36 (12)	L	5	Master	Sì	Sì
						Vo 108 (36)					
Athach	0	14 [*]	70	4	2d12 x3/2d10	54 (18)	C	8	Master	Sì	No
Auratus	7	600	2500	—	Nessuna	36	N		—	No	No
Coronatus (PNG)	-6	22 ^{*6}	102	2	3d10/4d6	36 (12)	L	4	Master	Sì	Sì
						Vo 108 (36)					
Drago blu	-4	20 ^{*4}	105	6	3d10+8 x2 1d10+3 x4	45 (15) Vo 108 (36)	N	5	Companion	Sì	Sì
Durhan (PNG)	-4	M36	56	1	fino a20d6	Vo 108 (36)	C	5	—	Sì	Sì
Elementale del fuoco*	-3	18 [*]	90	1	3d10	Vo 108 (36)	N	7	Companion	No	No
Sovrano*	-15	80 ^{***}	600	2	12d12	36 (12)	L	1	Master	Sì	Sì
Elione*	1	9 [*]	50	1	2d8	37 (9)	L	11	Companion	Sì	Sì
Esperto di magia	Var	Var	Var	1	1d4	36 (12)	N	Var	Base	Sì	No
Fenice maggiore*	-2	18 ^{*5}	90	3	2d6 x2/4d6	45 (15)	N	6	Master	Sì	Sì
						Vo 135 (45)					
Gigante di montagna	0	16 [*]	56	1	5d10	45 (15)	N	7	Master	No	No
Golem di bronzo*	0	20 ^{**}	110	1	3d10+speciale	72 (24)	N	5	Expert	Sì	Sì
Mago (PNG)	-2	M36	60	1	fino a 20d6	36 (12)	L	5	—	Sì	Sì
						Vo 108 (54)					
Pesce diavolo*											
Accolito	6	1	6	2	1/1	Nu 36 (12)	C	19	Master	No	No
Sacerdote	6	2 [*]	12	2	1/1	Nu 36 (12)	C	18	Master	Sì	No
Curato	6	3 [*]	18	2	1/1	Nu 36 (12)	C	17	Master	Sì	No
Vescovo	6	4 ^{**}	24	2	1/1	Nu 36 (12)	C	16	Master	Sì	No
Patriarca	6	5 ^{**}	30	2	1d4/1d6	Nu 36 (12)	C	15	Master	Sì	Sì
Matriarca	6	6 ^{***}	36	2	1d4/1d6	Nu 36 (12)	C	14	Master	Sì	Sì
Patriarca vampiro	6	6 ^{*6}	36	2	1d4/1d6	Nu 36 (12)	C	14	Master	Sì	Sì
Popiel (PNG)	-4	2	8	—	Nessuna	108 (36)	L	—	—	No	No
Ragno planare	6	6 ^{**}	30	1	2d6 + veleno	54 (18)	L	14	Master	Sì	Sì
Sanguisuga gigante	8	9 ^{**}	50	1	1d12	18 (6)	N	11	Master	Sì	Sì
						Nu 9 (3)					
Sfinge femmina	0	12 ^{*5}	60	3	3d6 x2/2d8	54 (18) Vo 108 (36)	N	9	Master	Sì	No
Sfinge maschio	0	13 ^{*5}	78	3	3d6 x2/2d8	54 (18)	N	8	Master	Sì	No
						Vo 108 (36)					
Uomo comune	9	1	4	1	1d4	36 (12)	N	20	Base	No	No
Uomo scorpione	1	8 ^{**}	50	2	3d6/1d10	72 (24)	C	12	Companion	Sì	No
Valck (PNG)	5	6 ^{**}	30	1	secondo l'arma	36 (12)	C	14	Master	Sì	Sì
(forma di gorilla)	6	4	30	2	1d4/1d4	36 (12)	C	16	Base	No	No
(forma di pitone)	6	5 [*]	30	2	1d4/2d4	27 (9)	C	14	Base	Sì	No
(forma di roc)	4	6	30	2	1d4+1 x2/2d6	18 (6)	C	14	Expert	No	No
						Vo 144 (48)					

Il numero ⁴, ⁵, ⁶ indica che la creatura ha 4, 5 o 6 asterischi dopo i suoi DV.

Artefatti

La Cintura dell'Oscurità (Shadow Belt)

Creata dal re demone Orcus, la *Cintura dell'Oscurità* è presente nelle leggende di centinaia di piani di esistenza—ma fortunatamente non sul Primo Piano. Orcus ha organizzato ingegnosamente le sue frequenti sparizioni ed i suoi ritrovamenti, in parte allo scopo di esaminare probabili candidati all'Immortalità della Sfera dell'Entropia.

Durhan è l'ultimo candidato; ha già fallito la sua prova, poiché mancava dell'autocoscienza necessaria per diventare immortale. È consapevole, infatti, che la sua invasione di Trann ha messo in pericolo l'intero regno di Eloysia, ma non se ne cura affatto—Durhan è impazzito per la brama di potere.

La *Cintura dell'Oscurità* è una semplice cintura di cuoio con una fibbia di ferro. Ha una bretella grigia di cuoio che va sistemata sopra una spalla e quindi, si porta incrociata sul petto come una bandoliera. La cintura cambia dimensione per adattarsi a colui che la indossa.

Impressi sulla cintura e sulla bretella ci sono dei simboli a forma di dischi. Quando colui che indossa la cintura tocca un simbolo e si concentra, appare un berretto d'oro dal simbolo, che rimane attaccato alla cintura mediante un filo d'oro estensibile all'infinito. La cintura può creare fino a 500 di questi berretti, i quali, vengono utilizzati per la loro capacità di risucchiare potere.

Magnitudine: Artefatto Superiore

Limiti del potere: 4/A, 3/B, 3/C, 4/D

Sfera: Entropia (Morte)

Poteri suggeriti (PP 485)

A1 Fulmine magico	60
A2 Charme multiplo	75
A4 Risucchio di potere (vedi sotto)	
B2 Chiaroveggenza	25
B3 Levitazione	15
D3 Immunità	100

Attivazione: La *Cintura dell'Oscurità* si attiva quando viene indossata ed estende innumerevoli filamenti, sottili come capelli, che crescono attraverso l'abbigliamento o l'armatura di cuoio fin dentro la pelle di chi la indossa, fondendosi letteralmente al corpo dell'ospite. I filamenti non si

sviluppano attraverso un'armatura di metallo e la cintura non sarà attivata fin tanto che i filamenti non saranno penetrati all'interno del corpo dell'ospite. Dopo di che, la cintura non potrà più essere rimossa, a meno che l'ospite non muoia o raggiunga l'Immortalità.

Uso del potere: la conoscenza del potere della cintura viene acquisita quando la cintura si attiva. Ogni potere viene innescato dal semplice comando mentale e non richiede una continua concentrazione.

La capacità *risucchio di potere* è posseduta unicamente dalla *Cintura dell'Oscurità*. Diversamente dagli altri artefatti, non rigenera Punti Potere da sé stessa, al contrario, per recuperare PP deve assorbire potere da altri esseri o dal suo ospite. Perché ciò si verifichi, una vittima deve essere consenziente o sotto l'effetto di *charme* e un copricapo d'oro con un filo deve toccare il suo corpo.

La cintura recupera 1 PP al giorno per ogni livello della vittima. (Per questo scopo, le persone comuni sono considerate di 1° livello.) Ad una vittima viene assorbita la vitalità mentre indossa il copricapo e ciò le impedisce di agire in alcun modo. La vittima inerme può soffrire per la mancanza di cibo o di riposo mentre viene risucchiata dell'esistenza, ma d'altronde, risulterà incolume e senza danni fisici una volta che il copricapo le venga tolto.

Svantaggi suggeriti (3):

1. Quando viene usata per la prima volta: cambia in Caotico l'allineamento di chi la indossa.
2. Modifica le dimensioni: colui che utilizza la cintura cresce di 2,5-10 cm al giorno mentre la indossa. L'altezza massima raggiungibile è 3 volte quella normale. Il corpo comincia a deformarsi orribilmente man mano che si ingrandisce. Non si subiscono danni (eccetto un'incessante agonia) mentre la cintura è indossata, ma quando viene tolta, la vittima ritorna alle dimensioni normali, subendo 1d6 punti ferita per ogni 30 cm di restringimento.

Penalità suggerite (1): Mentre viene utilizzato un qualunque potere della cintura, attorno a colui che la indossa si crea una violenta tempesta che perdura finché si mantiene l'effetto del potere.

I Maghi Sovrani

Maghi di 36° livello		
CA:	-2	For: 14
Classe/Livello:	M36	Int: 18
pf:	60	Sag: 17
Movimento:	36 m (12 m)	Des: 17
Attacchi:	1	Cos: 14
Ferite:	fino a 20d6	Car: 18
Tiro-Salvezza:	M 36°	
Morale:	12	
Allineamento:	Legale	

I Maghi Sovrani che convocano i PG nel Piano Esterno di Eloysia hanno governato insieme il loro regno di Trann per oltre 100 anni. La loro padronanza della magia li ha fatti diventare dei mortali potentissimi e anche il loro governo, fondato sulla giustizia, li ha resi tra gli uomini più rispettati ed amati.

Se uniti, i Maghi sono la forza più potente presente in Eloysia. Complessivamente, loro hanno memorizzato, nel corso di parecchio tempo, tutti gli incantesimi conosciuti. Spesso utilizzano *desideri* per aumentare sapientemente gli effetti degli incantesimi. Tutti indossano vari anelli magici, bracciali ed amuleti che abbassano la loro CA fino a -2, spesso portano *bastoni del potere* o *bastoni della stregoneria* e, in quanto sovrani, possono disporre di enormi mezzi non magici.

Sebbene tutti i Maghi condividano un profondo amore e senso di responsabilità per il loro regno, sono molto diversi fra loro per carattere e aspetto.

Dyan, l'informale comandante del gruppo, è una donna alta, esile, con un portamento da regina e sembra dimostrare circa 45 anni (ma in realtà ne ha più di cento, come del resto tutti i Maghi). Forse è la sua abilità nella magia di evocazione e controllo che ha reso il suo comportamento piuttosto altezzoso. L'arroganza, è però, soltanto superficiale; infatti, Dyan ama il suo regno e i suoi compagni Maghi.

Saybrook è animoso, brusco e vitale—e alcuni dicono caparbio. Ha adottato il drago blu come emblema dopo una grande battaglia nella quale ne pietrificò uno e ne fece il suo quartier generale. Il suo famiglia, Popiel, ha preso lei stessa la forma di un drago. Saybrook sembra piuttosto giovane e forte. Il suo portamento è nobile e le maniere sono allegramente litigiose. La sua specialità nell'uso della magia è la metamorfosi.

Kendall, la più vecchia e forse la più saggia dei Maghi, è una donna anziana nell'aspetto, i cui occhi vivaci sono l'unico segno della sua acuta intelligenza, per il resto veste con abiti piuttosto trasandati e si comporta in modo insolitamente eccentrico—perfino per una maga. Gli altri hanno imparato ad accettarla e a volerle bene, ma per chiunque, i suoi modi da seccatrice possono risultare irritanti. La sua specialità sono le illusioni.

Anche Warrick ha l'aspetto di un anziano, con la barba grigia e vesti che a volte sembrano ricoperte dalla polvere della tomba. Il suo comportamento (nonostante la saggezza della sua espressione) è un po' eccentrico. Warrick parla molto della serenità interiore e della consapevolezza cosmica. Ha grande affinità per i *desideri*.

Durhan il Conquistatore

Mago di 36° livello		
CA:	-4	For: 17
Classe/Livello:	M36	Int: 18
pf:	58	Sag: 16
Movimento:	36 m (12 m)	Des: 18
Attacchi:	1	Cos: 16
Ferite:	fino a 20d6	Car: 18
Tiro-Salvezza:	M 36°	
Morale:	12	
Allineamento:	Caotico	

Durhan salì al potere nel regno di Volde a seguito di una brillante serie di vittorie militari, di spietati tradimenti e di impavidi (perfino temerari) esperimenti con le forze più oscure della magia. Le sue ricerche destarono l'attenzione di Orcus, un Immortale Eterno della Sfera dell'Entropia.

Orcus diede disposizioni riguardo a Durhan, affinché trovasse "casualmente" la sua potente *Cintura dell'Oscurezza*, per verificare la maturità di mente e di spirito del mago in rapporto all'immortalità. Purtroppo l'artefatto condusse Durhan alla pazzia ed ora la sua folle brama di potere ha messo in pericolo tutta Eloysia.

Durhan rimane un avversario invincibile malgrado la sua pazzia. Perfino senza la *Cintura* incute terrore e può diventare una futura nemesis per qualche altra campagna. Come re di Volde, da molto tempo ha acquisito tutti gli incantesimi conosciuti grazie ai suoi numerosi libri e trattati di magia. Le sue risorse, sia nel Piano di Eloysia sia altrove, sono immense.

La cosa più importante è che la sua mania di grandezza ne ha fatto un tiranno pazzo davvero pericoloso. Le invasioni via terra di altri reami, erano impossibili, per il fatto che ciascuno di essi è un'isola fluttuante nella propria orbita, ma grazie al potere della *Cintura* e al lavoro dei suoi sudditi resi schiavi, Durhan costruì un'incredibile rete di cavi d'arrembaggio per unire letteralmente la sua terra con Trann.

Sebbene Orcus si riprenderà certamente la *Cintura* qualora Durhan venisse sconfitto in quest'avventura, il Conquistatore, probabilmente vivrà allo scopo di combattere ancora e i suoi piani saranno sempre caratterizzati da questo drammatico e folle episodio.

Quando Durhan non indossa la *Cintura*, il suo normale equipaggiamento magico comprende: *bracciali di protezione CA 1*, un *anello di protezione +4* e almeno un *bastone della stregoneria* al pieno delle sue cariche, come pure molte pozioni minori, pergamene e altri oggetti. Ha accesso a tutte le proprietà che potreste immaginare in possesso al re di un potente regno.

Una volta Durhan era di bell'aspetto, ma da quando indossa la *Cintura* è diventato un mostro gigantesco e deforme che non potrà mai più riprendersi completamente dalla deformazione. In passato si comportava con presunzione, freddezza, beffarda cortesia e spietata amoralità ed eventualmente potrebbe recuperare molto del suo carattere, ma da quando indossa la *Cintura* è diventato un furioso lunatico.

Appendici: PNG Importanti

Valck

Metamorfo

CA:	5	For:	12
DV:	6**	Int:	15
pf:	30	Sag:	12
Movimento:	36 m (12 m)	Des:	12
Attacchi:	1	Cos:	18
Ferite:	per arma	Car:	18
Tiro-Salvezza:	M 11°		
Morale:	10		
Allineamento:	Neutrale		

Valck ha servito molti maestri nella sua alterna carriera. In passato era fidato funzionario e consigliere dei Maghi Sovrani. Valck li tradì in favore di Durhan il Conquistatore per diventarne il tirapiedi. Se però questa situazione non dovesse procurargli dei vantaggi, Valck tradirà anche Durhan e si orienterà altrove, verso occasioni migliori.

Nella sua forma naturale, Valck è basso, robusto e molto pallido, coi capelli e occhi assolutamente bianchi. Il suo atteggiamento di arrogante superiorità non vacilla mai e neppure il suo gusto per l'eleganza, considerato il fatto che è sempre vestito alla moda, sia a corte che sul campo di battaglia. È assai più violento nella forma normale che nelle altre metamorfosi.

Oltre ad essere completamente amorale, Valck è un potente mutaforma ed un abile combattente. Le sue repentine metamorfosi gli hanno permesso di vincere molti combattimenti senza armi, tuttavia è diventata troppo fiducioso della sua capacità. A causa della sua predilezione per i gesti plateali e i drammatici ultimatum, Valck è facilmente pronto a sfidare l'avversario in duello—addirittura un antagonista palesamente più forte di lui. Se lo scontro dovesse volgere a suo sfavore, prima cecherà di barare, poi scapperà trasformandosi in una delle sue molte forme in grado di volare.

Per ulteriori informazioni sui mutaforma, vedi il *Libro del DM, Set Master*.

Ser Teoboldo Barbarossa

Guerriero di 30° livello (cavaliere)

Statistiche

Forza 18 (+3 per colpire e danni)
Intelligenza 12
Saggezza 9
Destrezza 14 (bonus -1 alla CA)
Costituzione 13 (+1 pf/DV)
Carisma 12

Abilità di Combattimento

Classe Armatura: -5

Punti Ferita: 112

THAC0: -1

Maestria dell'arma: spada lunga (Esperto, +4 TxC, ferite 1d6+4 + bonus di Forza, -2 CA contro 3 attacchi/round) e pugnale (Abile, +2 TxC, ferite 1d6 + bonus di Forza, -1 CA contro 1 attacco/round, doppio danno con 20).

Fattore lotta: 20

Armi: spada +3 "canto di morte", pugnale +3 "zanna" e una lancia +2 ritornante

Armatura: corazza di piastre +3, scudo +3

Equipaggiamento: tasca ultrasicura (tende a chiamare a caso come quando grida se viene rubata), pozione di resistenza al fuoco, pozione di respirare sott'acqua e un fiaschetto di whisky

Descrizione

Età: 46 anni

Altezza: 188 cm

Peso: 90 kg

Capelli/Occhi: rossi/blu

Aspetto: Maestoso, corporatura massiccia, nobiluomo con occhi penetranti e una folta barba rossa.

Linguaggi: Comune e Legale

Allineamento: Legale

Tiri salvezza

Raggio della Morte o Veleno 3
Bacchette Magiche 4
Paralisi o Pietrificazione 2
Soffio del Drago 3
Verghe, Bastoni o Incantesimi 4

Abilità Speciali

Tre attacchi per round

Schiantare THAC0 4, +21 punti-ferita

Parata e Disarmare come nelle opzioni di combattimento per guerrieri.

PX: 2.760.000

Denaro: 27.600 mo

Theona della Giusta Gloria

Chierica di 30° livello

Statistiche

Forza 10
Intelligenza 11
Saggezza 18 (+3 TS contro Inc.)
Destrezza 12
Costituzione 10
Carisma 17 (+1 reazioni)

Abilità di Combattimento

Classe Armatura: -1

Punti Ferita: 71

THAC0: 5

Maestria dell'arma: mazza (Abile, +2 TxC, ferite 2d4, -1 CA contro 1 attacco/round).

Fattore lotta: 17

Armi: mazza della respirazione +3/+4 contro Caotici

Armatura: corazza di maglie +3, scudo +2 (decorato con simboli religiosi)

Equipaggiamento: pozione antidoto, eroismo, superguarigione (3d6+3), verga della vittoria e Innario

Descrizione

Età: 40 anni

Altezza: 173 cm

Peso: 90 kg

Capelli/Occhi: neri/neri

Aspetto: Corpulente e con sguardo molto serio.

Linguaggi: Comune e Legale

Allineamento: Legale

Incantesimi

1° livello: cura ferite leggere, individuazione del male, individuazione del magico, protezione dal male, purificazione dei cibi e dell'acqua, resistenza al freddo, scacciapaura

2° livello: benedizione, blocca persone, incantare i serpenti, parlare con gli animali (x2), resistenza al fuoco, silenzio nel raggio di 4,5 m, scopritrappole

3° livello: crescita animale, cura cecità, cura malattie, incantesimo del colpire, individuazione dei oggetti, luce persistente, scaccia maledizioni (x2)

4° livello: creazione dell'acqua, cura ferite gravi, dissolvi magie, metamorfosi dei bastoni in serpenti, neutralizza veleno, parlare con le piante, protezione dal male nel raggio di 3 m

5° livello: creazione del cibo (x2), cura ferite critiche (x2), distruzione del male, dito della morte, vista rivelante

6° livello: animare oggetti, barriera, creazione di animali normali, guarigione (x2), incantesimo del ritorno, parlare con i mostri

7° livello: ristorazione, sopravvivenza (x2), stregoneria, terremoto

Scacciare i Non Morti

D# = scheletro, zombi

D+ = ghoul, spettro, presenza, mummia, necrospetro

D = vampiro, fantasma, anima persa, spirito, ombra notturna

T = lich, speciale

Prospero

Ladro di 30° livello

Statistiche

Forza 10
Intelligenza 16 (+2 linguaggi)
Saggezza 9
Destrezza 17 (bonus -2 alla CA)
Costituzione 10
Carisma 15 (+1 reazioni)

Abilità di Combattimento

Classe Armatura: -1

Punti Ferita: 71

THAC0: 5

Maestria dell'arma: pugnale (Esperto, +4 TxC, ferite 2d4, -2 CA contro 2 attacco/round, doppio danno con 19-20) e cerbottana (Esperto, +4 TxC, tiro salvezza contro Veleno -2 alle vittime).

Fattore lotta: 24

Armi: spada corta +2, pugnale +3, cerbottana, 20 dardi +1, manganello +2

Armatura: armatura di cuoio +3, anello di protezione +3

Equipaggiamento: tappeto volante (per 8 persone), pergamena di protezione dal magico, attrezzi da scasso, una zampa di furetto come talismano porta fortuna

Descrizione

Età: 48 anni

Altezza: 175 cm

Peso: 75 kg

Capelli/Occhi: castani(diradati)/grigi

Aspetto: Panciuto ma elegante, con autorità e aria carismatica.

Linguaggi: Comune, Neutrale, Elfico e Draghesco

Allineamento: Neutrale

Tiri salvezza

Raggio della Morte o Veleno 2
Bacchette Magiche 3
Paralisi o Pietrificazione 2
Soffio del Drago 3
Verghe, Bastoni o Incantesimi 3

Abilità da Ladro

Scassinare Serrature 108
Trovare trappole 104
Rimuovere Trappole 112
Scalare Pareti 116
Muoversi Silenziosamente 94
Nascondersi nelle Ombre 88
Svuotare tasche 165
Sentire Rumori 118

PX: 2.680.000

Denaro: 6.800 mo

Prospero: non ti sei mai fatto chiamare con un altro nome, perché questo è quello più adatto a te, però ora, desideri la prosperità di un tempo! Quando i tuoi rivali politici nella Corporazione dei Ladri, in qualche modo ti subentrarono, rimuovendoti dalla carica di presidente, sfuggisti ai loro sicari soltanto per un colpo di fortuna e un tappeto volante. Venuta meno la fortuna, ora che di tutto il tuo patrimonio sono rimaste solo alcune migliaia di monete d'oro, cerchi vendetta.

Incontrando per caso la tua vecchia compagna Theona, l'hai trovata parecchio cambiata da quella gaudente, devota e invasata di battaglie dei vecchi giorni d'avventura, infatti, ora è un vero crociato al servizio della sua divinità! Sembra ancora fondamentalmente la stessa, ma sicuramente a lei non piace che tu racconti le sue precedenti imprese. Perché quando cominciasti a narrare a Sir Teoboldo Barbarossa quel divertente aneddoto riguardante una gara di bevute con la banda degli orchi, lei subito ti fermò! Meglio stare defilati per un po'—in fondo, sei sempre stato abile in questo.

Tramite Theona hai anche conosciuto la sua cerchia di amici: non solo Sir Teoboldo, governatore di questo dominio, ma quel nano brontolone di Hogun e un'elfa, sciocca come una ragazzina; in passato, infatti, hai già avuto rapporti con gli elfi, ma lei è davvero unica, non c'è dubbio.

Poi c'è quello stregone di Quentin, il più stupido di tutti: tutto quel potere, che tu sapresti sfruttare per sferrare alla Corporazione il colpo del millennio! Che razza di mago è questo? Forse dovresti suggerirgli quali più grandi ricompense potrebbe procurargli quel potere e offrirti volontario per consigliarlo a dovere.

In fondo, sono tutti sopportabili e alcuni di loro potrebbero essere addirittura d'aiuto nel tuo proposito di vendetta, se ti rivolgerai a loro al momento opportuno.

Tiri salvezza

Raggio della Morte o Veleno	3
Bacchette Magiche	3
Paralisi o Pietrificazione	3
Soffio del Drago	4
Verghe, Bastoni o Incantesimi	2*

PX: 2.300.000

Denaro: 23.000 mo

Hai sentito la vocazione come un dovere e pur godendo di grande gloria e successo nella società mondana, hai risposto ugualmente a quella chiamata col consueto vigore. Lasciando il tuo gregge e confidando nella Divina Provvidenza, hai abbandonato la tua chiesa, nella grande città di Whitehall, per riportare i pagani sulla retta via.

Prima di intraprendere la tua personale crociata, hai pregato per ottenere degli incantesimi che favorissero la Nobile Causa. Come sempre, sei stata esaudita (tutto è grazie), però gli incantesimi ricevuti ti hanno sorpresa, considerato che non erano affatto quelli che avevi chiesto. Forse superiori devono essere al lavoro per ragioni misteriose! Le tue, invece, non sono in discussione. La tua fede sarà la tua salvezza, come lo sarà per tutti i veri credenti.

La tua missione, tuttavia, ti ha condotto in mezzo a miscredenti. Hai trovato in Sir Teoboldo Barbarossa, governatore del dominio di Lucernia, un valido sostegno, anche se lo consideri stretto nella morsa del demone dell'alcool! Chiaramente la tua missione deve cominciare dall'alto! Egli ha manifestato alcune attenzioni nei tuoi riguardi; forse in lui è nato un sentimento d'amicizia che potrebbe esserti d'aiuto nel guidarlo sul retto cammino, affinché possa salvarsi.

E mentre sei intenta ad occuparti di questo, i suoi compagni anche nella vostra dissoluta gioventù—devono essere salvati da loro stessi. Il mago Quentin, mostra un irriverente atteggiamento verso la santità della vita. Poi c'è Prospero, che è stato Capo della Corporazione dei Ladri; vorresti che lui non si ricordasse di te, della vostra gioventù pagana, ma devi lo stesso stargli vicino, in memoria della passata amicizia, per condurlo sulla retta via.

Infine, perfino la tua grande forza d'animo deve arrendersi di fronte agli amici semiumani di Teoboldo: il nano Hogun e l'elfa Laralyn. Sono senza speranza di redenzione, poveri essere non umani traviati.

Ami la tua città, Lucernia, e governi questo dominio più onestamente che puoi. Però, tra i nobiluomini melliflui della tua corte e questi dannati festeggiamenti che i sudditi continuano ad organizzare in tuo onore, tutto sembra precipitare in una vita priva d'azione.

Ora, sai che la gente vuole divertirsi, anche a te piace il divertimento in senso militare, tanto quanto alla tizia descritta qui a fianco (Theona), ma entro un certo limite. Eppure hai combattuto nelle fedeli legioni di Alphatia, al servizio di Sua Maestà per molto tempo e là non era mai necessario gradire pranzi o ricevere doni come segno di gratitudine e mandavi al diavolo i vestiti eleganti e i fuochi d'artificio.

Basta con queste sciocchezze! Almeno tra i tuoi compagni. Un gruppo ben assortito che conosci fin dagli inizi della tua carriera—affidabile, come il tuo vecchio amico Hogun, il nano; sincero, come Laralyn, il che è naturale per un elfo; intrepido, come il mago Quentin (forse troppo anche!); onesto, come tutti loro, eccetto, forse, il compagno Prospero, che tu non conoscevi e che sta con quella santa donna di Theona.

Questa Theona—donna dannatamente bella, decisa e senza mezzi termini! Nessuna frivolezza trova posto in lei; ella suscita ad un vecchio soldato il pensiero del trono ancora vuoto vicino al suo. Se solamente questa Theona non se la prendesse in quel modo per qualcuno che si fa una bevuta ogni tanto (giusto per schiarirsi le idee, naturalmente!). A sentir lei, verrebbe da pensare che gli Dei siano pronti a fulminare ogni anima assetata del Norwold.

Quentin l'Aggressivo

Mago di 30° livello

Statistiche

Forza	12
Intelligenza	17 (+2 linguaggi)
Saggezza	10
Destrezza	15 (bonus -1 alla CA)
Costituzione	15 (+1 pf/DV)
Carisma	9

Abilità di Combattimento

Classe Armatura: -1

Punti Ferita: 53

THAC0: 9

Fattore lotta: 28

Armi: bastone della stregoneria +1 (8 cariche),
pugnale +4, pugnale +2 ritornante

Armatura: anello di protezione +4, anello di
memoria

Equipaggiamento: amuleto di protezione CA
4, guanti del potere orchesco (Forza 18, +3
TxC, Ferite 1d4), bende

Descrizione

Età: 55 anni

Altezza: 168 cm

Peso: 59 kg

Capelli/Occhi: calvo/castani

Aspetto: Magro, uomo calvo in abiti
piuttosto sporchi, con un piacevole
sorriso e uno sguardo fisso penetrante.

Linguaggi: Comune e Neutrale, Elfico,
nanesco

Allineamento: Neutrale

Incantesimi

1° livello: charme, dardo incantato,
individuazione del magico, lettura dei linguaggi,
lettura del magico, luce magica, scudo magico,
sonno, ventriloquio

2° livello: creazione spettrale, individuazione
dell'invisibile, individuazione di un oggetto,
invisibilità, luce persistente, ragnatela, scassinare

3° livello: blocca persona, dissolvi magie,
fulmine magico, infravisione, palla di fuoco,
protezione da proiettili normali, respirare
sott'acqua, velocità

4° livello: autometamorfosi, charme mostri,
confusione, porta dimensionale, metamorfosi,
muro di fuoco, occhio dello stregone, tempesta/
muro di ghiaccio

5° livello: blocca mostri, demenza precoce,
evocazione degli elementali, giara magica, muro
di pietra, nube mortale, passa pareti, teletrasporto

6° livello: barriera anti magia, disintegrazione,
incantesimo della morte, liberazione
dall'imposizione, muro di ferro, olografia,
reincarnazione, terre mobili

7° livello: creazione di mostri normali, palla di
fuoco a effetto ritardato, parola incapacitante,
porta magica, spada, statua, teletrasporto di ogni
oggetto

8° livello: crea mostri magici, campo di forza,
danza, nube esplosiva, permanenza, metamorfosi
di ogni oggetto, parola accecante

9° livello: cambiaforma, creazione di qualunque
mostro, cura, ferma tempo, immunità, pioggia di
meteore

Laralyn Athliar

Elfa di 10° livello, Classe d'Attacco K

Statistiche

Forza	16 (+2 TxC e ferite)
Intelligenza	17 (+2 linguaggi)
Saggezza	10
Destrezza	15 (bonus -1 alla CA)
Costituzione	10
Carisma	11

Abilità di Combattimento

Classe Armatura: -2

Punti Ferita: 40

THAC0: 3

Maestria dell'arma: bastone (Maestro,
+6 TxC, ferite 1d8+5, devia 3 attacchi/
round con tiro salvezza contro Raggio
della Morte, -3 CA contro 3 attacchi/
round) e arco lungo (Esperto, +4 TxC,
ferite 1d10+2, -2 CA contro 2 attacchi
con le mani/round).

Fattore lotta: 11

Armi: bastone +2, arco lungo +3, 10 frecce
+2, 5 frecce cercanti, 1 freccia ricaricante

Armatura: corazza a bande +4, anello di
protezione +1

Equipaggiamento: mantello elfico, stivali
elfici

Descrizione

Età: 140 anni

Altezza: 183 cm

Peso: 68 kg

Capelli/Occhi: bianchi/verdi

Aspetto: Esile, agile con fluenti capelli
bianchi, uno sguardo altezzoso e spesso
malizioso. Inoltre profuma di legno
di sandalo.

Linguaggi: Elfico, Comune, Neutrale,
Gnoll, Hob-goblin, Orchesco, Folletti
e Draghesco

Allineamento: Neutrale

Incantesimi

1° livello: charme, individuazione del magico,
lettura dei linguaggi, lettura del magico, luce
magica, sonno, ventriloquio

2° livello: creazione spettrale, immagini
illusorie, individuazione di un oggetto,
invisibilità, levitazione, luce persistente,
scassinare

3° livello: fulmine magico, invisibilità nel
raggio di 3 m, palla di fuoco, respirare
sott'acqua, velocità, volare

4° livello: autometamorfosi, charme mostri,
crescita vegetale, metamorfosi, occhio dello
stregone, terreno illusorio

5° livello: blocca mostri, dissoluzione, passa
pareti, telecinesi, teletrasporto

Tiri salvezza

Raggio della Morte o Veleno	2
Bacchette Magiche	4
Paralisi o Pietrificazione	4
Soffio del Drago	3*
Verghe, Bastoni o Incantesimi	3
* Subisce ½ dei danni dalle armi da soffio o ¼ dei danni se ha successo il tiro salvezza.	

Hogun della Casa di Roccia

Nano di 12° Classe di Attacco L

Statistiche

Forza	18 (+3 per colpire e danni)
Intelligenza	12
Saggezza	13 (+1 TS contro Inc.)
Destrezza	10
Costituzione	16 (+2 pf/DV)
Carisma	9

Abilità di Combattimento

Classe Armatura: -2

Punti Ferita: 81

THAC0: 1

Maestria dell'arma: martello da guerra
(Maestro, +6 mischia/+4 da lancio TxC,
ferite 1d8+5 mischia/1d6+4 da lancio +
bonus di Forza, -4 CA contro 3 attacchi/
round).

Fattore lotta: 11

Armi: martello da guerra +3, ascia da battaglia
+2

Armatura: corazza di piastre +2 cura ferite,
scudo +2

Equipaggiamento: anello di resistenza al
fuoco, pozione di levitazione, selce e ferro,
scalpello

Descrizione

Età: 105 anni

Altezza: 132 cm

Peso: 100 kg

Capelli/Occhi: neri/neri

Aspetto: Robusto (perfino per un nano),
con una barba nera lunga fino alla
cintola, naso ricurvo con una vistosa
cicatrice e un'espressione generalmente
indecifrabile.

Linguaggi: Nanesco, Comune, Legale,
Gnomesco, Goblin, Coboldo

Allineamento: Legale

Tiri salvezza

Raggio della Morte o Veleno	2
Bacchette Magiche	3
Paralisi o Pietrificazione	4
Soffio del Drago	4
Verghe, Bastoni o Incantesimi	3*
* Subisce ½ dei danni dalle armi da soffio o ¼ dei danni se ha successo il tiro salvezza.	

Abilità Speciali

Tre attacchi per round
Schiantare THAC0 6, +21 punti-ferita
Parata e Disarmare come nelle opzioni di
combattimento per guerrieri.
Infravisione nel raggio di 18 m
Individuare trappole e nuove costruzioni,
2 su 1d6

PX: 2.400.000

Denaro: 24.000 mo

Appendice: Personaggi Pregenerati

Il tuo proposito è quello di smascherare tutti quei criminali della grande patria nanica della Case di Roccia, quei disonesti seminatori di zizzania che hanno insinuato che sei un rammollito. Tu: il vicecomandante, secondo solo a Re Everest! Tu, il possessore delle più ricche miniere delle montagne!

Tu, che hai raggiunto una stima incommensurabile tra i nani. Pensare che un nemico possa farti una simile accusa, che un'affermazione fatta con irritante leggerezza possa essere presa sul serio—non riesci a sopportarne neppure l'idea! Hai messo da parte tutti i tuoi principali interessi, perché in definitiva, nessuno di loro era così importante come difendere il tuo onore, quindi, stai ritornando in avventura, dopo tutto questo tempo, per *dimostrare* che non sei un rammollito!

Hai risposto all'invito da parte del tuo stimato amico umano Teoboldo, governatore del dominio di Lucernia e sei qui per trovare nuove opportunità. Anche gli altri vecchi amici, compagni di molte battaglie combattute duramente, sono qui. Quentin il mago, per esempio, è ancora molto coraggioso (anche se forse un po' testardo). Theona, la santa donna, è decisamente cambiata nei suoi modi, da quei giorni dissoluti del passato; infatti, lei ora è un importante crociato al servizio della sua fede, insomma una donna come piace a voi. Tuttavia, non è certo così per il suo amico Prospero—alquanto sospetto per quel che lo riguarda troppo capace, troppo sicuro di sé per essere un semplice mercante, come lui afferma: comunque sembra un tipo a posto per essere un umano.

Loro però, non sono tutti umani. Dispiace dirlo, ma avevi già incontrato quella dannata elfa, Laralyn. Lei è ancora capricciosa come sempre, d'altronde, lo sono tutti quelli della sua razza e con lei, ormai da tempo, ti sei dato per vinto.

In fin dei conti però, tutta questa gente è una simpatica compagnia. Nel dare prova del tuo coraggio, avevi in animo di essere burbero e accigliato, ma ora pensi addirittura che potreste anche spassarvela, dopo tutto!

Abilità Speciali

Tre attacchi per round
Schiantare THAC0 8, +18 punti-ferita
Parata e Disarmare come nelle opzioni di combattimento per guerrieri.
Infravisione nel raggio di 18 m
Individuare porte segrete, 2 su 1d6
Immunità alla paralisi dei ghoul
PX: 2.600.000
Denaro: 26.000 mo

Ancora così giovane e con tanto ancora da imparare—questo è il tuo atteggiamento. Questi poveri umani, che hanno nella loro vita così poco tempo per imparare davvero a vivere, sono veramente patetici, ma fai del tuo meglio per nascondere la tua compassione, perché a loro non piace essere compatiti.

Nonostante i tu abbia appena 140 anni, hai già vissuto più di un'avventura e hai mostrato grande abilità in combattimento, tanto da raggiungere una posizione di prestigio tra i clan degli elfi. Sei forse arrivata troppo lontano e troppo in fretta? Ogni tanto ti capita di sentire mormorii di risentimento per il tuo rapido successo; proprio tali offese ti spronano maggiormente a provare quanto vali e ad addentrarti ancora di più tra i variegati aspetti misteriosi della vita. Bisogna effettivamente prepararsi a lungo per essere all'altezza di una vita tanto avventurosa!

Con questo pensiero, sei giunta nel dominio di Lucernia, dove è governatore il tuo amico Teoboldo, che sembra già vecchio, nonostante siano passati solo 20 anni! Hai anche cercato di interessarlo a nuove esplorazioni, ma è troppo impegnato a governare. Dovrebbe divertirsi un po' di più, la sua visione della vita è a malapena stimolata dalla santa donna, Theona, che è davvero diventata uno straccio di donna rispetto ai giorni focosi del suo passato, ora sta sempre a parlare della sua nuova e santa missione. Tu non conosci il suo amico, Prospero, ma sembra più simpatico di lei.

Entrambi sono una piacevole compagnia, se paragonati al nano Hogun, che hai già sopportato per molti anni d'avventura; ma in tutto questo tempo, lui non è affatto cambiato, è ancora burbero come al solito. Incontrarlo qui è stata la cosa meno divertente di tutto il viaggio.

Invece, la sorpresa più piacevole è stata quella di incontrare nuovamente il vecchio amico Quentin, anche lui invecchiato, ma migliorato negli anni, anzi, sembra addirittura più affascinante di prima.

Tiri salvezza

Raggio della Morte o Veleno 3
Bacchette Magiche 3
Paralisi o Pietrificazione 3
Soffio del Drago 4
Verghe, Bastoni o Incantesimi 2*
* Usare -1 quando si calcolano i bonus sul tiro salvezza
PX: 3.450.000
Denaro: 34.500 mo

Sei un tipo insolito fra i maghi. Molti di loro, infatti, si ritirano dai combattimenti all'ultimo sangue lasciando tutta la gloria ai guerrieri, poi si fanno avanti furbescamente, solo quando l'eccitazione della battaglia è terminata per spartirsi il bottino. Ma tu—tu ami l'azione, l'avventura, il brivido che si prova nel mettere a repentaglio la propria vita!

Sei giunto a quell'età in cui un mago dovrebbe sistemarsi nella sua torre cominciando seriamente a ricercare gli incantesimi più rari. Sì, si può dire che fai comunque la tua parte in proposito (come avresti altrimenti accumulato una così vasta conoscenza della magia?), infatti, alterni periodi di studio ad incursioni nei più oscuri angoli di Mystara—o della taverna locale, in una notte turbolenta, se non si presenta niente di meglio da fare.

Fondamentalmente non vedi l'ora di combattere. Certo non sei orgoglioso di questo, ma sai che ti piace cogliere ogni occasione per stare sempre nella mischia e lanciare favolosi incantesimi di combattimento, inoltre—è la tua specialità—alcuni originali effetti imprevisi, secondo il tuo stile personale. Persino in mezzo alla battaglia, cerchi sempre di trovare il momento giusto per usare i tuoi incantesimi in modo magistrale e risolutivo.

Come è triste che la maggior parte dei tuoi compagni non riesca ad apprezzare la tua arte. Fosti chiamato qui, nel dominio di Lucernia dal suo governatore, il tuo vecchio compagno di avventura, Teoboldo. Non gli serviva altro che un banale incantesimo per rendere migliore la qualità del vino—una semplice esibizione da chierico! La sua ipocrita amica, Theona, quella grassa, santa donna, evidentemente non si è degnata di farlo per lui. Che razza di crociato!

Intanto hai ripreso i contatti con altri vecchi compagni: Hogun il nano, il più coraggioso di tutti e l'elfa, Laralyn, sembra ancora giovane come sempre e, solamente ora che hai raggiunto una certa età, noti quanto sia attraente. Non è per niente interessante, invece, l'amico di Theona, Prospero—questo tipo appare sospetto come un coboldo sghignazzante.



Avventura Livello Master

Cinque Monete per un Regno

di Allen Varney

Traduzione: Stefano Mattioli

In un istante, la città di Lucernia svanisce proprio davanti a voi! Al suo posto compaiono cinque monete dell'incredibile potere di trasportarvi in un regno di terre fantastiche e magie sorprendenti. In questo regno, le isole fluttuano nell'aria e vasti eserciti si affrontano sull'orlo dell'oblio. Il ritorno di Lucernia dipende dalla sconfitta di un uomo: il malvagio incantatore, Durhan il Conquistatore.

Cicondatosi degli eserciti di Volde, Durhan ha impiegato tutte le sue forze per l'assalto finale a Trann. Sconfiggerlo assicurerà la salvezza di Eloysia. Salvare Lucernia, tuttavia, è un'altra storia. Perduta nel tumultuoso nucleo del sole, la città è sull'orlo della distruzione. La salvezza di Trann, il suoi Maghi Sovrani, e di Lucernia stessa dipendono dai poteri delle monete e dagli impavidi avventurieri che s'imbarcheranno nell'impresa.

Questa avventura va utilizzata con le regole di Dungeons & Dragons® e non può essere giocata senza le scatole D&D® Set Base, Expert, Companion e Master prodotti dalla TSR, Inc.