

DUNGEONS & DRAGONS®

Avventura Livello Master

Gli Artigli della Notte

di Paul Jaquays



Gli Artigli della Notte

Introduzione	2	B. La Battaglia dei Molti	26
PARTE I: La Ricerca della Pace	3	C. Colei-Che-Abita-Nell'Oscurità	29
A. Un'Ombra Persecutrice	3	PARTE III: Viaggio nella Notte	32
B. Sogni da Ragno	7	A. Attacco nella Notte	32
C. La Valle dei Re	10	B. La Torre della Notte	35
D. Il Tempio dell'Alba	14	Epilogo: Il Congresso di Helskir	39
E. La Tela del Ragno	17	Appendice I: Nuovi Mostri	41
PARTE II: Contro Aran	24	Appendice II: Artefatti	44
A. La Foresta Misteriosa	24	Appendice III: L'Isola dell'Alba	45

Aiuti dei Giocatori

Aiuto 1 dei Giocatori: Mappa dell'Isola dell'Alba	allegato
Aiuto 2 dei Giocatori: Scacchiera e Pedine del Gioco la Tela del Ragno	allegato
Aiuto 3 dei Giocatori: Indizi della Biblioteca	51
Aiuto 4 dei Giocatori: La Valle dell'Alba	allegato
Aiuto 5 dei Giocatori: Le Terre al di Sopra del Canyon	allegato

Mappe e Aiuti del DM

Mappa 1 del DM: L'Isola dell'Alba	allegato
Mappa 2 del DM: Arena della Sfida di Ramenhotep	allegato
Mappa 3 del DM: La Valle dei Re	allegato
Mappa 4 del DM: Il Tempio dell'Alba	allegato
Mappa 5 del DM: La Città Perduta	allegato
Mappa 6 del DM: La Tela del Ragno della Notte	allegato
Mappa 7 del DM: Le Terre degli Aranea	allegato
Mappa 8 del DM: I Mondi di Spina e Abisso	allegato
Aiuto 9 del DM: Identificatori di Posizione del Labirinto dei Miracoli	23
Mappa 10 del DM: La Torre della Notte/Diagramma del Labirinto dei Miracoli	allegato
Mappa 11 del DM: L'Isola della Notte	allegato
Mappa 12 del DM: Le Criphe Imperiali	allegato
Calcolatore del Tempo per il DM	allegato
Tabella delle Statistiche dei Mostri	48
Personaggi Pregenerati	49

Crediti

Editoria: Gary L. Thomas
Grafica di copertina: Daniel Horne
Grafica interna: Paul Jaquays
Impaginazione: Stephanie Tabat
Cartografia: Dennis Kauth e Steve Sullivan
Play-tester: Bruce Jaquays, Wayne Powers, Patrick Ryan, Tobin Davenport, Joe Davenport, William Phillips e Todd lang
Traduzione: Ramiro Baldacci e Marco Dalmonte
Traduzione mappe, revisione e impaginazione: 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

Gli eventi de *Gli Artigli della Notte* possono essere giocati come un seguito del modulo M3, *La Vendetta di Alphaks*, o separatamente. Il *Set Master* del gioco D&D® è necessario per lo svolgimento di questo gioco.

L'avventura è stato progettata per 4-8 personaggi di livello tra il 25° e il 30°, per una somma totale di 150 livelli. Almeno un personaggio giocatore (PG) dovrebbe governare un possedimento.

Se i vostri giocatori non hanno personaggi di alto livello, o se sono necessari ulteriori personaggi non giocanti (PNG) per completare un gruppo, si possono utilizzare i personaggi pregenerati suggeriti in fondo al modulo al fine di equilibrare le forze. Incoraggiate i giocatori a personalizzare ulteriormente le singole descrizioni. Ogni personaggio avrà in aggiunta 1d6 pozioni selezionate in modo casuale; 1d10x1.000 mo in gemme, gioielli o monete; e 1d4 di seguaci fedeli se lo desidera (nessun seguace dovrebbe avere meno di 7 livelli). Ognuno dei personaggi è un Maestro di 1d2 armi e Esperto di 1d2 in più.

Come Utilizzare Questo Modulo

Gli Artigli della Notte è suddiviso in due grandi missioni e in una sfida finale—giocare di ruolo un congresso di pace. La prima missione inizia come una ricerca per volere del Re Ericall di Norwold per ottenere informazioni importanti per i prossimi negoziati di pace tra Thyatis e Alpathia, e finisce come una missione per ritrovare un artefatto perduto che potrebbe significare la differenza tra la pace e la lotta costante.

La seconda missione porta il gruppo oltre il Primo Piano nella sfera dell'Entropia per salvare i prigionieri importanti ed evitare una guerra che potrebbe coinvolgere e distruggere il mondo civilizzato.

Infine, i giocatori assumono il ruolo di inviati di diverse nazioni per negoziare un accordo di pace vincente tra i due imperi e così facendo assicurano la loro stessa prosperità.

Leggi l'intera avventura prima di iniziare a giocare. Questo modulo è progettato per essere inserito in una campagna in corso nel Norwold e nei regni circostanti.

La Trama

Il Norwold, una regione poco importante e sotto-popolata al confine con il freddo nord, è diventata una polveriera politica nel mondo del D&D®.

La parte settentrionale del grande continente ad ovest è stata colonizzata o conquistata da Alpathia mentre la parte meridionale è stata occupata dal nemico storico di Alpathia, Thyatis. Le differenze territoriali del continente sono diventate l'ennesimo motivo di irritazione in una lunga lista di attriti tra le due potenze.

I rapporti tempestosi tra questi imperi in espansione sono stati spesso il risultato dell'ingerenza degli Immortali coinvolti nei loro vari "progetti".

L'Immortale Alphaks l'Oscuro, della Sfera dell'Entropia e della Morte, è stato la causa principale di molti conflitti. Una volta era un capo degli Alpathiani che è stato esiliato in un altro mondo. Quando divenne un Immortale, giurò vendetta. In alcune situazioni, solo il coinvolgimento di altri Immortali ha permesso di sopravvivere ai mortali di questo piano.

Un altro immortale, Koryis il Patrono della Pace e della Prosperità (un Celestiale Legale della Sfera del Pensiero che ha

partecipato alla M1: *Nel Maelstrom*), è anche attivo nel Norwold ed ha intensificato la sua manipolazione degli eventi per avviare un congresso di pace tra i rappresentanti di alto livello dei due imperi in competizione di Thyatis e Alpathia.

La sua speranza per questo progetto è quello di garantire la pace come risultato della riunione. Dubitando delle capacità dei comuni mortali per riuscire a negoziare la pace senza un aiuto, Koryis vuole porre un particolare artefatto sulla persona di qualcuno presente alla riunione. L'artefatto, una colomba di alabastro conosciuta come *Il Talismano della Pace di Pax*, calma coloro che si trovano alla sua presenza, costringendoli a mettere da parte pensieri egoistici e nazionalistici e ad ascoltare con mente aperta.

Le forze dell'Entropia disprezzano questo artefatto, ma non sono in grado di influenzarlo direttamente e neanche di toccarlo. Tuttavia, essi sono stati in grado di nascondere lontano, ed esso è stato ormai disperso da secoli. La sua ultima apparizione e il suo ultimo utilizzo è stato nell'antico regno di Thothia. Generazioni dopo, se ne sono di nuovo perse le tracce (è stato posto nella tomba di un faraone morto dal suo assassino/successore).

Koryis sa che il talismano deve essere nascosto da qualche parte nel deserto del sud dell'Isola di Alba, sorvegliato da un altro immortale - il Ragno della Notte, un Temporale dell'Entropia esiliato e abbandonato sul Primo Piano dalla sua stessa specie.

Koryis non può rivelare direttamente la presenza o la posizione del *Talismano* ai mortali. Se lo facesse rivelerebbe il suo zampino in questo progetto e risveglierebbe tutte le forze della Morte che si riverserebbero sui suoi piani. Per restare coperto, ha organizzato le circostanze per coinvolgere personalmente i PG nei negoziati e rendere la pace indispensabile per il loro stesso benessere.

Eppure, l'Immortale Alphaks l'Oscuro, acerrimo nemico di Alpathia in particolare e dell'umanità in generale, è abbastanza a conoscenza dei piani di Koryis. Anche la possibilità di un congresso di pace sfida tutti i suoi obiettivi e lui ha messo sotto sorveglianza gli agenti conosciuti di Koryis. Anche se personalmente bandito dal Primo Piano, Alphaks vuole mettersi in gioco; e quando lo fa, tutto il caos si scatena attraverso i servi della Morte che aprono le porte negli abissi profondi della Notte Immortale.

La ricerca per portare la pace a Norwold porterà i PG attraverso il Piano Astrale per i mondi sotto il controllo della Sfera dell'Entropia e della Morte. Per sopravvivere in quei mondi, i personaggi saranno sottoposti a delle trasformazioni inquietanti.

Statistiche dei Mostri e Incontri Casuali

Tutti gli incantesimi di questo modulo contrassegnati con un asterisco (*) sono reversibili.

Le statistiche della gran parte dei mostri che compaiono in questa avventura sono fornite all'interno del testo dove necessario, tuttavia le statistiche di qualsiasi mostro menzionato in questa avventura possono essere trovate nella **Tabella delle Statistiche dei Mostri** alla fine di questo modulo. Quando richiesto, ogni capitolo avrà una sua propria **Tabella degli Incontri Casuali**.

A. Un'Ombra Persecutrice Preparazione dell'Incontro

Giocate questa avventura quando il gruppo è in un momento di riposo, come dopo una spedizione. L'avventura ha inizio con una convocazione da parte di Re Ericall del Norwold. Ancora una volta, ha bisogno dei servigi del gruppo.

Nota: a causa degli eventi descritti nei moduli precedenti, la situazione politica nel Norwold può essere differente da quella descritta qui. Potreste aver bisogno di modificare la situazione che viene presentata dal Re per fare in modo che rappresenti meglio il vostro mondo.

I cinque capitoli della parte 1 vanno giocati in ordine sequenziale, iniziando con il viaggio verso Edairo in Un'ombra persecutrice per terminare con il gioco della Tela del Ragno nel Tempio dell'Alba. Per avere successo in questa parte dell'avventura, il gruppo deve accettare la missione di Re Ericall per riportare la pace nel Norwold; viaggiare per mare con Finnister McAlister (il consigliere del re) fino all'antica Edairo sull'Isola dell'Alba; entrare nella biblioteca di Edairo e scoprire le informazioni proibite; risalire il fiume Aurora fino al Tempio dell'Alba alla ricerca di un antico artefatto, il *Talismano di Pax*; e giocare ad un antico gioco da tavolo chiamato la Tela del Ragno con Ramenhotep X, il re mistico non morto dell'antica Thothia.

Iniziare l'Avventura

Tutti coloro che tra voi gestiscono un dominio ricevono una misteriosa offerta da una fonte sconosciuta per acquistarlo. Consegnato da un messaggero vestito di nero, che chiede scusa e sparisce, l'offerta equivale a 20 mesi di introiti per Tasse e Risorse del vostro dominio. Avete cinque mesi a disposizione per prendere in considerazione questa "generosa" offerta, ma l'implicazione è che potrebbe essere pericoloso rifiutarla.

L'offerta proviene da Tralkar Fenn, un potente e sgradevole nobile che è in realtà un alleato segreto dell'impero che è *meno* amichevole nei confronti dell'attuale regnante del Norwold (e una pedina inconsapevole dell'Immortale Koryis). Anche se apparentemente destinato a causare disordini tra i possessori dei domini, l'offerta di Tralkar è stata avvita dall'Immortale Koryis, che vuole coinvolgere il gruppo nei negoziati di pace mettendo in pericolo le loro proprietà e i loro mezzi di sostentamento.

Non molto dopo, arrivano alle case di ogni membro del gruppo i messaggeri del re. Gli inviati lasciano ad ogni PG una pergamena sigillata e poi proseguono oltre con evidente fretta.

Per leggere la pergamena dovete rompere il sigillo di cera del Re Ericall. Il suo messaggio reale recita: *I vostri domini sono in pericolo. Grandi eventi si profilano all'orizzonte e c'è di nuovo bisogno delle vostre capacità. Venite con i vostri seguaci più fedeli e siate pronti all'azione.*

1. Alla Ricerca della Pace

Il Re Ericall del Norwold ha convocato i PG nel suo imponente palazzo nella capitale Alpha. In privato, accompagnato dal suo consigliere personale Finnister McAlister (un servo segreto dell'Immortale Koryis),

Re Ericall vi saluta come amici. Sebbene felice di vedervi, la sua faccia tradisce confusione e preoccupazione. Porta infatti brutte notizie: non solo è consapevole delle offerte fatte per acquistare i vostri domini, ma inoltre il suo consigliere, Finnister McAlister, ha ricevuto una funesta visione dalle streghe di Crystykk, le tre donne che vegliano sul presente e sul futuro del Norwold.

Finnister ha visto il sole albeggiare sulla città neutrale di Helskir, ma l'alba è stata improvvisamente cancellata da grandi nuvole provenienti da est e da ovest che si scagliavano fulmini a vicenda sopra le vostre fortezze, ridotte in rovine fumanti—i vostri domini saccheggianti e devastati irrimediabilmente.

Finnister ritiene che questo significhi che si stia preparando una guerra che porrà fine a tutte le guerre tra Alphatia e Thyatis, la guerra che potrebbe distruggere definitivamente il Norwold. In ogni caso, gli eventi sembrano dipendere dal vostro gruppo e dalla città di Helskir. Questa visione fa supporre che voi possiate giocare un ruolo chiave nel portare una pace duratura, e così facendo potreste salvare il Norwold e tutto il mondo conosciuto.

Re Ericall vi spiega che a seguito delle insistenti richieste da personaggi influenti di entrambi gli imperi, sono stati organizzati dei trattati di pace nella città neutrale di Helskir sull'Isola dell'Alba. Nel giro di cinque mesi, gli ambasciatori di alto rango di entrambi gli imperi e delle loro province più importanti si incontreranno per discutere delle loro divergenze e, se possibile, concludere un accordo di pace.

La questione chiave sembra essere chi ha il diritto di controllare il Norwold. Apparentemente la proprietà delle terre ora conosciute come Norwold e Isola dell'Alba era stata determinata secoli fa. Sfortunatamente, tutte le copie conosciute di questi trattati sono scomparse.

Finnister è sicuro che tutte le copie esistenti di questi documenti siano conservate nei sotterranei della biblioteca di Edairo, la capitale di Thothia sull'Isola dell'Alba.

Finnister sarà il rappresentante di Ericall al congresso di pace, ma ha bisogno di quelle informazioni dalla biblioteca di Edairo. Ericall vuole che voi viaggiate fino ad Edairo e setacciate la biblioteca alla ricerca di documenti storici e informazioni circa la proprietà dell'Isola dell'Alba e del Norwold. Armati di questa consapevolezza e agendo in qualità di negoziatori di Ericall al Congresso di Helskir, voi e Finnister potreste essere in grado di ottenere la pace e assicurare così la libertà al Norwold.

Finnister quindi sospira "Ehh, se solo avessimo la colomba, il *Talismano di Pax*, la pace sarebbe già assicurata".

Finnister risponderà ad alcune domande sul *Talismano*, parlando solo dei suoi poteri pacificatori e della sua somiglianza ad una colomba bianca (vedi l'Appendice II: Artefatti). La sua visione in realtà proviene da Koryis. Per maggiori informazioni sulle

PARTE I: La Ricerca della Pace

streghe di Crystykk vedete il modulo CM1: *La Prova dei Signori della Guerra*.

PNG

Finnister McAlister, chierico di 10° livello: CA 2; C10; FM 12; pf 33; THAC0 15 (di base); TS C10; AM L. Fr 10, Ds 9, In 17, Co 12, Sg 18, Ca 12.

Equipaggiamento: tunica di protezione CA 2, mazza +2, pergamena di protezione dal magico, mappa dell'Isola dell'Alba (Aiuto 1 dei giocatori).

Incantesimi: 4/4/3/2/1

Note: Finnister McAlister, come servo di Koryis, ha fatto in modo di essere il rappresentante di Ericall al congresso di pace. Anche se era stato deciso che avrebbe dovuto viaggiare con i PG solo fino a Helskir, egli decide di restare a bordo e di viaggiare con loro fino ad Edairo e anche oltre.

Finnister non combatterà. Se viene attaccato, potrà fare i Tiri Salvezza come fosse un chierico di 20° livello a causa della speciale influenza di Koryis. All'apparenza sembrerà godere di una gran fortuna.

Sebbene abbia iniziato come avventuriero, Finnister ha trovato la sua vera vocazione nell'essere consigliere dei governatori. Normalmente silenzioso, parla solo quando sente di doverlo fare.

Prendetevi cura di Finnister. È la vostra voce all'interno del gruppo, una fonte di suggerimenti, indicazioni e richieste (specialmente per continuare a cercare il *Talismano*).

2. Una Spia nell'Oscurità

Appena termina l'udienza con Re Ericall, fate segretamente una normale verifica di ascolto per ogni PG. A coloro che la superano, leggete ciò che segue.

Uno spiffero sembra provenire dal nulla e avverti qualcosa vicino al soffitto, che svola verso l'uscita.

Quel qualcosa sono in realtà due pipistrelli giganti nascosti tra le grandi travi e le arcate a volta del soffitto della sala del trono. I pipistrelli sono sotto il controllo di una delle ali notturne di Alphaks nascoste poco lontano. Uno dei pipistrelli automaticamente fugge per informare l'alato notturno sui piani di Ericall.

Il secondo pipistrello può essere catturato o ucciso. Se viene ucciso, ritorna alla sua forma umana, diventando Theena, una bella fanciulla del Norwold. Se la ragazza viene liberata dalla sua forma metamorfizzata o resuscitata dalla morte (ritorna alla sua forma umana nel momento in cui muore), racconterà del suo ultimo ricordo cosciente, di aver rabbrivito ed essersi paralizzato mentre una gigantesca ombra alata l'avvolgeva. L'altro pipistrello è suo fratello Thoring.

3. Il Viaggio Verso Edairo

A meno che un personaggio non abbia dei mezzi di trasporto istantanei per tornare al suo dominio, il re chiederà al gruppo di partire all'istante per la sua missione, prendendo solo ciò che avevano portato con sé. Ericall darà loro una lettera di presentazione (contrassegnata col suo sigillo); equipaggiamento comune (cibo, armi normali, attrezzatura

per il viaggio); 10 unità di 10 soldati di 1° livello, ognuna capeggiata da un guerriero di 5° livello; e la *Stella di Bethilda* (una grande nave a vela), il suo capitano e il suo navigatore (il capitano Traegar e il primo ufficiale Mulloi, entrambi uomini normali) ed un equipaggio di 20 marinai per il viaggio fino a Edairo.

A questo punto, Finnister McAlister dà al gruppo la mappa dell'Isola dell'Alba (Aiuto 1 dei giocatori). Ciò dovrebbe aiutarli a visualizzare meglio il loro viaggio. Se il gruppo sembra essere ancora indeciso su dove andare, sarà Finnister a sottolineare la loro destinazione (Edairo) vicino alla parte sud dell'Isola dell'Alba.

Il viaggio fino ad Edairo sull'Isola dell'Alba avrà luogo a bordo della grande nave a vela, la *Stella di Bethilda*. La *Stella* ha una capacità di movimento di 116 chilometri al giorno (3 esagoni nell'Aiuto 1 dei giocatori) e possiede una catapulte sulla sua prua e delle torri a poppa (20 munizioni normali e 10 munizioni di catrame infiammabile ciascuna).

A 19 giorni di distanza da Alpha, il primo porto di scalo è Helskir (al punto più settentrionale dell'Isola), ora in subbuglio per la preparazione del congresso di pace.

Dopo aver lasciato Helskir, permettete ai giocatori di tracciare la rotta della *Stella* per il viaggio verso Edairo. La nave ora trasporta rifornimenti sufficienti per 42 giorni.

Durante la sosta ad Helskir Finnister McAlister resta a bordo. Allo stesso tempo, l'alato notturno di Alphaks ritorna in forma eterea per seguire la nave dei PG e creare scompiglio di nascosto. Sarà responsabile di molti degli Incontri Casuali descritti di seguito. Gli incontri chiave avvengono in luoghi e tempi precisi.

All'inizio del terzo giorno lontano da Helskir, lanciate 1d20 ogni due giorni per un incontro casuale e consultate la Tabella 1.

Tabella 1
INCONTRI CASUALI

1d20	Risultato
1-8	Nessun incontro
9-10	Rovinato!*
11-14	Fuori rotta
15-16	Peste sulla nave!*
17	Nube mortale*
18	Prima della tempesta
19-20	Morte misteriosa*

* Tutto il cibo a bordo viene rovinato da questo incontro.

Rovinato!* Tutto il cibo, l'acqua potabile e le pozioni presenti sulla nave vengono fatte marcire dall'alato notturno. Entro due giorni, il cibo deve essere rimpiazzato in una delle città principali o attraverso la caccia e la pesca, o la velocità della nave diminuisce di un terzo e tutte le persone a bordo faranno tutti i tiri con una penalità di -2 per ogni due giorni passati senza mangiare (le penalità sono cumulative).

Fuori rotta. Dopo il calare del buio, l'alato notturno *incanta* il timoniere per portare la nave fuori rotta di 38 km. Non rivelate ciò al gruppo e non mostrate la loro vera posizione sulla mappa. Tracciate la loro vera rotta sulla vostra mappa (Mappa 1 del DM). Se la nave si dovesse arenare, si perderà un giorno fino alla prossima alta marea e la nave perderà 1d20 punti scafo.

Peste sulla nave!* Un focolaio di un'orrida malattia devastante (*causa malattie* lanciato dall'alato notturno) scoppia



tra i marinai ed i soldati. La malattia colpisce 2d20 uomini e 1d3 PG e PNG (sebbene a questi personaggi venga concesso un tiro salvezza). Ogni giorno, 1d6 delle persone affette dalla malattia morirà, a meno che non venga curata.

Nube mortale.* Durante la notte, l'Alato notturno lancia l'incantesimo *nube mortale* nella stiva delle truppe, infestando il 50% dei soldati. Fate un tiro salvezza contro Veleno per i soldati in gruppi da cinque.

Prima della Tempesta. Una tempesta improvvisa (naturale) compare all'orizzonte. Se la nave si trova in un esagono di litorale o in uno adiacente ad esso, la furia della tempesta può essere evitata aspettando 1d4 giorni per farla passare. Se si trova più a largo, la nave viene spazzata dal vento per 160 chilometri al giorno per 1d4 giorni in una direzione scelta casualmente (e che cambia ogni giorno). Tirate 1d8 per determinare la direzione (vedi la Mappa 1 del DM). Se la direzione prescelta costringesse la barca verso la riva, il capo del gruppo deve sostenere una verifica sull'Intelligenza su 1d20. Il fallimento significa che la nave si è incagliata. 1d6 x 10% dell'equipaggio rimane uccisa nel naufragio (non sono inclusi i PG e i loro seguaci).

Morte misteriosa.* Tirate 1d6. Con un risultato 1-3 un soldato muore misteriosamente (*dito della morte*); con un risultato di 4-5 muore un marinaio; ma con un risultato di 6, la vittima è un PNG seguace di un PG (un personaggio fino al 7° livello).

4. La Scoperta dell'Ombra Notturna

Se il gruppo scopre l'Alato notturno e può ingaggiare con esso un combattimento: esso combatterà per 1d6+1 round, poi si dileguerà nella sua forma eterea. Se riescono a distruggerlo, esso ha con sé 10.000 mo sotto forma di varie gemme, una *sfera di cristallo della chiaroveggenza*, e un *anello* +4.

Se l'Alato notturno riesce a non essere scoperto, aiuterà i non morti quando la nave fantasma attaccherà la *Stella*.

Alato notturno*: CA -8; DV 17****; pf 83; N° ATT. 1; F 1d6+6 + speciale; MV 9 (3) m, Vo 72 (24) m; AS *metamorfosi* in pipistrello al tocco (TS contro Incantesimi) e diventa servo come se fosse *charmato*, se colpisce oggetto (TxC +4) elimina un "+", tocco velenoso (TS penalità -2), deperisce cibi e bevande (36 m), *individuazione del magico*, vede l'invisibile (18 m), *charme*, *invisibilità*, *velocità*, *confusione*, *nube mortale* (mago 21° livello), *tenebre magiche*, *blocca persona*, *infliggi malattie*, *dissolvi magie*, *dito della morte* (chierico 21° livello), *evocazione di non morti inferiori*; DS TS contro scacciare non morti, colpito solo da armi magiche +3 o più, immune a incantesimi fino 5° livello, illusioni, bacchette, veleno, *charme*, *blocco*, *freddo*, ½ danno da soffio (¼ se supera TS); PS -4 TxC alla luce del giorno; TS G17; ML 12; AM C; THAC0 7; PX 7.750.

5. La Nave Fantasma

Non appena la vostra vedetta avvista il delta del Fiume Aurora, una nebbia scura e inquietante sale attraverso il mare e il vento cala quasi del tutto. Davanti a voi un'enorme sagoma scura fende la nebbia. È una possente galea da guerra e ci sono decine di pirati non morti a manovrare la nave corazzata interamente avvolta dalle alghe.

La velocità della *Stella* diminuisce di 1/3 in questa brezza estremamente leggera. La nave nera è una delle *Corazzate della Morte* di Alphaks (una galea da guerra corazzata dalle dimensioni colossali dal modulo M1: *Nel Maelstrom*), riesumata dagli abissi. La nave è a 180 metri dalla *Stella* e dal suo equipaggio.

La *Stella* è una grande barca a vela con 170 punti scafo; CA 7; MV 36 metri per round; due catapulte (per un totale di 60 proiettili); e un equipaggio iniziale di 22 marinai e 110 soldati. Le catapulte sparano una volta ogni cinque round e colpiscono come un guerriero di 4° livello (se completamente presidiate) e

fanno 3d6 punti di danno allo scafo. I proiettili infuocati non possono bruciare la *Corazzata* impregnata d'acqua.

La *Corazzata* è un'enorme galea magica con 200 punti scafo; CA 2; MV 54 metri per round; un rostro (fa [1d6 + 5] x 10 punti scafo di danno e attacca come guerriero di 1° livello) e un equipaggio che consiste in 50 scheletri, 20 zombi, 15 ghoul, 7 spettri, 5 presenze, 5 necrospettri, e un druji mano al comando.

I danni causati dalla magia fanno 1 punto di danno allo scafo per ogni 5 punti di danno tirati coi dadi (una *palla di fuoco* da 20 dadi comporterebbe una media di 35 punti scafo di danno). In ogni caso, le fiamme magiche non sono in grado di appiccare il fuoco alla nave che è intrisa d'acqua.

Fare riferimento alle pagine 45-47 del *Manuale delle Regole Expert* per le regole specifiche per i combattimenti in mare.

La *Corazzata* cercherà di speronare la *Stella* e poi di abbordarla. Se le due navi entrano in collisione, dozzine di incantesimi *ragnatela* vengono misteriosamente lanciati per unire insieme le due navi. I non morti salgono sulla nave in squadre, ognuno composta di 10 non morti che seguono un capo non morto (vedi il **Combattimento a Squadre** alla fine di questo capitolo).

Squadre di non morti: cinque squadre di scheletri condotte dalle presenze, due squadre di zombi condotte dagli spettri e una squadra di ghoul guidata da un necrospetro.

Il druji e l'alato notturno usano la loro magia per far cadere la nave in una *oscurità* magica. Le squadre di non morti attaccano sia i PG che i soldati. L'alato notturno dirige i suoi attacchi magici contro i soldati e i marinai, facendo il maggior danno possibile.

Scheletro (30): CA 7; DV 1; pf 6 ognuno; N° ATT. 1; F 1d6; MV 18 (6) m; DS immune a *sonno*, *charme*, *veleno* e incantesimi che *bloccano* e influiscono la mente; TS G1; ML 12; AM C; THAC0 19; PX 10 ognuno.

Zombi (0): CA 8; DV 2; pf 14 ognuno; N° ATT. 1 artiglio; F 1d8; MV 27 (9) m; DS immune a *sonno*, *charme*, *veleno* e incantesimi che *bloccano* e influenzano la mente; TS G1; ML 12; AM C; THAC0 18; PX 20 ognuno.

Ghoul (15): CA 6; DV 2*; pf 9 ognuno; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1d3/1d3/1d6 +paralisi; MV 27 (9) m; AS paralisi 2d4 turni; DS immune a *sonno*, *charme*, *veleno* e incantesimi che *bloccano* e influenzano la mente; TS G2; ML 9; AM C; THAC0 18; PX 25 ognuno.

Spettro* (7): CA 5; DV 3*; pf 18; N° ATT. 1; F speciale; MV 27 (9) m; AS risucchio di energia; DS immune a *sonno*, *charme*, *veleno* e incantesimi che *bloccano* e influenzano la mente; TS G3; ML 12; AM C; THAC0 17; PX 50. Nota: Immune a *sonno*, *charme*, incantesimi che *bloccano* e influiscono la mente e *veleno*

Presenza* (5): CA 3; DV 4*; pf 18 ognuno; N° ATT. 1 tocco; F 1d6 +speciale; MV 36 (12) m, Vo 72 (24) m; AS risucchio di energia; DS immune a *sonno*, *charme*, *veleno* e incantesimi che *bloccano* e influenzano la mente, colpita solo da armi magiche e d'argento (metà danno); TS G4; M 11; AM C; THAC0 16; PX 175 ognuno.

Necrospettro* (5): CA 2; DV 6*; pf 40 ognuno; N° ATT. 1 tocco; F 1d8 +speciale; MV 45 (15) m, Vo 90 (30) m; AS risucchio di energia (2 livelli); DS immune a *sonno*, *charme*, *veleno* e incantesimi che *bloccano* e influenzano la mente, colpito solo da armi magiche; TS G6; ML 11; AM C; THAC0 14; PX 725 ognuno.

Druji mano*: CA -4; DV 14****; pf 60; N° ATT. 1 o 4; F 1d4+CA vittima + speciale; MV 27 (9) m; AS veleno (TS contro Veleno per non morire), deperisce cibi e bevande (9 metri), vede l'invisibile, a volontà *tenebre magiche*, *silenzio nel raggio di 5 m*, *infliggi malattie*, *animazione dei morti*, *dito della morte* (chierico 16° livello); DS immune a veleno, incantesimi che influenzano la mente, agli incantesimi fino al 3° livello, colpito solo da armi magiche +2 o più; TS G14; ML 11; AM C; THAC0 8; PX 5.150.

6. Il Fiume Aurora

Se la *Stella* (o qualsiasi altra imbarcazione controllata dai PG) sopravvive tanto da raggiungere la bocca dell'Aurora, leggete ciò che segue.

Le sponde del fiume sono fiancheggiate da verdi campi allagati. Sul fiume, potete vedere una grande galea alphetiana che avanza lentamente a ritmo di remi nell'entroterra con una piccola canoa a rimorchio. I thotiani, uomini bassi, dai capelli rossi e dalla pelle scura, manovrano con le pagaie le loro canoe per circondare la vostra nave. Sia uomini che donne indossano gonnellini di lino e si rivolgono a voi in una lingua incomprensibile. Dalle loro azioni, sembra che stiano tentando di vendervi qualsiasi cosa esista sotto il sole, che tra l'altro sta diventando molto caldo.

I thotiani parlano un Comune semplice, utilizzando quasi esclusivamente il loro linguaggio nativo. Stanno cercando di vendere i loro servizi come guide sul fiume, guaritori, costruttori navali, droghieri e guide per un giro turistico. Se interrogati sulla via migliore per raggiungere Edairo, le guide sul fiume si faranno di nuovo avanti facendo notare che sarebbe quantomeno poco saggio per una nave così larga provare a risalire il fiume fino ad Edairo senza il loro aiuto.

Qualunque servizio od oggetto acquistato qui costa almeno *cinque* volte il prezzo normale.

Per raggiungere la città di Edairo, il gruppo *deve* avere una guida sul fiume, altrimenti la *Stella* resterà incagliata in una secca entro 1d20 chilometri dall'inizio del viaggio di tre giorni. Una guida (almeno tre sono consigliabili) richiederà 1d10x100 mo per il suo servizio. Una nave arenata richiederà almeno una settimana (e 4.000 mo) per essere disincagliata.



Regole per il Combattimento a Squadre

Le squadre sono piccoli gruppi di soldati (10 o meno individui) addestrati a combattere come un'unità con un'efficienza mortale. Quando dirigono i loro attacchi contro un singolo nemico, il livello effettivo o i Dadi Vita della squadra per calcolare il Tiro per Colpire è uguale al numero dei soldati nella squadra più la metà del livello del loro capo (arrotondato per eccesso, ma mai superiore alla metà della somma dei Dadi Vita totali dei membri della squadra). Una squadra di 10 soldati guidati da un guerriero di 6° livello attaccherà come un guerriero del 13° livello. Il numero degli attacchi contro un nemico viene determinato tirando un singolo dado il cui numero di lati è uguale o minore al numero dei soldati (incluso il capitano) della squadra. Così la squadra indicata nell'esempio precedente tirerà 1d10 per determinare il numero degli attacchi. Se ridotta a nove soldati, la squadra userà 1d8 per determinare il numero degli attacchi.

Attaccare come una squadra aumenta la Classe d'Armatura dei singoli soldati di uno. Il controllo del Morale viene effettuato per l'intera squadra.

Le creature non umanoidi e quelle non intelligenti guidate mentalmente da una creatura di intelligenza superiore (come i ragni giganti e il popolo dei ragni) possono combattere come una squadra.

Quando una squadra attacca un'altra squadra, è come se stessero attaccando un individuo. Tirate tutti gli attacchi simultaneamente per entrambi i gruppi, ma non tirate i danni. Sommate il numero degli attacchi di ogni gruppo che hanno effettivamente colpito un avversario e rimuovete un egual numero di membri dalla squadra avversaria.

Quindi, se 10 orchetti guidati da un orco da 4 DV combattono 10 elfi guidati da un elfo di 5° livello, gli orchetti attaccheranno come un guerriero di 12 Dadi Vita e gli elfi come uno di 13 Dadi Vita. In questo round di combattimento, gli elfi colpiscono cinque volte e gli orchetti tre. La forza degli orchetti viene ridotta a cinque unità e quella degli elfi a sette unità. Entrambi gli schieramenti fanno il controllo del Morale dopo il primo round in cui subiscono delle perdite.

B. Sogni da Ragno

Preparazione dell'Incontro

Thothia è una terra antica, una volta era la prima potenza del Mare dell'Alba. La sua gente tarchiata, scura di pelle e con i capelli rossi discende dai coloni giunti dall'impero dimenticato dell'antica Nithia sita un tempo nel continente occidentale (le culture di Nithia e di Thothia sono simili all'antico Egitto).

Diversi secoli fa, i Thothiani si allontanarono dall'influenza della Sfera dell'Energia per seguire una filosofia mistica differente.

Il loro attuale faraone, Ramenhotep XXIII (RA-men-HO-tep) è anche la loro guida spirituale. In ogni caso, sua moglie Aketheti (A-ke-TI-ti) rappresenta il vero potere ad Edairo. Per secoli c'è stata una regina Aketheti (in realtà una creatura ragno, la "figlia" del Ragno della Notte, in grado di assumere una forma umana). Ramenhotep X venne attirato nelle rovine di Aran per scoprirla e cadere sotto il suo fascino.

Il simbolo dell'ordine mistico è un ragno nero stilizzato su una ragnatela quadrata (simile alla tavola da gioco per la tela del ragno nell'Aiuto 2 dei giocatori), che tutti i mistici thothiani indossano sulle loro tuniche. Adottato da Ramenhotep X, il fondatore del misticismo thothiano, il simbolo rappresenta in realtà il Ragno della Notte, ma il thothiano medio crede che rappresenti gli otto principi e poteri del misticismo thothiano ed è ignaro dei suoi collegamenti con il male e la morte.

Edairo è una città polverosa, decadente e affollata fatta di strutture basse e dai tetti piatti, piramidi torreggianti e obelischi imponenti. Qualunque cosa è in pessimo stato.

Immaginate di visitare una terra dove la lingua e la filosofia di vita della gente del posto è totalmente aliena alla vostra e poi immaginate che queste persone non gradiscano in maniera particolare gli stranieri. Immaginate tutto ciò e vi sarete fatti una buona idea dell'accoglienza che i PG riceveranno ad Edairo.

L'obiettivo del gruppo ad Edairo è di visitare la biblioteca e cercare qualsiasi informazione sulla proprietà del Norwold per Re Ericall. Finnister McAlister ricorderà tutto questo al gruppo, se necessario. Lui ed una squadra di soldati accompagneranno il gruppo dappertutto, a meno che non venga indicato diversamente. Gli incontri in questo capitolo avvengono nell'ordine in cui sono descritti a meno che non venga stabilito altrimenti.

Descrizione degli Incontri

1. Visitate la Vostra Biblioteca Locale

Il gruppo deve trovare la biblioteca per poter continuare la ricerca. Interrogare il thothiano medio sulla biblioteca produrrà risultati bizzarri: sebbene la biblioteca sia uno dei principali punti di riferimento della città, la maggior parte dei thothiani sono illetterati, ignoranti della lingua Comune e superstitiosi. Chiedere a qualcuno lungo la strada porterà a sguardi intimoriti e al tentativo di allontanarsi in fretta. Chiedere ad un negoziante o a qualcuno presumibilmente più acculturato (come uno scriba) porterà ad un avvertimento bisbigliato di andarsene... e in fretta!

Una pattuglia cittadina edairana (30% di possibilità all'ora di incontrarne una) può condurre il gruppo alla biblioteca, ma prima finirà per "perdersi", poi balletterà, esiterà e agirà in modo confuso fino a quando non verrà pagata al sergente una piccola mancia.

La biblioteca è una grande piramide, simile alle altre quaranta o giù di lì grandi piramidi di Edairo. Sebbene chiaramente definita, la sua porta è chiusa. Se il gruppo bussa, la porta è sorvegliata da un arcigno piccolo mistico edairano chiamato Fratello Ragno, la cui fronte è marchiata da simbolo mistico di Thothia, il disegno della tela del ragno. Parla il Comune in maniera fluente, ma senza neanche attendere di ascoltare cosa il gruppo ha da dire, rifiuterà di farli entrare nella biblioteca.

PNG Pregenerato

Fratello Ragno, mistico (Maestro Minore): CA-2; DV 12; pf 72; THAC0 13 (di base).

Fr 17, Ds 18, In 11, Co 17, Sg 14, Ca 11

Equipaggiamento: nessuna armatura (disciplina mistica); un amuleto marchiato con la tela del ragno.

Abilità: attacca tre volte per round ed ogni attacco infligge 3d8 + 1 danni; viene colto di sorpresa solo con

un 1 su 1d6; può curarsi 12 punti ferita una volta al giorno; può parlare con ogni animale o con qualsiasi creatura vivente che possieda un linguaggio; riceve metà del danno dagli incantesimi e dalle armi da soffio, o $\frac{1}{4}$ del danno se supera il tiro salvezza; è immune agli incantesimi di *ESP*, *blocco*, *rallentamento*, *charme*, *ricerca* e *gas*. Può cambiare la sua forma a volontà in quella di un ragno chelato gigante. Fratello Ragno e il resto dei mistici nella biblioteca sono speciali. Sono tutti figli di Aketheti. Dalla loro madre hanno ottenuto l'abilità di cambiare la loro forma in quella umana (la loro forma naturale è quella di ragno chelato gigante) e sono immuni a tutte le armi non magiche. In sua presenza hanno il 20% di resistenza al magico. Come umani, possono progredire solo come mistici. Come ragni, mantengono i loro punti ferita umani, con un minimo di 2 dadi vita.

Se i PG spiegano la loro situazione, Fratello Ragno chiederà loro di attendere, poi farà ritorno per scortarli al centro della biblioteca. Sebbene egli sia il capo dei mistici qui, non vuole farlo capire. Ha segretamente consultato Aketheti e lei vuole origliare la conversazione per scoprire perché degli stranieri siano giunti fin là.

Finnister McAlister è claustrofobico: in maniera diplomatica si rifiuterà di entrare nella biblioteca e aspetterà al di fuori con i suoi soldati.

Il piano terra della biblioteca è disegnato esattamente come appare nella Mappa 2 del DM: L'Arena della Sfida di Ramenhotep. Un quadretto sulla mappa equivale a 6 metri.

Lungo le mura del corridoio sono accatastati tomi polverosi, pergamene, tavolette, fogli e libri. I corridoi sono illuminati da pietre brillanti (*luce perenne*) montate sulle mura. La porta verso l'esterno è collocata al Punto P sulla mappa. Il Punto A (la

stanza centrale) è riempita da banchi per la copiatura e centinaia di pergamene sparpagliate e mezze marce. Una scala traballante posta al centro della stanza delle copie conduce al secondo livello ed una seconda scala porta verso il basso.

Fratello Ragno conduce il gruppo al Punto A e suggerisce di ripetere la loro richiesta al suo unico occupante, un vecchio mistico cieco.

Nella copisteria, il mistico cieco stabilisce che l'informazione richiesta è proibita e non può essere fornita senza l'esplicito permesso di sua santità il Faraone. L'anziano è irrequieto, nervoso per qualcosa che il suo linguaggio corporeo dice essere direttamente sopra di lui.

Quei PG che guardano verso l'alto vedono la forma scura di una donna che scivola indietro nelle ombre (quella è Aketheti, ma non c'è modo di capirlo). Al gruppo viene indicata in modo brutale la porta per l'uscita. Per poter rientrare nella biblioteca, devono ottenere una "chiave" dalla Regina Aketheti al palazzo nell'incontro 2 (**Un'Udienza Difficile**) o scassinare la serratura durante la notte. Finnister McAlister e la sua scorta di soldati apparirà dalle ombre e Finnister chiederà di sapere che cosa ha trovato il gruppo. Udità la risposta, cercherà in tutti i modi di vedere il faraone.

Se il gruppo si rifiuta di lasciare la biblioteca, o prova ad attaccare o ad usare gli incantesimi contro entrambi i mistici (il mistico cieco ha 2 DV e 4 pf), i due personaggi opporranno una resistenza simbolica e poi si dilegneranno nei sotterranei. Se i personaggi entrano nei sotterranei, giocate l'attacco dei ragni chelati dell'incontro 4 (**Tutto in una Notte**). In ogni caso, Aketheti non parteciperà, dal momento che è già in viaggio verso il palazzo.

Se in battaglia viene utilizzato del fuoco magico, incendierà le pergamene presenti e darà fuoco alla biblioteca. In ogni caso, non si verificherà alcuna combustione spontanea.

Se la biblioteca è ancora intatta alla fine della battaglia, il gruppo avrà una possibilità più tardi di trovare l'Aiuto 3 dei giocatori: Indizi della Biblioteca. Se la libreria viene distrutta prima che possa essere fatta la ricerca, andate all'incontro 5 (**Un Strano Consiglio**).

2. Un'Udienza Difficile

Per incontrare il faraone e ottenere il permesso di fare ricerche nella biblioteca, il gruppo deve viaggiare verso il palazzo reale, situato su di un'isola del fiume Aurora.

Il palazzo è una struttura imponente fatta da più edifici, giardini e cortili. Sfortunatamente per voi è proprio al centro del fiume Aurora. Un traghettone attende per trasportare i visitatori attraverso il fiume.

Per entrare nel palazzo, il gruppo deve solo presentare la lettera che ha dato loro Re Ericall e il traghettone li trasporterà attraverso il fiume. Tutrneses, un ciambellano di corte, dice che ci potrebbero volere settimane prima che riesca ad organizzare un'udienza con sua maestà regale Ramenhotep XXIII, faraone di Thothia.

Per vedere il faraone, il gruppo dovrà corrompere Tutrneses o *charmarlo*. Le minacce non funzioneranno e nemmeno la forza



bruta. La somma minima che egli potrebbe prendere in considerazione è di almeno 2.000 mo.

Attraverso le sale ombrose del palazzo, venite introdotti attraverso un piccolo ponte in un elegante giardino all'aria aperta che circonda una lunga piscina. Le grandi colonne che contornano il giardino sono scolpite per assomigliare ai fiori di loto che galleggiano nella vasca. Attraverso le colonne potete scorgere diverse piccole barche decorate e legate ad esse.

Seduti all'ombra di un gazebo in fondo al giardino ci sono il faraone, un uomo prestante di circa 50 anni, e la sua regina, Aketheti, una donna bella in modo sinistro, che sembra essere di 30 anni più giovane. Lei appare esattamente identica ai dipinti delle antiche regine che portavano il suo stesso nome. Intanto, Ramenhotep sembra inconsapevole della vostra presenza.

Durante l'udienza, Ramenhotep è in una trance mistica, ignaro dei suoi ospiti. La sinistra Aketheti gestisce l'intera conversazione.

Lei presenta Finnister ad uno dei suoi consiglieri e suggerisce che i due possano avere molte cose di cui parlare: forse potrebbe venirne fuori un accordo commerciale di qualche tipo. Finnister concorda immediatamente e abbandona il giardino, portando con sé due soldati di scorta. Mentre i PG sono ricevuti in udienza dalla regina, le guardie di Finnister vengono uccise e lui viene fatto prigioniero (per essere ritrovato più tardi nei sotterranei della biblioteca, avvolto nella ragnatela).

Aketheti chiede al gruppo che cosa il loro nobile re desidera da Thothia. Dopo aver ascoltato la loro storia, Aketheti offre di scambiare l'autorizzazione (di ottenere le informazioni in biblioteca) che il gruppo cerca con il tradimento da parte dei PG nei confronti del Re Ericall di Norwold a suo vantaggio. Dal momento che è in comunicazione mentale con sua madre, il Ragno della Notte, Aketheti capisce perché i PG sono lì e sa che sua madre vuole impedire loro di raggiungere la città perduta di Aran lassù sull'Altopiano. In ogni caso, Aketheti non è più sotto il controllo del Ragno della Notte e vuole avere più potere di quanto non ne abbia qui sul Piano Priamrio. Lei vede il Norwold come un potenziale trampolino di lancio verso quel potere.

In cambio del loro tradimento, permetterà anche ai PG di mantenere e forse di espandere i loro domini una volta che lei governerà il Norwold. Se il gruppo accetta tutto ciò (o finge di accettarlo), ella consegnerà loro un talismano marchiato con il simbolo dei mistici che darà loro accesso alla biblioteca *solo durante la notte*. In cambio, chiede 1d4 dei PNG favoriti del gruppo da tenere con sé come ostaggi fino a quando l'accordo non sarà concluso.

Il Talismano è uno di quelli del Labirinto dei Miracoli nella Torre della Notte; quando viene toccato provoca la sensazione del gusto di pancetta croccante.

Se il gruppo rifiuta l'accordo, la malvagia regina usa *porta dimensionale* per mettersi in salvo e convoca un plotone delle sue guardie (5 squadre da 10 unità di guerrieri di 1° livello condotti da guerrieri di 4° livello) per uccidere il gruppo. Arrivano in due round. Ramenhotep resta nel suo stato di

trance. Se comincia ad essere coinvolto nel combattimento, utilizzate le statistiche di Fratello Ragno all'incontro numero 1.

Il giardino misura 30 m per 90 m. Due delle piccole barche possono trasportare il gruppo e i loro soldati. Se il gruppo riesce ad arrivare in città, possono poi provare a nascondersi tra gli indigeni (un compito difficile nel migliore dei casi).

Thotiano, guerriero di 1° livello (10x5): CA 5; G1; pf 6 ognuno; N° ATT. 1 spada; F 1d8; MV 36 (12) m; TS G1; ML 8; AM C; THAC0 18; PX 5 ognuno.

Thotiano, guerriero di 4° livello (5): CA 4; G4; pf 24 ognuno; N° ATT. 1; F 1d8+1; MV 36 (12) m; TS G4; ML 9; AM C; THAC0 17; PX 10 ognuno.

3. Un Volto Amico

Sbucando fuori dal nulla, un piccolo uomo simile ad una donnola chiamato Kryptepes offre al gruppo un nascondiglio. Conduce i PG ad una "casa sicura" e dice loro di aspettare. Il gruppo ha 1d6+1 ore prima che Kryptepes ritorni con un altro plotone di soldati, avendo venduto i PG ad Aketheti.

4. Tutto in una Notte

In ogni caso, nel momento in cui il gruppo raggiunge di nuovo la biblioteca sarà notte o quasi. Di notte la biblioteca oscura si svuota dei suoi bibliotecari. La porta viene serrata con un trappola di lame a falce avvelenate (che si attivano automaticamente se il lucchetto viene scassinato senza aver prima disattivato la trappola). Ognuna delle quattro lame fa 1d8 di danno, oltre ad avvelenare i personaggi che devono superare un tiro salvezza contro Veleno a -2 oppure morire. Il talismano di Aketheti funziona se viene toccata la serratura con il simbolo della ragnatela (ma non disattiva la trappola).

Gli unici inquilini della biblioteca durante la notte sono le creature-ragno, Aketheti, nella sua tana in soffitta, e i suoi figli (e le loro vittime) nel sotterraneo. Se il gruppo si mette a cercare nel piano terra della biblioteca, troveranno solo dei trattati sulle arti e sulle scienze. Un documento su dieci si sbriciola tra le mani di chi lo sta leggendo. C'è un catalogo per tutte le informazioni presenti nella biblioteca e si trova nella sala delle copie, ma è codificato in maniera tale che solo i bibliotecari riescano a decifrarlo (non sarà d'aiuto neanche un *lettura dei linguaggi*).

Quello che il gruppo cerca è al secondo piano, sopra alle scale di legno. Il secondo piano è identico al primo sia nella disposizione che nelle dimensioni (20 quadrati da 6 metri di lato). Una botola segreta sul soffitto della camera A sul secondo livello conduce all'elegante tana di Aketheti (dove lei attende in agguato).

Le sale del secondo livello sono piene di pile torreggianti di antiche pergamene, i resti antichi e rinsecchiti di un millennio di copiatore che narrano la storia della mondo. Nel caso in cui venisse applicato qualsiasi tipo di fuoco a questo materiale, la combustione spontanea (che parte un round dopo l'applicazione del fuoco) lungo i corridoi farà 10d6 di danni da fuoco a tutti coloro che si trovano al secondo piano, e ha una possibilità del 60% di far divampare l'incendio al materiale del piano terra (distruggendo la biblioteca per sempre).

PARTE I: La Ricerca della Pace

Le informazioni nella camera Q sono la “conoscenza proibita” dei mistici thothiani, Essenzialmente, essa contiene la loro vera storia e include gran parte della storia delle nazioni vicine. Fortunatamente per i personaggi, queste informazioni sono catalogate in maniera leggibile. Ci vogliono dodici ore di ricerche per individuare queste informazioni (ridotto di mezzora per ogni PG attivamente coinvolto nella ricerca). Alla fine della loro ricerca, consegnate loro l’Aiuto 3 dei giocatori: Indizi della Biblioteca, e dite loro che hanno anche trovato qualcosa di simile al manico di un’arma, rivestito di intarsi d’oro consunti e con una filettatura ad un’estremità.

Chiedete ad uno dei giocatori di leggere gli indizi ad alta voce. Quando legge l’ultimo indizio, Aketheti è infuriata per essere stata scoperta: il gruppo è ora sotto attacco da sopra e da sotto.

Aketheti, nella sua forma di ragno, lascia cadere il pannello segreto nel soffitto e lancia il suo incantesimo *ragnatela*. Tirate per un attacco a sorpresa contro il gruppo. Dalla sala copia di sotto, quattro squadre di 10 giganteschi ragni chelati (i figli di Aketheti) irrompono nella stanza soprastante e attaccano tutto ciò che vedono (utilizzate le regole del combattimento a squadre). Sono guidati da un ragno chelato ancora più grande (Fratello Ragno, il mistico, in forma di ragno). Trattate tutte le squadre come se fossero guidate da un capo con 12 DV.

Aketheti è una creatura dalla forma di ragno che può lanciare incantesimi ed è simile ad un vampiro, che abita nella biblioteca di notte. La sua forma normale è quella di un gigantesco ragno planare, nero come la notte, immune alle armi non magiche (vedi la sua descrizione nell’Appendice I).

Se Aketheti perde il 50% dei suoi Punti Ferita, lancia la sua *palla di fuoco* che si era riservata fino a questo momento nella libreria sotto di lei, poi usa su se stessa *porta dimensionale* per fuggire verso l’esterno della piramide. La palla di fuoco incendia la carta come descritto sopra.

Il sotterraneo (identico agli altri piani) contiene qualsiasi PNG preso in ostaggio (compreso Finnister McAlister) paralizzato, avvolto nelle ragnatele con sacche di uova legate al petto. Il rumore del combattimento li risveglia e li fa piangere per chiedere aiuto. Se non vengono salvati, devono fare un tiro salvezza contro Soffio del Drago per sopravvivere al fuoco che sta distruggendo la biblioteca.

La mansarda è un appartamento di lusso con una porta che conduce giù per le scale strette attraverso un tunnel che si collega con le fogne di Edairo, che scorrono verso il fiume. Ci sono qui delle statue d’oro tempestate di gemme e gioielli per un valore di 80.000 mo. Una mappa è appesa su una parete, che mostra la Valle dei Re, con un grosso ragno dipinto sopra il Tempio dell’Alba (la posizione approssimativa della città perduta di Aran).

Ragno chelato (10x4): CA 7; DV 2*; pf 13 ognuno; N° ATT. 1 morso; F 1d8 +veleno; MV 36 (12) m; AS sorpresa 1-4 su 1d6, veleno (TS +2 per non morire in 1d4 turni); TS G1; ML 7; AM N; THAC0 18; PX 25 ognuno.

5. Uno Strano Consiglio

Il fuoco nella biblioteca attira l’attenzione dell’annoiata popolazione di Edairo. È un bell’intrattenimento e farà divertire la popolazione per diverse ore.

Supponendo che il gruppo sia sopravvissuto alle traversie avvenute nella biblioteca, come girano l’angolo si imbattono in un ubriaccone di strada tutto emaciato. Lui andrà addosso a loro, frantumando la sua fiaschetta di ceramica con dentro un liquore corretto con un po’ di droga.

Il vecchio uomo, ormai cotto, grida contro di voi, vomitandovi in faccia un odore di alito marcio e sputi di vario genere. Improvvisamente, il suo volto distorto dalla rabbia diviene tranquillo e comincia a parlare chiaramente: “Il ragno aspetta per intrappolarvi nella sua tela. Al porto, non cercate una stella, ma seguite il sole: la sua ancella sarà la vostra guida”. Lo sguardo sereno lo abbandona altrettanto in fretta, e riprende ad inveire di nuovo contro di voi.

Il vecchio poi finge di rendersi conto che sta parlando con gli stranieri e inciampa, brontolando con il suo alito puzzolente.

Se il gruppo non è stato in grado di completare la ricerca nella biblioteca, il vecchio, nell’andarsene, lascia cadere una cartella di cuoio rilegata. La borsa contiene un fascio di pergamene incartapecorite e di carte di papiro, pagine rimosse (con un taglio netto e non strappate) da libri, pergamene e trattati. Tutto questo materiale sono le notizie contenute nell’Aiuto 3 dei giocatori: Indizi della Biblioteca. Come ulteriore bonus troveranno anche il manico d’oro di una mazza con una filettatura ad un’estremità dove dovrebbe essere la testa.

6. La Presa del Ragno

A partire dall’alba, e poi ogni mezz’ora, il gruppo ha una probabilità del 45% di incontrare un plotone di soldati. Vedi l’incontro 1 (**La Stella Caduta**) nel prossimo capitolo.

C. La Valle dei Re

Preparazione dell’Incontro

Gli eventi di questo scenario iniziano quando il gruppo raggiunge il lungomare, e, se vengono seguiti, porteranno il gruppo a risalire il fiume Aurora fino alla Valle dei Re. Il corso degli eventi dovrebbe mettere in collegamento il gruppo con Ejiptus Kenaton Ka, un chierico rinnegato, che porterà il gruppo al suo villaggio natale sul fiume Aurora, fornirà ulteriori indizi sul Tempio dell’Alba e darà loro un oggetto magico che si dimostrerà utile contro le forze della Notte.

Se il gruppo è entrato nella biblioteca e ha ottenuto gli indizi e forse ha ucciso un certo numero di mistici biblioteca/ragni giganti, ferito la Regina Aketheti, o anche distrutto la biblioteca, i PG saranno molto probabilmente dei criminali ricercati, ossia gli obiettivi di una vasta retata. La barca del gruppo è stata catturata dai thothiani e tutte le uscite dalla città sono sorvegliate da plotoni di soldati (cinque squadre guidate da guerrieri di 4 ° livello sotto il comando di un tenente di 7 ° livello). Due plotoni pattugliano la strada a nord di Trikelios.

Gli eventi si verificano nell’ordine indicato negli incontri chiave.

Iniziate a tirare per gli Incontri Casuali il secondo giorno dopo che il gruppo lascia Edairo, continuando fino a quando raggiungono il Tempio dell’Alba. Per ogni mezza giornata che il gruppo passa in viaggio o vicino al fiume, tirate 1d20 e consultate la tabella qui sotto.

Tabella 2.
INCONTRI CASUALI

1d20	Risultato
1-10	Nessun incontro
11-13	Coccodrilli
14	Coccodrillo gigante
15	Carcassa di ragno
16-17	Cacciatori Hunakoi
18-19	Una tomba depredata
20	Il tempio di Rathanos

Coccodrilli: Normali coccodrilli di grandi dimensioni che si crogiolano al sole; attaccano solo se i personaggi entrano nell'acqua vicino a loro.

Coccodrillo Gigante: Nuotando in silenzio sotto la barca, questo mostro risale improvvisamente, rovesciandola con un tiro di 1-2 su 1d10, nel qual caso tutti cadono in acqua. Se la barca resiste all'attacco, ogni personaggio deve fare un tiro salvezza contro Paralisi o cadere in acqua. Il coccodrillo tenterà di mangiare i personaggi caduti in acqua prima di attaccare di nuovo la barca. Incastonato tra i suoi occhi c'è un talismano nero proveniente dal Labirinto dei Miracoli, l'ingresso all'Isola della Notte. Toccarlo dà la sensazione di sentire lo sferragliare delle padelle.

Carcassa di Ragno: Una carcassa di ragno gigante parzialmente decomposta (un aranea) galleggia passando sul fiume. Lo schema quadrato di una ragnatela (lo stesso simbolo dei mistici thothiani) è inciso nella chitina sulla parte superiore del suo addome. Se ispezionato, il ragno ha un bozzo insolito nella parte posteriore della testa (la sua scatola cranica) e artigli prensili sulle zampe anteriori.

Cacciatori Hunakoi: Se i PG stanno accompagnando Ejiptus, gli Hunakoi (giganti delle rocce dalla pelle rossa) sono cordiali e salutano dalla riva. Se il gruppo invece viaggia solo, 2d4 giganti delle rocce Hunakoi inizieranno a lanciare pietre come colpi di avvertimento da una distanza di 90 metri, credendo che i PG possano essere thothiani e quindi alleati del male che vive nel Tempio dell'Alba. La distanza e la copertura della giungla penalizzano l'attacco con un -5. Le pietre che vanno a segno fanno anche dei danni allo scafo della barca. Se vengono riattaccati, gli Hunakoi fuggono. Se inseguiti, inizieranno a fare dei richiami con i fischi che presto fanno sopraggiungere altri 4d4+4 giganti (tra cui una wicca di 6° livello) con anche 2d6 orsi delle caverne. Ogni gigante porta con sé 2d4x100 mo in gioielli primitivi.

Il gigante incantatore (wicca) si presenterà con un ampio gesto di pace. Se viene respinto, i giganti attaccheranno. Se i PG accettano la tregua, i giganti non saranno più ostili e si renderanno rapidamente conto che il gruppo è nemico dell'Oscuro (Ramenhotep X), la creatura che contamina il Tempio dell'Alba con la sua presenza. La wicca offrirà di far accompagnare il gruppo da una truppa di giganti fino a quando non raggiungeranno il Tempio (il DM potrebbe voler mantenere questi bravi ragazzi in attesa fuori dal tempio dopo che il gruppo li ha lasciati, permettendo così loro di essere di nuovo alleati in futuro).

Incantesimi Wicca:

Livello 1: individuazione del magico, protezione dal male

Livello 2: individuazione dell'invisibile, invisibilità

Livello 3: fulmine magico (x2)

Una tomba depredata: Il gruppo vede una cripta aperta a circa 30 metri sulla parete del canyon. Solo un ladro può risalire verso la tomba senza aiuto. All'interno, dei passaggi stretti conducono in discesa verso una singola ed austera cripta. Geroglifici Thothiani sulle pareti mostrano un uomo in abiti da mistico, con un'aura sacra da re, che fa calare il sole.

Questa è la tomba di Ramenhotep X, il leggendario fondatore del misticismo in Thothia. Il sarcofago sembra essere sigillato, ma, se ispezionato, possono essere trovati dei piccoli fori per l'aria nel coperchio. Se viene aperto, risulterà pieno di sporcizia. Ramenhotep X è un vampiro. Non si trova qui.

Il tempio di Rathanos: Rathanos era l'antico dio del sole thothiano. Un pennacchio di vapore bianco sale in lontananza. Mentre il gruppo si avvicina, vede un cerchio di colonne monolitiche di 18 metri di altezza che sorge dalle vortuose acque vicino alla riva del fiume, che fa da sostegno ad una cupola emisferica di 9 metri di larghezza avvolta nel vapore. L'acqua sotto la cupola è allegramente illuminata dalla luce del sole concentrata e bolle rapidamente.

Al vertice della cupola c'è una *pietra solare*, una nebulosa sfera di quarzo rosa con una chiara, limpida protrusione simile ad una lente. La *pietra solare* immagazzina magicamente la luce e poi la rilascia come un intenso raggio caldo attraverso la lente, facendo 4d10 punti di danno da calore/luce per qualsiasi creatura che si trovi all'interno del suo raggio di 18 metri (simile ad un cono di soffio del drago). Una volta che la *pietra solare* viene allontanata dalla luce, smette di emettere luce. Tuttavia, se esposta successivamente a qualsiasi fonte di luce, libera tutta la sua forza distruttiva in un colpo solo, e poi inizia di nuovo ad immagazzinare luce. Una *pietra solare* scarica ha bisogno di una giornata intera di sole per ricaricarsi.

La cupola del tempio è traballante. Vi è una possibilità di 1-4 su un 1d6 che il tetto del tempio crolli la prima volta che un peso venga messo su di esso e una probabilità di 1-2 su un 1d6 per ogni successivo round. Rimuovere la *pietra solare* richiederà 1d3 round.

Descrizione degli Incontri

1. La Stella Caduta

In qualunque momento il gruppo raggiungerà il porto, troverà la *Stella* circondata dalle truppe thothiane.

Quando raggiungete il porto, la nave è sotto la custodia di centinaia di soldati. Una carrozza reale chiusa è visibile vicino alla nave e siete certi che il sartiame è incurvato sotto il peso di alcune grandi creature *invisibili*.

Se il gruppo vuole combattere, i 500 soldati di 1° livello sono organizzati in 50 squadre (anche se combattono con una penalità di -2). I soldati e i marinai a bordo della *Stella* si sono già arresi. Due erranti notturni *invisibili* stazionano sul sartiame: se il gruppo attacca i soldati o la carrozza, le creature si avvicineranno a portata di incantesimi. La carrozza contiene Aketheti in una forma per metà umana e per metà ragno. Se il gruppo è incerto, un plotone di cinque ulteriori squadre marcerà verso la *Stella* su un percorso che intercetterà l'attuale posizione del gruppo.

PARTE I: La Ricerca della Pace

Se il gruppo dovesse riuscire a recuperare il controllo della *Stella* e cercasse di risalire il fiume verso l'alto o verso il basso, si arenerà dopo 1d10 miglia.

Se il gruppo cercasse un altro modo per risalire il fiume, i personaggi troveranno delle imbarcazioni fluviali in un'altra parte del porto, fuori dalla portata della *Stella* e della sua guardia.

2. Seduti su un Molo nella Baia

La folla normalmente vivace sul lungomare si disperde intorno a voi come vi avvicinate al porto, evitando anche il contatto visivo. Un certo numero di imbarcazioni fluviali di canne sono legate ai moli, per lo più non presidiate—dal momento che l'attenzione di tutti è focalizzata sui soldati che circondano la *vostra* nave. Diverse barche sono in buone condizioni, ma l'unica con qualcuno a bordo è una vecchia chiatte di canne e il suo barcaiolo altrettanto anziano.

Se Finnister McAlister non è stato salvato dal gruppo, vi è ulteriore confusione vicino alle banchine nel momento in cui il vecchio barcaiolo (Ejiptus, ovviamente) ripescava dal fiume un cadavere con la sua rete.

Se i giocatori usano i PG pregenerati, possono utilizzare la barca d'oro magica di Ethendril per risalire il fiume.

Se il gruppo cerca di "prendere in prestito" una barca fluviale, avranno a che fare con il suo barcaiolo arrabbiato, che dormiva non visto nella parte posteriore. Il putiferio scatenato nel tentativo di rubare la barca attirerà i soldati.

La scelta migliore per il gruppo è tentare di convincere il vecchio a portarli via sulla sua barca. Ejiptus Kenaton Ka cerca di portare avanti una trattativa serrata, difficile da chiudere, mentre tenta di acquisire quante più informazioni possibili sulla missione dei PG. Quando si riesce finalmente a chiudere l'affare, il vecchio ride e dice che il viaggio è a suo carico (gli piace contrattare solo per il gusto di farlo), e dà il benvenuto al gruppo a bordo della sua barca, *L'Ancella del Sole*. Tuttavia, il ritardo permette ai soldati di trovare il gruppo.

Le barche fluviali hanno vele e remi. Il rematore di Ejiptus (un suo amico e principalmente la sua zavorra), Feldspar Modellassassi, un gigante delle rocce, arriva appena prima dei soldati.

L'Ancella del Sole (o la barca fluviale rubata) è lunga 9 metri e costruita con canne e giunchi strettamente legati tra loro. Si muove 58 chilometri al giorno (18 metri per ogni turno), ha 20 punti scafo, CA 9, e può trasportare 40.000 mo.

PNG

Ejiptus Kenaton Ka, chierico di 20° livello: CA -3; C20, pf 53; THAC0 11 (di base); AM C.

Fr 14, Ds 12, In 14, Co 10, Sg 16, Ca 9

Equipaggiamento: *corazza di maglia dell'elettricità +3, scudo +2, anello di protezione +2, mazza +2, +4 contro extraplanari; spada +2, +4 contro insetti (In 9, Empatia, individuazione del magico, teletrasporto, individuazione dell'invisibile)* (Ejiptus non può utilizzare la spada e l'ha tenuta per il giorno in cui si presenterà qualcuno che ne potrebbe avere bisogno), *bastone guaritore; pergamena della veggenza, pergamena dell'equipaggiamento* (torce, mazzuolo e pioli, olio, aglio, corda di 15 metri e acciarino).
Incantesimi: 7/6/5/4/4/3

Ejiptus è un chierico di Rathanos, un immortale minore del pantheon dei Seguaci del Fuoco di Magian. Il vecchio religioso abita lungo il fiume, vivendo con i suoi fedeli hunakoi (giganti di pietra). Anche se caotico, non è malvagio, ma si ribella contro l'impassibile misticismo che ha attirato la sua gente, una volta dinamica e creativa, lontano dall'influsso della Sfera dell'Energia.

PNG

Feldspar Modellassassi, gigante delle rocce: CA 1; DV 9; pf 50; THAC0 11 (di base), F 3d6+2; AM N.

Equipaggiamento: *anello di protezione +3, spada gigante +2*

Normalmente silenzioso, Feldspar parla in maniera fluente il Thothiano. Il gigante è un guerriero coraggioso che è pronto a dare la sua vita in difesa del suo amico umano e si alleerà con tutti coloro che sembrano voler vendicare la morte del suo amico.

3. Assalti a Ripetizione

Come il gruppo tenta di lasciare il porto, un plotone di soldati arriva al molo e tutte e cinque le squadre si avventano sulla barca. Tirate 1d6. Con un risultato di 1-4, il gruppo non è riuscito a spingersi fuori dal molo e quindi può verificarsi un combattimento in banchina; in caso contrario, i cinquanta soldati scagliano le loro lance (come guerrieri di 1° livello).

Un secondo plotone di soldati arriva su due barche di canne. Sedici dei soldati su ogni barca scagliano frecce infuocate contro la barca del gruppo. Ogni barca ha 20 punti scafo.

4. Coccodrilli e Pietre Luminose

Se il gruppo non ha affrontato l'Incontro Casuale de **Il Tempio di Rathanos** prima di raggiungere il Dominio di Kenaton (vedi sotto), unite qui l'incontro del tempio di Rathanos e quello del coccodrillo gigante. Il coccodrillo attacca non appena il gruppo tenta di prendere la *pietra solare*.

5. Scontro con le Tenebre

Un villaggio con enormi capanne di pietra cinte da mura si staglia lungo la riva del fiume. Dei giganti delle rocce dal colorito rossastro stanno gettando delle reti nel fiume, mentre altri si dedicano alle coltivazioni e alle attività quotidiane.

Il Dominio di Kenaton è una villa fortificata sulle rive del fiume Aurora (vedi la Mappa 3 del DM: La Valle dei Re). Se il gruppo non è accompagnato da Ejiptus e da Feldspar o da un'altra banda di hunakoi, giocate l'incontro come se si trattasse di un incontro con una banda di cacciatori hunakoi (vedi sopra gli Incontri Casuali del risultato 16-17). Se il gruppo non ha viaggiato con Ejiptus sin dall'inizio, il vecchio religioso compare qui, dal suo palazzo, per interrompere questo scontro, cercando di calmare le acque. Se il gruppo raggiunge il villaggio senza Ejiptus (se si è smarrito lungo la strada), la wicca hunakoi prenderà il posto di Ejiptus.

Ejiptus e Feldspar non viaggeranno oltre Kenaton. Il Tempio dell'Alba è tre giorni più lontano (circa 87 chilometri) costeggiando il fiume a piedi o è a un giorno e mezzo in barca.

Ejiptus invita il gruppo a rimanere tutto il tempo che desiderano, ma non può prestare una barca fluviale.

Il villaggio dispone di un approvvigionamento sufficiente a sostenere i 60 hunakoi che abitano qui e per rifornire il gruppo. Lasciate al gruppo tutto il tempo che desiderano per rilassarsi, guarire e rimemorizzare gli incantesimi.

Alla vigilia della loro partenza, Ejiptus organizza un banchetto per il gruppo. Durante la festa, il vecchio sacerdote offre la sua spada magica ad uno dei guerrieri del gruppo (o ad un ladro, se quel personaggio ha fatto qualcosa per meritare il dono). Durante il banchetto, leggete quanto segue:

Come Ejiptus tira fuori la sua spada magica, il terreno rimbomba sotto i piedi e nel pavimento si apre un largo squarcio da cui esce la gigantesca testa corazzata di un verme d'ebano. In tutta la stanza si diffonde un lezzo di putrefazione insopportabile, mentre un hunakoi si rimpicciolisce improvvisamente fino alle dimensioni di una bambola e un altro grida per l'orrore davanti ad una forma spettrale che brandisce un pugnale uscendo dalla parete. Sopra di voi, un'enorme ombra dalla forma di pipistrello volteggia su un gruppo di giganti in fuga.

Al momento dell'attacco, oltre al gruppo di PG e a Ejiptus, ci sono nella stanza 20 giganti adulti, tra cui una wicca di 6° livello (per i suoi incantesimi vedete l'Incontro Casuale 16 nella Valle dei Re).

La sala è lunga circa 15 metri per 24, e alta 18 metri. Un tavolo lungo 15 metri occupa il centro della stanza, circondato da 30 a 40 sedie pesanti. La luce è garantita dai caminetti ad entrambe le estremità della camera. Quattro grandi porte (due ad ogni estremità) si trovano una di fronte all'altra alle estremità della stanza.

Coloro che hanno attaccato il gruppo sono un'alato notturno, un verme notturno e una mezzombra evocata dal verme notturno. L'alato notturno tenta inizialmente di creare il maggior numero possibile di pipistrelli giganti, ordinando loro di attaccare sia i PG sia Ejiptus e i suoi giganti. La mezzombra attacca prima 1d4 giganti, poi attacca i PG.

Alato notturno*: CA -8; DV 17****; pf 83; N° ATT. 1; F 1d6+6 + speciale; MV 9 (3) m, Vo 72 (24) m; AS *metamorfosi* in pipistrello al tocco (TS contro Incantesimi) e diventa servo come se fosse *charmato*, se colpisce oggetto (TxC +4) elimina un "+", tocco velenoso (TS penalità -2), deperisce cibi e bevande (36 m), *individuazione del magico*, vede l'invisibile (18 m), *charme*, *invisibilità*, *velocità*, *confusione*, *nube mortale* (mago 21° livello), *tenebre magiche*, *blocca persona*, *infliggi malattie*, *dissolvi magie*, *dito della morte* (chierico 21° livello), evocazione di non morti inferiori; DS TS contro scacciare non morti, colpito solo da armi magiche +3 o più, immune a incantesimi fino 5° livello, illusioni, bacchette, veleno, *charme*, *blocco*, freddo, ½ danno da soffio (¼ se supera TS); PS -4 TxC alla luce del giorno; TS G17; ML 12; AM C; THAC0 7; PX 7.750.

Verme notturno*: CA -4; DV 30****; pf 170; N° ATT. 2; F 2d10/2d4 +speciale; MV 36 (12) m, Vo 72 (24) m; AS ingoia con 19-20 (risucchio energia ogni round se non protetto da *protezione dal male*), la coda uccide con 1 su 8, rimpicciolire a 30 cm entro 18 m (1v/r, TS contro Incantesimi), tocco velenoso (TS penalità -2), deperisce cibi e bevande (36 m), *individuazione del magico*, vede l'invisibile (18 m), *charme*, *invisibilità*, *velocità*, *confusione*, *nube mortale* (mago 21° livello), *tenebre magiche*, *blocca persona*, *infliggi malattie*, *dissolvi magie*, *dito della morte* (chierico 21° livello), evocazione di non morti inferiori; DS TS contro scacciare non morti, colpito solo da armi magiche +3 o più, immune a incantesimi fino 5° livello, illusioni, bacchette, veleno, *charme*, *blocco*, freddo, ½ danno da soffio (¼ se supera TS); PS -4 TxC alla luce del giorno; TS G30; ML 12; AM C; THAC0 2; PX 26.000.

Mezzombra*: CA 0; DV 11***; pf 50; N° ATT. 1 pugnale; F 3d4; MV 36 (12) m; AS sorpresa 90%, tiro salvezza contro Morte; TS G11; ML 9; AM C; THAC0 10; PX 3.500.

Il verme notturno attacca nella camera per due turni, poi scava di nuovo per minare le fondamenta dell'edificio. Affiora ogni tre round, facendo ogni volta 2d10 punti di danno strutturale all'edificio. L'edificio inizia con 180 punti strutturali. Ogni volta che il verme notturno riaffiora, occorre effettuare un tiro percentuale: se il risultato è inferiore o uguale ai punti strutturali attuali dell'edificio esso resiste, viceversa l'edificio crolla, causando 8d8 punti di danno a tutti coloro che si trovano al suo interno.

Durante la battaglia, Ejiptus scompare. Se i notturni subiscono più del 50% dei danni, o se la sala da pranzo crolla, si ritirano nel tunnel scavato dal verme notturno, tornando al Lago Avernus (vedi l'incontro 5 in **Attacati dalla Notte** nella **PARTE III: In Viaggio nella Notte**).

In conseguenza della battaglia, delle enormi gallerie attraversano le rovine, che si estendono verso il basso nel fondo valle. Una dozzina di hunakoi alti trenta centimetri, vittime dell'effetto rimpicciolente del verme notturno, si stanno rannicchiando sotto delle travi spezzate. Otto pipistrelli neri giganti (vittime degli attacchi di *metamorfosi*) si nascondono tra le rovine, attaccando i giganti rimpiccioliti.

Insieme ad Ejiptus, manca anche la wicca del villaggio. Gli hunakoi chiedono ai PG che i loro fratelli vengano riportati alla normalità. Se necessario, il DM dovrebbe ricordare ai giocatori che i pipistrelli sono vittime innocenti, il loro stato attuale non è una loro responsabilità.

I giganti possiedono 30.000 mo in gioielli primitivi, 30.000 mo di pepite d'oro, una *pergamena della creazione*, una *pergamena della verità*, e 3 *pergamene di protezione dai non morti*, un *bastone disperdi magie* (20 cariche), una *corda magica*, una *freccia disperdente*, e 3 *pozioni contro gli insetti*, il tutto nascosto fuori dal villaggio. Sono disponibili a scambiare un oggetto per ogni due giganti ripristinati alla forma normale.

Se il gruppo rimane più di 2 notti (tra cui la notte dell'attacco), l'alato notturno attaccherà di nuovo la terza notte insieme alla mezzombra. L'alato notturno combatte fino a che

non perde il 50% dei pf e poi fugge in forma eterea, tornando al Lago Avernus.

Se il wicca dei giganti trasformato in pipistrello viene riportato alla forma normale, racconterà delle storie sull'Oscuro che abita nel Tempio dell'Alba, e della divinità di una razza di ragni intelligenti, che impedisce che la pace regni nel mondo. Se interrogata ulteriormente su questo, dirà il nome di *Rakni Primo* in un sussurro sommesso e si guarderà intorno nervosamente.

Anche dopo che tutti i pipistrelli vengono riportati alla loro condizione normale, Ejiptus non si trova—è stato inghiottito dal verme notturno.

Se i PG seguono le gallerie, esse portano al lago Avernus.

Se Feldspar sopravvive alla battaglia, giura di ritrovare Ejiptus e chiede di unirsi al gruppo.

L'Anella del Sole è disponibile per il viaggio lungo il fiume. Gli Incontri Casuali continuano fino a quando i PG non raggiungono il tempio.

D. Il Tempio dell'Alba

Preparazione dell'incontro

Questa sezione viene giocata dopo che il gruppo ha percorso il fiume Aurora dopo la distruzione del villaggio di Kenaton. Gli incontri dentro e intorno al tempio si verificano nelle zone segnate sulla Mappa 4 del DM: Il Tempio dell'Alba. La mappa combina una veduta aerea della zona del tempio con uno spaccato delle camere sotto le piramidi e dei cortili del tempio.

Il tempio è un'antica struttura costruita dai primi thothiani, ora sede di Ramenhotep X, il mistico non morto.

I terreni del tempio appaiono deserti. Nessun incontro casuale avviene qui.

Quando il gruppo è a due miglia dal tempio leggete quanto segue:

Davanti a voi, un grande muro attraversa la gola, collegando da nord a sud le pareti del dirupo con un basso bastione di pietra, sbarrando il fiume dietro di esso. Sotto la diga, un altro fiume, il Ragno, si unisce al fiume Aurora. Dove l'Aurora esce dal muro attraverso una maestosa facciata di pilastri imponenti, vedete una possente cascata. Dietro la cascata, le tre piramidi rosa del tempio formano una serie regolare di montagne triangolari.

Il tempio ha resistito alle devastazioni degli eoni. I suoi pilastri alti 30 metri ancora sostengono il tetto piatto sopra il canale del tempio e la cascata. L'acqua dal bacino idrico cade per altri 30 metri fino al letto del fiume.

Descrizione degli Incontri

Area 1. La Risposta della Sfinge

L'ingresso al Tempio dell'Alba una volta era custodito da delle sfingi viventi gargantua. Gli anni di inattività le hanno trasformate in pietra. La femmina ha terminato il suo percorso di completa pietrificazione molto tempo fa; il maschio incontrerà la sua fine proprio oggi. Leggete questo paragrafo non appena il gruppo arriva a meno di 30 metri da questa zona.

Un paio di statue colossali sono accovacciate accanto alle scale dalle dimensioni titaniche che fiancheggiano il canale di scarico dal bacino idrico. Anche se sono ovviamente delle sfingi, ci vuole più di un'occhiata per capire che quella di sud è un maschio. È necessaria un'analisi ancora più attenta per vedere che la statua fatiscente a nord una volta rappresentava una sfinge femmina.

Improvvisamente, la statua a sud apre i suoi occhi, e muove lentamente i suoi piedi agonizzante, versando valanghe di pietre sbriciolate e di detriti, tra cui gran parte della sua criniera, delle sue ali e dei suoi quarti posteriori.

"Così voi sareste quelli che devono salvare i mondi" sussurra con voce cupa e lontana. *"Mi dovete scusare, perché non ho nessun enigma per voi, ho solo una risposta. Trovate la domanda giusta e scoprirete il significato della risposta e dei vostri problemi. Fatene buon uso, perché è il mio ultimo enigma. La risposta è Un imperatore ed un'imperatrice"*.

La sfinge sospira, e la possente statua di pietra crolla a pezzi.

La risposta serve per l'enigma posto dalla sfinge femmina nella sfida di Ramenhotep, *L'Indovinello della Sfinge*.

Area 2. Il Guardiano Fatiscente

I resti di una statua accovacciata sorvegliano la scala settentrionale. Come vi avvicinate, si scuote e inizia a vibrare, ma non si muove.

Da qui, andate in scena con l'Incontro 1, se ancora non lo avete giocato.

Area 3. La Meraviglia Meccanica

Un gigante di bronzo con un paio di massicce spade seghettate blocca il passaggio attraverso i pilastri. Vi ignora, la sua attenzione è concentrata su un gingillo scintillante in cima alla piramide più grande del tempio.

Il gigante di bronzo è un mek (c'è un solo mek, che dovrà trovarsi o nel passaggio a nord o in quello a sud). Ignora il gruppo fino a quando non lo attaccano o fino a quando non tentano di passare oltre, a quel punto attacca, cercando di distruggere gli intrusi. Se il gruppo cerca di volare oltre il mek o di scavalcare il tetto della diga, il mek cambia forma e diventa una creatura alata simile ad un gargoyle, che brandisce ancora due spade. Il mek inseguirà il gruppo nella sua forma volante fino a quando non raggiungono l'area 7.

Mek: CA -4; DV 16**; pf 70 ognuno; N° ATT. 2; F 6d10/6d10 +soffio paralizzante; MV 27 (9) m; AS soffio paralizzante (diam. 6 m, 1d3 turni, TS contro Soffio del Drago); DS immune a tutti gli incantesimi eccetto *disintegrazione*; PD attacchi basati sul freddo dimezzano la velocità; TS G36; ML 12; AM C; THAC0 7; PX 4.050 ognuno.

Area 4. Ponte Fuori Servizio

Il ponte che va dalla diga all'isola del tempio è crollato, lasciando un vuoto di 54 metri sopra l'acqua turbinante. Il ponte a nord sembra essere sostituito da delle corde scintillanti.

Le corde scintillanti sul ponte a nord costituiscono una rete di ragnatele tesa tra il ponte, la diga e le pareti del tempio. Sono robuste, abbastanza per sostenere un uomo, ma richiedono un tiro Destrezza per attraversarle in maniera sicura senza particolari attrezzature. Se fallisce il tiro, il personaggio precipita per 15 metri dentro l'acqua gorgogliante, e viene trascinato verso le cascate nel round successivo. Qualsiasi personaggio (o mostro) che precipiti oltre le cascate subirà 10d6 danni, oltre a dover fare un tiro salvezza contro Bacchette Magiche o annegare.

Area 5. Sabbie Mobili

Le sabbie che circondano la grande piramide sono una trappola mortale. Se un personaggio passa direttamente sopra di loro, inizierà rapidamente ad affondare (60 cm immediatamente e poi 30 cm per ogni round) fino a quando sarà completamente ricoperto dalle sabbie. Una volta ricoperto, il personaggio deve effettuare una prova di Costituzione per ogni round, e può resistere fino a un numero di round pari a un terzo della sua Costituzione. La morte per soffocamento si verifica quando il personaggio fallisce una prova di abilità o quando raggiunge il limite massimo di tempo.

Posizionare delle tavole, indossare delle racchette da neve, o anche posare delle coperte pesanti sulla sabbia impedisce di affondare.

Area 6. Le Piramidi

Le tre piramidi che formano il Tempio dell'Alba sono rivestite di marmo rosa ancora lucido. La più grande delle tre è di 120 metri quadrati e alta 150 metri. Ciascuna delle piramidi minori è di 60 metri per lato e alta circa 27 metri. È impossibile per chiunque, eccetto che per un ladro, scalare dall'esterno la piramide grande.

L'apice (superiore) della grande piramide è una piramide in miniatura di cristallo trasparente, di 15 centimetri per lato alla sua base. Racchiuso nel cristallo c'è un bulbo oculare. Indipendentemente dal modo in cui la piramide in miniatura viene presa, l'occhio è sempre rivolto verso chi la trasporta. La piramide di cristallo può essere utilizzata da personaggi di qualsiasi classe e ha i cinque poteri seguenti che vengono attivati dalla parola di comando che si illumina quando il possessore fissa una faccia del cristallo. In ogni caso chi la utilizza deve guardare dentro la faccia di cristallo per attivarne il potere.

Lato uno: *vista rivelante* (come un chierico dello stesso livello).

Lato due: *individuazione di un oggetto*. Chi lo usa deve guardare il cristallo e vedrà e percepirà la posizione dell'oggetto.

Lato tre: *infravisione*.

Lato quattro: *occhio dello stregone*.

Lato cinque (in basso): *contattare altre dimensioni* (come un mago dello stesso livello).

Area 7. Ingresso nell'Oscurità

Le porte sono situate alle base delle due piramidi minori. Dei massicci blocchi di pietra sigillano gli ingressi. Per forzare ed aprire la porta, il gruppo deve tirare un d% e ottenere un risultato inferiore o uguale alla Forza combinata di tutti i personaggi che tentano di forzare la porta. Se il risultato è 95 o superiore, il tentativo non riesce e tutti i personaggi che hanno partecipato al tentativo subiscono 1d10 danni per il fallimento della prova.

Un incantesimo *scassinare* non farà aprire le porte.

Area 8. La Stanza Sommersa

La scala termina in un'acqua scura e schiumosa. Tutto ciò che è al di sotto è stato sommerso, anche se vedete un bagliore misterioso scintillare debolmente in profondità.

L'acqua comincia a 22 metri dalla porta dell'area 7 e riempie sia l'area 8 che la scala che sale verso nord per altri 7 metri. Questa camera è di 15 metri per 15 metri per 6 metri. Entrambe le porte sono al livello del pavimento.

Se i PG scendono nella stanza sottostante (trattenendo il respiro o con magie per respirare l'acqua), ecco quello che vedono:

La scala sommersa termina in una camera anch'essa sommersa, illuminata da una luce fioca ma calda che proviene dal centro della stanza. Dell'erba alta ondeggia leggermente, disturbata dalla vostra nuotata. Sulla parete opposta, si può vedere un'altra apertura con una scala che porta verso l'alto.

Il bagliore visto dai PG viene dal centro del pavimento della stanza, emanato da una gemma di colore giallo chiaro (*luce perenne*). Se riescono ad avvicinarsi entro 6 metri, i PG possono vedere una sessantina di gemme rosse, arancio e gialle da 1.000 mo fissate a raggiera attorno alla pietra. Ci vogliono 1d4 round per staccare una gemma allentata con un pugnale o uno strumento simile.

Il pavimento della stanza è coperto da una fitta macchia di *erba assassina acquatica* (per un totale di 100 DV). L'erba attacca solo gli esseri viventi, il che è importante perché i ciuffi d'erba nascondono anche sette mummie acquatiche che attaccano nel momento in cui i personaggi tentano di attraversare la stanza.

Entrambe le scale conducono fuori dalla stanza.

Erba assassina acquatica: CA 9; DV 100; pf 800; N° ATT 1; F speciale; MV 0; AS intrappola (5% con Forza 12, +5% ogni punto in più; TS UC; ML 12; AM N; THAC0 10; PX 10.

Area 9. Problemi in Attesa

La scala dell'area 7 scende verso questa stanza cubica di 15 metri quadrati, a circa 12 metri dal pavimento. Se il gruppo entra dall'area 7, leggete quanto segue:

PARTE I: La Ricerca della Pace

La scala termina bruscamente; il prossimo gradino si trova a 15 metri sotto di voi. Questa stanza cubica ha il pavimento ricoperto di piccoli funghi. Sebbene questa porta si trovi in alto sopra il pavimento, la porta opposta è al livello del suolo.

Se il gruppo sale le scale dall'area 10, leggete quanto segue:

Questa camera cubica è piena di piccoli funghi. Anche se siete entrati al livello del pavimento, la porta di fronte a voi si trova a circa 12 metri di altezza.

Il pavimento sporco e umido della stanza è coperto di piccoli funghi di varie dimensioni e tipologie. Un gruppo di otto funghi tra i più grandi è in realtà una banda di golem d'osso con *metamorfosi di massa*. Nel momento in cui qualsiasi personaggio poggia il piede sul pavimento, un incantesimo di *circostanza aziona crescita dei vegetali* sui funghi, che crescono diventando una foresta di funghi impenetrabili.

Golem d'ossa* (8): CA 2; DV 6*; pf 40; N° ATT. 4; F 1d8/1d8/1d8/1d8 + veleno; MV 36 (12) m; AS arma avvelenata che causa risucchio di energia (1d4 livelli, rimosso da *neutralizza veleno*); DS immuni a sonno, charme, incantesimi che bloccano e influenzano la mente, veleno, gas, fuoco, freddo, elettricità, colpito solo da armi magiche; TS G4; ML 12; AM N; THAC0 14; PX 500.

I golem iniziano subito a farsi strada attraverso i funghi verso gli intrusi, e attaccano chiunque scenda sul pavimento. Ogni arma utilizzata da un golem d'osso è avvelenata. Ogni volta che un golem mette a segno un colpo, il personaggio colpito deve fare un tiro salvezza contro Veleno (con una penalità di -4) o subire la perdita di 1d4 livelli di esperienza fino a quando un *neutralizza veleno* viene lanciato su di lui o su di lei. Il veleno fa sì che il respiro del personaggio sia sempre più affaticato e delle chiazze viola appaiano sul suo volto. Gli effetti dei colpi successivi sono cumulativi. Se un personaggio viene ridotto a zero livelli, quel personaggio muore.

Per raggiungere la porta di fronte, il gruppo dovrebbe tentare di farsi strada con le lame attraverso i funghi (si avanza 3 metri per turno se si utilizzano spade o asce), di far esplodere i funghi polverizzandoli, di camminare sopra le cappelle dei funghi, di volare sopra di loro, o di arrampicarsi sulle pareti sopra di loro.

Per ogni cinque round in cui i funghi vengono tagliati con l'accetta, tirate 1d20. Con un risultato di 8 o meno, gli apripista colpiscono un fungoide lurido in simbiosi con i funghi qui presenti che rilascia una nube mortale di spore tossiche per un'area di 3x3x3 m. Chiunque finisca all'interno della nuvola subirà 1d6 di danni e dovrà fare un tiro salvezza contro Raggio della Morte o morire soffocato entro sei round. Con un risultato di 4 o meno su 1d20 (mentre continuano a tagliare i funghi), la banda dei golem sbuca attraverso la nuvola di spore e attacca.

Far esplodere i funghi con *palle di fuoco* o *fulmini magici* distruggerà tutti i funghi all'interno della zona di effetto dell'incantesimo, ma riempirà l'intera camera con le spore dei fungoidi luridi.

Camminare o atterrare sui funghi fa rilasciare immediatamente una nuvola di spore gialle nell'area dell'impatto.

I funghi sono commestibili. Un effetto collaterale del mangiarli (o del respirare le loro spore) è che il personaggio può respirare l'acqua come se fosse sottoposto ad un incantesimo *respirare sott'acqua* (lanciato da un mago del 10° livello).

L'apertura meridionale è una scala che sale di nuovo all'area 10.

Fungoide lurido (indefinito): CA n/a; DV 2*; pf 12; N° ATT. Spore; F 1d6 +speciale; MV 0; AS 50% espulsione di spore che soffocano in 6 round non superando un tiro salvezza; TS G2; ML n/a; AM N; THAC0 n/a; PX 25 ognuno.

Area 10. Pericolo Sospeso

Quest'area è rappresentata anche nella Mappa 2 del DM: L'Arena della Sfida di Ramenhotep. La scala della mappa è un quadretto pari a 3 metri. Dall'area 8, il gruppo entra in posizione P. Dall'area 9, il gruppo entra in posizione L. Dalla posizione N, il gruppo scende le scale verso l'area 12.

Gli ingressi e le uscite dal labirinto non sono visibili (tra cui la porta da cui sono appena entrati), a meno che il gruppo entri per la prima volta in posizione A al centro del labirinto. Il soffitto è alto 15 metri. Leggete ciò che segue quando i PG entrano nella camera in posizione A per la prima volta:

Appeso al soffitto, a circa 9 metri sopra il pavimento, c'è un amuleto di alabastro a forma di colomba. Basta guardarlo per sentirsi calmi, rilassati e tranquilli.

L'amuleto è falso—una *creazione spettrale* permanente su un'incisione di malta a buon mercato, rilevabile al tatto. Anche la sensazione di pace è falsa.

Toccando l'amuleto falso si innesca una trappola. Una lastra di pietra spessa 30 centimetri scende per bloccare tutte le uscite dalla posizione A, e l'acqua riempie rapidamente la camera alla velocità di 1,5 metri di profondità d'acqua per round (l'aria viene espulsa attraverso delle strette aperture nel soffitto che la portano verso l'alto, in superficie). Le porte sono interamente ricoperte d'acqua nel giro di tre turni. Le lastre di pietra hanno CA -8, 120 pf.

Dopo 20 round, le lastre di pietra salgono di nuovo verso l'alto e l'acqua viene riversata fuori e va ad inondare le aree sottostanti (aree 8, 9, e 11) per poi defluire.

L'acqua fa sì che la colomba di malta grezza diventi morbida e friabile, sciogliendosi in polvere umida.

Area 11. Scendendo le Scale

Le scale ampie 6 metri scendono al sancta sanctorum del tempio. Ci sono 120 gradini. A partire dal quinto gradino dall'alto, sui gradini ci sono delle trappole. Quando qualsiasi personaggio poggia il piede su un gradino o *va oltre* questo (e ogni gradino alternato che segue), un braccio con una mano scheletrica gigante sbuca dal gradino di pietra, afferrando il personaggio più vicino come un mostro da 7 DV. Se una mano colpisce, fa 2d6 di danni al primo turno. Successivamente, immobilizza il personaggio e fa 1d6 di danni ogni round.

successivo fino a quando non viene respinta o distrutta. Le mani sono considerate come mostri da 7 DV e hanno 16 punti ferita ciascuna: si scacciano come mummie e ci sono 57 mani in totale.

Area 12. “Oh, che tele aggrovigliate...”

Indipendentemente dall'ora in cui il gruppo entra nel recinto del tempio, è sempre notte (una notte di 500 anni fa) all'interno della camera centrale. Leggete il seguente paragrafo nel momento in cui il gruppo entra nel grande santuario:

La scala termina in una grande sala, il sancta sanctorum del tempio. La sala è enorme, lunga almeno 120 metri e larga 60 metri. Imponenti pilastri di 6 metri di diametro si innalzano verso l'alto senza sostenere nulla. Benché infatti questa camera sia molto in profondità sotto il tempio, forse anche sotto la più grande delle tre piramidi, non c'è tetto - solo il cielo notturno. Tra le ombre in fondo alla sala, un uomo con abiti da mistico scruta intensamente un gioco da tavolo di fronte a lui.

Come entrate, si alza, innalza il pugno, lo copre con l'altra mano e fa un inchino leggero e netto.

“Dal momento che siete venuti fin qui,” dice, “devo presumere che non avete trovato quello che cercate. Forse però io potrei esservi di qualche aiuto.”

Il mistico è Ramenhotep X, un re dell'antica Thothia, un antenato di Ramenhotep XXIII (c'è una somiglianza familiare), e un vampiro. È acuto, ben educato e affascinante; e non fa alcun tentativo per rivelare la sua natura di vampiro.

Il gioco da tavolo si chiama La Tela del Ragno (una variazione sull'antico gioco di Mill, a volte chiamato il Filetto dei Nove Uomini - vedete l'Aiuto dei giocatori n° 2: Il Gioco della Tela del Ragno e i Pezzi).

Con un sorriso enigmatico, Ramenhotep offre di scambiare informazioni sulla posizione e sull'utilizzo dell'Amuleto della Pace di Pax se il gruppo giocherà una partita con lui—fornendo una parte delle informazioni per ciascuno dei suoi pezzi che il giocatore rimuove dal tabellone. (Lui non rivela la penalità che occorre ad un giocatore che perde un pezzo, ma, se gli viene richiesto, risponde che lo scambio sarà equo.)

Se il gruppo accetta di giocare, deve selezionare uno sfidante che siederà di fronte Ramenhotep. Tutti i membri del gruppo, tranne lo sfidante svaniscono in una dimensione eterea (senza tiro salvezza); solo Ramenhotep e lo sfidante rimangono (lo sfidante deve fare una verifica sull'Intelligenza per notare che i suoi compagni sono scomparsi).

Coloro che scompaiono si ritrovano paralizzati e isolati gli uni dagli altri nel grigio regno nebbioso del Piano Etereo. Intorno a loro, possono percepire, ma non vedere chiaramente, le forme dei notturni di Alphaks che vagano, volano e strisciano dappresso, sempre e solo all'interno della loro visione periferica, mai in piena vista. Ognuno resta qui durante il gioco fino a quando non viene convocato per affrontare la sfida.

E poi il gioco ha inizio.

E. La Tela del Ragno

Preparazione dell'Incontro

Questa sezione descrive il gioco della Tela del Ragno giocato tra Ramenhotep e il suo sfidante, e i mistici incontri che ne derivano.

Anche se le regole di questo antico gioco sono semplici, la strategia necessaria per vincere può essere complessa. Prima della partita, tagliate l'Aiuto 2 dei giocatori dalla sezione apribile e con attenzione tagliate i 18 pezzi di gioco (nove per ogni concorrente). Su un foglio di carta a parte, scrivete i numeri da 1 a 9 e assegnate il nome di un PG o del suo seguace preferito a ciascun numero.

Posizionate le pedine a faccia in su vicino al tabellone. Ramenhotep gioca con le pedine nere e il suo avversario usa le pedine bianche. Come pedine per il gioco possono essere utilizzati altri materiali (come dei ciottoli colorati, la dama, ecc), ma il DM deve numerare il retro di ogni pezzo in modo identificabile. I pezzi rappresentano i PG e le sfide di Ramenhotep. I numeri sul retro dei pezzi neri corrispondono alle specifiche sfide e agli indizi che riguardano la ricerca; i numeri sulle pedine bianche corrispondono ai nomi sulla lista dei personaggi del DM.

L'obiettivo del gioco per ogni concorrente è quello di mettere le pedine sulla scacchiera e poi muoverle nel tentativo di catturare tutti i pezzi dell'avversario, eccetto due—o di rendere impossibile per il suo avversario muovere qualsiasi pedina in quel turno.

Ci sono tre fasi di gioco: mettere le pedine sulla scacchiera; muovere le pedine; e la fase della sfida quando Ramenhotep elimina una delle pedine dello sfidante.

Il posizionamento delle pedine: I concorrenti decidono chi comincia per primo tirando un dado - il risultato più alto inizia per primo. Poi a turno, ogni concorrente piazza una delle sue pedine sulla scacchiera, in qualsiasi punto o incrocio che non contenga già una pedina. L'obiettivo è quello di posizionare tre pedine in una linea dritta e ininterrotta lungo una delle linee del tabellone. Questa forma un *mulino* (o tris).

Colpire: Quando un concorrente forma un mulino, lui o lei può *colpire* l'avversario, eliminando una pedina avversaria dalla scacchiera. Un concorrente non può rimuovere una pedina avversaria che fa parte di un mulino a meno che non sia disponibile nessun altro pezzo. Una volta tolta dal tabellone, quella pedina non può essere più usata per il resto della partita (ma vedi le regole speciali per la rimozione delle pedine dello sfidante).

I concorrenti si alternano nei vari turni (nove ciascuno) fino a quando tutte le loro pedine sono state posizionate sul tabellone.

Muovere le pedine: Operando ancora a turni alterni, i concorrenti ora muovono le loro pedine per tentare di formare nuovi mulini e colpire ulteriormente l'avversario. Una *mossa* consiste nello spostamento di una pedina dalla sua posizione attuale a qualsiasi altra posizione adiacente che sia vacante. Una strategia legale (e mortale) è quella di “spezzare” un mulino in un giro e quindi riformarlo il turno successivo spostando indietro la pedina di nuovo nella sua posizione originaria.

Il gioco continua fino a quando uno dei concorrenti è ridotto dai vari colpi subito a due soli pezzi rimasti sul tabellone - o è

bloccato dalle pedine dell'avversario e non è in grado di fare nessuna mossa legale.

Se le sole pedine rimaste di un concorrente formano un mulino ed è il suo turno di muovere, deve muovere una pedina, anche se la conseguenza è la perdita di un pezzo e della partita nel prossimo turno dell'avversario.

Indizi e sfide: ogni volta che lo sfidante colpisce Ramenhotep, la pedina rimossa viene capovolta e Ramenhotep rivela l'indizio che corrisponde a quella pedina.

Se Ramenhotep colpisce il suo avversario, il DM seleziona una delle pedine dello sfidante da rimuovere e verifica a quale PG o PNG si riferisce. Il DM poi tira 1d4 per determinare che sfida il personaggio interessato deve superare. Se la sfida è già stata superata con successo, ritirate il dado.

Il personaggio scelto deve superare la sfida (combattere, aggirare l'ostacolo, risolvere un enigma, ecc). Se il personaggio fallisce, il risultato finale è che il personaggio perde due livelli di esperienza, risucchiati dallo spirito del vampiro (anche se lui o lei sembrerà essere stato intrappolato o ucciso) e il personaggio colpito rimane paralizzato nel vuoto etereo fino alla fine del gioco della Tela del Ragno. La pedina colpita viene rimossa dal gioco.

Se il personaggio colpito vince la sfida, la sua pedina corrispondente viene rimessa sul tabellone nella sua posizione originaria. Tuttavia, lo sfidante non può muovere questa pedina o usarla per formare un mulino fino a che non ha colpito una delle pedine di Ramenhotep. Il personaggio torna al vuoto mistico fino a che non viene convocato di nuovo o fino al termine del gioco della Tela del Ragno.

Indipendentemente dal fatto che un personaggio vinca o perda la sfida, lui o lei perde qualche oggetto che può essere facilmente identificato con quel personaggio (uno scudo, un'arma, un oggetto magico unico). L'oggetto perso riappare più tardi in un momento inopportuno.

1d4 Sfida di Ramenhotep

- 1 I iagni spaziali
- 2 Il Labirinto dei Miracoli
- 3 L'indovinello della sfige
- 4 La foresta dei phanaton

Gli Indizi di Ramenhotep

Leggete questi indizi mano a mano che Ramenhotep li rivela al gruppo. Ripeteteli una o due volte, ma non consentite ai giocatori di copiarli parola per parola dal libro.

Indizio 1.

"Ragno, Ragno della Notte,
i tuoi figli aiuti nelle lotte
contro quelli che sugli alberi stanno a frotte.
Ma un'ombra la luce non può sopportare.
A chi cerca aiuto una mano non negare.
Da soli alla vittoria non si può arrivare,
solo la battaglia dei molti può farvi ancor sperare."

Indizio 2. "Al di sotto dell'Alba, si nasconde un ragno, che si nutre dell'Aurora. Seguite il ragno, scalate le pareti della sua fortezza. Gli amici pelosi combatteranno i vostri nemici".

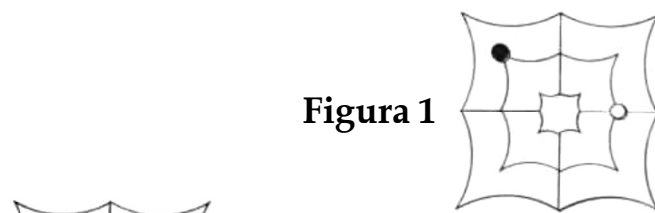


Figura 1

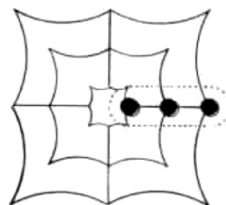


Figura 2

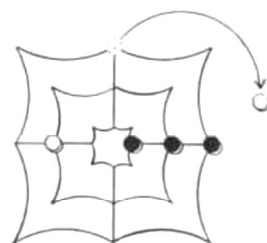
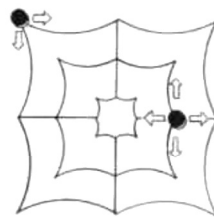


Figura 4

Figura 3



Indizio 3.

"Sul Lago Avernus,
Sotto le brughiere ventose;
La pace è la chiave per la più strana delle porte.
La notte tocca il giorno,
il giorno tocca la notte;
entrate nell'oscurità
dopo aver nominato la 'Luce'."

Indizio 4.

"Otto pozzi scendono alla caverna grande.
Inizia da nord e fai un giro in tondo,
ma sol nel buio quando non splende luna sul mondo.
Conta sette volte sette per trovare la via corretta,
il Ragno della Notte nell'ombra ti aspetta."

Indizio 5. "E così, nell'oscurità i suoi sei occhi arderanno di un fuoco immortale che porta la rovina ed essa ti supplicherà, dicendo 'Non proferire il mio vero nome'."

Indizio 6. "Il tempo non è un'entità costante. Proprio come i fiumi, in alcuni punti scorre più velocemente. Viaggiando attraverso i piani esterni, un uomo può fermarsi solo un momento e scoprire che una vita intera è trascorsa nel primo durante la sua assenza, o restare là per una dozzina di anni e poi tornare per capire che un solo istante è passato da quando è partito."

Indizio 7.

“Attraverso il vuoto astrale,
un velo di lacrime, un mondo di Spine,
attende coloro che cercano di porre fine,
al male che ci strazia e ci opprime
con i suoi terribili artigli della notte.”

Indizio 8. “Nel regno della morte, attraverso il profondo Abisso, i venti ululanti proteggono la Torre della Notte. Per entrare nel regno della Morte, dovrai dunque diventare un morto.”

Indizio 9. “Quando ho iniziato a studiare le vie del misticismo, il mio mentore mi sfidava tutti i giorni a questo gioco, dicendo ‘Il gioco è come la vita. Controlla la Tela e controllerai chi l’ha tessuta’.”

Le Sfide

Le sfide sono una parte del gioco di Ramenhotep (un gioco dentro un gioco dentro un gioco). Ciò che accade in una sfida non è reale, ma solo un’allegoria mistica relativa alla missione del gruppo, che serve a divertire Ramenhotep.

Le sfide si svolgono tutte in una zona detta “arena” simile nella sua configurazione al tabellone della Tela del Ragno (Mappa 2 del DM: L’Arena della Sfida di Ramenhotep). La scala della mappa (la dimensione di ogni quadretto) e l’ambientazione e gli oggetti di scena sono diversi per ogni sfida. Le lettere sul labirinto rappresentano le possibili posizioni di partenza del personaggio colpito, delle creature da sfidare (se presenti), e delle potenziali uscite.

Tutti gli oggetti presenti nel labirinto possono essere presi per essere utilizzati poi nel mondo “reale”.

Potreste voler giocare queste sfide isolando il giocatore del personaggio colpito dal resto del gruppo; o lasciare che tutti i giocatori partecipino alla sfida, assistendo il giocatore del personaggio selezionato.

Iniziare una Sfida

Ogni volta che un personaggio viene selezionato per iniziare una sfida, il mondo diventa velocemente scuro e lui o lei va al punto di partenza del labirinto. Fatta eccezione per una tunica, il personaggio non ha abbigliamento, calzature, o armatura (CA 10—cui si applicano tutti i bonus di Destrezza). I maghi ricordano solo gli incantesimi fino al quarto livello. Il personaggio *mantiene* la sua arma principale. I tiri salvezza vengono fatti come se il personaggio avesse solo la metà del suo attuale livello.

1. I Ragni Spaziali

Il personaggio in questa sfida sta partecipando ad una continuazione del gioco della Tela del Ragno. Le sue posizioni multiple sulla tela rappresentano le posizioni delle pedine bianche. I ragni rappresentano le pedine nere. La gara insegna al giocatore come sconfiggere il Ragno della Notte nella sua Tela.

Ti ritrovi in una grande ragnatela. Un’ombra scura, indistinta, simile ad un ragno è acquatta al centro di questa tela stranamente familiare. In modo alquanto insolito, ti sembra di vedere la ragnatela da diversi punti di vista—quasi come se fossi in diversi posti nello stesso momento. In effetti, guardandoti intorno, riesci a vedere te stesso in diversi punti della ragnatela!

In altri punti sulla ragnatela, vedi degli enormi ragni verdognoli. Tutti sembrano congelati, inconsapevoli dei tuoi vari “doppi”. Improvvisamente, sei paia di occhi ardenti scintillano dentro l’ombra scura. È il tuo turno per muovere, e senti che per uscire da questo pasticcio, devi in qualche modo eliminare i ragni.

Obiettivo: Rimuovere tutti gli aranea eccetto due dalla ragnatela o eliminare il Ragno della Notte al centro della tela spostando “le pedine” del personaggio per formare dei mulini.

Ambientazione: La sfida si svolge su un duplicato del tabellone della Tela del Ragno come è attualmente in fase di gioco tra Ramenhotep e il suo sfidante. Il DM dovrebbe abbozzare rapidamente lo stato attuale della scheda su un foglio di carta, quindi utilizzare i dadi, le monete, o le figure per rappresentare le pedine.

Strumenti di scena: Gioco da tavolo della Tela del Ragno.

Giocatori: Il personaggio rappresenta tutti i pezzi dello sfidante sul tabellone. I ragni aranea rappresentano le altre pedine nel gioco. L’ombra scura al centro della tela è il Ragno della Notte.

Giocare la sfida: non rivelate che i giocatori stanno in realtà continuando il gioco della Tela del Ragno. Né il DM dovrebbe mostrare al giocatore il diagramma della tela, ma semplicemente descrivere le relative posizioni.

Il personaggio può muovere qualsiasi sua “identità” verso un’adiacente intersezione della tela. Se il personaggio si muove in una posizione che crea un mulino, indicate che egli ha distrutto un ragno e che deve selezionare quale rimuovere. (Il termine “ragno” si riferisce sia agli aranea che al Ragno della Notte, ma il giocatore deve capirlo.)

Come DM, giocate con le pedine dei ragni. Si muovono esattamente come le loro normali controparti nel gioco della Tela del Ragno. Se fate un mulino, rimuovete una delle “identità” del personaggio.

Se il personaggio elimina tutti gli aranea eccetto due o indica di voler rimuovere il Ragno della Notte, la sfida termina con un successo.

Se il DM rimuove tutte tranne due “identità” del personaggio (pedine), allora il personaggio ha fallito la sfida.

2. Il Labirinto dei Miracoli

Questa sfida insegna al giocatore come ottenere l'ingresso nell'Isola della Notte.

In una camera quadrata del tutto bianca con uscite su ogni lato, trovi una massiccia porta piazzata nel pavimento. Inscritto sulla porta c'è il simbolo dei mistici thothiani, e incastrati al suo interno ci sono 13 talismani a forma di stella della grandezza di un palmo. Ci sono tre ulteriori depressioni a forma di stella sul simbolo, ed una quarta depressione si trova nel centro del simbolo.

Ti sembra di camminare sull'erba, ma il terreno sotto i tuoi piedi è di un monotono marmo bianco. In un angolo, un goblin di color grigio scuro indietreggia e si stringe forte qualcosa al petto.

Obiettivo: Individuare i quattro talismani mancanti e metterli nelle depressioni del simbolo sulla porta. Ciò comporta l'apertura della porta, terminando la sfida.

Ambientazione: Il labirinto dei miracoli è una versione semplificata del rompicapo che deve essere risolto per passare oltre la Torre di Notte. Il rompicapo è fatto di sei labirinti disposti ad angolo retto tra loro per formare le pareti interne di un cubo. La scala di ogni quadretto sul cubo è di 6 metri.

Utilizzando 1d6 come esempio, le pareti opposte del cubo sono dello stesso colore: due pareti nere (lati 1 e 6), due pareti bianche (2 e 5), e due pareti grigie (3 e 4).

Ogni parete interna del cubo contiene il labirinto dell'arena della sfida di Ramenhotep. Le pareti del labirinto e i pavimenti sono del colore di quel labirinto.

I pavimenti dei labirinti adiacenti formano le pareti esterne dei corridoi di ogni altro labirinto più esterno. Per far muovere un personaggio da un labirinto ad un altro, lui o lei ha solo bisogno di salire sul muro esterno del labirinto adiacente.

Ogni parete del cubo (del labirinto) corrisponde ad uno dei quattro sensi normali: tatto, olfatto, udito e gusto. Utilizzando il d6 di nuovo come esempio, il colore/senso del labirinto corrisponde ai lati di un d6 come segue:

- | | | |
|----------|---------|------------------------|
| 1 Nero | Udito | 1 Crepuscolare gigante |
| 2 Bianco | Tatto | 2 Crepuscolari |
| 3 Grigio | Tatto | 3 Crepuscolari bruti |
| 4 Grigio | Gusto | 4 Crepuscolari bruti |
| 5 Bianco | Olfatto | 5 Crepuscolari |
| 6 Nero | Tatto | 6 Crepuscolari giganti |

I talismani nel labirinto sono protetti da creature simili ai goblin chiamate crepuscolari. Nella lista di cui sopra, il numero e il tipo di crepuscolari sono il numero massimo di crepuscolari che proteggono (e possiedono) i talismani o le zone centrali di ogni labirinto.

Quando un personaggio entra in una delle 17 posizioni delle lettere in un labirinto, lui o lei sperimenta la sensazione (vedi l'Aiuto 9 per il DM: Identificatori della Posizione per Il Labirinto dei Miracoli) per quella zona a meno che il personaggio non sia stato privato del senso interessato. Un esempio potrebbe essere un personaggio che entra nella posizione N su un labirinto grigio ed effettivamente sente il gusto della pancetta croccante.

Strumenti di scena: I talismani a forma di stella necessari si trovano nei seguenti punti: 1G (nero, suono della musica di un inquietante violino), 2A (bianco; consistenza erbosa), 3Q (grigio; consistenza viscosa), e 5 L (bianco, odore di pane appena cotto).

L'Aiuto 9 del DM elenca gli identificatori della posizione per ogni senso nel labirinto. La Mappa 10 del DM: La Torre della Notte/Diagrammi per il Labirinto dei Miracoli mostra le relative posizioni dei labirinti sul cubo.

Giocatori: Il personaggio inizia nella posizione A nella labirinto bianco/tatto (labirinto 2). Il "goblin" in un angolo è un crepuscolare, un costrutto magico simile al goblin con uno sguardo pericoloso (vedi **Appendice I**). Per questa sfida, il totale dei Dadi Vita dei nemici incontrati dal personaggio dovrebbe essere circa il 50% dei Dadi Vita del personaggio (ma mai meno di questo numero). Così, se un combattente di 25° livello entra nel labirinto nero/tatto, non incontrerà più di due crepuscolari da 8 DV a guardia del talismano o della zona centrale. Nella sfida di Ramenhotep, non c'è nessun revere che possa rubare i sensi del personaggio.

Giocare la sfida: per mostrare il motivo disegnato sul pavimento, tracciante in modo rapido uno schizzo del gioco da tavolo della Tela del Ragno per il giocatore e mettete un asterisco ad ogni posizione tranne A, G, L, e Q. Nella versione data da Ramenhotep, solo quattro talismani a forma di stella sono necessari per risolvere il rompicapo. Nella versione finale alla Torre della Notte, ne sono necessari sette. Quando il personaggio entra in una coordinata del labirinto, c'è una probabilità del 30% che una banda di crepuscolari erranti nativi di quella coordinata si metta a guardia della posizione A del labirinto.

Toccare una depressione a forma stella vuota fa sì che il personaggio percepisca la caratteristica del corrispondente talismano e veda il suo colore. Posizionare i quattro talismani rimanenti ai loro posti sblocca la porta che scricchiola lentamente nell'aprirsi. Quando il personaggio ci passa attraverso, la sfida finisce.

Ogni talismano mancante è posseduto dal numero di crepuscolari indicato per il labirinto in cui si trova (ad eccezione di quanto modificato sopra). I crepuscolari combattono fino alla morte per difendere i loro talismani, ma se sconfitti, fuggono nell'area al centro del labirinto alla ricerca di alleati.

È possibile combattere i crepuscolari presenti su labirinti adiacenti; tali combattimenti avranno una penalità di -2 per ogni lato. Si noti che anche se il personaggio è trasformato dai crepuscolari, può ancora tentare di completare la sfida.

Crepuscolare*: CA 7; DV 2**; pf 14; N° ATT. 1 morso; F 2d4 +speciale; MV 27 (9) m; AS *raggio di tenebra* con lo sguardo con effetto *metamorfosi* se si fallisce il TS (1v/g); DS colpito solo da armi magiche, immune a *sonno*, *charme*, *blocco*, incantesimi fino al 2° livello, attacchi basati sul freddo e gas; TS G2; ML 9; AM C; THAC0 18; PX 30.

Crepuscolare bruto*: CA 7; DV 4**; pf 28; N° ATT. 1 morso; F 1d8+2 +speciale; MV 27 (9) m; AS *raggio di tenebra* con lo sguardo con effetto *metamorfosi* se si fallisce il TS (1v/g); DS colpito solo da armi magiche, immune a *sonno*, *charme*, *blocco*, incantesimi fino al 2° livello, attacchi basati sul freddo e gas; TS G4; ML 9; AM C; THAC0 16; PX 175.

Crepuscolare gigante*: CA 7; DV 8**; pf 56; N° ATT. 1 morso; F 2d8 + speciale; MV 27 (9) m; AS *raggio di tenebra* con lo sguardo con effetto *metamorfosi* se si fallisce il TS (1v/g); DS colpito solo da armi magiche, immune a *sonno*, *charme*, *blocco*, incantesimi fino al 2° livello, attacchi basati sul freddo e gas; TS G8; ML 9; AM C; THAC0 12; PX 1.750.

3. L'Indovinello della Sfinge

Questa sfida mostra al personaggio il mondo dell'Abisso e prefigura il rapimento dell'imperatore e dell'imperatrice

Ti aggrappi saldamente alle pareti di un abisso stretto e scuro mentre un vento urlante sembra strappare i tuoi abiti e intorpidirti le dita. Capisci che ti congelerai presto a meno di non giungere in fretta a ripararti nella torre oscura che vedi nelle vicinanze. Eppure, appena avanzi lentamente lungo la gelida roccia nera, una gigantesca sfinge femmina atterra sulla sporgenza tra te e la torre. Con un ghigno malevolo ti schernisce, dicendo: *"Sciocco mortale, risolvi il mio enigma e vivrai. Fallisci, come sicuramente farai, e morirai. Il mio enigma è questo: 'Due sulla Terra diventano come uno nella Notte. Viviamo al di là della porta del labirinto dove il tuo ieri è già storia antica per noi, perché contiamo le tue giornate a diecimila. Chi siamo?'"*

Obiettivo: Rispondere al suo enigma. La risposta corretta è stata fornita dalla sfinge fatiscante fuori del Tempio dell'Alba: "Un imperatore e un'imperatrice" (anche "Thincol e Eriadna" andrà bene.)

Ambientazione: L'incontro si svolge in una zona simile al piano esterno dell'Abisso. La torre che il personaggio vede è la Torre della Notte.

Strumenti di scena: Nessuno.

Giocatori: Il personaggio pende dalle pareti di un immenso dirupo nero. Il nemico è la colossale sfinge femmina che una volta fiancheggiava il fiume Aurora presso il Tempio dell'Alba.

Giocare la sfida: Se il giocatore non risponde alla domanda, la sfinge attacca il personaggio. Se il DM ritiene ragionevolmente che il personaggio possa sconfiggere la sfinge da 96 DV (CA 0; pf 500; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 12d6/12d6/8d8, MV 108 (36) m), allora si può procedere con la battaglia. In caso contrario, la sfinge trasforma in un batter d'occhio il personaggio in una macchia di sangue sulla parete del dirupo.

Se il personaggio risponde correttamente all'enigma, lei urla "Inganno!" e si lancia sul personaggio ma viene intercettata da una sfinge maschio altrettanto gigantesca (quella del tempio). I due si affrontano in un combattimento furibondo, cadendo nelle profondità dell'abisso. Il personaggio può procedere verso la torre oscura ed entrare, ponendo fine alla sfida.

Sfinge femmina: CA 0; DV 12****; pf 50; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 3d6/3d6/2d8; MV 54 (18) m, Vo 108 (36) m; AS incantesimi come chierico 21°, (-4 su tutti i TS delle vittime), 2v/g: ruggito causa *paura* (36 m, TS contro Incantesimi per non fuggire, TS contro Paralisi per 1d6 stordimento), entro 3 metri causa 6d6 pf, assordata per 1d10 turni; TS G24; ML 10; AM C; THAC0 10; PX 5.625.

4. La foresta dei Phanaton

Questa sfida mette alla prova la bontà del personaggio e lo introduce a conoscere i futuri alleati del gruppo, i phanaton.

Un fitto groviglio di foglie e rami si chiude sulla tua testa per tutto il percorso, tagliando fuori il cielo e non permettendo una visione chiara lungo il sentiero. In lontananza si sentono i lamenti di un animale, forse intrappolato o ferito. Poi improvvisamente appare una foglia che fluttua verso il basso nella tua direzione e sembra emanare una luce violacea.

Obiettivo: salvare o tentare di salvare tutti e tre i phanaton feriti o intrappolati prima di uscire dalla porta.

Ambientazione: I corridoi di questo labirinto sono come dei sentieri in una fitta foresta. La scala della mappa è un quadretto di 6 metri. Non è possibile lasciare i sentieri, e il fitto fogliame ostruisce la vista e la limita a 6 metri in qualsiasi direzione. Se il fogliame viene tagliato o distrutto, ricresce magicamente quando il personaggio non può vederlo.

Strumenti di scena: Passare attraverso il cancello di uscita in posizione K o essere ucciso dall'odic pone fine alla sfida. Nelle posizioni I, M e Q ci sono 3 phanaton: piccoli abitanti della foresta, esseri pelosi e intelligenti che sembrano un incrocio tra una scimmia e un procione. I phanaton stanno supplicando aiuto nella loro lingua (che suona come il verso di un animale).

Il phanaton nella posizione I è avvolto nella tela di un ragno e viene minacciato da 3 aranea (dei ragni giganti intelligenti).

Il phanaton nella posizione M è in trappola e appeso a una corda che pende da un ramo di un albero, appena cosciente, con la gamba apparentemente rotta. Sotto il phanaton c'è una fossa che si apre con un tiro di 1-5 su 1d6 se un personaggio si mette sotto il phanaton. La fossa è piena di punte che fanno 6d6 di danni più un veleno mortale che causa dolore come se il sangue fosse in fiamme.

Il phanaton nella posizione Q sta morendo di una malattia dolorosa (simile alle malattie causate dalle ombre notturne). Toccare il phanaton, o provare un *cura malattie* su di lui, trasferirà la malattia al personaggio (il che comporta la morte in 2d6 turni). Nella sporcizia, il phanaton disegna l'immagine di una foglia a forma di mano e di un flusso di acqua, poi indica verso la posizione O (l'odic). Le foglie sono sul lato P dell'odic, l'acqua sul lato N. Al di fuori del labirinto, le foglie possono essere trovate nell'altopiano della giungla e possono essere utilizzate per creare una pozione che cura le malattie causate dalle ombre notturne.

Giocatori: Il personaggio inizia nella posizione A, la radura centrale. Il nemico principale è un odic, uno spirito maligno che possiede un albero in posizione O. Il bagliore violaceo dell'odic può essere visto poco prima di entrare nel raggio del suo risucchio di energia di 6 metri (fate una prova di caratteristica usando la media di Intelligenza e Destrezza per riuscire a vederlo in tempo).

L'odic attacca principalmente con delle foglie animate (fino a 6) che si muovono 9 metri al round per individuare e circondare il personaggio. Una foglia colpisce come un mostro da 4 DV, e se colpisce il personaggio questi deve fare un tiro salvezza contro Incantesimi o essere *charmato* e attirato verso l'odic. L'odic attacca come un mostro da 16 DV e fa 1d12 punti

PARTE I: La Ricerca della Pace

di danno, colpendo qualsiasi cosa all'interno dei 6 metri del suo bagliore. I personaggi all'interno del suo bagliore devono effettuare un tiro salvezza contro Incantesimi o perdere un livello di esperienza per risucchio di energia, come se fossero colpiti da uno spettro. I personaggi *charmati* hanno una penalità di -4 sul tiro salvezza.

Giocare la sfida: Quando il personaggio inizia la sfida, può sentire le grida lamentose dei phanaton afflitti. La prima foglia dell'odic trova subito il personaggio. Le altre cinque foglie troveranno il personaggio al ritmo di una foglia al primo round successivo e di due foglie per round per ogni round ulteriore. Successivamente, le foglie inseguono il personaggio alla loro normale velocità di movimento. Nuove foglie vengono generate non appena le precedenti vengono distrutte.

Il personaggio può uscire dalla sfida in qualsiasi momento dopo che ha trovato la porta, ma il DM dovrebbe ricordare al personaggio che riesce ancora a sentire le grida dei phanaton che non sono stati ancora salvati.

Ogni volta che un phanaton viene liberato, tenta di annusare la mano del personaggio e poi scomparire nel bosco.

Se il personaggio salva tutti e tre i phanaton prima di passare attraverso il cancello o di morire, supera la prova. Uno sciamano phanaton, vestito di ornamenti fatti di ossa, artigli, e crani di animali, compare davanti al personaggio e con il linguaggio dei segni indica la parola "amico", poi dà al personaggio un talismano d'osso. Qualsiasi phanaton che vedrà il talismano, automaticamente riconoscerà che il personaggio è stato contrassegnato come un amico dei phanaton.

Il personaggio deve salvare o tentare di salvare tutti e tre i phanaton. Se passa attraverso il cancello o muore senza averlo fatto, non avrà superato la prova.

Aranea (3): CA 7; DV 3**; pf 15; N° ATT. 1 morso; F 1d6 + veleno; MV 18 (6) m, Ra 36 (12) m; AS morso velenoso (1d6 pf), incantesimi mago 3° livello; TS M3; ML 7; AM C; THAC0 17; PX 65 ognuno.

Odic*: CA -4; DV 16****; pf 64; N° ATT. 1; F 1d12 + veleno; MV 0; AS risucchio di energia (6 m, TS contro Incantesimi), -4 ai TS delle vittime *charmate* dalle foglie, tocco velenoso (TS contro Veleno per non morire), deperisce cibi e bevande (9 metri), vede l'invisibile, a volontà *tenebre magiche*, *silenziò nel raggio di 5 m*, *infliggi malattie*, *animazione dei morti*, *dito della morte* (chierico 16° livello); DS immune a veleno, incantesimi che influenzano la mente, agli incantesimi fino al 3° livello, colpito solo da armi magiche +2 o più; TS G16; ML 12; AM C; THAC0 7; PX 5.150.

Odic, foglia* (6): CA -4; DV 4; pf 1; N° ATT. 1; F *charme*; MV 36 (12) m; AS sorpresa 90%; TS G16; ML 12; AM C; THAC0 16; PX 0.

La Fine del Gioco

Se lo sfidante perde la partita, Ramenhotep gli offre una seconda partita—una possibilità per apprendere più indizi. La seconda partita e le partite successive si giocano allo stesso modo della prima.

Se lo sfidante vince la partita, Ramenhotep rivela tutti gli indizi non ancora rivelati. Poi, o se lo sfidante declina l'offerta per continuare, il vampiro sospira, quindi dice:

“Questo è stato davvero un piacevole diversivo. Tuttavia, temo che il mio non proprio benevolo padrone non desideri che voi utilizziate le informazioni che avete faticosamente ottenuto qui. Sono molto dispiaciuto.”

Ramenhotep si dissolve in una nube di vapore e sprofonda tra le fessure del pavimento nel momento in cui il gruppo dello sfidante si materializza dall'etere, insieme ad un alato notturno, un errante notturno e a 12 mummie (che sorgono dalle cripte nelle zone contrassegnate con una M sulla Mappa 4 del DM). L'errante notturno concentra i suoi primi attacchi su tutti i personaggi con le armi chiaramente magiche. L'alato notturno attacca i chierici e i maghi. Entrambe le ombre notturne convocano immediatamente ulteriori alleati non morti. Se ridotte a meno del 50% dei loro attuali punti ferita, le ombre notturne si ritirano nel Piano Etereo e ci rimangono fino alla prossima volta in cui il gruppo viene coinvolto in un combattimento, al che uno di loro si unirà al combattimento in mischia, ottenendo la Sorpresa con un tiro di 1-4 su 1d6. Le mummie non si ritirano a meno che non vengano scacciate.

Si noti che anche un chierico potente non può scacciare i non morti in più direzioni contemporaneamente. Ogni chierico può interessare solo un arco di 60 gradi di fronte a lui per ogni round.

Alato notturno*: CA -8; DV 17****; pf 83; N° ATT. 1; F 1d6+6 + speciale; MV 9 (3) m, Vo 72 (24) m; AS *metamorfosi* in pipistrello al tocco (TS contro Incantesimi) e diventa servo come se fosse *charmato*, se colpisce oggetto (TxC +4) elimina un "+", tocco velenoso (TS penalità -2), deperisce cibi e bevande (36 m), *individuazione del magico*, vede l'invisibile (18 m), *charme*, *invisibilità*, *velocità*, *confusione*, *nube mortale* (mago 21° livello), *tenebre magiche*, *blocca persona*, *infliggi malattie*, *dissolvi magie*, *dito della morte* (chierico 21° livello), evocazione di non morti inferiori; DS TS contro scacciare non morti, colpito solo da armi magiche +3 o più, immune a incantesimi fino 5° livello, illusioni, bacchette, veleno, *charme*, *blocco*, *freddo*, ½ danno da soffio (¼ se supera TS); PS -4 TxC alla luce del giorno; TS G17; ML 12; AM C; THAC0 7; PX 7.750.

Errante notturno*: CA -6; DV 21****; pf 104; N° ATT. 2; F 3d10/3d10 +veleno; MV 45 (15) m, Vo 18 (6) m; AS distrugge scudo o corazza (50%), sguardo maledetto (18 m, -4 TxC e TS, 1 v/r), tocco velenoso (TS penalità -2), deperisce cibi e bevande (36 m), *individuazione del magico*, vede l'invisibile (18 m), *charme*, *invisibilità*, *velocità*, *confusione*, *nube mortale* (mago 21° livello), *tenebre magiche*, *blocca persona*, *infliggi malattie*, *dissolvi magie*, *dito della morte* (chierico 21° livello), evocazione di non morti inferiori; DS TS contro scacciare non morti, colpito solo da armi magiche +3 o più, immune a incantesimi fino 5° livello, illusioni, bacchette, veleno, *charme*, *blocco*, *freddo*, ½ danno da soffio (¼ se supera TS); PS -4 TxC alla luce del giorno; TS G21; ML 12; AM C; THAC0 4; PX 12.500.

Mummia* (12): CA 3; DV 5+1*; pf 26 ognuno; N° ATT. 1 tocco; F 1d12 +speciale; MV 18 (6) m; AS malattia, *paura* a vista tiro salvezza contro Paralisi per non scappare; DS immune a *sonno*, *charme*, veleno e incantesimi che *bloccano* e influenzano la mente, colpito solo da armi magiche (metà danno), dal fuoco e incantesimi; TS G5; ML 12; AM C; THAC0 14; PX 575 ognuno.

Aiuto 9 del DM: Identificatori di posizione nel Labirinto dei Miracoli

Posizione	Consistenza	Odore	Suono	Sapore
A	Erbosa	Uova marce	Carta strappata	Cibo marcio
B	Pelosa	Latte avariato	Ruota che macina	Mela dolce
C	Sabbiosa	Rose	Tintinnio di campane	Limone aspro
D	Untuosa	Cannella	Ruggito bestiale	Carne salata
E	Vetro liscio	Erba tagliata	Fischio del vento	Vomito
F	Cera	Ammoniaca	Lamenti umani	Arancia
G	Bagnata	Zolfo	Inquietante musica di violino	Pane imburrito
H	Erbosa	Muffa	Forte battito del cuore	Polvere
I	Vela	Arancia	Legno che scricchiola	Vaniglia
J	Piumosa	Fumo di legna	Sussurro a mezza voce	Pomodoro
K	Appiccicosa	Alberi di pino	Grida	Peperoncino
L	Rocciosa	Pane appena sfornato	Ticchettio	Terra
M	Legnosa	Pesce	Raschiatura	Fragole
N	Seta	Stalla di cavalli	Battito di tamburo	Pancetta croccante
O	Setolosa	Carne in putrefazione	Latrato	Eucalipto
P	Ghiacciata	Legno di Cedro	Sbattere di pentole	Mais dolce
Q	Vischiosa	Aria di Mare Salato	Risata	Cavolo crudo

A. La Foresta Misteriosa

Preparazione dell'Incontro

Gli eventi di questa sezione si svolgono non appena il gruppo cerca il luogo dove si trovano il Ragno della Notte e il suo tesoro, il *Talismano della Pace*. Date al gruppo l'Aiuto 5 dei giocatori: Le Terre al di sopra del Canyon.

Il percorso corretto porterà il gruppo a risalire il fiume Ragno. Il Ragno entra nel fiume Aurora sotto la diga (vedi le Mappe 3 e 7 del DM). Il gruppo deve scalare le pareti del canyon e quindi individuare la Città Perduta di Aran per trovare il Ragno della Notte e il Talismano di Pax. Gli incontri avvengono nell'ordine indicato (l'incontro 6 si verifica solo se il gruppo cerca di esplorare le Terre degli Aranea). Gli incontri 1-3, 5, e 6 non sono legati a posti particolari.

Il Ragno della Notte aspetta gli avventurieri, ma teme il loro arrivo.

Descrizione degli Incontri

1. L'Arrampicata sul Dirupo Scosceso

Per continuare la sua ricerca, il gruppo deve raggiungere le foreste nella parte superiore del canyon. Seguendo il fiume Ragno controcorrente, incontrano o le Cascate del Ragno sul fiume Ragno, o le Cascate di Garsh sul Fiume Sciabola Rossa. Entrambe le cascate sono impraticabili, il canyon deve essere scalato per poter continuare. A meno che non si possieda gli incantesimi *volare* o *levitazione* o degli oggetti magici in grado di far volare il gruppo sulla cima, le pareti del canyon devono essere scalate. Le pareti sono ripide e pericolose, ma sono scalabili per chi ha la volontà di farlo.

Le pareti del Canyon Ragno vicino alle cascate sono alte 180 metri, e vicino all'ingresso della Valle dei Re arrivano a 600 metri, ma un ladro le può scalare senza attrezzature.

I personaggi che non sono ladri ma che seguono le indicazioni di un ladro per scalare, possono aggiungere il loro punteggio di Intelligenza alla metà dell'abilità del ladro per arrampicarsi che diventa la loro probabilità su d% di scalare le pareti senza l'utilizzo dell'attrezzatura da arrampicata.

I personaggi che utilizzano l'equipaggiamento da arrampicata (montato da un ladro) possono scalare la scogliera come se fossero ladri di 1° livello.

Se un ladro cade, lanciate 1d10x3 metri per determinare la distanza di caduta. Se i personaggi che stanno utilizzando attrezzature per l'arrampicata cadono, precipitano per 1d6 metri (subendo 1d6 danni ogni 3 m di caduta).

Se il gruppo li cerca, possono trovare dei sentieri sulla superficie della roccia (un risultato di 1-2 su 1d6 corrisponde ad un successo). Ogni sentiero sale 1d20x10 metri, ma non deve necessariamente connettersi con un altro sentiero (il risultato di 1-4 su 1d6 indica che si trova un sentiero di collegamento).

Circa 15 metri prima della cima della scogliera, la roccia si sbriciola sotto il tocco del capocordata. Lo scalatore deve fare immediatamente un tiro di arrampicata con penalità di - 30% per non cadere. Leggi il paragrafo seguente solo al capocordata.

La roccia sbriciolata rivela un teschio umano di dimensioni titaniche. Come lo guardi, il teschio si ricopre di carne spettrale, diventando il volto di una bellissima donna. Il suo sussurro ti porta queste parole: *"Io dico solo la verità. Il Primo Ragno deve morire per il suo crimine scellerato. Il Ragno deve tornare alla melma primordiale nella Notte."*

Poi il viso torna ad essere un teschio, che si sbriciola in una pioggia di polvere e frammenti.

Lei poi ripete uno degli indizi di Ramenhotep X. Scegliete uno che Ramenhotep non abbia già dato, o ripetete uno degli indizi più importanti sul Ragno della Notte.

Il teschio è quello di un titano che qui morì secoli fa al servizio della Sfera del Pensiero. I suoi segreti vengono uditi *solo* dal capocordata.

2. Il Giocatore nel Bosco

Se il gruppo ha evitato del tutto il Tempio dell'Alba, allora il primo spiazzo in cima al pianoro in cui entrano è estremamente oscuro e contiene un uomo in abiti da mistico. Egli scruta intensamente un gioco da tavolo di fronte a lui. Ramenhotep X saluta il gruppo e asserisce che essi non hanno abbastanza conoscenze su ciò che stanno cercando per poter continuare. Egli sfida il gruppo ad una partita con la Tela del Ragno, negoziando i pezzi rimossi dal gioco con gli indizi (vedi la **PARTE I: E. La Tela del Ragno**).

Se il gruppo sconfigge Ramenhotep (il DM) alla Tela del Ragno, le ombre notturne (ma non le mummie) appaiono al suo comando.

Alato notturno*: CA -8; DV 17****; pf 83; N° ATT. 1; F 1d6+6 + speciale; MV 9 (3) m, Vo 72 (24) m; AS *metamorfosi* in pipistrello al tocco (TS contro Incantesimi) e diventa servo come se fosse *charmato*, se colpisce oggetto (TxC +4) elimina un "+", tocco velenoso (TS penalità -2), deperisce cibi e bevande (36 m), *individuazione del magico*, vede l'invisibile (18 m), *charme*, *invisibilità*, *velocità*, *confusione*, *nube mortale* (mago 21° livello), *tenebre magiche*, *blocca persona*, *infliggi malattie*, *dissolvi magie*, *dito della morte* (chierico 21° livello), evocazione di non morti inferiori; DS TS contro scacciare non morti, colpito solo da armi magiche +3 o più, immune a incantesimi fino 5° livello, illusioni, bacchette, veleno, *charme*, *blocco*, freddo, ½ danno da soffio (¼ se supera TS); PS -4 TxC alla luce del giorno; TS G17; ML 12; AM C; THAC0 7; PX 7.750.

Errante notturno*: CA -6; DV 21****; pf 104; N° ATT. 2; F 3d10/3d10 +veleno; MV 45 (15) m, Vo 18 (6) m; AS distrugge scudo o corazza (50%), sguardo maledetto (18 m, -4 TxC e TS, 1 v/r), tocco velenoso (TS penalità -2), deperisce cibi e bevande (36 m), *individuazione del magico*, vede l'invisibile (18 m), *charme*, *invisibilità*, *velocità*, *confusione*, *nube mortale* (mago 21° livello), *tenebre magiche*, *blocca persona*, *infliggi malattie*, *dissolvi magie*, *dito della morte* (chierico 21° livello), evocazione di non morti inferiori; DS TS contro scacciare non morti, colpito solo da armi magiche +3 o più, immune a incantesimi fino 5° livello,

illusioni, bacchette, veleno, *charme*, blocco, freddo, ½ danno da soffio (¼ se supera TS); PS -4 TxC alla luce del giorno; TS G21; ML 12; AM C; THAC0 4; PX 12.500.

3. Il Test del Phanaton

Quando il gruppo raggiunge la cima della scogliera, la loro presenza è notata da uno sciamano phanaton. Se nessun personaggio ha già affrontato la foresta dei phanaton durante la sfida di Ramenhotep, lo sciamano sceglie uno dei PG in modo casuale per sottoporlo alla prova. Vuole capire se siano esseri benevoli e possibili alleati per i phanaton.

Il personaggio prescelto si trova improvvisamente isolato dal resto del gruppo, come se avesse preso una strada sbagliata. Utilizzate la sfida 4 di Ramenhotep dal Tempio dell'Alba.

4. L'Attacco degli Aranea

Nella radura più avanti, sentite i rumori di una battaglia. Vi fate largo nel fitto fogliame per vedere una mezza dozzina di creature pelose, non più grandi di un halfling, che lottano disperatamente contro tre volte il loro numero di ragni giganti armati di spade e lance.

Se il gruppo non aiuta i 10 phanaton, i 30 aranea (tre squadre con un leader di 3° livello) avranno la meglio su di loro, e se qualche personaggio ha il *talismano di amicizia dei phanaton*, si sbriciolerà in polvere.

Se il gruppo combatte i ragni, effettuate un controllo del morale per gli aranea e i phanaton nel round in cui il gruppo entra nella battaglia. Quei phanaton che rimangono combattono con rinnovato vigore, attaccando con un bonus di +3 fino alla fine della battaglia.

I phanaton sopravvissuti gesticolano eccitati per invitare il gruppo a seguirli, portando infine i PG al villaggio phanaton lì vicino (esagoni segnati con una P sulla Mappa 7 del DM).

Un personaggio che possiede il *talismano di amicizia dei phanaton* è in grado di comunicare con loro, così come chiunque utilizzi un incantesimo *parlare coi mostri*. In caso contrario, è necessario utilizzare il linguaggio dei segni.

Spaccagusci, il leader coraggioso, intelligente e loquace dei cacciatori phanaton appena salvati diventa automaticamente l'amico (e volendo il seguace) del personaggio che possiede il *talismano amico dei phanaton*. Egli vorrà accompagnare il suo nuovo amico in tutto il mondo (comprese le situazioni potenzialmente imbarazzanti). Spaccagusci è un phanaton guerriero con 2 DV.

Aranea (30): CA 7; DV 3**; pf 15; N° ATT. 1 morso; F 1d6 + veleno; MV 18 (6) m, Ra 36 (12) m; AS morso velenoso (1d6 pf), incantesimi mago 3° livello; TS M3; ML 7; AM C; THAC0 17; PX 65 ognuno.

Phanaton guerriero(10): CA 6; DV 2; pf 10 ognuno; N° ATT. 1 spada o lancia; F 1d6+1 o 1d4+2; MV 27 (9) m, PI 45 (12) m; TS G2; ML 7; AM L; THAC0 18.

5. Il Villaggio dei Phanaton

I phanaton vivono in villaggi costruiti su piattaforme a circa 15 metri sopra il suolo della foresta. Anche se un phanaton può planare da una piattaforma all'altra, le piattaforme sono collegate da scale di corda e da ponti. Semplici capanne sulle piattaforme ospitano le famiglie e gruppi di artigiani. Ogni villaggio ha circa 200 abitanti.

A meno che un phanaton amichevole non conduca il gruppo nella sua casa, i PG non saranno in grado di trovare un villaggio di phanaton, poiché è quasi impossibile vederne uno da oltre 6 metri di distanza. Quando i PG raggiungono un villaggio, leggete quanto segue:

Spaccagusci ti ferma, indica verso l'alto, poi si arrampica su un tronco d'albero, scomparendo nel fogliame. Qualche istante dopo, una scala fatta di legno e corda intrecciate scende verso terra. Terminate la vostra salita strisciando a fatica attraverso una botola angusta in cima alla scala e arrivate su una grande piattaforma di legno screziata dal sole, circondati da basse capanne. Altre piattaforme circondano la vostra, collegate da scale e ponti di corda. Ovunque si affollano piccoli umanoidi pelosi, eccitati, timorosi, e curiosi.

Gli abitanti del villaggio sono dei phanaton inizialmente timorosi, ma ben presto diventano amichevoli. Il vice capo villaggio indice una grande festa quella notte per i salvatori dei phanaton cacciatori (anche se gran parte del banchetto non sarà commestibile per i PG).

Durante la festa, un anziano sciamano recita la leggenda sull'origine del popolo phanaton: "Molto tempo fa, il nostro popolo e la gente ragno vivevano insieme in armonia in un altro luogo; un mondo fatto di foreste lussureggianti e possenti spine. Il nostro popolo e i loro alleati ragno erano custodi di un potente talismano, una piccola pietra bianca a forma di uccello. Tutto era tranquillo fino a quando il più grande ragno, Colei-Che-Abita-nell'Oscurità, schiavizzò il popolo, rubò il loro sacro uccello bianco, e li deportò in questo luogo sperduto."

A questo punto, un giovane sciamano interrompe l'anziano. Durante la festa, un alato notturno è entrato nel villaggio (a circa 60 metri dal banchetto) e ha *charmato* un phanaton sciamano di 2° livello. Lo sciamano *charmato* accusa i PG di essere in combutta con le creature della Notte (in questo momento l'alato notturno è a 36 metri dalla festa, e il cibo inizia a deperire e marcire visibilmente).

Nascosto nell'ombra, l'alato notturno usa un *dito della morte* contro il giovane sciamano, poi crea *confusione* su 3d6 phanaton, e in seguito colpisce un phanaton ogni round con *causa malattia* fino a quando non viene scoperto.

Se scoperto, l'alato notturno usa *dito della morte* contro il chierico più potente e combatte (utilizzando i suoi poteri magici più che può) fino a quando non perde 20 Punti Ferita, poi fugge.

A meno che il gruppo non inizi a *curare* immediatamente i malati e non tenti di far rivivere i phanaton morti e feriti e non abbia una spiegazione convincente o una difesa per quanto è appena accaduto, il popolo peloso diviene sospettoso e scostante.

PARTE II: Contro Aran

Alato notturno*: CA -8; DV 17****; pf 83; N° ATT. 1; F 1d6+6 + speciale; MV 9 (3) m, Vo 72 (24) m; AS *metamorfosi* in pipistrello al tocco (TS contro Incantesimi) e diventa servo come se fosse *charmato*, se colpisce oggetto (TxC +4) elimina un "+", tocco velenoso (TS penalità -2), deperisce cibi e bevande (36 m), *individuazione del magico*, vede l'invisibile (18 m), *charme*, *invisibilità*, *velocità*, *confusione*, *nube mortale* (mago 21° livello), *tenebre magiche*, *blocca persona*, *infliggi malattie*, *dissolvi magie*, *dito della morte* (chierico 21° livello), *evocazione di non morti inferiori*; DS TS contro scacciare non morti, colpito solo da armi magiche +3 o più, immune a incantesimi fino 5° livello, illusioni, bacchette, veleno, *charme*, *blocco*, *freddo*, ½ danno da soffio (¼ se supera TS); PS -4 TxC alla luce del giorno; TS G17; ML 12; AM C; THAC0 7; PX 7.750.

Se il gruppo riesce a tornare in buoni rapporti con i phanaton, lo sciamano completerà il suo racconto.

"Per lungo tempo il popolo ha servito i suoi diabolici padroni; ma dopo generazioni i ragni sono diventati deboli e il nostro popolo è riuscito a fuggire. Il popolo ha rubato l'uccello bianco dalle grinfie di Colei-Che-Abita-Nell'Oscurità e ha cercato il portale per tornare a casa (dal momento che solo l'uccello bianco potrebbe aprire il portale). Ma il Ragno aveva nascosto il portale in un lago scuro in profondità sotto terra, ben al di sotto anche dalla sua nera dimora. Disperato, il popolo gettò l'uccello bianco nel grande fiume, sapendo che un giorno il sacro uccello sarebbe tornato e li avrebbe riportati a casa."

6. Assalto prematuro

Le azioni del gruppo, a questo punto, saranno probabilmente indirizzate alla ricerca della città perduta. Se ci provano, la loro spedizione non riuscirà, a causa di forze nemiche soverchianti.

I phanaton possono dare la posizione approssimativa di sei villaggi di aranea a loro noti, ma non sanno nulla di una città perduta.

Quando il gruppo attraversa il fiume Ragno o si avvicina entro 2 esagoni dal villaggio di aranea 3 o 4, vengono individuati dalle pattuglie di vedetta aranea, che li riconoscono automaticamente (tutti gli aranea sono in comunicazione telepatica con il Ragno della Notte; la raccolta di informazioni è condivisa). Entro un'ora (circa un esagono di viaggio), il gruppo sarà attaccato da una pattuglia più grande di aranea regolari. Le dimensioni e la composizione del gruppo di nemici si basa sul Livello Totale del Gruppo (LTG) dei PG (vedi **Eroici!** ne **La Battaglia dei Molti**, e **Bilanciamento degli Incontri** nella sezione **Procedure** del *Libro del DM* del *Set Master* di D&D®).

Dividete il LTG per 50 (sempre arrotondando per eccesso) per ottenere il numero di pattuglie aranea che i PG incontrano contemporaneamente. Tutti gli incontri vengono considerati come Pericolo Estremo (120% del LTG), come descritto in **Eroici!**. Così, se il livello complessivo del gruppo è di 135, allora 135 diviso per 50 (arrotondato per eccesso) dà 3 pattuglie. Poiché il valore di base per ogni pattuglia aranea è di 36 (3 volte 36 è 108) e il 120% di 135 è 162, allora 9 aranea aggiuntivi (con 54 o più punti) devono essere aggiunti alle pattuglie aranea.

Gli aranea tendono ad attaccare in squadra contro i personaggi potenti. Se i ragni guadagnano l'iniziativa prima della battaglia, attaccano di sorpresa, guadagnando un round gratuito di attacchi.

Se il gruppo sconfigge le pattuglie aranea, un incontro simile si verifica nel giro di un'ora se i PG si introducono ulteriormente nel territorio degli aranea. La dimensione della forza degli aranea viene aumentata del 20% del LTG per ogni incontro.

B. La Battaglia dei Molti

Preparazione dell'Incontro

Una volta che i PG si rendono conto che sarà difficile trovare la città perduta di Aran da soli, dovranno convincere i phanaton ad unirsi contro i loro nemici.

L'obiettivo della Battaglia dei Molti non è quello di distruggere gli aranea in una guerra totale. Invece, la battaglia è un diversivo militare che permetterebbe ai PG una ricognizione di massa per esplorare le Terre degli Aranea (Mappa 7 del DM, Aiuto 5 dei giocatori) e individuare la Città Perduta di Aran. Per combattere la battaglia in modo più efficace, i PG possono cercare l'assistenza degli alleati dei phanaton, gli elfi e i treant. La Battaglia dei Molti ha luogo nel momento in cui tutti invadono il territorio degli aranea, distraendo i ragni. Per i PG, la battaglia si svolge come una serie di incontri casuali mentre svolgono le esplorazioni. Alcuni incontri comportano un combattimento in mischia con i nemici, mentre altri possono causare delle conseguenze oniriche mistiche. Quando l'esercito del gruppo incontra un considerevole esercito di aranea, gli esiti del combattimento vengono determinati in base del **Regolamento di Guerra** (vedi il *Libro del DM* del *Set Companion* D&D®). La battaglia finisce quando i PG entrano nella tana del Ragno della Notte.

Descrizione degli Incontri

1. La Grande Battaglia, Molti-Molti

Se il gruppo non pensa subito al combattimento di massa come ad una possibile opzione, fate in modo che uno di loro si risvegli nella notte a causa di un sogno di Aketheti che recita più e più volte i seguenti versi:

"Ragno, Ragno della Notte,/i tuoi figli aiuti nelle lotte/contro quelli che sugli alberi stanno a frotte;/Ma un'ombra la luce non può sopportare./A chi cerca aiuto una mano non negare./Da soli alla vittoria non si può arrivare,/Solo la battaglia dei molti può farvi ancor sperare."

Se il problema del gruppo viene discusso in presenza di un phanaton, egli indicherà "grande battaglia, molti-molti" nella lingua dei segni, come se facesse una domanda. Se i PG sembrano essere d'accordo con il loro amico peloso, il phanaton si emoziona e trascina il capo dei PG alla piattaforma delle udienze nel villaggio ed indica che lui o lei devono "parlare della grande battaglia dei molti-molti" alla folla dei paesani mormoranti. Il loro amico sfrutta il linguaggio dei segni e poi traduce per gli altri phanaton. Fate capire ai PG che si tratta di una decisione importante e che l'eccitazione sta crescendo, per finire con i phanaton che letteralmente rimbalzano sugli alberi per la foga alla fine del discorso.

I phanaton non hanno bisogno di grande incitamento per fare la guerra contro i loro nemici giurati, gli aranea. Una volta che i preparativi di guerra hanno inizio, leggete quanto segue:

I phanaton si preparano a combattere contro i ragni. Tuttavia, il loro re suggerisce che la battaglia potrebbe andare meglio se i loro amici, gli elfi e il popolo degli alberi, si unissero a loro. Un phanaton amichevole vi spiega che il re intendeva dire che *voi* dovrete andare a parlare con loro, se volete il loro aiuto.

Gli elfi sono gli elfi del clan Fiorepuro. Il popolo degli alberi sono i treant. Se il gruppo vuole farli alleati, passate all'incontro 2.

Ci vuole una settimana per organizzare i phanaton. A prescindere dall'entusiasmo, non sono dei buoni soldati. Le probabilità che uno scontro armato con gli aranea li veda schiacciati sono molto alte, a meno che non siano alleati con le più forti truppe degli elfi e dei treant.

Il re Choppadigga non metterà l'esercito dei phanaton sotto il controllo dei PG, a meno che uno dei PG non abbia già superato la sfida della Foresta dei Phanaton e abbia ottenuto il loro *talismano dell'amicizia*.

Quando tutti gli eserciti sono pronti per la battaglia, passate all'incontro 3.

2. Allearsi con gli Elfi e i Treant

Né i treant né gli elfi si uniranno alla battaglia, senza l'intervento dei PG. I membri del gruppo devono viaggiare fino alle roccaforti dei treant Radura dell'Oratore e degli elfi e convincere Barbolmo Lunghefogliefrusciantinelventoaltramonto, lo sciamano treant, e il capo clan degli elfi Fiorepuro ad unirsi ai phanaton contro gli aranea. Il gruppo si sposta sulla mappa alla velocità di 6 esagoni al giorno.

Quando i PG presentano la loro causa ai capi alleati, utilizzate la tabella di reazione dei mostri a pagina 9 del *Libro del DM* del *Set Master* per determinare l'esito. Aggiungete al tiro il modificatore di reazione per il Carisma del personaggio che agisce da portavoce, un modificatore per la qualità degli argomenti del PG sulla fedeltà (da -2 a +2), più eventuali modificatori che dipendono dalla situazione dell'incontro.

Oltre al tempo necessario per recarsi in ogni roccaforte alleata, ogni proposta di alleanza richiederà almeno un giorno. Quando il risultato indica di ritirare con un asterisco, il capo chiede un giorno di tempo per pensare alla proposta. Un risultato di *Attacco* è un rifiuto netto, fine dei negoziati. *Congedo* significa che la decisione è rimandata di un altro giorno, chiedendo al gruppo di riformulare i propri argomenti. Un secondo risultato di *Congedo* significa che il capo rifiuta l'offerta con una scusa. Un risultato *Amichevole* significa che il capo si allea incondizionatamente con loro.

Un esercito alleato richiede 1d3 giorni per prepararsi alla battaglia.

Allearsi con gli elfi: Il Capoclan Fiorepuro è sospettoso. Egli ritiene che i PG stiano usando i semplici phanaton per i loro fini. Si interessa ancor meno dei rapporti tra Thyatis e Alphatia, terre di cui non ha mai sentito parlare. Modificatori: -1 per i suoi preconcetti, +1 per ogni membro elfo nel gruppo, -1 per ogni membro nano, +2 se qualsiasi PG porta il *talismano*.

Allearsi con i treant: Il popolo degli alberi non ama la presenza dei ragni caotici e del loro sovrano Immortale nelle loro foreste. Modificatori: +1 per l'inimicizia con i ragni, +1 se un druido è presente nel gruppo, +2 se qualsiasi PG porta il *talismano di amicizia dei phanaton*.

3. Ricognizione in Gruppo

L'obiettivo è quello di trovare i villaggi conosciuti dei ragni e di individuare la città perduta di Aran. Prima dell'inizio della missione, i phanaton aiuteranno il gruppo a segnare le posizioni dei villaggi sulla loro mappa (Aiuto 5 dei giocatori). Tirate 1d10 per ogni villaggio. Con un risultato di 1-4, i phanaton segnano l'esagono esatto della posizione del villaggio. Con un risultato di 5-10, indicano un esagono adiacente.

Quando la Battaglia dei Molti inizia, re Choppadigga porta la maggior parte dell'esercito dei phanaton in battaglia. Un esercito molto più piccolo accompagna i PG. Dal punto di vista del **Regolamento di Guerra**, l'esercito più piccolo è:

Esercito: PHANATON IRREGOLARI

Capo: sottufficiale phanaton da 6 DV

Numero di truppe: 100

Tipo: Lancieri phanaton

VB: 36 **Classe della Truppa:** Sotto la media

Movimento Base: 6 esagoni al giorno

Se al gruppo viene concesso di guidare l'esercito (deve avere il *talismano di amicizia dei phanaton*), aggiungete il livello del PG capo meno 8 (per ospitare il cambio di comando) al VB dell'esercito.

Se gli elfi sono alleati, aggiungete 20 al VB. Nove guerrieri (2° livello) e un capo (5° livello) si uniscono a loro volta.

I treant alleati aggiungono 10 al VB dell'esercito; sei treant si uniscono all'esercito.

Quando il gruppo inizia ad esplorare, andate all'incontro 4.

4. Esplorazione di Routine

L'esplorazione ha luogo sull'Aiuto 5 dei giocatori (con la Mappa 7 del DM come guida), a partire da uno dei villaggi phanaton.

L'esercito del gruppo si sposta di 6 esagoni al giorno. Ogni volta che il gruppo entra in un esagono, dite loro il tipo di terreno principale (foresta, radura, fiume e foresta, ecc.). A sud del fiume Ragno, tirate 1d20 per gli incontri una volta al giorno (tirate 1d6 per determinare l'esagono in cui si verifica, che è il primo esagono in cui si entra, il secondo esagono in cui si entra, ecc.). A nord del fiume, gli incontri vanno verificati due volte al giorno (utilizzate 1d3 per determinare gli esagoni). Se si verifica un incontro, andate al numero di incontro indicato per la descrizione.

Se i PG pensano di utilizzare dei gruppi di ricognizione avanzati per esplorare gli esagoni prima dell'arrivo del loro esercito, tirate gli incontri separatamente per ciascun gruppo di ricognitori. I piccoli gruppi di ricognizione evitano tutti gli incontri **Nemici Trovati!** e se lo desiderano possono evitare gli incontri **Eroici!**. I contenuti di un esagono perlustrato rimangono gli stessi anche il giorno successivo dopo la perlustrazione (eccezione: le truppe in marcia si muoveranno di un esagono—vedi **Nemici Trovati!** di seguito).

PARTE II: Contro Aran

d20 Risultato

1-10	Nessun incontro
11-12	Nemici Trovati! (incontro 5)
13-14	Eroici! (incontro 6)
15-16	Rinforzi (incontro 7)
17	Amici in fuga (incontro 8)
18	Incursioni nel Villaggio (incontro 9)
19-20	Pietre del Sogno (incontro 10)

5. Nemici Trovati!

L'esercito phanaton del gruppo ha incontrato un esercito di ragni, di una dimensione determinata con un tiro di 1d6. Il numero di truppe dell'esercito nemico viene moltiplicato per il risultato del dado.

Tirate 1d10. Se il risultato del tiro è 1-5, l'esercito nemico non si muove. Se il risultato è 6-8, il nemico è in marcia e lascerà l'esagono prima del tramonto (con un 30% di possibilità di muoversi verso la posizione dei PG). Se il risultato è 9-10, l'esercito nemico è in un campo fortificato, +20 per il VB e la dimensione effettiva dell'esercito viene moltiplicata per 1,5 se vengono attaccati qui.

Esercito: ARANEA REGOLARI "LA TELA OTTAGONALE"

Capo: Ragno planare da 10 DV

Numero di Truppe: 40

Tipo: Aranea lancia incantesimi spadaccini, 10% ragni planari

VB: 86 **Classe della Truppa:** Media

Movimento di Base: 4 esagoni al giorno

L'esercito dei phanaton del gruppo guadagna un bonus di +20 quando combatte in esagoni di foresta.

I Treant possono triplicare temporaneamente il loro numero in un esagono di foresta animando gli alberi (aggiungete 1 al VB per ogni albero). Gli alberi animati possono uscire dall'esagono in cui sono stati creati verso qualsiasi esagono adiacente, ma non oltre. Alla fine di ogni battaglia, tutti gli alberi animati tornano alla normalità—gli alberi sono troppo danneggiati per continuare.

Il gruppo può decidere di modificare l'esito della battaglia eseguendo azioni Eroiche contro il nemico. In questo caso, giocate l'incontro 6.

6. Eroici!

Se esce come un incontro dal tiro dei dadi, una pattuglia di ragni incontra i PG lontano dalla maggior parte del loro esercito. Solo il combattimento consentirà loro di ricongiungersi all'esercito principale.

Utilizzate anche questo incontro se i PG decidono di modificare l'esito di una battaglia rischiando la propria vita in combattimento. Questo scontro avviene prima che i risultati della battaglia vengano calcolati.

Per ogni incontro eroico, il DM dovrebbe tirare 1d20 per determinare il livello della sfida per l'incontro. Questo livello di sfida dà la percentuale del Livello Totale del Gruppo dell'esercito dei PG che viene utilizzato per determinare il numero di nemici nella pattuglia incontrata. Il Livello Totale del Gruppo, o LTG, si basa sui PG presenti nell'unità, più la piccola squadra delle truppe indigene e i PNG sotto il loro comando—vedi **Bilanciamento degli Incontri** nel *Libro del DM*

del *Set Master* di D&D®. Una volta che la lotta è finita, il Bonus Eroico dà la somma in base alla quale una battaglia successiva tra gli eserciti viene determinata (il bonus viene aggiunto se i PG sconfiggono il nemico, e sottratto se vengono sconfitti o si ritirano).

1d20	Sfida	Percentuale del LTG	Bonus Eroico
1	Pericolo estremo	sopra 110%	+/-20%
2-3	Rischiosa	91-110%	+/-15%
4-11	Impegnativa	71-90%	+/-10%
12-18	Interessante	51-70%	+/-10%
19-20	Equilibrata	31-50%	+/-5%

Se i PG coinvolti effettivamente conducono il loro esercito, aggiungete o sottraete un altro bonus del 10%, in base all'esito.

Per determinare le dimensioni della pattuglia nemica, prima trovare il LTG del gruppo dei PG. Per esempio, tre PG del 29° livello e i loro tre seguaci PNG di 11° livello in un esercito di phanaton con gli elfi come alleati daranno un LTG di 176 (29x3) + (11x3) + 36 + 20.

Tirate 1d20 per determinare il livello della sfida (supponiamo che sia un incontro Impegnativo, con un 71-90% del LTG del gruppo). Un valore medio del 80% equivale a 141. Il valore base per ogni incontro con le truppe aranea regolari è 36, quindi il DM decide di aggiungere 14 aranea (84 punti) e due ragni planari di 5 DV (20 punti), portando il valore totale a 140 punti.

Nella battaglia tra l'esercito dei PG e i ragni che ne deriva, gli aranea attaccano come squadre. I PG mantengono la loro posizione, anche se due seguaci vengono uccisi, e sconfiggono il nemico. La notizia di questa vittoria attraversa tutto l'esercito quel giorno e vengono aggiunti 10 punti al VB per la battaglia principale. Con questa vittoria e un buon tiro, i phanaton superano appena l'esercito più grande dei ragni—sbaragliandoli dal campo di battaglia.

Il numero tra parentesi dopo ogni tipo di alleato è la sua aggiunta al valore di base del LTG.

Alleati: SQUADRA di PHANATON

Valore Base: 36

Un capo phanaton da 6 DV (6)*

Uno sciamano phanaton di 4° livello (6)*

Dodici guerrieri phanaton (24)*

* Già incluso nel valore di base della squadra.

I seguenti alleati vengono aggiunto se presenti:

Due treant (24)

Un elfo di 5° livello (10)

Cinque elfi guerrieri di 2° livello (10)

Nemici: ARANEA REGOLARI

Valore Base: 36

Capo: ragno planare di 10 DV (20)*

Sottufficiale: ragno planare di 5 DV (10)*

Truppe: Aranea (6)*

* Ciascuno già incluso nel valore di base della squadra.

Nota: Se i personaggi utilizzano abilità di alto livello durante il combattimento, gli aranea attaccano i PG utilizzando le regole di combattimento a squadre.

Liste degli Incantesimi per i Nemici e gli Alleati

Aranea Incantatore (M3)

Livello 1: charme, sonno

Livello 2: invisibilità

Ragno Planare Incantatore (M7)

Livello 1: charme, dardo incantato, sonno

Livello 2: immagini illusorie, invisibilità

Livello 3: blocca persone, fulmine magico

Livello 4: confusione

Nota: Il ragno planare utilizza *confusione* sui phanaton e sugli elfi. Si materializza spesso come *invisibile* o con gli effetti di *immagini illusorie*.

Phanaton Sciamano (4 ° livello)

Livello 1: cura ferite leggere, protezione dal male

Livello 2: benedizione

Elfo Capo (5 ° livello)

Livello 1: sonno (x2)

Livello 2: invisibilità, ragnatela

Livello 3: fulmine magico

Elfo Guerriero (2° livello)

Livello 1: sonno (x2)

7. Rinforzi

I sopravvissuti malconci di un altro esercito phanaton si uniscono con l'esercito dei PG. Tirate un d100. Il risultato è il numero di phanaton che si aggiungono all'esercito dei PG. Se gli elfi o i treant erano alleati, aggiungete 1d10 elfi e/o 1d6 treant.

8. Amici in fuga

Dei phanaton in rotta, in fuga da una battaglia persa, incontrano l'esercito dei PG. Fate una verifica del morale per l'esercito di phanaton. Se la verifica fallisce, tira un d10. Il risultato è la percentuale (1-10%) dei disertori.

9. Incursioni nel Villaggio

L'esercito dei PG non ha bisogno di conquistare un villaggio per stabilire se contiene o meno la città perduta. Tuttavia, se un incontro di Battaglia avviene in un esagono di un villaggio, il VB dell'esercito aranea è modificata con +20 a causa delle fortificazioni per le ragnatele.

Se il villaggio contiene la città perduta di Aran, c'è una Battaglia con il doppio dei soliti difensori.

Quando i PG entrano nel villaggio, leggete:

Solo l'attività sulle chiome degli alberi tradisce la presenza del villaggio dei ragni. Riuscite a scorgere parti di strutture di seta tese tra i rami degli alberi. I ragni vanno dentro e fuori da capanne appese tra le tele, ignorando il suolo della foresta.

Solo un personaggio che si arrampichi a 15 metri dal suolo della foresta può vedere chiaramente le capanne. Parte delle ragnatele sono coperte nella parte superiore con un tetto impermeabile fatto dai detriti della foresta e dalla ragnatela. Ogni aranea ha la sua tana, ma le capanne sono abbastanza vicino che uno può passare facilmente tra di loro.

I PG possono tentare di infiltrarsi nel villaggio. La ricerca prende 1d6 di ore con un 30% possibilità per ogni ora di effettuare un incontro **Eroici!**. Se il villaggio è la città di Aran, passate alla **PARTE II: C**.

Ogni villaggio aranea ha 1d10 tesori di tipo D (ci vuole un giorno a saccheggiare interamente un villaggio). I tesori degli aranea sono normalmente avvolti in fasce di ragnatele (20% di questi bozzoli contengono un ragno giovane). L'apertura di un bozzolo che contiene un ragno giovane automaticamente avvisa gli aranea nella zona della presenza degli intrusi.

10. Pietre del Sogno

Un grande masso blu lattiginoso occupa il centro di una radura. Come ti avvicini, una nebbia sale e ti ritrovi in una luce grigia crepuscolare.

Le pietre del sogno provocano visioni, permettendo al DM di giocare qualunque delle Sfide di Ramenhotep che non siano state svolte in precedenza. Casualmente, selezionate i PG che affronteranno la sfida ancora non giocata. Se non ne rimane nessuna, rigiocate L'Indovinello della Sfinge. Al termine, i PG tornano nel mondo "reale".

C. Colei-Che-Abita-Nell'Oscurità

Preparazione dell'Incontro

La Battaglia dei Molti serviva solo come diversivo per consentire ai PG di individuare e cercare i villaggi aranea. Alla fine, riusciranno a trovare la città perduta di Aran.

Una volta nella città, devono individuare le rovine sopra la tana del Ragno della Notte, risolvere l'enigma di ingresso e scendere nella galleria. Si troveranno di fronte anche ad una seconda prova: l'uccisione di un immortale. La Sfida dei Ragni Spaziali di Ramenhotep e gli altri indizi danno suggerimenti sufficienti per aiutare ad uccidere il Ragno della Notte. Questo capitolo termina quando i PG ottengono il *Talismano della Pace*, o muoiono nel tentativo.

Descrizione degli Incontri

1. Aran Trovata!

La città perduta sembra simile a qualsiasi altro villaggio aranea fino a quando il gruppo non finisce di perlustrarlo per il numero prestabilito di turni. A questo punto, scoprono le scintillanti rovine antiche.

Gli alberi cancellano tutta la luce naturale. Tirate via un ramo intrecciato con filamenti appiccicosi per scoprire delle rovine avvolte nell'ombra. Nel buio opprimente, fili di ragnatela si intrecciano come muschio penzolante, coprendo la distanza tra otto torri che circondano un'ampia radura.

Gli edifici, la superficie del cortile e anche le statue sono tutti fatti di una seta di ragno fitta e arrotondata. L'antichità delle strutture ha sfilacciato la ragnatela, dando alle rovine un aspetto bizzarro e molle.

La radura è una piazza pavimentata con ciottoli lanuginosi di ragnatela. Inciso in uno schema di pietra c'è il disegno a

spirale della tela di un ragno (vedi la Mappa 5 del DM). Inciso nelle pietre di ragnatela al centro della spirale c'è il seguente messaggio in una lingua dimenticata:

"Otto pozzi scendono alla caverna grande. Inizia da nord e fai un giro in tondo, ma sol nel buio quando non splende luna sul mondo. Conta sette volte sette per trovare la via corretta, il Ragno della Notte nell'ombra ti aspetta."

Risolvere questo enigma permette di entrare nella tana del Ragno della Notte. Per risolvere l'enigma, un personaggio deve iniziare dalla torre nord e passare davanti a 49 torri (girando la piazza sette volte). Seguire il percorso della spirale ha lo stesso effetto. Questo fa sì che sulla porta sulla torre nord inizi a brillare l'immagine di un ragno, indicando qui un passaggio sicuro; la galleria sotto la torre diventa una scala a chiocciola che scende di 300 metri fino alla tana del Ragno della Notte.

Ognuna delle otto torri ha una porta sigillata che si affaccia sulla piazza. Le porte di 1,5 metri per 2,4 metri sono di solida pietra. Eppure, se qualsiasi porta viene forzata, compresa la porta della torre nord, si accartoccia come carta velina, facendo cadere chi ha forzato la porta nella galleria oltre la porta larga 6 metri e profonda 3 km.

La galleria scende nel Lago Avernus (vedi Attacco della Notte, incontro 4), 3 km sotto la superficie.

A circa 1,5 km della caduta, la vittima oltrepassa un piccolo bozzolo che penzola da un filo attaccato al centro dei nove assi centrali. Nel momento in cui il personaggio passa, un sentimento di pace invade il suo spirito (il bozzolo contiene il *Talismano*).

I personaggi che cadono per l'intera distanza nel lago subiscono 8d6 punti di danno quando colpiscono l'acqua e devono effettuare una prova di Costituzione con 1d20 per evitare di ingoiare l'acqua. L'acqua è mortalmente velenosa, ed è necessario un tiro salvezza contro Veleno per sopravvivere all'immersione. Se lo sfortunato personaggio dovesse sopravvivere a tutto questo, si trova a 50 metri dall'isola centrale che contiene la Porta verso la notte, facilmente raggiungibile a nuoto. Se il personaggio (o i personaggi) possono raggiungere in modo sicuro la sponda esterna del lago (a circa 18 km di distanza), le gallerie del verme notturno lo porteranno indietro al villaggio in rovina a Kenaton nella Valle dei Re.

2. Affronta la Tela

Dopo una spirale apparentemente senza fine, la scala si ferma, il suo ultimo gradino resta appeso sopra un buco aperto. Tutto intorno a voi, fili di ragnatela come corde attraversano l'intero arco della cavità di 90 metri. Forme scure con molte zampe si affrettano lungo le ragnatele simili a corde. Tesa nel centro, come una rete da acrobata, c'è una grande ragnatela. Il modello della ragnatela vi è immediatamente familiare, poiché è la stessa del gioco di Ramenhotep. Al suo centro sta la forma rigonfia di un grande ragno, così nero che la sua oscurità è più intensa anche delle creature della notte. I suoi sei occhi brillano come carboni ardenti.

Questo è il confronto finale con l'immortale Ragno della Notte. Dal momento che la sua forza vitale è misticamente legata al *Talismano della Pace*, finché vive non può liberarsene. Ella aspetta

nell'oscurità i personaggi, sperando di distruggerli e di ottenere la sua liberazione dal Primo Piano. Eppure, lei è destinata a giocare il gioco della sua vita secondo delle regole rigorose. Le regole sono simili a quelle della Tela del Ragno.

Quando i giocatori entrano nella tana del Ragno della Notte, mostrate l'Aiuto 2 dei Giocatori: il Gioco della Tela del Ragno, con la parte inferiore del tabellone rivolta verso nord. Fili di ragnatela, lunghi 30 metri, collegano la tela del ragno alle pareti della cavità. La stessa Tela del ragno è di 36 metri quadrati (lato di 6 metri).

La fossa scende di circa 2.700 metri verso il Lago Avernus. Il centro della tela è direttamente sopra il centro dell'isola portale. Una caduta non controllata dalla tela ha una probabilità del 75% di far colpire al personaggio l'isola di sotto, uccidendolo all'istante. Se lui o lei cerca di allontanarsi dal centro della cavità, la caduta provoca solo 8d6 punti di danno se il personaggio cade in acqua (più la possibilità di annegamento e di intossicazione come descritta in precedenza).

Se il gruppo esige il *Talismano* dal Ragno della Notte, lei offre in cambio ricchezze nascoste del valore di 2.000.000 mo. Se i personaggi non accettano questa offerta, lei alza la posta in gioco aggiungendo diversi potenti oggetti magici (citare alcuni oggetti che potrebbero tentare i personaggi). Se anche questo non funziona, offre di svelare loro i sentieri segreti per l'Immortalità.

Usando i fili delle ragnatele, è possibile per i personaggi salire o oscillare verso un qualsiasi "incrocio" di ragnatele; questa è la posizione sul tabellone di gioco della tela del ragno dove le pedine possono essere giocate. Una volta sul tabellone di gioco, i PG sono in grado di muoversi senza pericolo lungo i fili della ragnatela tra le intersezioni.

Questo gioco mortale funziona esattamente come il gioco della Tela del Ragno. L'obiettivo è quello di formare dei mulini (o tris) posizionando 3 PG (o il loro alleati) o 3 ragni in fila sul tabellone di gioco.

Ogni volta che un PG o un PNG alleato si muove sul tabellone di gioco, un ragno planare di 7 DV cala su una delle intersezioni non occupate.

Non più di 9 PG (o alleati) possono entrare nel tabellone. Analogamente, solo 9 ragni planari possono entrare.

Una volta sul tabellone, nessun PG o ragno può muoversi fino a quando TUTTI i "partecipanti" da ogni lato sono sul tabellone. In seguito, solo UN partecipante per ogni lato può muovere ad ogni round.

Ragno planare (9): CA 6; DV 7**; pf 42 ognuno; N° ATT. 1 morso; F 2d6 +veleno; MV 54 (16) m; AS morso velenoso (TS a -4 per non morire), ottengono sempre iniziativa, diventano eterei dopo ogni colpo (75% non colpiti); TS G5; ML 9; AM C; THAC0 15; PX 1.250 ognuno.

Ogni volta che la squadra del gruppo forma un mulino, possono sferrare un attacco contro qualunque nemico (compreso il Ragno della Notte). Se l'attacco uccide il nemico, il nemico viene rimosso dal gioco permanentemente. Vedi di seguito gli effetti degli attacchi contro il Ragno della Notte.

Ogni volta che la squadra dei ragni forma un mulino, il Ragno della Notte scaglia un *fulmine magico* da 36d6 contro un PG o PNG (un tiro salvezza contro Incantesimi dimezza i danni),

che costa al Ragno della Notte 6 PP (Punti Potere). Se l'attacco uccide il bersaglio, oppure se il bersaglio sopravvive, ma fallisce una prova di Destrezza 1 d20, il corpo cade nel lago Avernus sotto di lui.

Se il gruppo sconfigge tutte le "pedine da gioco" del Ragno della Notte, lo può attaccare a ripetizione. Tuttavia, il Ragno della Notte non è più vincolato al centro della tela: può ora muoversi lungo la tela del ragno e attaccare anche lei a volontà.

Dal momento che è una creatura immortale, il Ragno della Notte subisce solo il minimo possibile di danni da qualsiasi attacco (un attacco di una spada 1d8+5 farebbe solo 6 punti di danno). Solo armi con bonus di +5 o migliore possono ferirla ed è immune a tutte le magie mortali, mentre il suo scudo Anti-Magia è efficace al 50% entro 1,5 metri dal suo corpo massiccio. Può utilizzare tutti gli incantesimi (il costo in PP per ogni uso è il doppio del livello dell'incantesimo, detratto dal suo totale iniziale di 150 PP).

La *pietra solare* farà 2 punti di danno per dado, anche se il Ragno della Notte è ancora Immortale; se ha perso la sua Immortalità (vedi di seguito), subisce il doppio dei danni. Inoltre, quando la sua immortalità non è più effettiva, gli incantesimi di *luce* lanciati sul Ragno della Notte causeranno 1 punto di danno per ogni livello dell'incantatore (metà dei danni se il ragno supera il tiro salvezza contro Incantesimi).

Per sconfiggere il Ragno della Notte, il gruppo deve spogliarla della sua Immortalità prima di ogni attacco. Questo è possibile pronunciando il suo vero Nome (*Aracne Prima*) ad alta voce prima di ogni round di attacco. Ogni volta che questo viene fatto, Aracne Prima subisce 5 punti di danno e per tutti gli attacchi successivi in quel round il Ragno della Notte viene considerato come un creatura *mortale* da 20 DV: le armi magiche sono ancora necessarie per colpirla, ma devono avere un bonus solo di +2 o superiore, ed essa è influenzabile da qualsiasi incantesimo.

Il Ragno della Notte contrattacca lanciando *silenzio nel raggio di 4,5 metri* sui PG (in particolare sui maghi).

Se il gruppo distrugge il Ragno della Notte, il suo "spirito" viene esiliato di nuovo su un altro piano (Spina, un mondo sotto l'influenza della Sfera della Morte) e il suo corpo si comprime in un gioiello scintillante di un nero purissimo (del valore di 30.000 mo) che pende da un filo della ragnatela. La gemma irradia *oscurità* (il contrario di *luce*) a comando.

Se il gruppo cerca vicino al centro della sua tela, troveranno una corda di seta pesante penzolante giù nel buio. Se riavvolgono questo filo (circa 1.500 metri di filo di seta!), troveranno la colomba di alabastro che forma il *Talismo della Pace di Pax*.

Quando il Ragno della Notte viene distrutto, va nel mondo di Spina (vedi **PARTE III: A. Attacco della Notte**), insieme a Aketheti (la regina ragno di Thothia) e al vampiro mistico Ramenhotep X.

Parte III: Viaggio nella Notte

A. Attaccati dalla Notte

Preparazione dell'Incontro

Questo capitolo porta il gruppo dalla tana del Ragno della Notte sopra il lago Avernus al congresso di pace di Helskir—solo per scoprire che gli ambasciatori lì attesi, l'imperatore di Thyatis e l'imperatrice di Alpathia, sono stati presi in ostaggio con sufficienti prove per far apparire i PG come rapitori. Un ostaggio sfuggito indica la strada ai sequestratori e i PG si ritrovano ancora una volta ad Avernus.

Passando attraverso il Portale della Notte, il gruppo entra nel mondo della Spina ai margini del piano d'influenza della Sfera della Morte. Una volta lì, devono sconfiggere la potenza combinata di un paio di vecchi amici—Ramenhotep X, la sua sposa Aketheti e il Ragno della Notte. Questi tre e i loro tirapiedi sono di guardia all'ingresso dell'Abisso, il collegamento successivo nel sentiero delle ombre della notte.

Rapendo gli imperatori, i servi di Alphaks sperano di attirare il gruppo con il *Talismano di Pax* nel loro piano, facendo cadere il pericoloso artefatto nelle loro mani e causando la guerra definitiva.

Descrizione degli Incontri

1. Dopo la Battaglia

Con la "morte" del Ragno della Notte, gli aranea sono demoralizzati e vengono messi in fuga dalle "ammazza-dei" (i PG). L'equilibrio di potere tra i ragni e i phanaton si è rotto. I phanaton ora sono la razza dominante.

Come il gruppo risale dalla caverna sotterranea, re Choppadigga li sta aspettando. Se il gruppo non ha ancora ricevuto il *talismano di amicizia dei phanaton* lo riceveranno ora dal re. È anche d'accordo che il gruppo dovrebbe tenere il *Talismano di Pax*. Se Spaccaguscì è sopravvissuto, il phanaton guadagna altri 1d8 punti ferita (in totale 3 DV).

Anche se i giocatori potrebbero voler saccheggiare la città perduta, ricordate loro che il congresso di pace attende e che hanno lasciato la loro nave e le truppe nelle mani dei Thothiani e della loro Regina Ragno. Se era vivo quando è stato visto l'ultima volta, Finnister McAlister attende il gruppo a Kenaton.

2. Salvataggio ad Edairo

Ad Edairo regna la confusione e le truppe Alpathiane sono ovunque. Ramenhotep XXIII è morto improvvisamente senza un erede, e nel bel mezzo dell'auto-incoronazione pubblica come unico sovrano di Thothia, la regina Aketheti si è involontariamente trasformata in un enorme ragno nero ed è sparita!

Gli Alpathiani sono intervenuti per proteggere i loro interessi e stanno facendo la ronda e imprigionando i rivoltosi e i mistici da settimane. Gli stranieri sono ora protetti; se il gruppo può presentare dei documenti diplomatici, non hanno alcun problema a recuperare la *Stella di Bethilda*, che è stata riparata e riequipaggiata con i marinai dal suo capitano.

Il viaggio verso Helskir dura 3 settimane e si svolge senza incidenti.

3. Grande Scompiglio a Helskir

Arrivate in mezzo al caos. La vostra nave viene attaccata da galee da guerra che portano i colori di Thyatis e Alpathia. Grandi nuvole di fumo si alzano sopra Helskir e le spiagge sono piene di cadaveri e di macerie. Intorno alla città devastata, sugli enormi campi da guerra sventolano i colori dei due imperi e i suoni della battaglia in corso tra di loro possono essere sentiti anche in mare.

Thyatis e Alpathia sono in guerra. Gran parte di Helskir è in rovina e attualmente sotto il controllo di Thyatis dal maniero fortificato di Lord Zaar, il luogo originale del congresso di pace. Parti del palazzo sono in rovina, il terreno intorno è pieno di gallerie gigantesche, che ricordano la casa di Ejiptus.

Il gruppo si imbatte nell'Arciduca Donegal Firestorm del Westourke nel bel mezzo di un congresso. Le guardie bloccano l'ingresso fino a quando il gruppo non ha chiarito la sua missione.

Nipote di Thincol il Coraggioso, Donegal è slanciato con radi capelli biondi, una barba sottile e baffi impomatati, ma nonostante l'apparenza è un guerriero esperto (Guerriero di 27° livello). Donegal spiega con calma la situazione:

"Sia Thyatis che Alpathia hanno deciso di inviare i loro imperatori come portavoce al Congresso. Come i festeggiamenti di apertura del vertice hanno avuto inizio, un brivido si è diffuso attraverso la sala e dal pavimento sono emersi dei giganteschi vermi d'ombra, seguiti da dei giganti e dei mostruosi pipistrelli non morti e da guerrieri vestiti di nero. Molti sono morti, ma mentre arrivavano truppe a darci manforte, l'imperatore, l'imperatrice, e i loro entourage sono scomparsi. Gli unici indizi che abbiamo sono questi oggetti fatti cadere dai guerrieri nemici."

Gli oggetti lasciati sul luogo dello scontro sono stati presi al gruppo di PG durante il loro gioco con Ramenhotep X nel Tempio dell'Alba. Sia che li reclamino o meno, una serva entra subito dopo con un vassoio di cristallo, spalancando la bocca per lo choc finché alla fine sbotta, "Sono loro quelli che ho visto con le creature della notte... Loro!". Essendo una testimone oculare, identifica inequivocabilmente diversi PG come complici delle ombre notturne (gli autori reali erano mujina con le sembianze dei PG). I PNG del gruppo, anche quelli leali, identificheranno gli oggetti come appartenenti ai PG coinvolti.

Le truppe di Thyatis (sufficienti per rappresentare una minaccia schiacciante) circondano i PG. Lasciate che i PG decidano cosa fare, ma prima dell'inizio del combattimento, un pipistrello gigante vola fuori da un tunnel.

4. Un Ostaggio Macilento

Per il gruppo dovrebbe essere chiaro che il pipistrello nel tunnel è una vittima di un attacco di *metamorfosi* di un alato notturno. Tuttavia, se i PG non reagiscono per proteggere il pipistrello o per riportarlo alla sua forma normale, le guardie dell'Arciduca Donegal lo abbattano. Dopo la morte, il pipistrello torna alla forma umana, un cortigiano thyatiano conosciuto da Donegal.

Se il cortigiano è morto, Donegal chiede in maniera imperiosa che qualcuno *parli con i morti* in modo che lui possa

comunicare con l'uomo (*resurrezione integrale* sarebbe meglio, ma all'arciduca non interessa davvero questo tizio).

Il Visconte Templamere racconta di essere stato portato giù fino alle rive di un lago sotterraneo e di aver visto i suoi compagni ostaggi, tra cui l'imperatore, trasformati in pipistrelli e svolazzare attraverso il lago verso una luce abbagliante. Prima che fosse il suo turno, è volato indietro attraverso il tunnel fino a ritrovarsi qui. Ha visto i "PG" trasformarsi in esseri senza volto (*mujina*) prima di scappare.

5. Il Portale di Avernus

I tunnel del verme notturno conducono verso una nebbia grigia (eterea), che subito si solidifica di nuovo in un tunnel, che si apre su un grande lago sotterraneo (largo almeno 36 km). Le sponde del lago sono ricoperte di relitti di navi. Un piccolo bagliore è visibile sul lago.

Se il gruppo esamina i relitti, può trovarne almeno uno in grado di navigare (una probabilità di 1 su 1d6 per ogni nave esaminata). Tuttavia, prendere un relitto attira l'attenzione di 2d10 zombie, 1d4 ghoul e 1d6 spettri che abitano dentro di esso.

Zombi (1d20): CA 8; DV 2; pf 14 ognuno; N° ATT. 1 artiglio; F 1d8; MV 27 (9) m; DS immune a *sonno*, *charme*, *veleno* e *incantesimi* che *bloccano* e *influenzano* la mente; TS G1; ML 12; AM C; THAC0 18; PX 20 ognuno.

Ghoul (1d4): CA 6; DV 2*; pf 9 ognuno; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1d3/1d3/1d6 +paralisi; MV 27 (9) m; AS paralisi 2d4 turni; DS immune a *sonno*, *charme*, *veleno* e *incantesimi* che *bloccano* e *influenzano* la mente; TS G2; ML 9; AM C; THAC0 18; PX 25 ognuno.

Necrospettro* (6): CA 2; DV 6*; pf 40 ognuno; N° ATT. 1 tocco; F 1d8 +speciale; MV 45 (15) m, Vo 90 (30) m; AS risucchio di energia (2 livelli); DS immune a *sonno*, *charme*, *veleno* e *incantesimi* che *bloccano* e *influenzano* la mente, colpito solo da armi magiche; TS G6; ML 11; AM C; THAC0 14; PX 725 ognuno.

Nel centro del lago mortalmente velenoso c'è un'isola su cui sorge un portale lucente alto 15 metri e riccamente intagliato—abbastanza ampio da permettere anche ad un verme notturno di attraversarlo. Sullo stipite di sinistra del portale c'è una scultura del sole; a destra, una scultura della luna. Per aprire questo portale, si deve far toccare l'immagine del sole su un lato del *Talismano di Pax* con l'immagine della luna sul telaio della porta e poi far toccare l'immagine della luna del *Talismano* con l'immagine del sole della porta, e poi pronunciare la parola "luce" (vedi l'indizio 3 di Ramenhotep). Se la sequenza è fatta in ordine sbagliato, delle scintille si sprigionano dal *Talismano* quando viene in contatto con la porta.

Una volta aperto, il portale permette a coloro che lo attraversano di saltare il "grande vuoto astrale" ed entrare nel mondo della Spina.

Cambio del Tempo

Il tempo scorre ad un ritmo accelerato, una volta che i PG passano attraverso il portale di Avernus. L'unico segno che

questo sta avvenendo è una breve accelerazione della frequenza del polso dei PG nel momento in cui i loro corpi si adattano al nuovo ambiente. Ogni accelerazione è un fattore di 10 sul ciclo temporale precedente. Il tempo scorre dieci volte più veloce nella Spina rispetto al Primo Piano, nell'Abisso è dieci volte più veloce della Spina, e così via. Infine, sull'Isola della Notte è 10 volte più veloce rispetto alla Torre, ovvero 10.000 volte più veloce del Primo Piano! Una giornata sul Primo Piano equivale a 191 anni sull'Isola della Notte. Utilizzate il Calcolatore del Tempo del DM a pagina XX per determinare il trascorrere del tempo nei vari mondi.

6. Una Tela di Spine

Il portale di Avernus conduce alla Spina, un mondo al di là del Piano Astrale, uno dei cosiddetti piani esterni ai margini dell'influenza della Sfera della Morte (vedi la Mappa 8 del DM). Leggete ciò che segue quando il gruppo passa attraverso il portale:

Il portale luccica nel momento in cui lo attraversate e riapparite in una foresta intricata di spine gigantesche. Il terreno è legnoso e curva bruscamente. Al di là del portale, lontano e indistinto, vedete che anche la terra parte di una spina gigantesca. Quello che avete scambiato per alberi sono i ramoscelli più piccoli di una spina più grande.

Il portale del sole d'oro è simile al portale di Avernus, ma le immagini del sole dominano le sue sculture. Un esame più attento mostra che ciò che il gruppo aveva pensato essere foschia siano in realtà fluttuanti fili di seta di ragno. Attraverso la foresta di spine, il gruppo può vedere le rovine di un villaggio.

7. Volti Familiari

Una scia di profanazione e distruzione conduce attraverso un villaggio su una piattaforma parzialmente riparata fatta di spine di legno e di ragnatela. Quando i PG si avvicinano al villaggio, vengono sfidati.

Venite improvvisamente circondati da una miriade di piccoli e pelosi guerrieri simili a scimmie che cavalcano dei grandi ragni che compaiono gradualmente intorno a voi. Ci vuole un attimo perché vi rendiate conto che si tratta di phanaton e di ragni planari, che agiscono in qualità di alleati—e non di antagonisti.

Se Spaccaguscì è sopravvissuto e accompagna ancora il gruppo a questo punto, o se i PG conservano ancora il *talismano di amicizia dei phanaton*, o nel caso mostrino il *Talismano della Pace*, questi phanaton e questi ragni considerano il gruppo non ostile. Sono ancora sospettosi e confusi, perché diversi membri del gruppo assomigliano ad alcune delle creature aliene (le ombre della notte e i *mujina* in veste di PG) che hanno distrutto il loro villaggio 20 settimane fa dopo essere venuti attraverso questa stessa porta.

Se trattati come amici, i ragni rivelano la loro preoccupazione per la continua presenza di pensieri malevoli proiettati nelle loro menti. Questo ha avuto inizio più di un anno fa (quando i PG hanno distrutto il Ragno della Notte, costringendola a balzare in questo piano).

PARTE III: Viaggio nella Notte



Se il gruppo menziona il Ragno della Notte, i phanaton e i ragni planari tremano di paura, poi supplicano il gruppo di distruggerla, offrendo ad ogni PG membro del gruppo una scelta di un oggetto magico standard come ricompensa.

Se il gruppo accetta, dieci ragni planari da 7 DV e 20 guerrieri phanaton (tutti da 2 DV) accompagnano il gruppo nella fortezza del Ragno della Notte.

8. Vecchi Nemici

Il percorso della profanazione conduce ad una possente fortezza di spine. Delle figure dinoccolate sono accovacciate sui merli della fortezza, ma tre su una torre sono chiaramente riconoscibili: Ramenhotep X del Tempio dell'Alba, la regina ragno Aketheti nella sua sembianza umana, e qualcuno che appare esattamente come uno dei vostri compagni!

Il PG impostore è un mujina che ha assunto le sembianze di uno dei membri maschi del gruppo (selezionate il PG a caso). Se i PG si avvicinano apertamente alla fortezza, Ramenhotep e la sua amante appaiono divertiti nel vedere il gruppo.

In toni sarcastici, rammentano ridendo di avervi salutato solo pochi mesi fa. Ramenhotep vi lancia una battuta, dicendo: "Un amico comune ha lasciato questo per voi. Cosa ne pensate?"

Le corone imperiali di Thyatis e Alpathia sono intrecciate tra loro come degli anelli in un gioco di prestigio.

"A proposito," dice, "se desiderate entrare, dateci la colomba e saremo lieti di lasciarvi andare a caccia dei vostri piccoli principi."

Le mura della fortezza sono una palizzata circolare di spine affilate larga 21 metri di diametro e alta 9 metri. Una singola torre di 18 metri di altezza sovrasta il portale.

La fortezza è difesa dal Ragno della Notte, Ramenhotep e Aketheti, 10 phanaton vampiri (due sono servi non morti di Ramenhotep), 80 zombie phanaton (tutti servi non morti dei vampiri phanaton) e 3 mujina con le sembianze dei PG. Le squadre di zombie attaccano e i mujina provano a confondere gli alleati e i seguaci dei PG durante la battaglia.

Poiché la Sfera della Morte è più forte qui, i non morti vengono raramente scacciati in automatico, a meno che l'effetto indicato non fosse normalmente un risultato D. Gli effetti automatici sono ridotti al successivo effetto inferiore (D# diventa D+, D+ diventa D, e D diventa T).

A meno che il suo vero nome non venga proferito ogni round, il Ragno della Notte è immune a tutte le magie mortali e agli attacchi. Tuttavia, se ucciso

qui, sarà definitivamente morto. Se ferito più del 75%, si smaterializza per evitare la distruzione permanente, viaggiando fino all'Isola della Notte (su un altro piano), lasciando Aketheti e Ramenhotep dietro di sé.

Se il gruppo pensa di utilizzare la *pietra del sole* contro Ramenhotep o gli altri vampiri, ognuno di loro deve superare un tiro salvezza contro Ragno della Morte ogni round o essere disintegrato.

Phanaton zombi (80): CA 8; DV 2; pf 14 ognuno; N° ATT. 1 artiglio; F 1d8; MV 27 (9) m; DS immune a sonno, charme, veleno e incantesimi che bloccano e influenzano la mente; TS G1; ML 12; AM C; THAC0 18; PX 20 ognuno.

Phanaton vampiro* (10): CA 2; DV 7*; pf 33 ognuno; N° ATT. 1 tocco o speciale; F 1d10 +speciale; MV 36 (12) m, Vo 54 (18) m; AS risucchio di energia (2 livelli), rigenerazione 3 pf/t, forma gassosa o pipistrello gigante, *charmare* con lo sguardo, DS immune a sonno, charme, veleno e incantesimi che bloccano e influenzano la mente; PS accecato da luce persistente, non sopporta l'aglio, non può attraversare acqua; TS G7; ML 11; AM C; THAC0 13; PX 1.250 ognuno.

Mujina (3): CA 4; DV 8*; pf 52 ognuno; N° ATT. 2 armi +speciale; F 1d6/1d6; MV 36 (12) m; AS mostra il volto facendo fuggire per il terrore (concesso TS contro Bacchette se vittima ha più di 5 DV o livelli); TS G8; ML 9; AM C; THAC0 11; PX 1.750 ognuno.

PNG Pregenerati

Ramenhotep X, Vampiro/Mistico (Gran Maestro): CA - 5; DV 15; pf 77; THAC0 8 (di base); AM C.

Equipaggiamento: Un amuleto marchiato con la tela del ragno (una versione tascabile del gioco della tela del ragno)

Abilità: Ha la maggior parte delle abilità speciali di un ladro di 15° livello; viene sorpreso solo con un risultato di 1 su 1d6; può guarire se stesso di 15 pf, una volta al giorno; può parlare con qualsiasi animale, o con qualsiasi creatura vivente che abbia un linguaggio; subisce metà danno da magie e armi da soffio, o ¼ dei danni se supera il tiro salvezza; è immune agli incantesimi di *ESP*, *blocco*, *sonno*, *lentezza*, *charme*, *ricerca*, e basati sul gas; può "scompare" del tutto ed essere introvabile per 15 round; a volontà può assumere la forma di un lupo nero, di un pipistrello gigante, di un ragno granchio gigante, o di una nuvola gassosa; può *charmare* con lo sguardo; risucchia 2 livelli di esperienza quando colpisce; rigenera 3 pf per round; scacciato come un lich, ma un tiro salvezza contro Raggio della Morte evita il risultato del tentativo di scacciarlo.

Note: Ramenhotep X ha imparato la via del misticismo da Alphaks e Aketheti e l'ha portata a Thothia. Egli è avanzato fino alla posizione di Gran Maestro e ora serve Alphaks. Ha un macabro senso dell'umorismo e si diverte a fare giochi d'astuzia e di logica.

9. Il Portale della Luna

Questa gigantesca porta d'argento è simile agli altri due portali, ma è decorato con simboli lunari. Si apre come il cancello di Avernus. Il Portale della Luna conduce alla sporgenza battuta dal vento su cui si affaccia il Portale delle Stelle nel mondo dell'Abisso (vedi Mappa 8 del DM).

B. La Torre della Notte

Preparazione dell'Incontro

Gli eventi di questo capitolo si svolgono su piani dove i "progetti" degli Eterni Immortali dalla Sfera della Morte sono in piena attività. Questi luoghi non sono all'interno della Sfera della Morte, ma l'influenza dell'Entropia è forte qui—abbastanza forte da influenzare fisicamente gli esseri viventi tanto sciocchi da immischiarsi.

Il gruppo arriva nell'Abisso, un mondo di ripidi dirupi. Devono entrare nella Torre della Notte, che si erge sulla parete rocciosa. All'interno della torre il rompicapo del Labirinto della Notte li attende. Il portale custodito nel Labirinto si apre sull'Isola della Notte, una replica in miniatura dell'Isola dell'Alba (una sorta di scherzo immortale). Questo piccolo piano è un progetto personale minore di Notte, l'Immortale sovrano della Sfera dell'Entropia. Alphaks e i suoi seguaci stanno usando il piano senza che Notte ne sia a conoscenza.

Sull'Isola della Notte, il gruppo deve recuperare i pezzi del corpo di Thincol e Eriadna conservati nella loro tomba e tornare ad Helskir con loro.

Gli incontri numerati avvengono nell'ordine indicato.

Effetti della Morte

Man mano che il gruppo si addentra nei mondi dove il potere della Sfera della Morte è più forte, i loro corpi cambiano lentamente, adattandosi agli effetti della Morte. Il processo di trasformazione sostituisce la "vita" nei loro corpi con la "non-vita", un dado vita alla volta. Nel tempo impiegato per raggiungere l'Isola della Notte, la maggior parte dei PG saranno diventati degli esseri simili a zombie dotati di volontà libera: non più vivi e soggetti al controllo particolare di servo/signore tipico dei non morti.

Ci vuole tempo perché questo cambiamento si verifichi. I mondi della Spina e dell'Abisso, l'interno della Torre della Notte, e l'Isola della Notte producono tutti una trasformazione a velocità diverse. La tabella seguente mostra la velocità di trasformazione per ogni luogo.

Luogo	Velocità di conversione
Spina	1 DV ogni giorno*
Abisso	1 DV ogni 12 ore*
Torre	1 DV ogni 6 ore*
Isola	1 DV ogni 3 ore*

*Quando i personaggi lasciano questo luogo, 1 DV viene convertito automaticamente, indipendentemente dal fatto che sia trascorso il tempo necessario.

I personaggi oltre il 9° livello sono in grado di resistere più a lungo agli effetti. Per ogni cinque livelli sopra il 9° (sempre arrotondando per eccesso), il personaggio è considerato avere un Dado Vita aggiuntivo. Così un personaggio del 30° livello avrebbe 5 DV aggiuntivi oltre ai primi 9. Gli effetti fisici della conversione non diventano evidenti fino a quando non si converte il 9° DV o quelli più bassi. Da quel momento, il personaggio inizierà a guardare, sentire e odorare come un non morto.

Un personaggio che diviene consapevole della trasformazione può tentare di resistere facendo una prova di Costituzione. Superare il tiro impedirà al cambiamento di verificarsi.

Una volta iniziata la trasformazione, il personaggio diviene vulnerabile al controllo degli altri non morti (vedi **Servi e Signori Non Morti** nel *Libro del DM* del *Set Master* di D&D®). I dadi vita non trasformati che restano al personaggio rappresentano il tipo di pedina del personaggio per capire la sua resistenza al controllo, secondo lo schema seguente:

DV	Effettiva tipologia di servo
1-2	zombie
3	ghoul
4	spettro
5	presenza
6	mummia
7	necrospettro
8-9	vampiro da 7-8 DV
10-11	vampiro da 9 DV
12	fantasma
13	anima persa
14	spirito

PARTE III: Viaggio nella Notte

Nel mondo dell'Abisso, gli incantesimi di *guarigione* ripristinano solo 1 pf per DV. Oltre il Labirinto della Notte, gli incantesimi di *cura* non possono ripristinare i danni e quelli di *resurrezione* falliscono automaticamente. Inoltre, tutti i tentativi di scacciare i non morti sull'Isola della Notte falliranno automaticamente.

Il portatore del *Talismano della Pace* è immune agli Effetti della Morte e può utilizzare il talismano per *curare* le ferite degli altri secondo il potere normale. Non annullerà comunque gli Effetti della Morte.

Una volta che il *Talismano* entra nel mondo dell'Abisso e oltre, si ricarica ad un quarto della sua normale velocità, ma nel farlo risucchia quattro volte la vitalità (quattro anni per ogni 10 PP).

Se il portatore del *Talismano* dovesse perdere il contatto con il manufatto mentre è sull'Isola della Notte, quel personaggio deve fare un tiro salvezza contro Raggio della Morte con una penalità di -8 o morire immediatamente. Se il personaggio sopravvive al tiro salvezza, gli Effetti della Morte decorreranno su di lui a 10 volte la loro velocità normale.

Descrizione degli Incontri

1. Le Scogliere dell'Abisso

Il Portale della Luna luccica mentre i PG lo attraversano e si ritrovano su una sporgenza gelida nel mondo dell'Abisso (utilizzate la Mappa 8 del DM).

Vi trovate su uno stretto camminamento sospeso su di un abisso scuro, gelido e ventoso. Qualsiasi vestito o oggetto libero, come i cappelli e persino gli scudi, viene strappato via dal vento se non li stringete saldamente. A chilometri di distanza, un gigantesca torre nera (essa stessa di almeno un chilometro e mezzo di altezza) si protende verso l'esterno ad angolo retto rispetto alla parete rocciosa verticale. Alla sua base c'è un fortino, che—anche se di proporzioni gigantesche—viene anch'esso sminuito dalla torre imponente. Una luce viola pallido filtra dalla porta d'accesso. Oltre la torre, gli unici elementi visibili sono burroni ripidissimi che si estendono in tutte le direzioni fino a dove arriva il vostro sguardo. Tuttavia, sembra che ci sia una congiunzione nelle pareti del canyon sopra la vostra testa, come se l'abisso si intersecasse con un altro ad un'angolatura impossibile.

La sporgenza su cui siete termina in corrispondenza dei vostri piedi. I forti venti rendono la salita che dovete fare da dove vi trovate incredibilmente pericolosa.

Ogni personaggio deve fare una prova di caratteristica sulla media di Forza e Destrezza per trattenere eventuali scudi, mantelli, elmi, o cose simili e restare in equilibrio precario opponendosi al vento tremendo che soffia qui. Solo un oggetto per persona può essere salvato a meno che il giocatore non escogiti delle procedure ragionevoli per fare in modo che i suoi oggetti non volino via.

Per raggiungere la Torre della Notte, i personaggi devono arrampicarsi, a meno che non possiedano magie o oggetti magici che permettano loro di coprire una distanza di 60 metri senza volare. Se i personaggi si arrampicano, utilizzate le regole di arrampicata della **PARTE II: A. La Foresta Misteriosa**,

incontro 1, **L'Arrampicata sul Dirupo Scosceso**. Non ci sono sentieri sulla parete rocciosa.

Ogni personaggio che vola senza essere legato ad una catena viene portato via nell'oscurità, perso per sempre. Con una catena, perde solo 2d6 punti ferita quando si infrange contro le pareti del burrone.

2. La Torre Oscura

La torre è alta 2.850 metri e larga 2.400 metri alla base, un cilindro nero che si restringe ad una larghezza di 1.500 metri sulla cima. All'interno si trova un pozzo aperto largo 1.200 metri (vedete la Mappa 10 del DM).

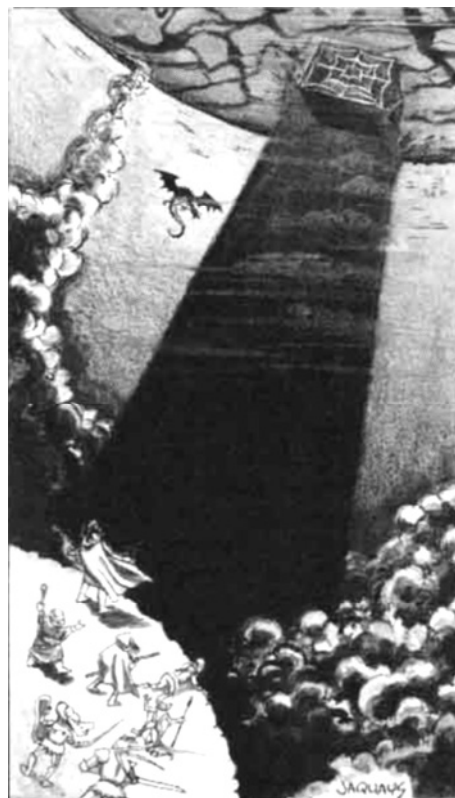
Quando il gruppo raggiunge la stanza d'ingresso della torre si possono iniziare a notare gli Effetti della Morte come descritti sopra: la loro pelle diviene pallida e la loro carne fredda; le ferite non fanno più male o non sanguinano.

2a. La Sala d'ingresso: La grande porta per entrare nella torre è di 30x30 metri. Anche se sembra che i personaggi debbano camminare sulla parete sinistra dell'ingresso, la gravità li attira verso il pavimento. Dopo aver attraversato un corridoio lungo 105 metri, il gruppo raggiunge la sala d'ingresso.

Un enorme gioco della Tela del Ragno occupa il pavimento di questa grande camera cubica. Tuttavia, ci sono solo le pedine da gioco nere, a forma di creature della notte. Oltre loro, una grande ed ampia scala si inerpica nel buio.

Le pedine nere sono statue a dimensione reale di erranti notturni, ali notturne e vermi notturni. Non ci sono pedine bianche. Le pedine restano così come sono state trovate, anche se vengono ispezionate o toccate.

2b. Vista panoramica: La scala ripida, larga 60 metri, sale dalla zona 2a per 600 metri fino ad una vasta balconata ricavata sulla parete del pozzo centrale.



Vi trovate su una vasta sporgenza che si affaccia su un pozzo incredibilmente largo. Molto al di sotto di voi vedete un lago ribollente di melma nera e viscosa. Una nebbiolina piacevolmente odorosa sale verso l'alto da esso. Una colonna di oscurità svetta verso l'alto dalla melma come fosse un raggio di sole invertito. Ondeggiante sulla cima della colonna di mezzanotte c'è un gigantesco cubo. Anche da qui, potete vedere che i suoi lati sono modellati come il gioco della Tela del Ragno. Una creatura dalla forma draconica fuoriesce dalla cima del cubo, impennandosi tra i vapori svolazzanti e scende volando verso di voi.

La "creatura draconica" è un piccolo drago nero, uno dei quattro che abitano nella Torre della Notte. Il drago non attaccherà il gruppo a meno che non siano loro ad attaccare per primi, perché sembrano dei non morti.

Il gruppo deve raggiungere il cubo fluttuante. Se i PG ci provano, possono convincere i draghi a portarli lì.

Drago nero piccolo (4): CA 2; DV 7**; pf 41 ognuno; N° ATT. 1/1 morso; F 1d4+1/1d6+1/2d10; MV 27 (9) m, Vo 72 (24) m; AS soffio del drago (acido, rettilineo, 18x1 m, 3v/g), incantesimi (4 del 1° livello); TS G7; ML 8; AM C; THAC0 13; PX 1.250 ognuno.

2c. Melma nera ribollente: Questa mucosa acida distrugge immediatamente tutto ciò che la tocca.

2d. Un raggio di oscurità: Questa luce nera non danneggerà la carne non vivente (ma, a questo punto, farà ancora 2d6 danni a qualsiasi PG che entri in essa).

2e. Il cubo maledetto: Questo cubo largo 150 metri contiene il Labirinto della Notte, una versione più difficile della sfida di Ramenhotep del Labirinto dei Miracoli. L'ingresso è sulla faccia superiore del cubo.

3. Il Labirinto della Notte

Scendere giù nel cubo significa in realtà arrampicarsi su attraverso il suo pavimento. Quando tutto il gruppo si è calato nell'apertura in cima al cubo ondeggiante, l'apertura magicamente si chiude, sostituita da una porta di pietra con un disegno sopra di essa uguale a quella dei lati del cubo. Il disegno collega 10 talismani a forma di stella e sette avvallamenti simili.

Rileggete ai giocatori la sfida 3 della **PARTE I: E.La Tela del Ragno**. Il Labirinto della Notte è una versione più difficile di questa sfida.

Sette talismani dei sensi sono necessari per risolvere questo enigma. I talismani richiesti sono: 1F (nero, suono di gemiti umani), 2N (bianco; consistenza di seta pregiata), 3B (grigio; consistenza di morbida pelliccia), 4E (grigio; sapore di vomito), 5D (bianco, odore di cannella), 6O (nero, consistenza setolosa), 1P (nero; suono del rumore di pentole).

Il gruppo potrebbe aver già ottenuto il settimo talismano dal coccodrillo gigante nel viaggio lungo il fiume Aurora.

A complicare ulteriormente questa sfida c'è una coppia di ritornati che ruba i sensi dei PG. I ritornati appaiono come esseri umani con mani scheletriche, un volto a forma di teschio, e fluenti capelli bianchi.

Ogni volta che il gruppo entra in una posizione segnata con una lettera, tirate 1d20. Con un tiro di 5 o meno, i ritornati colpiscono, attaccando di sorpresa. Non combattono mai, ma rubano solo i sensi e scappano. Una volta fuori dal campo visivo, spariscono fino al prossimo attacco. Ce ne sono sempre due, anche se uno o più di loro vengono distrutti.

Quando si verificano gli incontri con un crepuscolare, appare il numero intero dei crepuscolari del tipo specificato per quella faccia del cubo.

Quando l'enigma è risolto, la porta sul pavimento scompare per rivelare un altopiano spoglio battuto dal vento: La Guardia della Notte, sull'Isola della Notte.

Ritornato (2): CA -4; DV 10*; pf 50 ognuno; N° ATT. 1 tocco; F speciale; MV 54 (18) m; AS il tocco ruba uno dei 6 sensi; TS G10; ML 11; AM C; THAC0 10; PX 1.750 ognuno.

4. L'Isola della Notte

L'Isola della Notte è un duplicato su una scala 1:24 (circa) dell'Isola dell'Alba, con un paio di piccole differenze. Tutte le dimensioni verticali sono le stesse (molto simili a una mappa distorta), ma la vegetazione appare uniformemente morta e alcune caratteristiche geologiche, come l'Altopiano della Guardia della Notte alto 3 km, sono state modificate in base al capriccio di Notte.

Quando il gruppo entra nell'Isola, potrebbero già essere diventati completamente non morti, i loro corpi marciti e vermi che strisciano senza fine attraverso le carni in decomposizione. Questa condizione permetterà loro di sopravvivere sull'Isola.

Per scoprire la posizione di Thincol ed Eriadna, i PG devono scendere il tortuoso sentiero dalla Guardia della Notte e interrogare gli zombi. Da queste conversazioni, impareranno quanto segue:

- Per gli abitanti dell'Isola, sono passati 400 anni da quando i loro antenati sono stati rapiti. Venti generazioni si sono avvicendate.
- Ci sono circa 100.000 zombi sulla Notte, e tutti discendono da Thincol, Eriadna ed i loro cortigiani.
- Gli zombi si considerano esseri viventi, si riproducono e infine si consumano e "muoiono".
- Le creature della Notte li costringono a costruire edifici titanici senza alcuno scopo preciso.
- I resti di Thincol ed Eriadna sono sepolti in una cripta all'estremità nord dell'isola (corrispondente a Helskir).

Incontri casuali

Verificate la possibilità di incontri casuali una volta ogni 12 ore tirando 1d20 e verificando sulla lista seguente.

1-10 Nessun incontro.

11-14 Una banda al lavoro. 1d20 zombi guidata da dieci thoul sta costruendo un muro. Gli zombi riconoscono i PG come i "predestinati", giunti per riportare le loro divinità (Thincol ed Eriadna) al "mondo originale", il paradiso della patetica mitologia zombi. Se il gruppo ha perso dei membri nell'Abisso o nella Torre della Notte, dopo un attimo si rendono conto che questi amici stanno lavorando come niente fosse con gli altri zombi. I thoul cercano di obbligare i PG ad unirsi

PARTE III: Viaggio nella Notte

alla banda di lavoratori. Se i PG resistono, viene ordinato agli zombi di attaccare.

15-18 Baak. Un'ombra rettangolare si sposta sul gruppo passando sulla loro testa come fosse un grande monolite nero (oltre 30 metri di larghezza e 90 metri di lunghezza). Questo è un Baak, uno spirito guardiano della Sfera della Materia qui presente per seguire i propri affari (anche se i PG non possono vederli, lo cavalcano circa un migliaio di zombi, in marcia sulla via per una vita "migliore").

19-20. Il Ragno della Notte scambia il gruppo per semplici zombi. L'immortale prova a comandarli (come signore dei non morti da 20 DV) per rispettarli in uno dei campi di lavoro. Se ci riesce, oppure se i PG fanno finta di eseguire i suoi comandi, il Ragno si allontana per continuare i suoi incarichi. Se la ignorano o la attaccano, l'immortale li riconosce e si *teletrasporta* per chiedere aiuto, tornando in 3d6 round con un'ombra notturna di ogni tipo.

Alato notturno*: CA -8; DV 17****; pf 83; N° ATT. 1; F 1d6+6 + speciale; MV 9 (3) m, Vo 72 (24) m; AS *metamorfosi* in pipistrello al tocco (TS contro Incantesimi) e diventa servo come se fosse *charmato*, se colpisce oggetto (TxC +4) elimina un "+", tocco velenoso (TS penalità -2), deperisce cibi e bevande (36 m), *individuazione del magico*, vede l'invisibile (18 m), *charme*, *invisibilità*, *velocità*, *confusione*, *nube mortale* (mago 21° livello), *tenebre magiche*, *blocca persona*, *infliggi malattie*, *dissolvi magie*, *dito della morte* (chierico 21° livello), evocazione di non morti inferiori; DS TS contro scacciare non morti, colpito solo da armi magiche +3 o più, immune a incantesimi fino 5° livello, illusioni, bacchette, veleno, *charme*, *blocco*, freddo, ½ danno da soffio (¼ se supera TS); PS -4 TxC alla luce del giorno; TS G17; ML 12; AM C; THAC0 7; PX 7.750.

Errante notturno*: CA -6; DV 21****; pf 104; N° ATT. 2; F 3d10/3d10 +veleno; MV 45 (15) m, Vo 18 (6) m; AS distrugge scudo o corazza (50%), sguardo maledetto (18 m, -4 TxC e TS, 1 v/r), tocco velenoso (TS penalità -2), deperisce cibi e bevande (36 m), *individuazione del magico*, vede l'invisibile (18 m), *charme*, *invisibilità*, *velocità*, *confusione*, *nube mortale* (mago 21° livello), *tenebre magiche*, *blocca persona*, *infliggi malattie*, *dissolvi magie*, *dito della morte* (chierico 21° livello), evocazione di non morti inferiori; DS TS contro scacciare non morti, colpito solo da armi magiche +3 o più, immune a incantesimi fino 5° livello, illusioni, bacchette, veleno, *charme*, *blocco*, freddo, ½ danno da soffio (¼ se supera TS); PS -4 TxC alla luce del giorno; TS G21; ML 12; AM C; THAC0 4; PX 12.500.

Verme notturno*: CA -4; DV 30****; pf 170; N° ATT. 2; F 2d10/2d4 +speciale; MV 36 (12) m, Vo 72 (24) m; AS ingoia con 19-20 (risucchio energia ogni round se non protetto da *protezione dal male*), la coda uccide con 1 su 8, rimpicciolire a 30 cm entro 18 m (1v/r, TS contro Incantesimi), tocco velenoso (TS penalità -2), deperisce cibi e bevande (36 m), *individuazione del magico*, vede l'invisibile (18 m), *charme*, *invisibilità*, *velocità*, *confusione*, *nube mortale* (mago 21° livello), *tenebre magiche*, *blocca*

persona, *infliggi malattie*, *dissolvi magie*, *dito della morte* (chierico 21° livello), evocazione di non morti inferiori; DS TS contro scacciare non morti, colpito solo da armi magiche +3 o più, immune a incantesimi fino 5° livello, illusioni, bacchette, veleno, *charme*, *blocco*, freddo, ½ danno da soffio (¼ se supera TS); PS -4 TxC alla luce del giorno; TS G30; ML 12; AM C; THAC0 2; PX 26.000.

4a. Portale verso casa: Come il gruppo esce da questo portale familiare (simile agli altri portali), la struttura sibila e produce scintille, mentre del fumo esce da un'apertura nel telaio della porta. Sopra l'apertura ci sono delle parole in una strana lingua. Se vengono lette (*lettura dei linguaggi*), recitano: "Poni un oggetto di grande potere all'interno per attivarlo."

All'interno dell'apertura ci sono i resti carbonizzati di una ciotola intagliata con due gemme con il nome e le parole di comando della *Coppa del Silenus*, l'artefatto distrutto i cui Punti di Potere hanno fatto funzionare i portali tra i mondi (il portale di Avernus, il portale del sole, il portale della luna, il portale delle stelle, il portale verso casa). Per riattivare il portale, nell'apertura deve essere inserito un artefatto (nel caso in cui un Immortale mettesse la mano qui dentro, il portale funzionerebbe, assorbendo un Punto di Potere permanente).

L'apertura si illumina in presenza di un artefatto (il *Talismano*) o di un Immortale. Se il Talismano, o qualsiasi altro artefatto, o una parte di un Immortale vivente viene inserito nell'apertura, il portale funzionerà ancora, prosciugando permanentemente 1 PP ogni volta che un essere lo attraversa.

4b. Thyphatia, Thincol ed Eriadna: In queste città cripta degli zombi, tirate per gli incontri casuali ogni ora, aggiungendo 5 al tiro.

5. Le Cripte Imperiali

Le Cripte Imperiali (Mappa 12 del DM), situate nella stessa posizione della città di Helskir del mondo reale, contengono una coppia di sarcofagi e di statue sorprendentemente realistiche di Thincol e Eriadna, che si stringono saldamente le mani a vicenda. Sulle statue c'è la seguente scritta "Thincol ed Eriadna, governanti di Thyphatia". Dopo 400 anni, Thincol ed Eriadna non sono altro che cenere e polvere.

Eppure, non molto tempo dopo il loro arrivo sull'Isola della Notte, Thincol ed Eriadna si prepararono per il salvataggio che sapevano sarebbe potuto arrivare un giorno. Ognuno di loro ha sacrificato mezzo chilo di carne perché fosse accuratamente speziata ed essiccata. Questi pezzi sono stati sigillati in scatole iscritte con le parole "RICREAMI NUOVAMENTE" e alla fine sono stati sepolti con i resti dei governanti. Questa carne può essere utilizzata per *clonare* i governanti e riportarli in vita.

Anche se i due sovrani alla fine si sono amati l'un l'altra come marito e moglie, i campioni di carne sono stati prelevati subito dopo il loro arrivo, quando si limitavano a trovarsi interessanti a vicenda. È con questa mentalità che dovrebbero rinascere.

6. Fuori dalla Notte

Per tornare a casa, il gruppo deve sacrificare un artefatto. Se il portale verso casa viene riattivato, il portale si apre su Avernus.

Preparazione dell'Incontro

Il gruppo arriva ad Helskir meno di due giorni dopo che l'aveva lasciata. Sono ancora non-morti. Si può porre rimedio a ciò solo con due incantesimi di *resurrezione* (uno per eliminare la condizione di non-morte e il secondo per riportare in vita il corpo). Prima che il Congresso di Helskir possa avere luogo, Thincol ed Eriadna devono essere *clonati* per poi essere resuscitati. In circostanze normali, ciò avrebbe richiesto 36 settimane. Tuttavia, Knolimer Knolin (il personaggio pregenerato del modulo) possiede un *armadio copiatore* che produce un clone "istantaneo". Se non viene utilizzato come PG, Knolimer sarà presente come un PNG proveniente da Westrouрке. Quando i loro governanti rivivono, i due imperi indicano una tregua.

Negoziare la Pace

Il Congresso rappresenta per i giocatori un modo per giocare di ruolo il vertice di Helskir e creare l'accordo di pace. Piuttosto che giocare con i loro personaggi, ogni giocatore prende la posizione del negoziatore di una fazione. Ogni fazione ha cose che *deve* ottenere per garantire la pace, cose che *vuole* e cose che semplicemente *non vuole*. Affinché l'accordo di pace sia durevole, ogni gruppo che partecipa al vertice deve sentire di esserne uscito come vincitore. In caso contrario, la pace è di breve durata.

I giocatori scelgono casualmente una delle sei fazioni. Privatamente date ad ogni giocatore un elenco delle loro richieste e le risposte alle richieste. Ogni elemento nelle liste delle fazioni ha un intervallo di valori positivo o negativo. Questa classificazione viene usata al termine del congresso per determinare il successo del vertice ed assegnare i punti esperienza. Quando vengono forniti due numeri, il secondo numero rappresenta il valore se si verifica la condizione opposta. Più alto è un numero positivo, tanto maggiore è la sua importanza per la fazione e la pace globale. Più basso è un numero negativo, più renderà infelice quella fazione se si verifica la condizione indicata. Esempio: Thyatis vuole porre fine all'espansione verso ovest dell'Alphatia. Se Alphatia dovesse accettare di fermare l'espansione verso ovest, ma mantenesse il controllo del Norwold, i due articoli si bilancerebbero tra di loro agli occhi di Thyatis.

Il congresso si concentra sulla risoluzione di un problema chiave e di una serie di questioni minori. Questi sono i temi:

Questione chiave: A chi appartiene il Norwold?

Questione principale: Espansionismo—chi può espandersi e in quali direzioni? Alphatia e Thyatis attualmente controllano gran parte della regione.

Questione principale: Chi può commerciare con chi? Alphatia e Thyatis proibiscono qualsiasi commercio tra gli imperi senza un esplicito permesso. Le colonie spesso non possono commerciare con i paesi vicini.

Questione minore: Chi controlla l'Isola dell'Alba e le sue ricche risorse nell'altopiano meridionale?

Questione minore: Le regioni danneggiate chiedono un risarcimento per i danni. Le guerre hanno distrutto le proprietà nelle terre neutrali e non coinvolte.

Fazioni

THYATIS (Imperatore Thincol il Coraggioso)

Alphatia pone termine all'espansione verso ovest (+20/-10)

Nessuna restrizione all'espansione (+10)

Norwold va sotto il controllo di Alphatia (-20/+5)

Risarcire Helskir (-5)

Risarcire Alphatia (-20)

Norwold sotto il controllo di Thyatis (+10/-5)

Nessun trattato commerciale (+5/-5)

Diritti sulle risorse dell'Isola dell'Alba (+5/-5)

Conserva tutte le province attuali (+20/-5)

Mantiene la maggior parte delle attuali province (+15)

Rimborsi per le province danneggiate (+10/-20)

ALPHATIA (Eriadna la Saggia)

Thyatis pone termine all'espansione verso est (+20/-10)

Nessuna restrizione all'espansione (-10)

Norwold sotto il controllo di Thyatis (-20/+5)

Risarcire Helskir (-2)

Risarcire Thyatis (-10)

Norwold sotto il controllo di Alphatia (+10/-5)

Diritti sulle risorse dell'Isola dell'Alba (+10/-5)

Conserva tutte le province attuali (+20/-5)

Mantiene la maggior parte delle attuali province (+15)

Rimborsi per le province danneggiate (+15/-20)

WESTROURKE (Arciduca Donegal Firestorm)

Autogoverno dell'Isola dell'Alba (+15/-5)

Indipendenza dell'Isola dell'Alba (+10/-2)

Riunire Westrouрке e Dunadale (+10/-5)

Controllo del Norwold (+10/-2)

Controllo dell'Isola dell'Alba (+10)

Se viene usata come merce di scambio tra gli imperi (-20)

NORWOLD (sotto il controllo dei PG)

Norwold libero (+20/-5)

Norwold sotto il controllo di Thyatis (-10)

Norwold sotto il controllo di Alphatia (-5)

Norwold sotto Donegal (-10)

Commercio libero (+5/-5)

I PG conservano i domini (+5/-5)

Equo risarcimento per i domini danneggiati (+10/-5)

THOTHIA (Principe Krathor)

Autogoverno dell'Isola dell'Alba (+15/-5)

Indipendenza dell'Isola dell'Alba (+10/-2)

Risarcimento per biblioteca danneggiata (+5/-7)

Punizione per i profanatori della biblioteca (+5/-3)

Rimozione della legge marziale (+10/-5)

Commercio libero (+5/-5)

Aiuto finanziario per sfruttare le risorse dell'altopiano meridionale (+15)

Se viene usata come merce di scambio tra gli imperi (-20)

Epilogo: Il Congresso di Helskir

HELSKIR (Lord Zaar)

- Le truppe straniere lasciano Helskir (15/-20)
- Autogoverno dell'Isola dell'Alba (15/-5)
- Indipendenza dell'Isola dell'Alba (10/-2)
- Commercio libero (5/-5)
- Risarcimento per i danni di guerra (10/-10)
- Sostegno finanziario contro i pirati (5)
- Se viene usata come merce di scambio tra gli imperi (-20)

Calcolare il Successo

Sommate il punteggio di ogni singola fazione. Poi sommate tutti i punteggi delle fazioni insieme. Se la somma totale finale è negativa, la tregua ha fine ed i giocatori possono decidere di proseguire i negoziati. Se uno dei due imperi ha un punteggio negativo, le schermaglie si riaccendono in 1d6 mesi. Se qualsiasi altra fazione ha un punteggio negativo, le schermaglie riprendono in 2d12 mesi. Se nessuna fazione ha un punteggio negativo, allora la pace in questa zona dura 1d6 anni.

I personaggi ricevono 20.000 PX ciascuno per la partecipazione ai negoziati se si raggiunge un accordo di pace su cui *tutte* le parti sono d'accordo. Ulteriori PX si basano sugli esiti del congresso. Se la questione chiave viene risolta, premiate tutte le parti con 5.000 PX. Se Thyatis e Alphonat sono in accordo, assegnate 2.000 PX. Aggiungete in premio altri 2.000 PX per ogni problema principale risolto e 1.000 PX per ogni questione minore. Infine, premiate ogni personaggio con 100 volte il totale dei punteggi di tutte le fazioni.

Finale

Se i PG riescono a salvare Thincol e Eriadna, e poi a negoziare un accordo di pace, la cosa peggiore che può succedere è che la guerra venga rimandata per un po'. Tuttavia, l'offerta di Tralkar Fenn per i domini dei PG può essere ancora valida (a scelta del DM).

Se il gruppo non riesce nella sua missione, la guerra continua e si intensifica fino a quando tutti i paesi civili sotto il controllo degli imperi o vicino a loro vengono coinvolti. Durando venti anni o più, la guerra in ultima analisi prosciuga le risorse delle nazioni coinvolte, uccide la maggior parte se non tutta la loro popolazione umana e semi-umana, fa cadere i loro governi nell'anarchia e fa sprofondare questa parte del mondo in un'oscura epoca di barbarie. Potreste voler creare avventure che coinvolgono i PG nella guerra o permettere loro di cercare di porvi fine prima che cali la Notte.

Aketheti

Classe dell'armatura:	-1
Dadi-Vita:	16*****
Punti Ferita:	90
Movimento:	54 m (18 m)
Attacchi:	1 morso o incantesimo
Ferite:	3d6 + veleno o incantesimo
N° di mostri:	Unico
Tiro-Salvezza:	M 16°
Morale:	10
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	12.850

Aketheti (pronunciato A-che-TI-ti) è l'attuale regina di Thothia e moglie del Faraone Ramenhotep XXIII. Ricopre la carica di regina di Thothia dal lontano regno di Ramenhotep X, oltre 13 generazioni fa, ma la popolazione di Thothia non è consapevole che Aketheti I ("salvata" da Ramenhotep X dai selvaggi dell'altopiano meridionale) e Aketheti XIII siano la stessa creatura.

Nel misticismo thothiano, è conosciuta come la figlia del Ragno della Notte (anche se è più probabile che lei sia un costruito magico dotato di libero arbitrio creato dal Ragno della Notte).

La forma normale di Aketheti è quella di un enorme ragno planare. Di notte, deve sempre assumere questa forma, ma durante il giorno può diventare anche una creatura per metà umana e per metà ragno. Come per i licanthropi, è immune alle armi non magiche o che non siano d'argento. Come un vampiro, può *charmare* con lo sguardo (sia in forma umana che di ragno) e assumere forma gassosa, rigenera 3 punti ferita al round e risucchia due livelli di energia ogni volta che colpisce un nemico.

Sia in forma umana che di ragno, può evocare incantesimi come una maga di 15° livello (5/4/4/4/3/2/1). Può essere scacciata (ma non distrutta) come un non morto "Speciale", ma può fare un tiro salvezza contro Raggio della Morte per evitare di essere scacciata. Non viene influenzata dai simboli sacri, dagli specchi o dall'aglio, e l'acqua santa la fa semplicemente infuriare.

Il suo veleno è così mortale che il Tiro Salvezza contro Veleno deve essere effettuato con penalità di -6 per evitare la morte. Anche coloro che superano il Tiro Salvezza subiscono 2d6 danni aggiuntivi. Inoltre, coloro che sopravvivono devono fare un secondo Tiro Salvezza contro Paralisi per evitare la paralisi per 1d6 turni.

I Figli di Aketheti

La prole di Aketheti è costituita dai mistici della biblioteca di Edairo, che possono assumere sia forma umana che di ragno chelato. I suoi figli possono essere colpiti solo da armi magiche e d'argento. Aketheti può evocare queste creature in suo aiuto nello stesso modo in cui un vampiro evoca topi, pipistrelli e lupi.

Aranea

Classe dell'armatura:	7
Dadi-Vita:	3 **
Movimento:	18 m (6 m)
Ragnatela:	36 m (12 m)
Attacchi:	1 morso o incantesimo
Ferite:	1-6 + veleno o incantesimo
N° di mostri:	1-3 (1-6)
Tiro-Salvezza:	Mago 3°
Morale:	7
Tipo di tesori:	D
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	65

Secoli fa, ragni planari esiliati nel Primo Piano per la loro malvagità fondarono la città di Aran sull'Isola dell'Alba. Qui crearono le uniche opere conosciute di quella civiltà aracnide perduta, sfruttando la razza schiavizzata dei phanaton che avevano obbligato a seguirli. Possenti ragnatele intrecciate con pilastri di pietra magica luminosi come perle crearono una città splendente che scintillava nell'alba nascente. I discendenti dei ragni planari si unirono infine coi locali ragni giganti inferiori e così venne alla luce la razza degenerata di ragni intelligenti conosciuta come aranea.

Gli aranea sono grandi come pony ed hanno una colorazione verde-marrone. Sono distinguibili dagli altri ragni giganti in virtù della presenza di una massa bulbosa di forma irregolare sulla schiena che ospita il loro cervello. Gli aranea possono tessere ragnatele e i loro morsi sono velenosi.

Gli arti anteriori di un aranea sono provvisti di dita prensili. L'aranea le usa per afferrare la preda e manipolare semplici oggetti. Inoltre, un aranea può evocare incantesimi come un mago di 3° livello (due incantesimi di 1° livello e un incantesimo di 2° livello) ed essi trascorrono gran parte del tempo a condurre ricerche magiche (il che consente loro di poter usare diversi incantesimi che sono unici degli aranea).

Sull'Isola dell'Alba, gli aranea vivono nelle foreste o nelle giungle fitte che circondano le rovine di Aran, tessendo le loro case di ragnatela tra i rami più alti degli alberi. La parte superiore di ogni capanna è ricoperta con corteccia, foglie e tralci tenuti insieme dalla ragnatela. Nelle parti coperte delle loro tane, gli aranea conservano i loro strumenti rudimentali, gli oggetti per la ricerca magica, e mobili grezzi fatti di ragnatela intessuta con tralci, corteccia e legno.

Diversi potenti ragni planari, compreso un Immortale esiliato, fungono da governanti e divinità per gli aranea degenerati. I più importanti clan di aranea hanno schiavizzato i phanaton del posto per eseguire i lavori manuali al posto loro.

(Gli aranea sono comparsi per la prima volta nel modulo di avventura Expert X1, *L'Isola del Terrore*, di David Cook e Tom Moldvay, sono comunque anche descritti nell'AC9: *Catalogo delle Creature* TSR 9173).



Crepuscolare

	Normale	Bruto	Gigante
Classe dell'armatura:			7
Dadi-Vita:	2**	4**	8**
Movimento:		27 m (9 m)	
Attacchi:		1 arma + Speciale	
Ferite:	2d4	d8 + 2	2d8
N° di mostri:	0 (1-6)		
Tiro-Salvezza:	G2°	G4°	G8°
Morale:		9	
Tipo di tesori:		Nessuno	
Allineamento:		Caotico	
Valore in PX:	30	175	1.750

I crepuscolari sono dei costrutti simili a goblin creati dall'Immortale Gerarca dell'Entropia, conosciuto come Notte, per fare la guardia al labirinto di ingresso dalla Torre della Notte attraverso il mondo dell'Abisso nell'Isola della Notte. I crepuscolari sono di tre forme diverse: crepuscolare da 2 DV, crepuscolare bruto da 4 DV e crepuscolare gigante da 8 DV.

I crepuscolari possono essere feriti solo dalla magia o da armi magiche, e sono immuni a tutti gli incantesimi di primo e secondo livello. Come i golem, sono immuni agli incantesimi di *charme*, *sonno* e *blocco* e a tutti gli attacchi basati sul freddo e ai gas (dal momento che i crepuscolari non respirano).

Una volta al giorno, un crepuscolare può usare il suo attacco con lo sguardo, un *raggio di oscurità*, contro un nemico. Fallire il tiro salvezza contro Incantesimi contro il *raggio* sottopone il personaggio agli effetti di un incantesimo *metamorfosi*. Per determinare il tipo di creatura in cui si trasforma il personaggio, consultate l'incantesimo di 6° livello *reincarnazione*. Tirare un d6 due volte. Il primo tiro indica l'allineamento della creatura trasformata (1-3 = Legale; 4-5 = Neutrale; 6 = Caotico), il secondo tiro indica la razza specifica in cui muta; i personaggi maghi o chierici diventano wicca o sciamani (il livello da

incantatore del personaggio non può superare il livello massimo possibile per quel tipo di creatura).

Quando viene distrutto, un crepuscolare scompare con un rumore simile ad uno schiocco.

Ragno della Notte

Classe dell'armatura:	-1
Dadi-Vita:	20*****
Punti Ferita:	100
Movimento:	27 m (9 m)
Ragnatela:	54 m (18 m)
Attacchi:	1 morso/2 calci
Ferite:	2d8 + veleno/4d6x2 + special
N° di mostri:	1 (Unico)
Tiro-Salvezza:	Mago 36°
Anti-Magia:	50% entro 1,5 m
Morale:	12
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	12.000

Il Ragno della Notte è una creatura della Sfera della Morte. Una volta raggiunto il livello di Temporale, ha mantenuto la sua forma naturale di ragno planare, anche se a causa degli eoni passati esiliata nel Primo Piano Materiale, questo corpo è diventato gonfio e putrefatto. "Ragno della Notte" è solo uno dei molti nomi che usa; Aracne Prima è il suo *vero nome*.

Molti secoli orsono, un gruppo di eroi coraggiosi scoprì il suo *vero nome* e cercò di distruggere in modo definitivo la sua malvagità. Il Ragno della Notte fuggì dal suo piano di residenza per evitare l'annientamento e si stabilì in questo piccolo pianeta sul Primo Piano Materiale (non sapendo che sarebbe poi salito alla ribalta), accompagnata da un nugolo di fedeli ragni planari caotici (che sarebbero poi diventati gli antenati degli aranea) e dai loro schiavi phanaton.

Alphaks le ha promesso di porre fine al suo esilio sul Primo Piano e di farla tornare alla sua dimensione se riuscirà ad impedire al gruppo di PG di prendere il *Talismano della Pace di Pax*. Anche se è un Immortale, ella teme i PG, perché crede che possano utilizzare il suo *vero nome* contro di lei. Se viene distrutta nel Primo Piano, Aracne Prima fugge nella Spina, un luogo situato ai confini esterni della Sfera della Morte, ma non torna nella sua dimensione.

Sul Primo Piano Materiale, il Ragno della Notte ha perso la capacità di viaggiare tra i piani (la riottiene solo quando corre il rischio di essere distrutta). Come ragno planare, può diventare eterea, ma può tornare solo nel Primo Piano (se si trova nella Spina, può passare nel piano Etereo e poi tornare nella Spina).

Solo le armi magiche con bonus di +5 o superiore sono in grado di ferirla. Ogni volta che è necessario tirare il dado dei danni contro di lei, si applica sempre il valore più basso possibile.

Tutti i poteri speciali del Ragno della Notte vengono creati dalla sua essenza immortale. Ciò include la possibilità di creare effetti simili a quelli degli incantesimi utilizzando le sue capacità mentali. Può essere creato solo un effetto per round, anche quando il ragno è fisicamente attaccato o è in movimento. Evocare incantesimi richiede l'utilizzo di Punti Potere (PP) che possono essere ripristinati solo con il riposo (mai magicamente), fino a 1 punto per ogni turno di sonno. Il Ragno della Notte può evocare qualsiasi incantesimo arcano come fosse un mago di 36° livello, ma costano in PP il doppio del livello dell'incantesimo (per esempio, un fulmine magico le costerebbe 6 PP).

Una volta per round il Ragno della Notte può infondere terrore su un massimo di cinque creature mortali che la osservano (indipendentemente dal livello o dai dadi vita), le quali possono evitare la paura con un favorevole Tiro Salvezza contro incantesimi. Se fallisce il TS, la vittima sarà terrorizzata dal Ragno della Notte per un turno e incapace di attaccarla. Tuttavia, ogni round la vittima può superare il terrore se effettua un tiro con d% ottenendo un valore inferiore o uguale al proprio livello di esperienza (la potenza dell'aura del Ragno della Notte è diminuita nel corso degli eoni).

Come ogni Immortale, Aracne Prima rigenera 1 PF all'ora (1PP/pf); è immune a tutte le letture del pensiero, alla malattia, all'invecchiamento, ai raggi della morte e ai risucchi di energia e si *teletrasporta* senza errori (6 PP). Può anche controllare i non morti come un signore dei non morti da 20 DV (1 PP/DV) e non ha bisogno d'aria, d'acqua o di cibo per sopravvivere.

Phanaton

Classe dell'armatura: 7

Dadi-Vita: 1-1

Movimento: 27 m (9 m)

Alberi: 45 m (15 m)

Attacchi: 1 morso o speciale

Ferite: 1-6 o a seconda del tipo di arma

N° di mostri: 0 (3-18, nel villaggio 30-300)

Tiro Salvezza: Guerriero 3°

Tipo di tesori: Nessuno

Allineamento: Legale

Valore in PX: 5

Il phanaton sembra un incrocio tra un procione e una scimmia, ha la dimensione di un halfling e ha una coda lunga 1,2 metri con cui può afferrare gli oggetti come fosse un quinto arto. Ad esempio, quando combatte tra gli alberi, il phanaton avvolge la sua coda attorno ad un ramo per sorreggersi e combatte con le mani libere.

I phanaton hanno delle membrane di pelle che si estendono dal braccio alla gamba e possono aprire queste membrane per planare da un ramo all'altro. Hanno un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza a causa delle loro piccole dimensioni e della loro agilità.

I phanaton preferiscono mangiare frutta e verdura, sebbene possano mangiare anche la carne. Vivono in villaggi in cima agli alberi costruiti su piattaforme di legno e piante rampicanti intrecciate, con le piattaforme collegate da ponti di corda. Ogni villaggio di 30-300 membri forma un clan separato. I phanaton sono alleati dei treant e delle driadi e sono amichevoli con gli elfi. Gli aranea e i ragni planari sono i loro nemici atavici (una inimicizia che precede l'esilio di questi ragni planari sull'Isola dell'Alba). Le bande di phanaton audaci attaccano questi aracnidi a vista.

Per ogni 30 phanaton, c'è un capo clan che ha 3 DV e almeno 15 pf. Ha anche una guardia personale composta da 2d6 phanaton guerrieri. Ognuno di questi guerrieri combatte come un mostro di 2 DV e ha 1d6+4 pf. Per ogni 100 phanaton, c'è un vice capo tribù che ha 6 dadi vita, 30 punti ferita, e un bonus di +1 a tutti i tiri per i danni. Il vice capo ha 2d4 guardie del corpo, ciascuna con 3 DV, e 15 pf. Se si incontrano 300 phanaton, essi sono guidati dal re della tribù che ha 8 DV, 50 pf e un bonus di +2 a tutti i tiri per i danni. Ha 4 guerrieri che fungono da guardie del corpo. Ognuna di queste guardie del corpo ha 6 DV, 30 pf, e un bonus di +1 a tutti i tiri per i danni.

Per ogni 30 phanaton, c'è uno sciamano di 2° livello (chierico/druido). Per ogni 100 phanaton, c'è uno sciamano di 4° livello.

(I phanaton compaiono per la prima volta nel modulo di avventura Expert X1, *L'Isola del Terrore*, di David Cook e Tom Moldvay, sono comunque anche descritti nell'AC9: *Catalogo delle Creature* TSR 9173).

Appendice II: Artefatti

Il Talismano della Pace di Pax

Il leggendario Immortale Pax un tempo infuse la sua capacità di pacificatore in una colomba di alabastro che potesse fungere da difesa passiva contro le forze dell'Entropia. Un mortale intelligente scoprì che esso poteva essere inserito nella testa di una mazza e sfruttarlo con effetti molto deleteri nei confronti delle creature mortali e immortali allineate con la Sfera della Morte.

Poiché la sua presenza è una grave minaccia per l'Entropia, viene rinvenuto raramente e spesso scompare misteriosamente prima che se ne possano sfruttare appieno i poteri.

Descrizione: Il talismano ha la forma di una colomba indistruttibile di alabastro, delle dimensioni di un pugno chiuso, attaccato ad una collana di perle. Su un'ala c'è l'incisione di un sole e sull'altra quella di una mezzaluna. Il petto della colomba è stato modificato in modo da accogliere un'asta, come il manico di una mazza o di un maglio.

Magnitudine: Artefatto Maggiore

Limiti di Potere: A/4, B/3, C/3, D/4

Sfera: Pensiero (Ladri, Aria)

Poteri dell'artefatto (PP 285):

A2	Calmare emozioni	30
A2	Charme multiplo	75
B2	Conoscenza	70
B2	Vista Rivelante	50
D1	Cura ferite gravi*	25
D1	Cura ferite critiche*	35

* Questi poteri sono reversibili, ad un costo rispettivamente di 30 e 35 PP.

Attivazione: quando viene rinvenuto è già attivo.

Uso del Poteri: Qualsiasi creatura non Caotica che tocca l'artefatto conosce immediatamente tutti i nomi, gli effetti, e le parole di comando di tutti i suoi poteri. Il *Talismano* può essere rimosso dalla sua collana e montato sul manico di una mazza o di un maglio diventare una *mazza +3/+5 contro Sfera della Morte*. Inoltre, se la colomba viene utilizzata come arma contro una creatura del Caos, attiva automaticamente l'inverso del suo potere *cura ferite gravi* contro quella creatura, spendendo i PP prestabiliti. Ugualmente, se l'arma è usata contro una creatura allineata con la Morte (come un non-morto o il Ragno della Notte), l'arma attiva automaticamente l'inverso del suo potere *cura ferite critiche*. Chi la usa non ha alcun controllo su queste attivazioni.

Handicap dell'Artefatto (4):

1. Cambio di Allineamento: Quando viene utilizzato l'artefatto per la prima volta, l'allineamento di chi possiede l'artefatto diventa Legale; se è già Legale, in questo modo diventa più rigido e lavora più attivamente per sconfiggere il Caos e gli esseri alleati all'Entropia.

2. Penalità alla Classe dell'Armatura: La classe dell'armatura di chi usa l'artefatto viene penalizzata di 5 punti.

3. Costi di Ricarica/Invecchiamento: Quando viene utilizzato, il *Talismano* inizia automaticamente a ricaricarsi provocando l'invecchiamento precoce degli esseri che lo circondano (selezionate le vittime a caso tra tutti gli esseri che

si trovano entro 15 metri). Risucchia un anno di vita per ricaricare 10 PP, e si ricarica al ritmo di 10 PP/turno.

4. Cambiamento dell'Atteggiamento o del Comportamento: chi usa l'artefatto diventa tranquillo se non di fronte a esseri allineati con la Sfera della Morte, nel qual caso diventa violentemente aggressivo.

Penalità dell'artefatto (3):

1. Ogni volta che il *Talismano* viene utilizzato per colpire una creatura non allineata con l'Entropia o con il Caos, perde 2d10 PP. Se il colpire un nemico riduce il talismano a 0 (o meno) PP, svanisce *teletrasportandosi* da qualche altra parte sullo stesso piano e invecchia chi lo stava usando di 2d100 anni.

2. Penalità ai Danni: L'utilizzatore infligge 5 punti di danno in meno ogni volta che colpisce una creatura non allineata con il Caos o l'Entropia.

3. Indebolire la Magia: L'utilizzatore infligge 3 punti di danno per ogni dado in meno quando usa delle magie che producano dei danni (anche se ogni dado fa sempre almeno 1 punto di danno).

L'Isola dell'Alba si trova ad oriente del grande continente dell'emisfero settentrionale dove è ambientata la maggior parte dei moduli di D&D® descritti in precedenza, e a sud del Norwold (vedi la zona 15 sulla mappa che si trova nella copertina interna del *Libro del DM* del *Set Master* di D&D®).

Imperi in Competizione

L'isola è divisa in due parti: quella orientale sotto il dominio di Alpathia e quella occidentale controllata da Thyatis, due imperi che sono in competizione anche per il territorio del Norwold. Anche se ogni impero controlla diversi territori dell'Isola, i confini attuali sono vaghi e gran parte del territorio è inesplorato o disabitato. Benché il conflitto tra i due imperi abbia caratterizzato il millennio passato, sull'Isola dell'Alba si è combattuto poco.

Background di Alpathia

L'Alpathia è il più antico impero del mondo. Le sue roccaforti si trovano a nord est dell'Isola dell'Alba. I suoi cittadini discendono da persone che giunsero da un altro mondo. L'impero fonda il suo potere su una solida base di conoscenze magiche, con oltre 1.000 maghi di 36° livello che fanno parte del consiglio imperiale che governa la nazione.

Eriadna la Saggia è l'attuale Imperatrice. Il suo secondo figlio, Ericall, è il re del Norwold.

Background di Thyatis

L'impero di Thyatis ha circa mille anni, ma gran parte della sua crescita è avvenuta nell'ultimo secolo, espandendosi rapidamente dalla capitale Thyatis verso l'esterno. Ora comprende diverse isole al largo della costa meridionale del continente e si estende verso nord, dopo aver assorbito gran parte del territorio che i PG possono aver esplorato all'inizio della loro carriera (tra cui Karameikos, Darokin e Glantri).

Molti storici attribuiscono la recente crescita di Thyatis alle doti di avidi imbrogliatori e spietati guerrieri per cui sono famosi i suoi condottieri. Anche se molte delle battaglie di conquista di Thyatis sembrano essere state combattute sul campo con onore, gli storici concordano sul fatto che molte di più sono state vinte attraverso i tradimenti e gli inganni.

Thincol il Coraggioso, un guerriero di 36° livello, è attualmente l'imperatore. È un uomo crudele e spietato, e possiede la mente acuta di un soldato: a tutti gli effetti un imperatore secondo la classica tradizione thyatiana.

Relazioni tra i Due Imperi

Sebbene Thyatis e Alpathia abbiano cercato di risolvere le recenti dispute territoriali attraverso azioni violente nel Norwold, nessuno dei due imperi è disposto ad impegnare risorse per una guerra a tutto campo. I tempi sono maturi per un allentamento della tensione che consenta agli imperi di continuare la loro espansione in altre direzioni.

Città e Stati Vassalli

Helskir

Fedeltà: città neutrale.

Helskir era una volta una parte del Regno del Norwold (una parte delle terre alpathiane concesse ad Ericall, figlio dell'imperatrice Eriadna). Lord Eruul Zaar, un guerriero di 27° livello, ha preso il piccolo villaggio di pescatori e lo ha trasformato in un vivace porto mercantile di 13.000 abitanti. Durante i recenti conflitti, Helskir è passata di mano più volte. Lord Zaar ha recentemente rotto ogni rapporto col Norwold, con Alpathia e Thyatis, dichiarando la neutralità della città.

Helskir non è fortificata, anche se una palizzata di legno circonda la villa in pietra di Zaar, le sale delle corporazioni principali e un alto faro di pietra.

Le Province Confederate di Dunadale

Fedeltà: colonia alpathiana.

Dunadale si è liberato dal giogo dell'antica Thothia solo per diventare bottino di guerra a seguito della politica espansionista di Alpathia e Thyatis. Alpathia ha reclamato la metà orientale di questa terra brulla e Thyatis quella occidentale. Anche se governato da un nobile alpathiano, il governo a livello locale è condotto dai rappresentanti eletti dal popolo.

Il Granducato di Westrouрке

Fedeltà: colonia thyatiana.

Westrouрке, una volta la metà occidentale della vecchia Dunadale, è il possedimento dell'Arciduca Donegal Firestorm, il nipote dell'imperatore thyatiano. Come il Norwold, Westrouрке è una terra di piccole signorie sotto la tutela di potenti avventurieri. L'Arciduca Donegal governa da Newkirk, una città fortificata con 25.000 abitanti.

Porto dell'Est

Fedeltà: colonia alpathiana.

I commercianti che desiderano evitare il cattivo tempo e i pirati utilizzano questo tratto di terra tra i due Porti. Il Barone Lornce N'Jozee governa i 1.000 abitanti di questa piccola città.

Porto dell'Ovest

Fedeltà: colonia thyatiana.

Il Maestro della Corporazione Lareth Kubek è il signore e il padrone di Porto dell'Ovest. Anche se sostiene di essere un Maestro della corporazione della seta di Minrothad, in realtà è un ladro di 20° livello, e la maggior parte dei funzionari sono ladri professionisti. Per placare i sospetti, Kubek mantiene la città impeccabile. Anche così, la maggior parte dei bisogni dei personaggi più loschi possono trovare qui soddisfazione.

Maestro Kubek ha recentemente aumentato le tasse imposte a coloro che arrivano dalla parte orientale dell'isola per coprire le perdite subite a causa dei banditi che infestano il percorso di 225 chilometri. Dal momento che sia i banditi che le guardie della carovana sono uomini di Kubek, lui ci guadagna a prescindere.

Appendice III: L'Isola dell'Alba

Le Città-stato di Ekto e Trikelios

Fedeltà: colonie alphetiane.

Ekto sul Fiume Ek e Trikelios sul Fiume Piccola Alba sono ex colonie thothiane, ognuna gestita da una burocrazia corrotta. Ekto è nota per i suoi esperti nell'arte metallurgica e Trikelios per i suoi cantieri navali, entrambi conosciuti come i migliori dell'impero alphetiano.

Kendach

Fedeltà: alleato thyatiano.

Dalla Fortezza di Kendach e dalla città di 5.000 abitanti che la circonda, il Conte Uther Pandar, chierico del 17° livello nipote di un nobile alphetiano esiliato, governa la rigogliosa valle del fiume Kend e rivendica l'Altopiano Sfregiato, le Terre Sfregiate occidentali e la Costa delle Ombre a sud del fiume Grande Teschio.

Regno di Thothia

Fedeltà: colonia alphetiana.

Ramenhotep XXIII è il faraone dell'antica Thothia (pronunciato TO-scia) a Edairo (pronunciato E-dairo). Lui e la sua misteriosa moglie, la regina Aketheti, governano i 30.000 abitanti di questa affollata e fatiscante città del deserto, così come i 10.000 thothiani che risiedono in altre zone.

La civiltà di Thothia assomiglia molto a quella dell'antico Egitto. Il popolo thothiano è piccolo di statura, con capelli rossicci e carnagione scura, e discende dai coloni provenienti dall'antico Impero Nithiano (vedi *l'Atlante 2: Gli Emirati di Ylaruam* per ulteriori dettagli). I Thothiani non hanno mai adorato l'Immortale dell'Entropia Thanatos, e quindi sono sfuggiti alla maledizione che distrusse Nithia e la cancellò dalla memoria degli uomini. Uno studio accurato su Thothia potrebbe rivelare molti segreti della perduta Nithia.

Gli antichi thothiani una volta adoravano Rathanos, un Immortale dell'Energia e membro minore nel pantheon dei Seguaci del Fuoco di Magian. Tuttavia, un misticismo organizzato (ispirato dalle creature provenienti dall'Entropia) ha sostituito Rathanos ed è diventato la filosofia ufficiale del regno. Solo il limitato potere politico di Thothia la preserva dal destino subito da Nithia.

Caerdwicca

Fedeltà: alleato thyatiano.

Il nobile barbaro Uthgaard McRhomaag ha rivendicato le terre e il mare intorno a questa fortezza protetta da una palizzata e da un largo fossato. Come capo del clan Caerdwick (immaginate i Vichinghi Scozzesi delle Highland), comanda la sua piccola flotta di predoni del mare e rende il viaggio difficile per tutti, a meno che non venga versata una decima nelle sue casse.

Tipi di Terreno dell'Isola dell'Alba

La natura dell'isola cambia drasticamente da nord a sud e si può incontrare una varietà di terreni piuttosto ampia. La maggior parte sono evidenziati nell'**Aiuto 1 per i Giocatori**; tuttavia, l'interno del grande altopiano meridionale è inesplorato.

Brughiere

La caratteristica principale degli esagoni non marcati nella parte settentrionale dell'isola è di essere una brughiera nebbiosa senza fine. Le brughiere sono terreni scoperti mal drenati, ricoperti di erbacce, erica e occasionali foreste di arbusti, piccole torbiere e laghetti profondi.

Colline

I fianchi delle brughiere collinari sono soffocate dalla crescita di una fitta macchia, mentre le cime sono spesso rocciose e spoglie. Le colline settentrionali nascondono antiche tombe, tumuli e menhir.

Pantani e paludi

Gli esagoni interni contrassegnati con il simbolo della palude sono torbiere, fatte di muschio di tipo sfagno, morbido e spugnoso. È facile incontrare dei piccoli laghi, ma le loro sponde sono pericolose sporgenze di terreno paludoso incapace di sostenere un grande peso. L'acqua corrente si trova raramente in superficie, poiché tende a filtrare lentamente nel sottosuolo attraverso il muschio e la torba. Queste torbiere sono pericolose e possono risucchiare e trascinare gli incauti alla loro morte.

Le saline di Westrourke e la golena nel delta del grande Fiume Aurora sono pianure umide. Nel sud, le pianure ricche e coltivabili a seguito delle alluvioni sono il granaio del regno di Thothia, che si rinnova ogni primavera grazie alle inondazioni dal grande altopiano del sud.

Fiumi e laghi

La maggior parte dell'Isola dell'Alba è scarsamente irrigata, da qui derivano le brughiere e le torbiere al nord e i deserti al sud.

Vengono riportati solo i più grandi fiumi dell'Isola. I fiumi evidenziati possono essere larghi tra i 30 e i 300 metri in qualunque punto vengano incontrati (tranne per il fiume Aurora che è cinque volte quella larghezza). I fiumi più stretti hanno spesso dei guadi in diversi punti. Almeno 1-4 piccoli ruscelli drenano ogni esagono sulla mappa. I laghi del nord sono antichi e in gran parte riempiti di limo o resi paludosi sulle sponde. I laghi e gli stagni nel deserto sono salati o addirittura velenosi.

Foreste

Alberi decidui dominano gli sporadici boschi del nord, mentre nel sud subtropicale, le foreste pluviali ricoprono in maniera ininterrotta vasti tratti. La piccola area del centro del Dunadale è una foresta vergine—gli uomini non si sono mai addentrati per più di 1,5 km al suo interno.

Deserto

I deserti del sud sono fatti di terra dura e inaridita con poche dune di sabbia, numerose formazioni rocciose erose, con cactus e artemisia tridentata.

Prateria

Si trova solo sulla parte meridionale dell'isola, queste praterie asciutte ed ondegianti sono popolate da animali da mandria e da gruppi di cacciatori. La prateria ad est di Edairo è il pascolo per le greggi delle antilopi del faraone.

Terre Brulle

In queste terre brulle rocciose, desertiche e pesantemente erose, si trovano in abbondanza dune, collinette, canyon, gole e piccoli altipiani. Ad eccezione della vallata del fiume Ek, l'acqua dolce qui è difficile da trovare. I piccoli laghetti salati catturano e fanno evaporare le rare precipitazioni.

Particolarità Geografiche

La Sentinella di Finnegar

Situato nei pressi della costa occidentale della metà settentrionale dell'isola, la Sentinella di Finnegar è l'unica montagna sull'Isola dell'Alba. Questo vulcano spento alto 1.200 metri occupa gran parte del suo esagono sulla mappa. Finnegar era un antico eroe dunadaliano che presumibilmente ha avuto qui il primo contatto con gli Immortali. Sul versante orientale della cima della montagna c'è un trono d'oro inamovibile e segnato dalle intemperie, dono di Finnegar al suo patrono ormai dimenticato da lungo tempo.

L'Altopiano Meridionale

Le pareti rosse dell'altopiano si elevano a strapiombo sopra il resto dell'isola come la fortezza di un titano. Anche se rivendicato dall'antico regno di Thothia, l'altopiano è inesplorato. Un terzo dell'altopiano nel versante occidentale è in gran parte desertico. Ad est si trova una fitta foresta pluviale, che è la caratteristica principale dell'altopiano.

La Valle dell'Alba

Dalla sua sorgente sull'altopiano meridionale, il Fiume Aurora ha scavato una rete gigantesca di canyon con pareti alte 900 metri attraverso le quali il fiume entra nel deserto thothiano. Sebbene esistano alcuni sentieri perduti, la valle è l'unica porta d'ingresso conosciuta all'altopiano. Gli altri fiumi dell'altopiano terminano in cascate monumentali che ricoprono la base dell'altopiano con una pesante nebbia. Venti inclementi e mutevoli e colonie di mostri volanti rendono la risalita aerea della scogliera un'impresa a dir poco mortale.

Il Tempio dell'Alba

Un enorme tempio nella Valle dell'Alba è stato costruito dall'antico Faraone thothiano Tokaramses e le sue grandi mura abbracciano l'intero canyon, creando un lago ed una spettacolare cascata. Abbandonato dagli uomini, è occupato da malvage entità.

Le Terre Sfregiate

L'Altopiano Sfregiato e le Terre Sfregiate sono dei territori aspri e brulli, che ospitano sia creature feroci che eccellenti risorse minerarie. I condotti dimensionali magici qui presenti conducono al Piano Elementale della Terra.

Tabella delle Statistiche dei Mostri

NOME	CA	DV	pf	N° Att	Ferite	MV (in m)	AM	THAC0	Manuale	AS	DS
Aketheti*	-1	16* ¹⁰	90	1	3d6 + veleno	54 (18)	C	7	Nuovo	Sì	Sì
Alato notturno*	-8	17* ⁵	83	1	1d6+6	9 (3)	C	7	Master	Sì	Sì
Aranea	7	3**	15	1	1d6 + veleno	72 (24) 18 (6) 36 (12)	C	17	CC/Master	Sì	No
Coccodrillo grande	3	6	34	1	2d8	27 (9)	N	14	Expert	No	No
Coccodrillo gigante	1	15	82	1	3d8	27 (9)	N	8	Expert	No	No
Crepuscolare*	7	2**	14	1	2d4 + speciale	27 (9)	C	18	Nuovo	Sì	Sì
Crepuscolare brutto*	7	4**	28	1	d8+2+speciale	27 (9)	C	16	Nuovo	Sì	Sì
Crepuscolare gigante*	7	8**	56	1	2d8 + speciale	27 (9)	C	12	Nuovo	Sì	Sì
Drago nero (piccolo)	2	7**	41	3	1d4+1(x2)/2d10	27 (9)	C	13	Base	Sì	No
Druji mano*	-4	14* ⁴	60	1 (4)	1d4+speciale	72 (24) 27 (9)	C	8	Companion	Sì	Sì
Elfo capo	2	5*	33	1	1d8	36 (12)	N	17	Base	Sì	No
Elfo guerriero	5	2*	14	1	1d8	36 (12)	N	19	Base	Sì	No
Erba assassina	9	Var.	8/dv	1	Speciale	0	N	n/d	Companion	No	No
Errante notturno*	-6	21* ⁵	104	2	3d10(x2)+spec.	45 (15) 18 (3)	C	5	Master	Sì	Sì
Fantasma, Mezzombra*	0	11***	56	1	3d4	36 (12)	C	10	Companion	Sì	Sì
Ghoul	6	2*	9	3	1d3(x3)+speciale	27 (9)	C	18	Base	Sì	Sì
Gigante delle rocce (hunakoi)	4	9	42	1	3d6	36 (12)	C	11	Expert	Sì	No
Golem d'ossa*	2	6*	40	4	1d8+veleno	3 (1)	N	14	Expert	No	Sì
Luogotenente (di marina)	2	7	40	1	1d8	27 (9)	L	15	PNG	No	No
Marinaio	10	1	3	1	1d4	27 (9)	N	20	PNG	No	No
Mek	-4	16**	70	2	6d10(x2)+spec.	27 (9)	C	7	Master	Sì	Sì
Mistico	Var.	Var.	Var.	Var.	Var.	Var.	Var.	Var.	Master	Sì	Sì
Mujina	4	8*	52	2	1d8(x2)+speciale	36 (12)	C	12	Companion	Sì	No
Mummia*	3	5+1**	26	1	1d12+malattia	18 (6)	C	14	Expert	Sì	Sì
Necrospettro*	3	4**	18	1	1d6 + speciale	36 (12) 72 (24)	C	16	Expert	Sì	Sì
Odic	-4	16* ⁴	64	1	1d12+veleno	0	C	7	Companion	Sì	No
Odic foglia	-4	4	1	1	Speciale	27 (9)	C	16	Companion	Sì	No
Orso delle caverne	5	7	35	3	1d4 (x2)/2d6	36 (12)	N	13	Base	Sì	No
Phanaton	7	1-1	5	1	1d6	27 (9) 45 (15)	L	19	CC/Master	No	No
Phanaton guerriero	6	2	10	1	1d6+1	27 (9) 45 (15)	L	18	CC/Master	No	No
Phanaton sciamano	7	4	15	1	1d6	27 (9) 45 (15)	L	16	CC/Master	Sì	Sì
Pipistrello gigante	6	2	12	1	1d4	9 (3) 54 (18)	N	18	Base	No	No
Presenza*	2	6**	33	1	1d8+speciale	45 (15)	C	14	Expert	Sì	Sì
Revener	-4	10*	50	1	Speciale	54 (18)	C	10	Master	Sì	No
Ragno chelato gigante	7	2*	13	1	1d8+veleno	36 (12)	N	18	Base	Sì	Sì
Ragno della Notte	-1	20* ⁵	100	3	2d8+veleno/ 4d6 (x2)	27 (9) 54 (18)	C	5	Nuovo	Sì	Sì
Ragno planare	6	Var**	Var	1	2d6 + veleno	54 (18)	Var.	Var.	Master	Sì	Sì
Scheletro	7	1	6	1	1d6	18 (6) 90 (30)	C	19	Base	No	Sì
Sergente (di marina)	4	5	30	1	1d8	27 (9)	L	17	PNG	No	No
Soldato (qualsiasi)	5	1	5	1	1d8	27 (9)	N	19	PNG	No	No
Spettro*	5	3*	14	1	Speciale	27 (9)	C	17	Base	Sì	No
Treant	2	8*	45	2	2d6 (x2)	18 (6)	L	12	Expert	Sì	Sì
Vampiro*	2	7**	33	1	1d10+speciale	36 (12) 54 (18)	C	13	Expert	Sì	Sì
Vampiro mistico*	-5	15* ¹⁰	77	4	4d8 + speciale	90 (24)	C	8	Expert/Master	Sì	Sì
Verme notturno*	-4	30* ⁵	170	2	2d10/2d4+spec.	36 (12)	C	2	Master	Sì	Sì
Zombi (qualsiasi)	8	2	14	1	1d8	27 (9)	C	18	Base	No	Sì

Kavva Lindenelm

Elfo di 10° livello
Neutrale
Fr 14
Ds 17
In 18
Co 16
Sg 15
Ca 16
Classe Armatura: -6
Punti Ferita: 53



Incantesimi: 7/7/6/6/5

PX: 2.750.000 (classe d'attacco K)

Armatura: corazza di maglia +3, scudo +3, anello di protezione +2

Equipaggiamento: mantello e stivali elfici, spada lunga +3, arco lungo +3, 5 frecce +5, 5 frecce +1/+3 contro esseri extraplanari, pozione di guarigione (x3), pozione del volare, pergamena protezione dai non morti, pergamena con tre incantesimi (blocca mostri, muro di pietra, nube mortale)

Wooster il Cieco

Chierico di 31° livello
Legale
Fr 13
Ds 18
In 16
Co 13
Sg 18
Ca 17
Classe Armatura: -5
Punti Ferita: 61



Incantesimi: 8/8/8/8/7/6

Armatura: corazza di piastre +3 del volo, scudo +2, anello di protezione +2

Equipaggiamento: martello da guerra +3/+5 contro esseri immuni agli incantesimi, occhi magici (vedi sotto), lavagna dell'identificazione, unguento della benedizione, anello sacro, pozione di forma elementale, pozione della crescita, pozione del controllo delle piante.

Ethendril h'Caramore

Paladino di 30° livello
Legale
Fr 18
Ds 18
In 13
Co 18
Sg 16
Ca 12
Classe Armatura: -5
Punti Ferita: 107



Armatura: corazza di piastre +3 della velocità, scudo +2 di etereità

Equipaggiamento: spadone a due mani +3, anello dei rimedi, anello di rigenerazione, pozione superguarigione, pozione di guarigione (x2), verga della vittoria

Incantesimi: 4/4/3/2/1 (come un chierico di 10° livello)

Unice

Guerriera di 27° livello
Legale
Fr 17
Ds 14
In 12
Co 16
Sg 10
Ca 16
Classe Armatura: -6
Punti Ferita: 92



Armatura: corazza di piastre rosa +4, scudo rosa +1, cappello di protezione rosa +2

Equipaggiamento: spada lunga +2, elmo per la lettura delle lingue e del magico, corno distruttore, bottiglia di vino rosé inesauribile, scarabeo protettore, 5 bottiglie di colorante rosa, pozione della forza dei giganti, pozione dell'autometamorfosi.

Knolimer Knolin di Yskelb

Mago di 27° livello
Neutrale
Fr 11
Ds 14
In 18
Co 15
Sg 11
Ca 12
Classe Armatura: -2
Punti Ferita: 53



Incantesimi: 7/7/7/6/6/5/5/4

Armatura: tunica di protezione CA2, anello di protezione +3

Equipaggiamento: bacchetta dei fulmini magici (30 cariche), pugnale +2/+5 contro insettoidi, bastone della dispersione (20 cariche), pergamena del rifugio, pergamena dell'interrogatorio, pozione di forma elementale, pozione di forma eterea, pozione del nuotare, pozione di guarigione (x3)

Shebb Woolsey

Ladro di 30° livello
Neutrale
Fr 13
Ds 18
In 12
Co 15
Sg 17
Ca 14
Classe Armatura: -2
Punti Ferita: 70



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

Equipaggiamento: verga del combattimento +5, pugnale +2 (x2), anello salva vita, pozione della longevità, pozione del controllo dei draghi neri, pozione di levitazione, pozione del volare, stivali della velocità

Il figlio più giovane di un barone dei Principati di Glantri, Ethendril h'Caramore è il guerriero per antonomasia. Alto e prestante, i suoi capelli biondo chiaro sono legati in tre lunghe trecce per ricordargli di un voto fatto da giovane. Allo stesso modo, a causa di un giuramento simile, ha rifiutato di assumere pozioni di *longevità* e ora sembra molto più vecchio dei suoi compagni. La sua armatura e le sue armi non sono ben abbinata, poiché i pezzi provengono da una dozzina di terre e civiltà diverse. Eppure, indossate da Ethendril sembrano combinarsi tra loro in maniera naturale.

Ethendril è un compagno cordiale che ha sempre una buona parola per tutti: la sua presenza in un gruppo di PNG alleati aggiunge +1 al loro morale, +2 se si considerano suoi amici.

Ethendril è un Maestro di spadoni a due mani. Egli porta con sé una scultura d'oro di una barca a vela che ad un suo comando può diventare una piccola barca a vela di dimensioni reali (trasporta fino a 20 persone) e poi ritornare di nuovo piccola. Purtroppo, la nave è più fragile di un veliero normale ed ha la metà dei suoi punti scafo e CA 8.

Alta e snella, Unice è una spanna più alta di tutti i membri del gruppo, ad eccezione di Ethendril. Anche se in realtà è molto più vecchia, rimane ad un'età di 25-30 anni, grazie all'uso sapiente delle pozioni di *longevità*. All'inizio della sua carriera di avventuriera, Unice ha avuto un incontro con un Immortale sconosciuto la cui caratteristica distintiva (almeno ciò che catturato la sua attenzione) erano le sue calze rosa shocking. Unice da allora si è vestita completamente in rosa, tra l'altro facendo smaltare la sua armatura e le sue armi di rosa e tingendo i suoi capelli che normalmente sono di un biondo luminoso.

Unice prende molto sul serio la sua venerazione per il colore rosa: qualsiasi cosa lei acquisti diventa subito rosa. Gli oggetti rosa sono di buon auspicio per lei. Le piace anche raccogliere dei souvenir dei luoghi che visita (di nuovo, preferibilmente oggetti rosa). Inclusa tra questi ricordi c'è una *bottiglia* magica da cui può versare qualsiasi quantità desiderata di vino rosé—ovviamente rosa!

Ha una paura irragionevole dei ragni e deve effettuare una prova di Saggezza ogni volta che incontra una creatura aracnide. Se la prova fallisce, tutti gli attacchi, le prove di caratteristica e i tiri salvezza ricevono una penalità di -2 fino a quando l'incontro ha termine. Se la prova ha successo, la sua rabbia fa sì che tutti i tiri summenzionati acquisiscano un bonus di +3 per lo stesso periodo di tempo.

Shebb sembra avere circa 40 anni, ma è nato nella città di Kelven in Karamaikos oltre 160 anni fa. Capelli castani piuttosto radi, una barba non troppo folta, un sorriso sornione e un paio di occhiali (rubati ad un mago) sono i marchi di fabbrica di Shebb. L'età e l'azione poco frequente hanno aggiunto qualche chilo alla sua corporatura e ha dolori da un numero incalcolabile di ferite. Eppure resta agile e veloce quasi quanto lo era nella sua gioventù bruciata.

Ricorda di aver visitato Thyatis 130 anni fa, quando non era niente di più di una grande città-stato governata da inetti burocrati. Shebb possiede una maestria Avanzata in pugnale ed è Esperto con la spada. Anche se è un maestro nella sua professione, la natura tollerante di Shebb gli ha impedito di ottenere grande successo sia come capo di una gilda di ladri sia come sovrano di un feudo. Attualmente governa un povero dominio a nord di Landfall, rimpinguando il suo magro tesoro grazie a sporadiche incursioni nelle stanze del tesoro dei vicini feudi.

Di statura piuttosto modesta anche per gli standard elfici, Kavva proviene da un piccolo clan elfico situato nell'estremità occidentale dei boschi del Karamaikos. I suoi lunghi capelli neri e lisci incorniciano un volto dalla bellezza classica, mentre i suoi abiti scuri e cupi sono quasi interamente privi di decorazioni. Ad un occhio allenato, appare evidente che la sua cotta di maglia, le sue armi e il suo scudo sono cimeli di classica manifattura elfica del valore di decine di migliaia di monete d'oro.

Kavva era la moglie di un capo clan, ma è tornata di recente alla vita da avventuriera dopo che il suo compagno è rimasto ucciso senza possibilità di resurrezione durante una delle guerre insensate che hanno devastato il Norwold negli ultimi anni. Anche se non ha perdonato gli umani per questo crimine, sa che può rendere giustizia a suo marito perseguendo la pace piuttosto che attraverso la vendetta. Ella non esita a denunciare con rabbia le follie umane ed è sempre critica quando un compagno umano non riesce in qualcosa. Usa le sue capacità per aiutare gli altri solo quando, a suo giudizio, ciò avviene nell'interesse della missione.

Quel poco che rimane dei capelli rossi di Wooster è rasato in una tonsura sacerdotale. Il suo peso è superiore a quello di due suoi compagni messi insieme, ma si muove con una destrezza impressionante. A meno che non sia arrabbiato, sorride sempre. I suoi occhi sono strani: orbite rosee e vetrose senza iride o pupilla.

Originario di Ierendi, il corpulento Wooster non possiede alcun dominio, ma svolge funzioni da magistrato imparziale per diversi feudi del Norwold. Tuttavia, il suo carattere affabile e il suo successo nelle avventure lo ha portato ad avere molti amici (anche tra i Caotici) e gli ha procurato una grande tenuta in uno dei feudi del Norwold.

Poteri speciali: Anche se fa credere di essere cieco, gli occhi di Wooster sono in realtà delle gemme magiche che gli conferiscono vari poteri, inclusa la vista normale, *chiaroveggenza*, *dardo incantato* (come un mago con 1/3 del suo livello, che gli costa 1 punto di Costituzione ogni volta che lo usa, ma rigenera 1 punto ogni 3 round), e *infravisione* come un nano. L'anti-magia lo acceca.

A meno che Wooster non realizzi un favorevole tiro salvezza contro Bacchette, gli occhi lo inducono a vedere le cose in maniera più positiva di ciò che sono in realtà (le creature malvage diventano solo scorbutiche, una locanda da quattro soldi sembra un hotel di tutto rispetto, e così via).

Knolimer Knolin proviene da Darokin, ma non è il benvenuto lì. Knolimer è di carnagione chiara e ha capelli scuri, gli occhi azzurri e un sorriso complice. Anche se snello e asciutto come un giovane, l'età ha aggiunto un paio di chili alla sua corporatura di media altezza ed una spruzzata di grigio sia sulle tempie che sulla barba. Predilige le vesti modeste (il più delle volte misere), con le maniche rimboccate spesso sopra il gomito per avere le mani libere per armeggiare.

Si dichiara esperto di qualsiasi cosa, ed è in effetti un bravo artigiano magico, con un migliaio di invenzioni magiche quasi finite, non collaudate o da riparare che ingombrano il suo maniero. È famoso per la sua *macchina del timo*, che ha lasciato per anni nel castello un aroma di erbe selvatiche, e per il suo *armadio copiatore*, predisposto per creare un clone istantaneo di qualsiasi essere vi sia posto all'interno, portando il clone a svilupparsi su un altro piano dove il tempo scorre più velocemente. Anche se è un governante decisamente ingenuo e poco accorto, è amato dai suoi sudditi, perché condivide con loro la ricchezza che acquisisce attraverso le sue avventure. Knolimer governa il suo dominio insieme ad Unice, sua compagna d'avventure di lunga data.

1. Akenatis, eroe di Thothia e nipote dell'Imperatore *****, era solito usare un potente martello fatto a forma di colomba fissata ad un'asta d'oro. Con questa sua arma sacra, egli colpì il gigante stigeo più e più volte, fino a che la bianca colomba non diventò nera a causa del suo sangue. (Annali Thothiani, vol. 2)

2. In quei giorni, Tokoramses V il Viaggiatore, Faraone di Thothia, delle Terre del Sogno e delle Province Settentrionali, reclamò le terre ghiacciate intorno alla Grande Baia del Nord. E nonostante la distanza fosse enorme, persino dal proprio palazzo egli riusciva a scorgere i gemelli infuocati e il loro arco di fiamme. (Annali Thothiani, vol. 3)

3. ...e dalle nebbiose distese dell'Etere arrivò il popolo dell'aria su grandi navi volanti, e si insediò nelle terre orientali, che vennero poi chiamate Alphonat in onore della loro antica patria perduta. Più tardi, altri rifugiati arrivarono sopra uno spaventoso carro infuocato: essi fondarono un piccolo dominio nell'ovest e lo chiamarono Thyatis come tributo al loro capo. (I popoli del Vuoto, di Gesheput, scriba di Tokoramses V)

4. Ogni notte l'ombra del ragno infernale mi perseguitava nei miei sogni, mentre voci inquietanti sussurravano in continuazione il suo nome blasfemo, fino a che io, temendo di diventare pazzo se non avessi risposto a quei lamenti spettrali, mi svegliai in preda al terrore urlando il suo nome: A**CN* *Rim* ... (dai giornali privati del Faraone Ramenhotep X)

5. Dopo quaranta giorni nel Tempio dell'Alba, il Faraone Ramenhotep X ritornò per aprire i nostri occhi ai misteri della morte, e fu così che noi adottammo il suo simbolo, la Ragnatela Quadrata. (Il Canone del Mistico, Libro I, versetto 245)

6. Impara a vincere la Tela e vincerai chi l'ha intessuta. (Il Canone del Mistico, Libro II, versetto 276)

7. Incontrandosi ad Edairo per la prima volta, Re Trenzantembium di Thyatis e l'Imperatore Alphas VI apposero i loro sigilli al trattato di pace insieme ai rappresentanti delle terre conosciute col nome di Vestland, Ostland e Soderfiord, dichiarando che tutte le aree selvagge e inesplorate dell'Isola dell'Alba e le zone costiere del grande continente a nordovest dell'isola sarebbero dovute rimanere per sempre regioni neutre e libere dal loro dominio. (Storia del Mondo Conosciuto, vol. XX)

8. L'Isola dell'Alba è da sempre un punto di contatto con altri mondi: prima arrivarono gli uomini ragno delle foreste inesplorate, e poi il popolo dei Regni Stellari, che fondò i regni di Alphonat, Thyatis e Thothia. (Visitatori dall'Altrove)

9. La Colomba della Pace non può più essere considerata come un semplice mito popolare. Essa compare infatti più volte all'interno della letteratura thothiana, ed è assai probabile che sia grazie ai suoi poteri pacificatori che Tokoramses XIV, il Faraone che fece edificare il Tempio dell'Alba, riuscì a portare il suo regno in quella che può senza ombra di dubbio essere definita l'Era dell'Oro di Thothia. (Il Libro delle Leggende di Bigelo)

10. ... da ora in avanti, Noi perciò dichiariamo queste lande territorio neutrale, libero da qualsiasi Nostra eventuale interferenza, intrusione o colonizzazione comune o separata, per tutta l'eternità. Con la formazione di una zona neutra fra i Nostri due regni, Noi speriamo così di assicurare la pace futura a tutti... (frammento di pergamena recante i sigilli ufficiali di Alphonat e Thyatis antecedente all'incoronazione del primo Imperatore di Thyatis)

11. Anche se la natura subdola e vile dei thyatiani è nota a tutti e può essere fatta risalire al mentore di Re Thyatis, Alphaks il Distruttore, credo però che fu Alphonat a trasgredire per prima agli accordi contenuti nel Trattato di Edairo, quando fece costruire una stazione di commercio per la compravendita delle pelli sulla penisola soprannominata Capo Alpha nella Grande Baia. (tratto dalla testimonianza dell'Arciduca Dugald in occasione della Contesa del Norwold, risalente ad alcuni decenni dopo l'incoronazione del primo Imperatore di Thyatis)

12. Il corteo funebre procedette in pompa magna risalendo il Fiume Aurora, fino a che non fu in vista del grande tempio in cui doveva essere deposto il corpo del defunto Tokoramses XIV. Qui il suo successore, Ramenhotep I, rese omaggio al grande Faraone seppellendo insieme a lui l'Amuleto della Colomba Bianca, da sempre simbolo della dinastia ormai tramontata dei Tokoramses. (Annali Thothiani, vol. 5)

13. Se solo il leggendario Amuleto della Colomba avesse avuto un maggiore rilievo nei miti thothiani, esso avrebbe forse potuto raffreddare le teste calde che trasformarono la Contesa del Norwold nella Guerra delle Paludi. (La Nascita e il Declino della Confederazione di Dunadale, di Corum E'Liery)

14. ...la Notte stessa non può sopravvivere ai colpi della Colomba della Pace; eppure questo non è lo scopo ultimo della sua esistenza. (Le Leggende delle Mille e Una Terre, di Whandar di Garth)

15. ...e io vidi un potente condottiero nascere dalla stirpe del fuoco, e come lupo tra i lupi, egli piantò il proprio vessillo su di una landa fredda ma rigogliosa, dicendo al Figlio dell'Aria: "Tutto questo è mio, poiché tale è il mio volere." Così, il Figlio dell'Aria raccolse i suoi venti e lo fronteggiò rispondendogli: "Se il Fuoco combatte con l'Aria su questa terra, solo la Morte sarà la vincitrice." (estratto dalle Profezie di San Juilliard)

16. Con tre pugnalate, il Generale Zendrolion divenne il primo Imperatore di Thyatis, unendo indissolubilmente le corone di Ochalea, di Thyatis e delle Isole Perla, proprio come il sangue dei loro regnanti lentamente andava mescolandosi sul pavimento del palazzo imperiale. Ciò che fece subito dopo il nuovo Imperatore fu di dichiarare nulli tutti i trattati fino ad allora stipulati con le altre nazioni. (Storia del Mondo Conosciuto, vol. XX)

17. O Guerriero, fai attenzione alla Bianca Colomba, poiché è meglio soffrire le ferite inflitte dai nemici più crudeli, che perdere l'audacia e il coraggio in battaglia. (Primo Proverbio dei Guerrieri)

18. La pace giungerà dopo un percorso lungo e difficile, attraverso la spina e l'abisso e più oltre ancora, attraverso la notte, per riportare alla luce coloro che si sono smarriti nell'oscurità. (estratto dalle Profezie di San Juilliard)

19. Se seguiamo questa teoria fino alla sua logica conclusione, allora è lecito supporre che tutte le terre mortali abbiano una loro controparte negli altri piani di esistenza. Ad esempio, una grande isola sul nostro pianeta potrebbe costituire un vero e proprio mondo da qualche parte oltre il vuoto astrale. (Teorie Popolari sulla Geografia dei Piani Esterni, di Issek Khafre)

20. ...per quanto ne so io, penso di essere riuscito a distruggere tutti i documenti che potessero risolvere una volta per tutte l'annosa questione del diritto di dominio sul Norwold da parte di Alphantia o Thyatis... (estratto da "Tutto mio!", una biografia non autorizzata di Thincol detto il Coraggioso, Imperatore di Thyatis)

21. Attraverso i riti più oscuri, Ramenhotep X sposò Aketheti, la figlia di Colei-Che-Abita-Nell'Oscurità. Questo demone proveniente dalla Notte causò alla fine la rovina del grande sovrano, ma non prima che egli riuscisse ad allontanare per sempre da Thotia Rathanos, il nostro Sole Benedetto. (frammento di una pergamena scritta probabilmente da Dioser, Gran Sacerdote dei Seguaci del Fuoco di Magian, durante il regno di Ramenhotep X)



Avventura Livello Master

Gli Artigli della Notte

di Paul Jaquays

In qualità di migliori tra i nobili, il vostro gruppo è stato scelto per agire come diplomatici sull'Isola dell'Alba in uno storico incontro tra Alphatia e Thyatis, rivali da sempre. Ciò potrebbe preannunciare il sorgere di un'era di pace, una situazione sconosciuta in questa zona ormai da secoli.

Tuttavia, le cose non stanno andando così lisce come avevate pianificato. Le forze dell'Entropia al servizio di Alphaks sono state sguinzagliate per fare in modo che il trattato di pace non venga mai concluso. Due dei diplomatici sono stati rapiti—e voi siete stati incastrati!

Sta a voi provare la vostra innocenza. Ciò comporterà viaggiare in altre dimensioni, incontrare vampiri millenari e scontrarsi ad un gioco mortale con il Ragno della Notte. Infine, dovrete trovare il *Talismano della Pace di Pax* e riportarlo nel posto che gli spetta di diritto.

Che il gioco abbia inizio!

Questa avventura è da utilizzare 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.