

Advanced Dungeons & Dragons

EDIZIONE ITALIANA



Nubi Scure s'Addensano

di Jim Bambra & Phil Callagher

Traduzione: Stefano Mattioli



Nubi Scure s'Addensano

Crediti	1
Nubi Scure s'Addensano	2
Da un Oscuro Passato	2
L'Avventura	3
Abbreviazioni	3
Il Cielo Scuro	4
Eventi Recenti	4
Lo Scarrabere	7
Tuoni sulla Montagna	12
Tikka-ti-jarra	13
Le Aquile	16
I Picchi Luminosi	17
Il Viaggio	18
Monte Ederglow	19
L'Isola di Devral	20
La Cittadella di Cristallo	21
Lasciare Monte Ederglow	25
Morte nel Cielo	27
Il Castello sulla Nuvola	28
L'Avvicinamento	28
All'Interno del Castello	30
Conclusioni	35
Appendici	36
PNG	36
Nuovi Mostri	38
Ba'atun	38
Yesorkh Pahyeh	39
Grue-Ildriss	40
Paraelementale del Ghiaccio	41
Quasielementale del Fulmine	42
Ombra Seduttrice	43
Mostri Erranti	44
Il Pescecielo	45

Crediti

Trama: Jim Bamba, Phil Gallagher e Graeme Morris

Editing e Produzione: Gruppo di Progetto della TSR UK

Grafica e Illustrazioni: Brian Williams

Cartografia: Paul Ruiz

Playtesting: Pat Whitehead, Gerard Lonergan, Matt Connell, Steve Waters e Rob Martinsen

Traduzione: Stefano Mattioli

Advanced Dungeons & Dragons, AD&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.

Nubi Scure s'Addensano

Questo è un modulo di Advanced Dungeons & Dragons® per 5-8 personaggi dal 7° al 9° livello. Quest'avventura ha luogo nei pressi delle Montagne Cloudscape; una grande catena montuosa innevata, attraversata da un solo passo-il Sarrabere.

Da un Oscuro Passato

Nelle ere passate, quando il territorio era giovane ed i nani non erano ancora emersi dalle profondità dei monti, l'arcimaga Devral creò una meravigliosa cittadella per sé stessa, nelle alte quote delle Montagne Cloudscape. Grazie alla sua potente magia, Devral trasformò il ghiaccio sul Monte Ederglow in una cittadella di cristallo con le pareti dure come l'acciaio. Isolata dal resto del mondo, Devral e i suoi assistenti intrapresero intense ricerche riguardanti il volo magico. Fecero molte scoperte sorprendenti i quali culminarono con la costruzione del pescecielo-un incredibile apparato volante dalla forma di una manta gigante (vedi **Appendici**).

Un giorno, le ricerche di Devral vennero interrotte da tre inviati aarakocra. Con toni angosciosi, pregarono la maga di offrire il suo aiuto contro "i demoni delle nevi"-terribili bianche creature alate che stavano attaccando i loro nidi e uccidendo gli aarakocra senza pietà. Devral ascoltò attentamente la loro storia e decise di dare aiuto al popolo uccello. Durante i giorni seguenti lanciò molti potenti incantesimi e scoprì che i demoni delle nevi si chiamano ba'atun (pronunciato "ba-tuun") ed erano guidati da una malvagia femmina nera di nome Yesorkh Pahyeh, che aveva il potere di possedere altre creature (vedi **Appendici - Nuovi Mostri**).

Devral elaborò velocemente un piano per sconfiggere i ba'atun e chiamò ad aiutarla una famiglia di giganti delle nuvole neutrale buona. I giganti delle nuvole furono più che contenti di liberare le montagne dalla minaccia dei ba'atun. Spostando il loro castello di nuvole volante grazie alla copertura della notte, i giganti condussero l'assalto aarakocra contro i ba'atun. Mentre Yesorkh cercò di possedere uno dei giganti, Devral s'interpose a cavallo del suo grifone magico (vedi area T3) e lanciò un incantesimo *intrappolare l'anima*, imprigionando la nera ba'atun all'interno i confini di una gemma magica. Senza il loro capo, i ba'atun vennero distrutti facilmente. Gli aarakocra tornarono alla loro pacifica esistenza e, nei secoli, il terrore dei ba'atun fu dimenticato.

Già d'età avanzata, Devral fece la guardia alla gemma con imprigionata Yesorkh, ma quando il suo tempo fu prossimo, la diede ai giganti delle nuvole affinché la custodissero. Per oltre venticinque secoli la gemma giacque nelle profondità della fortezza dei giganti, ma con il passare del tempo, anche la memoria dei giganti riguardo i ba'atun si affievolì. In fine, la funzione di prigionia della gemma fu dimenticata, e venne così considerata uguale a qualsiasi altra pietra preziosa.

La Liberazione di Yesorkh

Un dato giorno, trent'anni fa, un giovane gigante delle nuvole di nome Lachlan "prese in prestito" la gemma (senza il permesso dei genitori) e, mentre la usava per giocare, questo cadde accidentalmente oltre il bordo della nuvola. La gemma si schiantò sul terreno, rompendosi, e Yesorkh Pahyeh fu liberata! Subito tornò al suo antico covo, dove una covata di uova di ba'atun era stata attentamente nascosta secoli prima.

Non avendo idea di quanto la sua prigionia fosse durata, Yesorkh si preoccupò subito che Devral fosse ancora in vita.



Così covò e fece schiudere le uova nascondendosi al mondo finché i ba'atun non arrivarono alla maturità. Nell'oscurità del suo antico covo nutrì la rabbia, dovuta all'umiliazione della sua sconfitta. A lungo rimuginò su come eseguire la sua vendetta e punire gli odiati aarakocra, ma alla fine i ba'atun erano pronti, e il complotto di Yesorkh poté essere messo in atto...

L'Oscurità si Diffonde

Fu cosa da poco per Yesorkh possedere un ignaro mercante, e in quelle fattezze fu in grado di possedere Lachlan, ora un gigante delle nuvole adulto. Lachlan ereditò il castello dai suoi genitori e nella sua forma, Yesorkh scoprì di poter controllare il castello sulla nuvola e attraverso di esso, alcuni aspetti del tempo atmosferico. Gradualmente il castello perse la sua bianca luminescenza mentre le nuvole lo circondarono rendendolo buio ed oppressivo.

Con il castello dei giganti in suo potere, l'attenzione di Yesorkh/Lachlan si rivolse verso gli aarakocra. Recentemente, tre nidi di aarakocra sono stati distrutti e gli aarakocra superstiti ora vivono nella paura del "malvagio" gigante e il suo scuro, sinistro castello.

Ora, la paura imperversa anche fra gli umani del villaggio di Lurneslye (area 2). Perché le nubi scure richiamano alla mente un'antica profezia di "neri demoni dal cielo," collegata da una pergamena in possesso di Bernhardt, il capo chierico del villaggio (vedi **Appendici - PNG**).

Per fare in modo di dirigere gli umani impauriti contro gli aarakocra, gli scagnozzi di Yesorkh hanno attaccato le carovane che viaggiano attraverso il Passo Scarrabere, e hanno lasciato dei cadaveri di aarakocra fra gli altri, per far sembrare che il popolo uccello sia l'aggressore. La scoperta dei cadaveri indussero Bernhardt a credere che gli aarakocra siano i demoni del quale la sua pergamena predisse l'arrivo.

Nel frattempo Kirraka, il capo sciamano degli aarakocra, dopò aver consumato alcuni semi magici di Charrak che



portano alla trance (vedi pag. 13) ha sperimentato una visione nel quale un misterioso gruppo di avventurieri gli appare. Convinto che questi avventurieri siano la chiave per la sopravvivenza degli aarakocra ha mandato un inviato aarakocra, Tcho'eh (pronunciato "cio-EI"), alla ricerca di questi avventurieri nelle pianure. Ma le pianure non sono più sicure per il popolo uccello. La politica di Yesorkh di incriminare e isolare gli aarakocra ha funzionato bene, la paura ora assedia gli abitanti di Lurneslye ed il meglio in cui un aarakocra può sperare è un a morte rapida e indolore.

L'Avventura

L'avventura inizia nei pressi del villaggio di Lurneslye sulla strada che conduce al Passo Scarrabere. Nel villaggio, gli avventurieri hanno l'opportunità di salvare Tcho'eh, l'innocente inviato aarakocra, dalle manette del troppo zelante Bernhardt.

Tcho'eh cercherà di reclutare l'aiuto degli avventurieri contro il "malvagio" gigante delle nuvole, e li condurrà a Tikka-ti-jarra, la casa dei aarakocra. Lavorando sulle informazioni dell'aarakocra sciamano e di un gruppo di aquile giganti, il gruppo dovrebbe essere in grado di localizzare l'antica cittadella di cristallo di Devral sul Monte Ederglow. La cittadella contiene il magico pescecielo volante di Devral. Recuperando il fantastico artefatto gli avventurieri saranno in grado di prendere Yesorkh Pahyeh nel suo castello sulla nuvola usurpato, e bandire le nuvole scure per sempre.

Svolgere l'Avventura

Ci sono diversi modi per cominciare l'avventura. Per esempio, il gruppo potrebbe viaggiare semplicemente lungo la strada per Lurneslye mentre si dirige da qualche altra parte. In alternativa, potrebbero essere sulle tracce di alcuni banditi in Scarrabere o forse mercanti di una città vicina hanno chiesto

loro di scoprire perché un numero di carovane di mercanti non siano arrivate.

Come goni avventura di gioco di ruolo, le azioni dei giocatori possono condurre a risultati imprevedibili, e potrebbe essere necessario adattare l'avventura per conformarla ai tuoi giocatori. I personaggi hanno molte opportunità per deviare dal corso dell'avventura proposto o perfino abbandonare l'aarakocra al suo fato. Sta a te DM, influire sugli eventi per riportarli all'ordine, tenendo particolare riguardo all'allineamento dei personaggi. In vari momenti il flusso dell'avventura dipende dalle azioni di certi PNG. Dovresti usare questi PNG per guidare gli avventurieri. Se, come potrebbe accadere, questo non funziona, dovrai trovare un'alternativa per continuare l'avventura. Per esempio, se Tcho'eh viene ucciso in Lurneslye, un altro aarakocra verrà inviato a incontrare i personaggi per guidarli da Tikka-ti-jarra.

Tempo Atmosferico e Visibilità

Durante l'avventura il cielo diventa sempre più scuro mentre le nuvole nere si spargono sulle montagne. Nel momento in cui il gruppo incontra i nani vicino a Monte Ederglow (area 10 - pag. 18) il cielo dovrebbe essere una massa di ribollenti nuvole nere, interrotte occasionalmente dal barlume di un fulmine. L'oscurità incombente dovrebbe essere usata per aggiungere atmosfera al modulo e a spronare il gruppo.

Combattimento in Volo

I mostri facilmente coinvolti nel combattimento in volo hanno elencati tre totali di punti-ferita, esempio pf 12/6/3. La prima cifra è il normale numero di punti-ferita della creatura; la cifra successiva mostra quando la creatura non è in grado di avere un volo stabile ed è costretta ad atterrare; e la terza cifra mostra l'ammontare dopo il quale la creatura precipita (vedi *MdDM* pag. 78). Queste cifre permettono il fatto che le ali fatte di penne (cioè gli aarakocra) sono più difficili da abbattere delle creature con ali membranose (cioè i ba'atun).

Abbreviazioni

In questo modulo, le statistiche dei mostri e dei personaggi non giocanti sono state standardizzate. Le informazioni vengono fornite dopo il nome del mostro/PNG come segue:

CA = Classe d'Armatura; FM = Fattore Movimento; DV = Dadi-Vita (mostri) o Classe/Livello (solo PNG), pf = punti-ferita attuali (le cifre fra parentesi indicano i punti-ferita massimi delle creature ferite); N° ATT = Numero di attacchi; Danni = Danno causato dagli attacchi; AS = Attacchi Speciali; DS = Difese Speciali; RM = Resistenza alla Magia; ML = Morale; Int. = Intelligenza (solo mostri e PNG minori); AL = Allineamento; PE = Punti Esperienza.

Sono state usate anche le seguenti abbreviazioni:

C = Chierico; G = Guerriero; EM = Esperto di Magia; For = Forza; Des = Destrezza; Cos = Costituzione; Int = Intelligenza; Sag = Saggezza; Car = Carisma; MdM = AD&D® *Manuale dei Mostri*; MdG = AD&D® *Manuale del Giocatore*; MdDM = AD&D® *Manuale del DUNGEON MASTER*.



Eventi Recenti

Lurneslye (vedi **Mappa M** e **Mappa 2**), è un piccolo villaggio di contadini governato da un gruppo di chierici di allineamento Legale Neutrale. Chiaramente visibili da Lurneslye sono le Montagne Cloudscape. Normalmente pittoresche, con le nubi bianco argento che coprono i picchi, le montagne hanno un aspetto buio e sinistro. Grandi nubi nere proiettano un'ombra sinistra sul territorio; un'ombra che cresce di giorno in giorno. I chierici e gli abitanti del villaggio temono l'arrivo dei demoni alati (come predetto nelle antiche profezie), e la scoperta dei cadaveri di aarakocra nello Scarrabere ha intensificato queste paure (vedi **La Carovana Distrutta** - pag 7).

Due giorni prima che il gruppo arrivi a Lurneslye, Tcho'eh, un inviato aarakocra, fu catturato e portato davanti a Bernhardt. Dopo aver interrogato brevemente Tcho'eh, Bernhardt si convinse che egli sia un demone sotto mentite spoglie. Bernhardt ha organizzato un processo pubblico contro il "demone", che avverrà nel giorno in cui arriva il gruppo. Questo processo

condannerà il povero aarakocra alla massima pena-il rogo. La gente si sta raccogliendo nella piazza per sentire il "demone" confessare i suoi peccati, e vedere Bernhardt bandire le nubi nere.

PNG Importanti

Questa sezione è progettata per introdurre i giocatori all'avventura. Alcune delle informazioni di background che sono vitali per svolgere con successo questa sezione, si trovano solo nei dettagli di tre maggiori PNG descritti nella sezione omonima (da pag. 36 a pag. 37). Questi personaggi sono Bernhardt, il capo chierico di Lurneslye; Tcho'eh, l'inviato aarakocra; e Asdos, un chierico Neutrale Buono in visita. Dovresti fare riferimento alle **Appendici - PNG** ogni qual volta questi personaggi vengono menzionati nel testo. Le azioni e le personalità di questi PNG dovrebbero essere usate per incoraggiare i personaggi a farsi coinvolgere dall'avventura e, si spera, salvare Tcho'eh. Se tutto ciò fallisce, si può fare affidamento sul fatto che Asdos possa pregare personalmente



i gruppo ad intervenire. Gigioneggia su questa sezione quanto ti fa piacere, e soprattutto divertitevi!

Il Processo

Gli abitanti del villaggio, normalmente gente semplice e pacifica, sono impauriti e molto suscettibili. Bernhardt, convinto che Tcho'eh sia un demone, intende applicare la legge alla lettera e metterlo al rogo-preferibilmente dopo aver ottenuto una confessione completa. In questo ha il completo supporto degli abitanti del villaggio. Durante il processo ci saranno numerose grida del tipo "Al rogo, è un demone," "Spennatelo, fatelo starnazzare," e così via, mentre la folla è trascinata dalla retorica di Bernhardt.

A meno che gli avventurieri non intervengano, Tcho'eh sarà messo al rogo da Bernhardt. L'intervento può variare dai tentativi di confutare Bernhardt, fino alla violenza. Discutere con Bernhardt è difficile, perché non verrà persuaso dal fatto che Tcho'eh sia un demone. Le soluzioni violente al problema finiranno in un bagno di sangue, perché la folla si accalca per assicurarsi che la legge venga applicata.

Il Verdetto per Singolar Tenzone

Secondo la legge di Lurneslye, è diritto di ogni creatura chiedere un verdetto per singolar tenzone per la propria innocenza-un combattimento all'ultimo sangue (o fino all'incoscienza) fra i due avversari; possono essere accusato e accusatore oppure dei campioni scelti appositamente. Questa legge è molto restrittiva, una volta fattovi appello, non ci si può più tirare indietro. Se un avventuriero chiede questo diritto, la folla sarà all'inizio riluttante, ma dopo un po' qualcuno accetterà la richiesta e gradualmente tutti saranno a favore.

1. Un Contadino Arriva in Città

Inizia l'avventura al punto indicato con 1 sulla **Mappa M**, dove un malconco sentiero incrocia la strada principale per Lurneslye:

Durante il tragitto verso il villaggio di Lurneslye, il cielo si è fatto più scuro. Le sottili nuvole bianche, che prima striavano il cielo brillante, hanno ceduto il passo ad un grande macchia grigia che nasconde la luce. A giudicare dalle nuvole che circondano le montagne, si prepara una violenta tempesta.

Dal bosco emerge una pariglia di cavalli molto vecchi che trainano uno scricchiolante e decrepito carretto. Un uomo e una donna vi fissano sorpresi, mentre tre bambini nel retro del carro sogghignano verso di voi. Vicino a dove è passato il carretto c'è un albero con appeso un avviso.

La famiglia sul carretto proviene da una delle fattorie periferiche e si sta dirigendo verso Lurneslye per partecipare al processo. Saluteranno gli avventurieri chiedendo se si stiano dirigendo al processo, indicando l'avviso attaccato all'albero, nel caso gli

avventurieri li guardassero con aria interrogativa. Se viene menzionata la tempesta in arrivo, diranno agli avventurieri che le nuvole si stanno raccogliendo così da 3 settimane e che è "opera di demoni." Questi demoni hanno anche "razziato le carovane e attaccato i viaggiatori."

Ora, uno di loro è stato catturato e "Bernhardt se ne occuperà e farà sparire le nuvole scure." I contadini "sanno" che i demoni hanno le ali, sebbene non ne abbiano mai visto uno. Se vengono interrogati ulteriormente, la loro immaginazione prenderà il sopravvento. Descriveranno i demoni come creature "nere dagli occhi malvagi, dai denti e artigli affilati e sempre assetati di sangue umano." La descrizione impaurirà molto i bambini e il più giovane comincerà a piangere.

Se i personaggi non leggono l'avviso, dovresti attirare la loro attenzione con un avviso identico più avanti lungo la strada.

L'Avviso

Un avviso scritto a mano è stato appeso ad un albero proclamando l'interrogatorio di oggi:

INTERROGATORIO PUBBLICO DEL DEMONE
DA PARTE DEL TEMPIO DI LURNESLYE

Sia noto a tutti gli autorevoli cittadini di Lurneslye e del territorio circostante, che l'indomani, si terrà l'interrogatorio pubblico del demone piumato. Questa infame creatura è stata trovata non solo nascosta, ma anche muoversi furtivamente ai confini del nostro villaggio, dove complottava a diffondere pestilenze su di noi e a rapire i nostri bambini.

Quest'abominio non può essere tollerato. Quanto la grande campana del tempio suonerà, comincerà il processo per dimostrare la sua colpevolezza. Dopodiché, la bestia verrà purificata dal fuoco e le sue ceneri sigillate in un ricettacolo appropriatamente consacrato.

A meno che tu noi sia in combutta con questa disgustosa creatura malvagia, la tua presenza è obbligatoria. Cosicché tutti possano testimoniare che il mostro riceva un equo interrogatorio. Per ordine di Bernhardt, Prescelto del Tempio di Lurneslye.

2. Arrivo a Lurneslye

I personaggi arriveranno a Lurneslye poco dopo che Bernhardt avrà cominciato a interrogare pubblicamente l'aarakocra. I paesani, nonostante la loro paura, sono di umore festoso, credendo che la soluzione sia ormai a portata di mano:

La strada aggira la collina, rivelando il villaggio davanti a voi. Rumori di ilarità e il suono frenetico di una campana rotta sono udibili chiaramente. La strada principale, con la sua colorita confusione di vivaci pavesi e persone in movimento, si pongono in contrasto con l'oscurità del cielo.



Ai due lati della strada, commercianti offrono le loro mercanzie dall'interno di piccole baracche. I richiami "talismani, portafortuna garantiti", e "nastri meravigliosi, chi vuol comprare vivaci nastri", si ergono al di sopra del rumore della folla. Qui ci sono sei venditori, vendono bigiotteria, nastri, torte, birra, formaggio e carne dolce, tutto ad un prezzo ragionevole-molti dei beni in vendita vengono offerti per poche monete di rame. Molta gente si sta dirigendo lungo la via verso la piazza del villaggio.

La Piazza (mappa 2)

Il centro del villaggio è pieno di gente che chiacchiera animosamente, che si spinge l'un l'altra per un posto in vista della grande piattaforma di legno posta su un lato della piazza. Appena distinguibile attraverso la folla c'è una grossa, sovrappeso, figura in tonaca in piedi sulla piattaforma accanto ad un palo robusto. Ha un ampio sorriso, e tiene in mano un paio di pinze fra cui sono chiuse delle piume di un blu brillante. Sta parlando, ma le sue parole si perdono fra le urla eccitate della folla. A pochi metri davanti a voi, una donna anziana dai capelli bianchi strilla, "Spennalo, Bernhardt. Fallo vedere, non ci fa paura." Bernhardt si gira e per un attimo vedete la figura legata al palo. Il chierico si muove verso di essa e segue un urlo di agonia, ma è inghiottito quasi immediatamente dal ruggito della folla.

Bernhardt sta cerimoniosamente spennando l'aarakocra Tcho'eh, assistito da Penruk e Grunb, due chierici di 3° livello, e da Murdoch, il campione del tempio (vedi pag. 7 e la Mappa 2).

I personaggi non saranno in grado di vedere niente di più senza assicurarsi un punto di vista migliore, sia sgomitandosi un passaggio fra la folla (2 round) oppure impiegando mezzi magici. Gridare dal fondo della folla non avrà alcun effetto sul procedimento, in quanto i personaggi non vengono uditi da coloro che stanno sulla piattaforma.

Quando i personaggi avranno una visione migliore della piattaforma leggi quantos egue:

Legato al palo c'è una creatura umanoide dall'aspetto impaurito, che ora ha l'aspetto di un pollo mezzo spennato. I piedi artigliati sono coperti da un piumaggio blu brillante e lungo il suo becco scendono lacrime di agonia.

Bernhardt si fa avanti dicendo, "Ora demone, che cosa stai facendo qui?" Con un forte strattone tira un'altra penna, per il diletto della folla. L'uomo uccello crolla in avanti, apparentemente morto. Afferrandolo per il becco, Bernhardt tira selvaggiamente la sua testa all'indietro. "Così ti rifiuti di cooperare, giusto?"

L'Interruzione di Asdos

Dopo 1d4 round, Asdos interviene nel tentativo di fermare il "processo", ma verrà fermato da un paio di membri della folla troppo zelanti.

Un grido di, "Fermate questa barbaria! Lasciatelo andare. Non vi ha fatto alcun male." Proviene dal mezzo della folla. Là, un uomo anziano con una veste color blu cielo si sta facendo strada attraverso la folla. Prima che vada troppo in là viene buttato a terra, scalciando e urlando a coloro attorno a lui.

Asdos sarà lasciato svenuto e sanguinante sul terreno. Tornerà cosciente dopo 1 round. A meno che gli avventurieri non siano già corsi in suo aiuto, Asdos noterà presto la loro presenza e si spingerà verso di loro attraverso la folla. Dopo essersi presentato velocemente, Asdos spiegherà l'usanza locale del processo mediante combattimento e suggerirà che uno dei personaggi si offra come campione per la causa dell'aarakocra, "per timore che abbia luogo un'enorme ingiustizia" (vedi **Processo Tramite Combattimento** - più avanti).

Interrompere il Processo

Se il gruppo interviene, Bernhardt domanderà di sapere chi essi siano. Accuserà i personaggi di essere in combutta con il "demone" e cercherà di stimolare la ressa contro di loro. La folla fischierà contro gli avventurieri ma non attaccherà senza una buona casa.

Se il gruppo dovesse iniziare il combattimento o lanciare incantesimi offensivi, la folla si slancerà in avanti e attaccherà finché 50 di loro non verranno uccisi o resi inoffensivi, momento dopo il quale si disperderà. Durante il combattimento, i chierici (Bernhardt, Pernryk e Grunb) lanceranno incantesimi dalla posizione sicura della piattaforma.

Penryk e Grunb: CA 5 (corazza di maglia sotto la veste); FM 9; C3; pf 10, 14; THAC0 20; N° ATT. 1; Danni: 1d6+1 (mazza); AS/DS Incantesimi; T M; ML 17; Int. Media (9-11); AL LN; PE 120, 120.

Incantesimi:

1° livello: *benedizione, individuazione del magico*

2° livello: *bloccapersona*

Folla (120 paesani): CA 10; FM 12; DV meno di 1; pf 4 (ognuno); THAC0 20; N° ATT. 1; Danni: 1d4 (pugnale) o 1d6 (clava); T M; ML 9; Int. Media (8-10); AL N; PE 15 (ognuno).

Processo Tramite Combattimento

Se si insiste, Bernhardt sarà riluttante ad acconsentire al processo tramite combattimento, ma accetterà. Le regole del combattimento sono semplici: nessuna magia di qualsiasi tipo,



nemmeno armatura e scudo sono permessi. Può essere usata qualsiasi arma non magica. Prima che il combattimento abbia inizio, sarà lanciato da uno dei chierici un incantesimo individuazione del magico sull'arma del personaggio. Se è magica, al personaggio verrà data una seconda possibilità di conformarsi, se no lo farà la folla attaccherà (vedi sopra). Gli avversari combattono finché uno dei due perde conoscenza o muore; una persona accusata (o il suo campione) che vince viene considerata innocente, la sconfitta indica che l'accusato è colpevole delle accuse.

Avendo accettato il processo tramite combattimento, Bernhardt presenterà il suo campione, Murdoch, e sarà fatto spazio nella piazza affinché il combattimento possa avere luogo.

Murdoch: CA 8 (Des); FM 12; G5; pf 35; THAC0 14 (For); N° ATT. 1; Danni: 2d4 +5 (spada larga + For); T M; ML Impavido (19); AL N; PE 175.
For 18/91%, Des 16, Cos 14, Int 5, Sag 8, Car 8.

Se Murdoch viene sconfitto, Bernhardt se ne torna al tempio indignato e la folla lentamente di disperde. I personaggi ed Asdos potranno rilasciare Tcho'eh e prendersi cura delle sue ferite (vedi la sezione PNG) senza alcuna interferenza. La sconfitta dei personaggi comporterà il fatto che solo delle misure estreme potranno salvare la vita dell'aarakocra.

La Storia di Tcho'eh

Una volta salvato, Tcho'eh sarà molto ferito e debole a causa del brutto trattamento. Dopo aver curato le sue ferite sarà in grado di raccontare quanto segue:

"La mia gente vive nelle Montagne Cloudscape, spazzate dai forti venti. Tutto andava bene finché il gigante arrivò col suo castello, rese le nuvole nere e scagliò fulmini contro i nostri nidi. Il suo potere è grande e non possiamo farcela contro la potenza del suo castello di nuvole.

"Noi aarakocra, che normalmente non abbiamo a che fare con le persone, abbiamo bisogno d'aiuto. Temiamo che da soli verremo distrutti. Già tre dei nostri nidi sono stati spazzati via e perfino ora i nostri pulcini sono affamati. Venite con me al nostro nido a Tikka-ti-jarra. Il nostro sciamano, Kirraka, vi ha visto in una visione e mi ha inviato a cercarvi. Siete sicuramente coloro di cui egli parla, i prescelti dal grande dio dei cieli per la nostra salvezza."

Tcho'eh dirà al gruppo che il primo attacco avvenne tre settimane fa, poco dopo che il cielo cominciò a scurirsi. Il gigante delle nuvole nel suo castello di solito attacca di notte, e fino adesso, tre nidi sono stati distrutti (questi erano alcuni chilometri a sud dello Scarrabere e non sono mostrati sulla **Mappa M**). E' solo questione di tempo prima che Tikka-ti-jarra (pag. 14) venga attaccato.

Se chiesto, Tcho'eh prometterà una ricompensa in denaro; gli aarakocra hanno molte "grandi pietre luccicanti" che

possono donare al gruppo. Se i giocatori dovessero essere riluttanti ad accompagnare l'aarakocra a Tikka-ti-jarra, Tcho'eh incoraggerà i personaggi di allineamento Buono puntando sul fatto che i piccoli pulcini sono affamati perché i cacciatori o tornano con poco cibo o non tornano affatto. "Pensa a tutte quelle nidiate; moriranno senza di loro." Insistendo, egli prometterà grandi ricompense, credendo che Kirraka sarà in grado di soddisfare la richiesta.

3. Il Santuario di Asdos

Dopo il processo tramite combattimento, Asdos suggerirà che gli avventurieri e Tcho'eh s'incammino con lui verso il suo santuario (area 3, **Mappa M**), in quanto è sulla strada per il nido dell'aarakocra. Se i personaggi scelgono di andare, il viaggio fino al santuario sarà senza eventi.

Il santuario è una semplice costruzione di pietra posta a 30 metri dalla strada. All'interno ci sono tre stanze; una piccola area con un altare, una stanza per il riposo notturno dei viaggiatori e le stanze private di Asdos. Sebbene sia semplice, il santuario è ben tenuto e confortevole.

Lo Scarrabere

Lo Scarrabere è l'unico passo che attraversa le Montagne Cloudscape una catena di centinaia di chilometri da nord a sud. Fino a poco fa era una strada principale, ma il numero di mercanti che la attraversano è diminuito considerevolmente a causa degli attacchi dei ba'atun.

Tcho'eh condurrà gli avventurieri dal Santuario di Asdos (area 3) nello Scarrabere verso la stazione secondaria Fanjyr (area 6). La strada attraverso il passo è larga dai 6 ai 9 metri:

Lentamente le colline cedono spazio a torreggianti dirupi che sembrano raggiungere i cieli. Le ribollenti nuvole grigie e nere si stagliano contro i pendii imbiancati di neve. Occasionalmente, i raggi di sole lampeggiano attraverso le nubi mentre si strofinano contro i picchi. Più avanti, la strada si inerpica fra le montagne, seguendo il corso di un torrente chiasmato.

La strada sale risoluta attraverso le montagne, fiancheggiata da ripide pareti di roccia. Numerosi sassi e rocce giacciono sparsi ai due lati del passo.

4. La Carovana Distrutta

In alto davanti a voi, corvi neri volando nell'aria, gracchiando forte mentre vi incamminate attraverso il passo. In breve scompaiono alla vista e vi imbattete nei macabri resti di cavalli e muli morti che giacciono sparsi sulla strada. Attorno ai corpi c'è un branco di enormi lupi che ringhiano con fare difensivo.



Gli 11 lupi neri bloccano l'avanzata del gruppo e attaccano chiunque si avvini a più di 20 metri, o se vengono attaccati.

Lupo nero (11): CA 6; FM 18; DV 4+4; pf 20 ognuno; THAC0 15; N° ATT. 1; Danni: 2d4 (morso); T G (2,1 -3,6 m); ML Normale (10); Int. Semi (2-4); AL N; PE 175 (ognuno).

La carovana fu attaccata 2 giorni fa dai ba'atun. Ci sono 12 muli morti e 3 cavalli morti qui; i pacchi e le borse da sella sono stati rimossi. Accanto ai cavalli ed ai muli ci sono i cadaveri di 3 aarakocra vecchi di una settimana. Se viene usato un incantesimo *parlare con i morti*, il gruppo può venire a conoscenza del fatto che gli aarakocra provengono da uno dei nidi distrutti e furono uccisi dai "demoni bianchi" provenienti dal castello sulla nuvola. La disparità fra l'età dei cadaveri degli aarakocra e delle carcasse degli animali apparirà ovvia agli avventurieri, fatto che supporterà la storia di Tcho'eh.

5. Il Mercante di Pellicce

Qui gli avventurieri incontreranno Lode Burwell, un mercante di pellicce proveniente da Melmond:

Un uomo a cavallo sta cavalcando lungo il passo verso di voi. Dietro di lui ci sono tre muli ed un cane trotterella accanto agli zoccoli del suo cavallo. Si guarda continuamente attorno come se si aspettasse di essere attaccato. Ben salda fra le mani impugna un'ascia bipenne mentre un piccolo scudo buckler protegge il suo avambraccio destro.

Originariamente un guerriero, Lode ora si occupa di comprare le pellicce a Melmond e venderle a Lurneslye. E' un uomo robusto, cauto con gli stranieri, ma leale con coloro che considera amici.

Quando i personaggi incontrano Lode per la prima volta, egli sta viaggiando da Melmond a Lurneslye con i suoi muli e il suo cane da guerra Fahs. Se avvicinato, parlerà al gruppo, ma resterà in guardia contro qualsiasi segno di pericolo. Lode è ansioso di continuare per la sua strada ed è palesemente nervoso ma cercherà di non darlo a vedere.

Lode Burnwell, mercante di pellicce: CA 8 (pelliccia e buckler); FM 12; G2; pf 15; THAC0 18 o 19; N° ATT. 3/2 (spec.) o 1; Danni: 1d10+3 (For + spec.) o 1d4 (balestra leggera); T M (1,8 m); ML Campione (15); AL N; PE 120. For 17, Des 8, Cos 15, Int 13, Sag 8, Car 12.

Lode aveva preso sotto gamba il fatto delle nubi nere e le dicerie che indicavano il passo come poco sicuro finché non è passato attraverso Fanjyr (area 6) il giorno precedente. Lo stato di distruzione in cui il luogo si trova lo disturbò grandemente; la locanda, la fucina del fabbro e il santuario

sono stati dati alle fiamme. Non c'erano segni di vita e nemmeno alcun cadavere. Ora pensa che le nuvole nere abbiano qualcosa a che fare, perché sembra siano più scure proprio sopra quel punto. Se chiesto, disegnerà uno schizzo del luogo per il gruppo, mostrando il luogo della costruzione, ma non è al corrente dei passaggi sotterranei (area F7-8).

6. La Stazione Secondaria di Fanjyr

(area F1-F9)

Due giorni prima dell'incontro fra Lode e il gruppo, Fanjyr fu attaccata dalle forze ba'atun arrivate dal castello sulla nuvola. L'intera popolazione è stata uccisa o imprigionata, con l'eccezione dell'armaiolo Fedor Roblyn. Roblyn fuggì nel momento dell'attacco e ora sta vivendo in modo rozzo (vedi area F9).

Da quando Lode Burwell vi passò, la stazione è stata occupata da una banda di umanoidi guidati da 1 troll a due teste e 2 giganti delle colline.

Arrivo a Fanjyr

Dovreste leggere il testo che segue quando il gruppo è a circa 200 metri dalle mura:

Mentre uscite dalla svolta della strada, vi si mostrano delle mura con merlature. Sul lato sinistro, una torre a cupola si erge da sopra le mura, offrendo un'ottima visuale della strada. Dopo la torre, il terreno scende bruscamente fino al torrente, e dall'altro lato la facciata di roccia sale ripida al di sopra delle merlature. Due grandi porte di legno forano le mura, fornendo l'unico ingresso all'area retrostante. Da dietro le mura, salgono pigramente volute di fumo mescolandosi con le nuvole basse.

Il fumo proviene dai fuochi da campo degli umanoidi, ma da questa distanza, non si è in grado di discernere la provenienza. Se i personaggi osservano le finestre della portineria vedranno alcune vaghe figure muoversi all'interno. Sono gli gnoll dell'area F2b, ma il gruppo non sarà in grado di riconoscerli senza avvicinarsi fino alle feritoie e poi guardare all'interno.

Avvicinamento alla Portineria

Gli umanoidi in Fanjyr non hanno appostato alcuna sentinella e non si stanno aspettando un attacco. Cespugli e ma si fiancheggiano il lato est della strada. Se gli avventurieri non producono rumori non necessari e si tengono vicini al lato est del passo, saranno in grado di raggiungere la portineria senza essere individuati. Perfino se decidono di muoversi dritti lungo la strada dal punto dove hanno visto la torre, c'è solo il 50% di probabilità ogni round che gli avventurieri vengano individuati, grazie all'innaturale oscurità e delle nuvole basse.



Se gli umanoidi nella portineria individuano il gruppo sulla strada, daranno l'allarme suonando la campana nella torre, ed il resto dei mostri nella stazione si muoverà a difendere la portineria meridionale.

Una volta suonato l'allarme, i bugbear della fucina (F3) e i mostri alla locanda (F4) si affretteranno ad attaccare dopo 1 round. Gli gnoll nella portineria settentrionale non lasceranno la propria posizione.

F1. Le Porte

Le porte sono di quercia, rinforzate da barre di metallo. Sul lato nord sono assicurate da una pesante trave di quercia. Sfondare le porte provocherà un forte rumore e allenterà sia gli occupanti della portineria che i bugbear nella fucina (area F3).

Vista del Cortile

Quando il cortile diventa visibile ai personaggi:

Gli edifici di Fanjyr sono ridotti a gusci neri e vuoti. L'opprimente oscurità è appena alleviata da due fumosi fuochi da campo nel mezzo delle macerie. Nelle vicinanze dei fuochi stanno ridendo una dozzina di umanoidi con voce ruvida. Più avanti, grandi figure si stagliano contro le mura di un edificio in rovina.

Il suono soffocato ed irregolare di una campana risuona nel vento, appena udibile al di sopra del suono di risate sgradevoli provenienti da dentro la torre.

F2. La Portineria Meridionale

Le feritoie del piano intermedio della portineria sono larghe solo 15 cm. Appesa al soffitto del piano superiore c'è una grande campana. Ogni pavimento (che non sia il piano terra) ha un'apertura nel mezzo larga mezzo metro quadrato attraverso il quale passa la corda della campana, permettendo di suonare la campana da uno qualsiasi dei piani.

I mostri attaccheranno il gruppo a vista, ricordandosi soltanto di suonare l'allarme con la campana al piano superiore.

a. Piano Superiore

Questa è la postazione di una delle due campane d'allarme di Fanjyr. La stanza è al momento priva di occupanti. Appesa al soffitto con una corda c'è una grande campana. Il puzzo di troll al piano inferiore appesta tutta la torre.

b. Piano Intermedio

Questa era la caserma per le truppe della portineria ed ora è occupata da 5 gnoll e 1 orco. Al momento stanno bevendo vino (proveniente dalla locanda) e raccontandosi battute in stile gnoll. A meno che il gruppo non faccia rumori inutili, il gruppo di mostri sarà sorpreso automaticamente.

Orco: CA 5; FM 9; DV 4+1; pf 24; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni: 1d10 (o arma +6); AS bonus ferite +2; T G (2,7 m); ML Risoluto (12); Int. Poco (8); AL CM; PE 210.

Gnoll (5): CA 5 (10); FM 9; DV 2; pf 10x2, 12, 13x2; THAC0 19; N° ATT. 1; Danni: 1d8 (ascia da battaglia); T G (2,2 m); ML Risoluto (11); Int. Poco (5-7); AL CM; PE 35 (ognuno).

c. Pianterreno

Qui è dove veniva riscossa la tassa di passaggio dai viaggiatori che passavano attraverso Fanjyr. La porta che dà sul passaggio è appena socchiusa. Dalla stanza proviene il suono di conversazione in bugbear e il lezzo di troll. All'interno ci sono 3 bugbear e 1 troll.

Troll: CA 4; FM 12; DV 6+6; pf 48; THAC0 13; N° ATT. 3; Danni: 1d4+4/1d4+4 (artiglio)/1d8+4 (morso); AS bonus ferite +8 con arma; DS rigenerazione (3 pf/r dopo 3r); T G (2,7 m); ML Elite (14); Int. Poco (6); AL CM; PE 1.400.

Bugbear (3): CA 5 (10); FM 9; DV 3+1; pf 15, 18, 23; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni: 2d4 +2 (morning star); T G (2,1 m); ML Risoluto (12); Int. Poco (7); AL CM; PE 120 (ognuno).

Sparsi per la stanza ci sono alcuni barili sfasciati, un tavolo rotto, alcuni rotoli di pergamena e cinque scudi (uno dei quali è uno *scudo* +2). Accanto alla porta ci sono una serie di bilance per pesare i beni. Nascosto dietro ad una pietra sconnessa di un caminetto c'è una scatola di legno con lucchetto (chiuso). La scatola ha una trappola, un ago velenoso posto nella serratura (tiro-salvezza contro Veleno per non morire) e contiene una *pozione di veleno* (blu, odora di cipolle), una *pozione dell'eroe* (verde, gusto di canfora) e una *pozione di velocità* (bianca, gusto aspro).

Nell'angolo sudovest, sotto una pila di sacchi strappati e di cassettoni rotti, c'è una botola che conduce in cantina.

d. Cantina

Le tasse raccolte dai mercanti di passaggio e dai viaggiatori venivano tenute assieme ai rifornimenti di frecce, lance e pezzi d'armatura della guarnigione. La stanza è stata saccheggiata e tutto il tesoro è stato preso. Tutto ciò che rimane sono 200 frecce, 12 archi corti e 30 lance. La porta del muro nord non è chiusa a chiave, non ci sono trappole e conduce nel passaggio sotterraneo. Gli umanoidi non si sono più avventurati qui sotto dopo aver incontrato l'ombra seduttrice dell'area F8.

F3. La Fucina e le Stalle

Attorno ai fuochi da campo siede un gruppo di bugbear. Individueranno automaticamente qualsiasi intruso che si



avvicina a meno di 10 metri, daranno l'allarme e si getteranno all'attacco.

Bugbear (11): CA 5 (10); FM 9; DV 3+1; pf 19 ognuno; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni: 1d8+2 (ascia da battaglia); T G (2,1 m); ML Risoluto (12); Int. Poco (5-7); AL CM; PE 120 (ognuno).

Bugbear capo: CA 4; FM 9; DV 4; pf 23; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni: 1d8+3 (spada); T G (2,1 m); ML Elite (13); Int. Media (9); AL CM; PE 175.

F4. La Locanda

La locanda è un guscio carbonizzato; i due piani superiori sono crollati e solo la cantina è ancora intatta. Vi si ha accesso da una botola sul pavimento. Seduti attorno alla botola aperta, a bere birra dai barili saccheggiate dalla cantina ci sono i seguenti mostri:

Troll a due teste: CA 4; FM 12; DV 10; pf 60; THAC0 11; N° ATT. 4; Danni: 1d4+4/1d4+4 (artiglio)/1d12/1d12 (morso); AS bonus ferite +6 con arma; DS rigenerazione (1 pf/r dopo 3r); T G (3 m); ML Campione (16); Int. Media (10); AL CM; PE 3.000.

Gigante delle colline (2): CA 3 (5); FM 12; DV 12+1-2 pf; pf 50, 55; THAC0 9; N° ATT. 1; Danni: 1d6 o a seconda dell'arma (2d6+7); AS lancia macigni (gittata 3-200 m, 2d8 pf); DS afferra al volo grossi proiettili 30%; T E (4,8 m); ML Elite (13-14); Int. Poco (5-7); AL CM; PE 3.000.

Troll gigante (2): CA 4; FM 12; DV 8; pf 40, 43; THAC0 13; N° ATT. 1 o 2; Danni: 2d6+7 (arma) o 1d6+1/1d6+1 (artiglio); AS bonus ferite +7 con arma; DS rigenerazione (2 pf/r dopo 3r); T G (3 m); ML Fanatico (17-18); Int. Poco (5-7); AL CM; PE 1.400.

Troll (4): CA 4; FM 12; DV 6+6; pf 33x2, 35x2; THAC0 13; N° ATT. 3; Danni: 1d4+4/1d4+4 (artiglio)/1d8+4 (morso); AS bonus ferite +8 con arma; DS rigenerazione (3 pf/r dopo 3r); T G (2,7 m); ML Elite (14); Int. Poco (6); AL CM; PE 1.400 (ognuno).

Orco (8): CA 5; FM 9; DV 4+1; pf 19x4, 23x2, 29x2; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni: 1d10 (o arma +6); AS bonus ferite +2; T G (2,7 m); ML Risoluto (12); Int. Poco (8); AL CM; PE 210 (ognuno).

Il rumore fatto da questo gruppo può essere udito chiaramente dalla portineria. Se viene dato l'allarme, correranno all'attacco ululando, con alla guida il troll a due teste.

Vicino ci sono 3 sacchi contenenti 2.320 mo, 1740 mo e 450 mp, rispettivamente.

a. Sotto la Locanda

La cantina sotto la locanda contiene 300 bottiglie di vino (valore 1d10+15 mo ognuna) e 8 barili di birra. Uno dei barili è in realtà una porta segreta che conduce al passaggio sotterraneo (area F7-8). Si apre girando la spina sulla parte frontale del barile.

F5. Santuario ai Margini della Strada

Il santuario era dedicato ai viaggiatori ma ora è completamente in rovina. Non ci sono oggetti di valore, e 2 turni di ricerche porteranno solo al ritrovamento dei resti di una statua distrutta.

F6. La Portineria Settentrionale

La portineria settentrionale ha esattamente la stessa struttura di quella meridionale. E' nello stesso stato, essendo stata saccheggiata dagli umanoidi e dai ba'atun prima di loro. Non ci sono tesori nascosti. Al pianterreno ci sono 10 gnoll più il loro capo. Se viene dato l'allarme, questi gnoll rimarranno qui e scoccheranno frecce dalle finestre a chiunque si avvicini alla portineria.

Gnoll capo: CA 5 (10); FM 9; DV 3; pf 21; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni: 2d4 (morning star); T G (2,2 m); ML Risoluto (11); Int. Poco (5-7); AL CM; PE 120.

Gnoll (10): CA 5 (10); FM 9; DV 2; pf 10x4, 12x2, 13x4; THAC0 19; N° ATT. 1; Danni: 1d8 (ascia da battaglia); T G (2,2 m); ML Risoluto (11); Int. Poco (5-7); AL CM; PE 35 (ognuno).

Le porte settentrionali sono state sfondate dagli umanoidi e ora pendono dai cardini.

Sotto Fanjyr

Nel sottosuolo, snodandosi fra le portinerie, c'è un tunnel largo 3 metri che connette queste ultime con la locanda. Il sistema di tunnel fu usato per muovere i soldati da un edificio all'altro. Durante l'attacco dei ba'atun, Zolbak, un'ombra seduttrice (vedi la sezione **Nuovi Mostri**) fuggì dalla sua prigionia lunga secoli sotto il santuario scappando nel sistema di tunnel. L'ombra seduttrice non ha dovuto attendere a lungo prima che uno gnoll diventasse una sua vittima, e la sua forza è cresciuta.

F7. Sussurri Malvagi...

Dall'oscurità sale l'odore fetido di morte e decomposizione. L'acqua scorre in rivoli oleosi lungo le pareti e fluisce lungo il terreno. Uno spiffero gelido soffia dall'oscurità, un sussurro che suggerisce qualcosa di malvagio e sinistro attende fra le ombre. Si fa sempre più forte e prende la forma di parole nella vostra mente. "Venite. Venite a me, cari miei. Venite da Zolbak, poiché son solo ed ho bisogno di compagnia."



Se gli avventurieri si ritirano immediatamente eviteranno gli effetti del sussurro di Zolbak. Se rimangono ad ascoltare o avanzano lungo il passaggio, devono superare un tiro-salvezza contro Incantesimi per non essere attirati nel corridoio da Zolbak (area F8), in uno stupore simile ad una trance. Quei personaggi che superano il tiro-salvezza udiranno il sussurro trasformarsi in qualcosa simile ad un inquietante lamento e devono superare un secondo tiro-salvezza contro Incantesimi per non fuggire per il terrore per 1d4+1 round.

F8. Orrore nel Buio

Zolbak attende qui le sue prede. C'è solo il 10% di probabilità che i personaggi lo individuino, a meno che non usino un incantesimo di *luce perenne*. Zolbak attaccherà il primo personaggio che entra nella stanza, ottenendo un bonus di +4 sul tiro per colpire il personaggio che è stato colpito dal sussurro:

Una sensazione di gelo si irradia attraverso il vostro corpo. Di fronte a voi, una coalescenza di ombre scure prende una forma solida. Una creatura è lì in piedi, occhi neri osservano da una massa grigia putrefatta. Le unghie delle dita lunghe e spaccate si protendono verso di voi mentre la faccia della creatura si apre in un orrido ghigno.

Ombra seduttrice: CA 2; FM 6; DV 6 (inizialmente); pf 30; THAC0 15 (inizialmente); N° ATT 2; Danni: 1d6/1d6 (artiglio); AS sussurro, risucchio di energia; DS colpito solo da armi d'argento e +1 o più; T M; ML Impavido (20); Int. Molto (14); AL NM; PE 3.000.

Ogni livello di energia che risucchia incrementa i suoi dadi-vita fino a raggiungere i 10 DV. L'ombra seduttrice può attualmente essere scacciata da un chierico come se fosse un vampiro. Con ogni dado-vita aggiuntivo ottenuto, diventa sempre più difficile da scacciare, ma quando raggiunge i 10 DV non cresce più e si scaccia come un lich. Il volto dell'ombra seduttrice prende rapidamente l'aspetto del personaggio(i) del quale ha risucchiato i livelli, ed i personaggi lo vedranno diventare sempre più forte mentre diventa sempre più solido.

Sei personaggi scappano, Zolbak non lascia i tunnel. Nella stanza c'è uno gnoll morto e una pergamena clericale con gli incantesimi *restaurare, lingue, cura ferite gravi* e *neutralizzare veleni*.

In un vecchio zaino lercio c'è Maragbur, una *spada bastarda* +1, *lingua di fuoco*, +2 contro *rigeneranti*, +3 contro *mostri del freddo, infiammabili e creature aeree*, +4 contro *non morti*; allineamento *Neutrale Buono*. Ha *Intelligenza* 13 (empatia) e un *Ego* di 8 (*Personalità* 21). La lama è incisa di rune, ed un incantesimo *lettura del magico* rivelerà essere le due parole d'ordine-"Zhar" e "Parr". La prima farà in modo che la lama bruci con fiamme rosse, e la seconda conferisce la capacità di volare con FM 3 (B) per 1 ora a chi la porta, 1 volta al giorno.

Maragbur può *individuare il male* in un raggio di 3 m ed userà la sua empatia per mettere al corrente di ciò il suo possessore.

F9. Il Fabbro Matto

Mezzo miglio oltre la stazione il gruppo incontrerà quello che ora è lo squilibrato fabbro di Fanjyr, Fedor Roblyn, in piedi sulla strada. Si nasconderà immediatamente dietro ad un masso. Quando gli avventurieri controllano, comunque, userà il suo *amuleto intermittente* (vedi sotto) per comparire dietro di loro.

Fedor Roblyn: CA 10; FM 12; UC; pf 4; THAC0 20; N° ATT 1; Danni: 1d4 (pugnale); AS amuleto intermittente; M; ML Normale (10); Int. Poco (7); AL N.

L'attacco dei ba'atun contro Fanjyr ha reso il povero uomo completamente folle. Ora ha un tic involontario che fa in modo (50% ogni round) di fare l'occholino e quindi di far attivare l'amuleto, facendolo riapparire a caso. Fedor, non si accorge di questo a causa del suo stato confusionale e quindi è incapace di spiegarlo. Sarà comunque molto arrabbiato se qualcuno gli prende l'amuleto.

I personaggi non otterranno alcuna informazione coerente da Fedor. Se interrogato, comincerà ad agitarsi dicendo, "Grandi, bianche creature alate erano... La neve, il ghiaccio... Ma ora sono morti... tutti sono morti... le bestie dalla pelliccia bianca... e l'oscurità... le nuvole, le terribili nuvole nere..."

Continuerà con questa enenia ogni tanto, ripentendo a sé stesso e parlando senza senso. Diventerà sempre più agitato finché, nel tentativo di pantomima dell'attacco dei ba'atun, scivolerà inavvertitamente oltre il bordo della strada, schiantandosi sulle rocce 150 metri più in basso.

L'*amuleto intermittente* ha l'aspetto di un amuleto d'argento ingioiellato (valore 550 mo). Chi lo indossa può far funzionare l'amuleto come un incantesimo *intermittenza* per 1 turno, dicendo la parola "yoborr". Dopo di che, egli è in grado di trasportarsi, semplicemente facendo l'occholino. Quando gli avventurieri incontrano Fedor, l'amuleto ha ancora 8 cariche e ogni turno del suo uso consuma 1 carica.

Tuoni sulla Montagna



Da Fanjyr, Tcho'eh condurrà i personaggi nelle Montagne Cloudscape verso il nido di Tikka-ti-jarra (area 8). Qui saranno attaccati da una unità di ba'atun provenienti dal castello sulla nuvola. Dopo questo attacco, uno degli sciamani degli aarakocra farà l'esperienza di una visione, nel quale gli viene rivelata l'esistenza del "pescecielo" (vedi **Appendici**). Lo sciamano spingerà gli avventurieri a cercare il pescecielo.

7. La Valle Ventosa

Sedici km dopo Fanjyr, Tcho'eh condurrà gli avventurieri fuori dalla strada in una gola dalle ripide pareti (area 7). La gola è protetta da 10 aarakocra che volano molto in alto, nascosti all'interno delle nubi.

Gli aarakocra sono, non sorprendentemente, molto cauti con gli stranieri, e vedendo un aarakocra che porta i segni visibili della tortura con il gruppo, assumeranno erroneamente che gli avventurieri siano incursori. Immediatamente, voleranno al di sopra delle nuvole per evocare 2 elementali dell'aria e poi 2 di loro voleranno verso Tikka-ti-jarra.

Una volta evocati, uno degli elementali dell'aria verrà istruito di formare un turbine e di lanciarsi fra i membri del gruppo per distrarli, mentre l'altro attacca il gruppo nella sua forma normale:

Il sentiero si estende a zig-zag per molti chilometri, conducendovi sempre più in alto fra le montagne. Attorno a voi, le pareti di roccia si ergono in modo impressionante ad incontrare i torreggianti picchi innevati.

Dal fondo della gola proviene il suono di venti ululanti. Il vento cresce di intensità, raccogliendosi in un grosso tornado alto 24 metri. Le rocce ed i cespugli vengo risucchiati verso l'alto, catturati dalla furia del vento mentre spazza rapidamente la gola dirigendosi verso di voi.

Il turbine formato dal primo elementale dell'aria è un cono di 24 metri, largo 9 metri in cima e riducendosi ad un fondo di 3 metri. L'elementale dell'aria appare ad una distanza di 230 metri dagli avventurieri. Irromperà fra i membri del gruppo alla fine del round, evitando Tcho'eh. Tcho'eh si getterà istintivamente da una parte mentre l'elementale dell'aria si avvicina. Qualsiasi personaggio che lo segue non sarà attaccato dall'elementale.

Elementale dell'aria (2): CA 2; FM Vo 36 (A); DV 16; pf 100 ognuno; THAC0 5 (6 contro avversari aerei); N° ATT. 1; Danni: 2d10 (+4 contro avversari aerei); AS turbine; DS colpito solo da armi +2 o più; T E; ML Fanatico (17); Int. Poco (5-7); AL N; PE 11.000.

In forma di turbine, il primo elementale spazzerà la gola e ucciderà tutte le creature con meno di 3 dadi-vita e infliggendo 2d8 punti-ferita alle creature non aeree sul suo cammino. Dopo aver attraversato il gruppo, ritornerà in forma di elementale dell'aria.

Nel round che segue l'attacco del turbine, il secondo elementale attaccherà il gruppo. L'elementale ritornerà sul suo piano se ridotto a 20 punti-ferita o meno o se congedato dagli aarakocra. Allo stesso tempo, 4 aarakocra scenderanno in picchiata per portare in salvo Tcho'eh. L'aarakocra che trasporta Tcho'eh volerà in alto con fattore movimento 18. Se vengono attaccati dagli avventurieri, gli altri 6 aarakocra scenderanno in picchiata, ognuno scagliando 2 giavellotti (tiro per colpire a +4, danno doppio) nel tentativo di far retrocedere il gruppo.

Aarakocra (8): CA 7; FM 6, Vo 36 (C); DV 1+2; pf 8/2/0 ognuno; THAC0 19; N° ATT. 2; Danni: 2d4/2d4 (giavellotti) o 1d3/1d3 (artigli); AS picchiata a +4, evoca elementali dell'aria; T M; ML Risoluto (11); Int. Media (8-10); AL NB; PE 65 ognuno.



Il Colloquio

Da uno a tre round dopo il "salvataggio" di Tcho'eh, egli convincerà l'aarakocra del loro errore. Congederanno gli elementali dell'aria e tenteranno di parlamentare con gli avventurieri. Non parlano la lingua comune e faranno affidamento su Tcho'eh per tradurre. Mentre Tcho'eh prega il gruppo di perdonare la sua gente, i "salvatori" appariranno a disagio e guarderanno a terra. Dopo la spiegazione della situazione da parte di Tcho'eh, uno di loro volerà via per portare voce dell'arrivo degli eroi, mentre altri si offriranno di scortare Tcho'eh e il gruppo a Tikka-ti-jarra. Gli altri ritorneranno ai loro compiti di pattugliamento. Dovessero gli aarakocra essere uccisi dal gruppo, i due che se ne erano andati prima, ritorneranno dopo 4 ore per scovare il gruppo. Dopo aver spiegato l'errore, si offriranno di guidare gli avventurieri a Tikka-ti-jarra.

Tikka-Ti-Jarra

Tikka-ti-jarra ("Luogo dei Forti Venti", vedi **Mappa M** – area 8), è il più grande nido di aarakocra nelle Montagne Cloudscape e nel sito del Tempio del Cielo (vedi **Mappa 8**). Il tempio ha un grande significato per gli aarakocra di quest'area, e per loro è un naturale luogo di aggregazione in tempi di pericolo. Né il tempio né Tikka-ti-jarra sono accessibili senza l'abilità o il potere di volare.

8. Benvenuti a Tikka-ti-jarra

Elevatore Aereo

Durante la scalata dei personaggi all'interno della gola, il cielo diventa perfino più opprimente, mentre si prepara una tempesta carica di elettricità. Le nuvole nere oscurano il sole riducendo la visibilità a soli 50 metri. Gli aarakocra condurranno il gruppo lungo la gola fin dove termina con una cascata. Qui i personaggi verranno avvicinati da 8 aarakocra guidati da Jirriock (vedi pag. 15), uno sciamano aarakocra minore.

Ripide pareti di pietra segnano la fine della gola. Davanti a voi tuona una cascata, gli schizzi bianchi spruzzati nell'aria. Sopra le vostre teste, le nuvole nere coprono il cielo, bloccando ora la luce del sole.

Il suono del battito d'ali segnala l'arrivo di un gruppo di aarakocra. Il capo, di un rosso brillante, scende in picchiata, si gira e risale in aria mentre gli altri atterrano alla base della scarpata.

Jirriock atterrerà dopo gli altri, e darà il benvenuto ai personaggi in lingua comune. Jirriock offrirà di trasportare i personaggi fino al nido, 300 metri più in alto. Ogni aarakocra può trasportare 75 kg e combineranno le forze per trasportare i personaggi più pesanti.

Il gruppo verrà prima condotto al tempio aarakocra per incontrare Kirraka, lo sciamano aarakocra (vedi **Il Tempio del**

Cielo - più avanti). L'incontro sarà interrotto dall'attacco dei ba'atun condotto dal castello sulla nuvola (vedi **Incursione a Tikka-ti-jarra** – pag. 14).

Abitanti

A Tikka-ti-jarra ci sono 45 aarakocra (compresi i 3 sciamani). Di questi, 5 sono rifugiati dal nido distrutto dai ba'atun. Le statistiche degli aarakocra di Tikka-ti-jarra vengono fornite a pag. 15.

Le condizioni sono piuttosto anguste al momento, e molti degli aarakocra hanno come riparo poco più delle sporgenze del dirupo sovrastante. Molte attività comuni hanno luogo in aria o nei pressi del tempio, con gli aarakocra che tornano alle rispettive sporgenze per riposare. Le sporgenze più comode hanno piccole cavità nella parete e sono decorate da arazzi impiumati, elaborati dipinti dalle rappresentazioni astratte e occasionalmente perfino da pelli di animali. Sia i maschi che le femmine si danno il turno alla nutrizione dei pulcini ed all'incubazione delle uova che vengono tenute in nidi ricoperti di piume.

Il Tempio del Cielo

Qui è dove il gruppo viene portato al primo arrivo a Tikka-ti-jarra. Gli sciamani del tempio sono in grado di entrare in stato di trance mangiando i semi della pianta magica di Charrak i quali conferiscono loro le visioni. Fu in una di queste visioni che Kirraka, lo sciamano, vide gli avventurieri ed inviò poi Tcho'eh a cercarli. Il Charrak cresce selvatico attorno a Tikka-ti-jarra e ha effetto solo sugli aarakocra. Il continuo uso di Charrak rende il piumaggio degli aarakocra rosso brillante.

Il tempio è alto 30 metri, formato da numerosi blocchi di pietra disposti a formare un reticolato con molte aperture, che variano in dimensioni da qualche centimetro fino a 3 metri in ampiezza. Il tempio stesso assomiglia ad una grossa goccia ed è costruito su una sporgenza larga 30 metri:

Gli aarakocra vi trasportano su lungo la parete del dirupo verso una gola dove striscioni colorati danzano lentamente nell'aria. Degli aarakocra eccitati chiacchierano a voce alta, e vi guardano dalla piattaforma attorno alle pareti della gola.

Da più in alto della parete del dirupo, fasci di luce si scagliano contro il cielo, inondando le basse nuvole nere di un bagliore iridescente. La luce fluttua in un arco inviando danzanti disegni attraverso il cielo. Gli aarakocra vi portano verso di esso e presto vedete una immensa struttura a forma di goccia su una piattaforma. Da essa proviene il suono di una campana e attraverso le sue numerose aperture spazzano fasci di luce.

Dopo poco vi trovate in una di queste aperture. All'interno della struttura, un tappeto brillante ricopre il pavimento. Volate verso di voi un uomo uccello dal piumaggio rosso brillante. Atterra e vi fa un inchino. "Benvenuti o voi terricoli. Sono Kirraka, sciamano del popolo del vento. Benvenuti al tempio del cielo di Tikka-ti-jarra."



Le luci brillanti provengono da un incantesimo *luce perenne* lanciato su una gemma sospesa dal soffitto da una cavo d'argento. Un grande specchio d'argento pende accanto alla gemma e quando volteggia, riflette la luce attraverso le molte aperture. Appesa al soffitto della struttura c'è la campana d'argento del tempio. Delle pertiche sono disposte attorno alle pareti del tempio e sono usate dai fedeli del tempio.

Assieme a Kirraka c'è Ikarrika, uno sciamano aarakocra minore. Kirraka accoglierà gli avventurieri, ringraziandoli profusamente per essere venuti, e gli offrirà di sedersi sul soffice tappeto di piume. Ikarrika, Jirriock, Tcho'eh e due aarakocra si appollaieranno sulle pertiche a distanza conveniente, e gli altri aarakocra ritorneranno sulle sporgenze di Tikka-ti-jarra. Le statistiche dello sciamano si possono trovare a pagina 14.

Kirraka parlerà agli avventurieri dicendo:

- di aver visto gli avventurieri in una visione e di crederli i salvatori inviati da Chikurra, il dio aarakocra.
- che gli aarakocra stanno per essere sistematicamente eliminati da un malvagio gigante delle nuvole, con l'aiuto di demoni delle nevi, sul suo castello sulla nuvola.
- che il castello sulla nuvola appare come una grande nuvola nera che fluttua in alto fra le montagne.
- che gli aarakocra sono poveri secondo i canoni umani ma che potranno dare al gruppo 8 opali di fuoco (valore 550 mo ognuno), 5 pezzi di delicata gioielleria orafa (valore 750 mo ognuno) e due *pozioni del volo* (porpora, sapore acido) prese dal repositario sacro del tempio.

Prima che Kirraka possa impartire qualsiasi altra informazione, Tikka-ti-jarra verrà attaccato dal castello sulla nuvola e da uno stormo di ba'atun.

Incursione a Tikka-ti-jarra

La forza d'attacco consiste in uno stormo di ba'atun. Il raid comincerà contro le piattaforme e si diffonderà contro il tempio. Un gruppo di ba'atun attaccherà le piattaforme, mentre l'altro, guidato dal capo stormo, attaccherà il tempio. Molti degli aarakocra sulle piattaforme fuggiranno e saranno inseguiti da una squadra di ba'atun, mentre l'altra squadra andrà in aiuto del capo stormo al tempio.

Per assisterti nello svolgimento di questa battaglia viene descritto di seguito il corso più probabile degli eventi:

Round 1: Appare il castello fra le nuvole al di sopra delle piattaforme e rilascia un gruppo di ba'atun.

Round 2: Gli aarakocra sulle piattaforme scappano; 3 di essi si dirigono verso il tempio.

Round 3: I 3 aarakocra arrivano al tempio con il castello sulla nuvola alle calcagna. Dal castello Yesorkh/Lachlan lancia un incantesimo *fulmine* contro il tempio.

Round 4: Yesorkh/Lachlan abbandona Tikka-ti-jarra dirigendosi verso il castello. Il secondo gruppo di ba'atun lascia il castello e attacca il tempio.

Round 9: I ba'atun che attaccano il tempio ottengono rinforzi da una delle squadre provenienti dalle piattaforme.

Round 10: Essendosi radunati ed avendo evocato un elementale dell'aria, 5 aarakocra arrivano con esso al tempio.

Il Fulmine Colpisce

Come risultato della visibilità scarsa, gli aarakocra saranno sorpresi dall'improvviso arrivo del castello sulla nuvola, ed i ba'atun vinceranno con facilità la battaglia sulle sporgenze. Gli avventurieri verranno a conoscenza dell'attacco quando il cielo diventa molto scuro e tre aarakocra senza fiato irromperanno nel tempio. Quasi simultaneamente, il *fulmine* di Yesorkh/Lachlan fa esplodere il tetto.

Tutti i personaggi nel tempio devono superare un tiro-salvezza contro Soffio oppure essere colpiti dai detriti subendo 2d4 punti ferita. La gemma con la *luce perenne* viene distrutta e, attraverso il tetto del tempio, è ora visibile il castello sulla nuvola:

Attraverso un buco frastagliato del tetto, vedete un'enorme nuvola nera in alto sopra le vostre teste, sfrigolante di elettricità. Dalla nuvola tuona una profonda risata beffarda mentre emergono sciamando bianche creature alate. I demoni alati si gettano contro di voi e un grido che raggela il sangue riempie l'aria.

Yesorkh/Lachlan se ne andrà col castello, sicura che le sue truppe distruggeranno gli aarakocra. Qualsiasi sia l'esito dell'incursione, il castello non ritornerà; i ba'atun sopravvissuti si incontreranno con il castello a 8 km a sudest dell'area.

I personaggi hanno 1 round per agire prima che i ba'atun li raggiungano. Durante questo tempo non saranno soggetti agli effetti del grido perché si troveranno fuori raggio d'azione. Comunque, prima che venga tirata l'iniziativa nel round seguente, tutti i personaggi devono superare un tiro-salvezza contro Incantesimi (bonus +4) per non subire gli effetti del grido dei ba'atun diventando incapaci di reagire per la paura.

Gli Sciamani

Kirraka, capo aarakocra sciamano: CA 5 (*anello protezione* +2); FM 6, Vo 36 (C); DV 7; pf 41/9/0; THAC0 13; N° ATT. 2; Danni: 2d4/2d4 (giavellotti) o 1d3/1d3 (artigli); AS incantesimi, picchiata, evocare elementale dell'aria; DS incantesimi; T M (6 m apertura alare); ML Risoluto (11); Int. Media (10); AL NB.

Incantesimi: (lanciati come chierico di 7° livello)

1° livello: *cura ferite leggere, luce, protezione dal male*

2° livello: *parlare con gli animali, resistenza al fuoco (x2)*

3° livello: *dissolvi magie, preghiera*

4° livello: *neutralizza veleno*

Linguaggi: aarakocra, comune e aquile giganti.



Jirriock e Ikarrika, sciamano minore: CA 7; FM 6, Vo 36 (C); DV 5; pf 22/5/0, 23; THAC0 15; N° ATT. 2; Danni: 2d4/2d4 (giavellotti) o 1d3/1d3 (artigli); AS incantesimi, picchiata, evocare elementale dell'aria; DS incantesimi; T M (6 m apertura alare); ML Risoluto (11); Int. Media (10); AL NB.

Incantesimi: (lanciati come chierico di 5° livello)

1° Livello: *cura ferite leggere, luce, scacciapaura*

2° livello: *litania, parlare con gli animali, resistenza al fuoco*

3° livello: *cura malattie*

Aarakocra (5): CA 7; FM 6, Vo 36 (C); DV 1+2; pf 8 ognuno; THAC0 19; N° ATT. 2; Danni: 2d4/2d4 (giavellotti) o 1d3/1d3 (artigli); AS picchiata, evocare elementale dell'aria; T M (6 m apertura alare); ML Risoluto (11); Int. Media (10); AL NB.

La Forza d'Attacco

I capi stormo si terranno lontani usando incantesimi e proiettili, mentre il resto dei ba'atun scende in picchiata per l'attacco. Quando tutti i capi di rango più alto di capo squadra vengono uccisi, i ba'atun fuggiranno.

Arrivano nel round 4:

Capo sciame: CA 1; FM 9, Vo 21 (C); DV 7; pf 42/21/10; THAC0 11; N° ATT. 1 o 3; Danni: 1d6+2 +2d8 (*giavellotto di ghiaccio* +For) o 1d6+2 (morso)/1d4+2/1d4+2 (artigli); AS grido, *raggio di freddo, schegge di ghiaccio*; T M; ML Fanatico (17); Int. Eccezionale (16); AL LM; PE 975.

Capo stormo: CA 3; FM 9, Vo 21 (C); DV 5; pf 22/11/5; THAC0 15; N° ATT. 1 o 3; Danni: 1d6+1 (morso)/1d4+1/1d4+1 (artigli); AS grido, *schegge di ghiaccio, fionda ragnatela* (3 colpi); T M; ML Campione (15); Int. Molto (12); AL LM; PE 420.

Capo squadra (2): CA 4; FM 9, Vo 21 (C); DV 3; pf 16/8/4 ognuno; THAC0 17; N° ATT. 3; Danni: 1d6 (morso)/1d4/1d4 (artigli); AS grido; T M; ML Elite (13); Int. Media (10); AL LM; PE 120 ognuno.

Ba'atun (16): CA 4; FM 9, Vo 21 (C); DV 2+1; pf 12/6/3 ognuno; THAC0 19; N° ATT. 3; Danni: 1d6 (morso)/1d4/1d4 (artigli); AS grido; T M; ML Elite (13); Int. Media (10); AL LM; PE 120 ognuno.

Arrivano nel round 9:

Capo stormo: CA 3; FM 9, Vo 21 (C); DV 5; pf 22/11/5; THAC0 15; N° ATT. 1 o 3; Danni: 1d6+1 (morso)/1d4+1/1d4+1 (artigli); AS grido, *schegge di ghiaccio, fionda ragnatela* (3 colpi); T M; ML Campione (15); Int. Molto (12); AL LM; PE 420.

Capo squadra: CA 4; FM 9, Vo 21 (C); DV 3; pf 16/8/4; THAC0 17; N° ATT. 3; Danni: 1d6 (morso)/1d4/1d4 (artigli); AS grido; T M; ML Elite (13); Int. Media (10); AL LM; PE 120.

Ba'atun (8): CA 4; FM 9, Vo 21 (C); DV 2+1; pf 12/6/3 ognuno; THAC0 19; N° ATT. 3; Danni: 1d6 (morso)/1d4/1d4 (artigli); AS grido; T M; ML Elite (13); Int. Media (10); AL LM; PE 120 ognuno.

Arrivano nel round 10:

Elementale dell'aria: CA 2; FM Vo 36 (A); DV 16; pf 102; THAC0 5 (6 contro avversari aerei); N° ATT. 1; Danni: 2d10 (+4 contro avversari aerei); AS turbine; DS colpito solo da armi +2 o più; T E; ML Fanatico (17); Int. Poco (5-7); AL N; PE 11.000.

Aarakocra (5): CA 7; FM 6, Vo 36 (C); DV 1+2; pf 7/2/0 ognuno; THAC0 19; N° ATT. 2; Danni: 2d4/2d4 (giavellotti) o 1d3/1d3 (artigli); AS picchiata, evocare elementale dell'aria; T M (6 m apertura alare); ML Risoluto (11); Int. Media (10); AL NB.

Conseguenze

I ba'atun causeranno gran distruzione, lasciando solo 10 sopravvissuti (6 maschi e 4 femmine) oltre a tutti quelli del tempio. A seguito della distruzione del tempio, Kirraka o uno degli sciamani minori cercherà la guida dello spirito del mondo e consumerà alcuni semi di Charrak (vedi **Il Tempio del Cielo** - pag. 14). Nelle prossime 2 ore avrà l'esperienza di una visione del quale relazionerà più tardi i personaggi:

“Ho ricercato profondamente all'interno dello spirito del mondo; Ho viaggiato più in là di quanto abbia mai fatto fin ora. Nuvole nere oscuravano la luce e venti rombanti portavano neve e ghiaccio ad appesantirmi le ali. Mentre diventavo più pesante ho deviato parecchio dal mio volo; a volte picchiavo verso il terreno, in altre venivo spinto da venti malvagi. Torreggiante sopra di me c'era una creatura nera, così immensa da riempire il cielo e bloccare la luce. Non vidi più nulla e le mie ali congelarono. L'aria ghiacciata si fece strada fra le piume e precipitai.

“All'improvviso fui catturato, forti artigli mi afferrarono e trasportarono lontano attraverso l'oscurità. Poi una luce perforò l'oscurità, una splendente torre di ghiaccio protesa da un lago ghiacciato. Cominciai a cadere, ma ora le mie ali rispondevano e vidi il mio salvatore, una grande aquila discese verso la torre e scomparve all'interno. Prima che la potessi seguire, il lago cominciò a creparsi ed uno strano pesce d'argento volò verso il cielo. Volò in alto, bandendo l'oscurità con la sua luminosità. La luce ritornò e in me la speranza crebbe e poi la visione svanì.”



Lo sciamano farà il possibile per urgere il gruppo a cercare il "pescecielo", in quanto lo considera essere un elemento cruciale nella lotta contro il gigante delle nuvole. Non è in grado di sapere perché, ma sa che la sua visione è un segno dalla sua divinità, Chikurra. La presenza dell'aquila gigante nella visione verrà visto dallo sciamano come un segno sul fatto che i saggi uccelli dovrebbero essere consultati. Supponendo che gli avventurieri acconsentano, uno degli sciamani viaggerà con il gruppo fino al **Nido delle Aquile Giganti** (area 9). Gli aarakocra sopravvissuti si organizzeranno per bruciare i loro defunti e poi se ne andranno alla volta di Tchitchi-kwaaka (**Mappa M**, area 12), un evento preparato in anticipo dagli sciamani. Gli aarakocra fuggitivi si stabiliranno lì in 2 giorni e questo sarà anche il luogo dove gli avventurieri dovranno ritornare con il pescecielo.

Le Aquile

La Tempesta si Scatena

In qualsiasi momento conveniente durante il viaggio da Tikka-ti-jarra al Nido delle Aquile, si scatena un temporale ed il gruppo verrà attaccato da un quasialementale del fulmine. Se possibile, quest'incontro dovrebbe accadere poco dopo che i personaggi si saranno accampati all'aperto per la notte. La tempesta dovrebbe raccogliersi lentamente, con il suono dei tuoni in costante avvicinamento finché:

I fulmini serpeggiano attraverso il cielo, illuminando i bianchi pendii della montagna. Il vento cessa e l'aria diventa pesante e stagna. In alto, piccole sfere di elettricità danzano attraverso il cielo, e poi all'improvviso si scagliano contro di voi, lasciandosi dietro scie sfrigolanti di scintille.

Il quasialementale del fulmine si trasferisce attraverso gli archi dei suoi fulmini (fino a 60 m), "teletrasportandosi" verso chiunque indossi un'armatura di metallo, infliggendo 1d6+9 punti-ferita con un tiro per colpire andato a segno. Attorno a lui ci sono 3 globi di elettricità i quali ognuno si scarica su un personaggio in armatura di metallo causando 1d6 punti-ferita. Nei round seguenti, il quasialementale si "scarica" casualmente contro personaggi in armatura di metallo. Inoltre, crea un globo di elettricità ogni round per i successivi 6 round.

Quasialementale del fulmine: CA 2; FM Vo 18 (E) + speciale; DV 9; pf 62; THAC0 11; N° ATT. 1; Danni: 1d6 + 1pf/DV; AS globo di fulmine; DS colpito solo da armi +1 o più, immune all'elettricità, metà danni da fuoco e acido; T P (90 cm diam.); ML Campione (15); Int. Poco (6); AL N; PE 5.000.

Quando il quasialementale è colpito da un'arma fatta di materiale conduttivo, chi la tiene riceve uno shock elettrico da 1d4 punti-ferita. La creatura è immune agli attacchi elettrici;

subisce danno pieno dal freddo; 1d8 pf ogni 5 litri di acqua o danni doppi.

Dopo 5 round (o prima se si desidera), la pioggia comincerà a cadere. Il quasialementale si dissolverà rapidamente e ritornerà nel proprio piano. La pioggia torrenziale e i tuoni continueranno fino al mattino, interrompendo il riposo dei personaggi e influenzando il recupero degli incantesimi. La mattina il sole splenderà brevemente prima che le nuvole ne blocchino di nuovo la luce.

9. Nido delle Aquile Giganti

Il nido delle aquile giganti si trova appena sotto la linea della neve sul Monte Denscar (area 9). Il nido stesso è accessibile solo da creature volanti. A 1,5 km dal nido il gruppo incontrerà un'aquila gigante:

In discesa dagli alti picchi c'è un'aquila gigante. Interrompe il proprio volo e atterra dolcemente su una sporgenza poco sopra di voi.

L'aquila gigante scenderà volando dagli avventurieri e, usando la telepatia, gli darà il benvenuto, prima di domandargli come mai si trovano nei pressi del Monte Denscar. L'aquila informerà il gruppo che non può permettergli di salire la montagna.

L'aquila ascolterà attentamente tutto ciò che i personaggi diranno. Se viene raccontato il sogno dello sciamano, l'aquila confermerà che la "torre di ghiaccio" è conosciuta e indicherà la direzione del Monte Denscar (area 11). Con le sue ali, l'aquila punterà verso i picchi luminosi della montagna. Appena visibile attraverso le nuvole scure, i picchi sono cionondimeno riconoscibili. L'aquila non sa nulla del pescecielo e dirà che la "torre di ghiaccio" è abbandonata. Il grande mago che visse lì è morto molto tempo fa.

L'aquila guarderà con sorpresa se viene menzionato il gigante delle nuvole, ma non farà commenti. Poco dopo darà la direzione di Monte Ederglow, l'aquila gigante offrirà di portare lo sciamano aarakocra al Consiglio delle Aquile. I personaggi non saranno invitati al consiglio. Priama di andarsene, lo sciamano aarakocra farà fretta agli avventurieri riguardo la ricerca del pescecielo e di portarlo a Tchitchi-kwaaka (area 12). Né l'aquila gigante né lo sciamano aarakocra ritorneranno.

Se gli avventurieri tenteranno di avvicinarsi al nido, verranno intercettati da 2 aquile giganti che li inviteranno cortesemente ad andarsene. Se non lo fanno, saranno attaccati da 16 aquile giganti. Le aquile combatteranno fino alla morte per difendere il proprio nido.

Aquila gigante (16): CA 7; FM 3, Vo 48 (D); DV 4; pf 19/4/0 ognuna; THAC0 15; N° ATT. 3; Danni: 1d6/1d6 (artigli)/2d6 (becco); AS picchiata; T M; ML Elite (13); Int. Media (10); AL N; PE 420.



Monte Ederglow è facile da trovare; eccetto che durante le intemperie (vedi sotto), i suoi picchi sono sempre visibili. Durante il viaggio, gli avventurieri incontreranno una banda di nani ai ferri corti con un gruppo di giganti dei ghiacci. In cambio di aiuto, i nani si offriranno di mostrare al gruppo la caverna (area E3) che conduce al lago ghiacciato al centro della montagna. Dopo aver attraversato il lago, i personaggi

arrivano alla cittadella di cristallo menzionata nella visione dello sciamano. Il piano più alto della cittadella ha un teletrasporto che porta ad una cupola di forza nel lago che protegge il pescecielo. Dopo aver lasciato la montagna sul pescecielo, il gruppo può viaggiare fino a Tchitchi-kwaaka dove sta per essere pianificato l'assalto al castello sulla nuvola.



Il Viaggio

Pericoli Naturali

Poco dopo aver lasciato Monte Denscar (vedi area 9), il passo conduce gli avventurieri al di sopra della linea della neve dove incontreranno condizioni di tempo avverse (vedi sotto). Si assume che ci siano adeguati ripari disponibili (nella forma di caverne o sporgenze) nel caso gli avventurieri dovessero cercare di evitare le condizioni peggiori del tempo.

In alcuni punti i personaggi attraverseranno aree coperte di ghiaccio. In condizioni normali, questo non comporta particolari problemi, ma i personaggi che combattono o corrono sul ghiaccio devono superare una prova di Destrezza per non perdere l'equilibrio e cadere.

Gli avventurieri incontreranno uno dei pericoli naturali elencati di sotto ogni volta che entrano un esagono contenente un simbolo appropriato. Se il gruppo prende precauzioni, gli effetti possono essere negati/ridotti a discrezione del DM.

Vento Ghiacciato

Il passo si fa stretto fino a formare una galleria del vento naturale, e gli avventurieri si ritrovano a fronteggiare un'ululante burrasca. La visibilità è ridotta a 3 metri e i fiocchi di neve spazzati dal vento provocano dolorose punture alla carne esposta. Muoversi contro il vento si svolge a ¼ del normale fattore movimento.

Distesa di Ghiaccio

Il progredire del gruppo è bloccato da una piana ghiacciata o un piccolo ghiacciaio. Il ghiaccio qui è in costante movimento e c'è il pericolo di cadere in un crepaccio coperto dalla neve. Tira 1d6 per ogni personaggio che attraversa il ghiaccio; un risultato di 1 significa che il personaggio cade in un crepaccio profondo 6 metri subendo 2d6 punti-ferita. Il resto del gruppo sarà in grado di tirare in salvo il camerata caduto senza difficoltà.

Valanga

Banchi di neve profonda giacciono sui pendii sopra il passo in questo esagono e, se ci si passa attraverso normalmente, il gruppo ha il 25% di probabilità di causare una valanga. Questa probabilità si riduce al 10% se gli avventurieri evitano di causare forti rumori. Una valanga causa 4d10 punti-ferita a tutti i membri del gruppo (un tiro-salvezza contro Bacchette dimezza i danni) e impiegheranno 2d6+2 ore a recuperare tutti i bagagli persi.

Tempesta

La neve inizia a cadere e, mentre il vento aumenta, diventa ovvio che è prossimo lo scatenarsi di una tempesta. La tempesta dura 1d6 ore. A meno che gli avventurieri prendano riparo, subiranno 2 punti-ferita da freddo per turno e il loro fattore movimento è ridotto a ¼. La visibilità è ridotta a mezzo metro, a meno che non si leghino fra loro, gli avventurieri si separeranno. Se accade, c'è una probabilità del 10% per personaggio in ogni turno che un personaggio trovi un altro

membro del gruppo. I personaggi in un riparo non subiscono danni ma, quando la tempesta finisce, dovranno perdere 1d4+1 ore scavando per riuscire a venire fuori dalla neve fresca.

10. I Nani di Shabrund

I nani del Regno di Shabrund giace a molti km a nord dei Monti Ederglow, ma perfino là, le leggende del potere e benessere di Devral sono conosciute. Tre mesi fa, un gruppo di nani provenienti da Shabrund ho viaggiato fino a qui, attirati dalle storie di oro e gemme.

a. Incontrare i Nani

Quando il gruppo sarà visibile, Barruk-il capo dei nani-si avvicinerà agli avventurieri e tenterà di arruolare il loro aiuto contro i giganti. I nani non hanno oro con il quale ricompensare il gruppo, ma acconsentiranno a dividere equamente qualsiasi tesoro posseggano i giganti. Si offriranno inoltre di guidare il gruppo alla caverna (area E3) che credono sia l'entrata per il Monte Ederglow (i nani non sanno nulla riguardo il remorhaz).

I nani stimano che ci siano una mezza dozzina di giganti e 4 lupi. Conoscono la struttura della miniera (vedi la **Mappa 10**), così sarà possibile pianificare un assalto con cura.

Barruk, nano guerriero maschio di 7° livello: CA 0 (*piastre* +2 e scudo); FM 6; G7; pf 68; THAC0 12; N° ATT. 3/2; Danni: 1d8+2 (*ascia da battaglia* +2); AS/DS abilità adeguate a razza e livello; T M; ML Elite (14); AL LB. For 15, Des 14, Cos 16, Int 12, Sag 8, Car 15.

Specializzazione di Stile: con arma e scudo II (att. extra con scudo 0/-2)

Specializzazione dell'arma: ascia da battaglia (N° ATT. 2/1; +1 TxC, +2 Danni)

Nano di montagna (5): CA 2; FM 6; G3; pf 18 ognuno; THAC0 18; N° ATT. 1; Danni: 1d8 (ascia da battaglia)/1d6 (lancia); AS/DS abilità adeguate a razza e livello; T M; ML Elite (13); Int. Molta (12); AL LB.

Specializzazione di Stile: con arma e scudo I (att. extra con scudo -2/-4)

Specializzazione dell'arma: lancia (N° ATT. 3/2; +1 TxC, +2 Danni)

b. La Miniera d'Argento

Ci saranno sempre 2 giganti e 2 lupi di guardia fuori dalla caverna. Nonostante la scarsa visibilità, le guardie individueranno chiunque si avvicini a meno di 100 metri dalla caverna, a meno che non vengano usate precauzioni adatte. La loro prima azione sarà quella di scagliare rocce agli attaccanti e chiameranno i loro camerati solo se incapaci di sconfiggere gli attaccanti dopo 5 round. Gli altri giganti e gli altri lupi arriveranno in 2 round dopo essere stati allertati.



Gigante dei ghiacci (9): CA 0 (5); FM 12 (15); DV 14+1d4; pf 69 ognuno; THAC0 7 o 5; N° ATT. 1; Danni: 1d8 0 2d8+9; AS scaglia macigni, 2d10; DS immune al freddo; T E (3,6 m); ML Molto risoluto (13-14); Int. 5-10; AL CM; PE 7.000 ognuno.

Lupo bianco (5): CA 5; FM 18; DV 6; pf 30 ognuno; THAC0 15; N° ATT. 1; Danni: 2d4; AS gelo (soffio 6d4); T G (2,1-3,6 m); ML Elite (13); Int. Media (8-10); AL NM; PE 975 ognuno.

All'interno della caverna c'è il tesoro dei giganti. Là ci sono 3 borse contenenti un totale di 8.350 mo; una pila lingotti d'argento (equivalente a 200.000 ma); un cesto contenente 7 gemme (valore 500 mo ognuna), una *pozione di velocità* (bianca a macchie blu, gusto aspro), una pergamena con l'incantesimo *visione del vero* ed una *bacchetta del illuminazione* (33 cariche).

Monte Ederglow

I picchi gemelli di Monte Ederglow (area 11 sulla **Mappa M**) sono uniti da due creste frastagliate e impenetrabili che racchiudono una valle a forma di catino (vedi **Mappa 11**). Sul fondo di questa ciotola naturale c'è un lago ghiacciato, e al centro di questo c'è un'isola sul quale Devral costruì la sua casa. Il ghiaccio dei due picchi cresce costantemente a causa della radiazione proveniente dalla cittadella sull'isola, proprio come la cera attorno alla cima di una candela accesa con la luce della fiamma all'interno.

Un burrone (area E2) taglia parte della strada attraverso la facciata ovest della montagna e la caverna all'estremità del burrone fornisce la sola strada per le sponde del lago attraverso la parete della montagna.

E1. Morte Alata

Non c'è colore nella vallata di ghiaccio, solo il forte contrasto dei bianchi pendii e delle nuvole nere. Sentite l'incessante lamento del vento pungente. Poi, il suono cambia, salendo d'intensità fino ad un grido ultraterreno. Dall'oscurità delle nuvole irrompono in planata cinque enormi creature alate, il loro becco ad uncino scatta affamato ed i loro potenti artigli affettano l'aria ghiacciata.

Queste creature sono orsigufo polari volanti, discendenti dei prodotti di uno degli antichi esperimenti di Devral (vedi **Da un Oscuro Passato**, pag. 2)

Orsigufo polare volante (5): CA 5; FM 12, Vo 15 (D); DV 5+2; pf 24 ognuno; THAC0 15; N° ATT. 3; Danni: 1d6/1d6 (artigli)/2d6 (morso); AS stretta 2d8; T G (2,4 m); ML Risoluto (11-12); Int. Poco (5-7); AL N; PE 420 ognuno (variante dell'orsigufo - *MdM* pag. 268).

E2. Morte Feroce

In questo burrone, i forti venti soffiano continuamente tutta la neve fresca in turbini e ondate (visibilità 6 metri). La caverna all'estremità del burrone è il covo di 2 remorhaz. Uno di questi lo si incontra a 100 metri dall'ingresso della caverna.

Il burrone è spazzato da un turbinio di fiocchi di neve che ti avvolgono come una vorticoso nebbia. Dall'alto proviene il suono simile a quello provocato da un sottile getto di vapore, seguito da un rapido sbattere di membrana... ali, forse? All'improvviso, una creatura da incubo si libra sopra di voi. Gli occhi sfaccettati brillano malevoli e mentre serpeggia in avanti, enormi nuvole di vapore sprizzano dalla sua brillante schiena rosso acceso.

Questo remorhaz maschio si ritirerà nella caverna (area E3) quando ridotto a 12 punti-ferita o meno. Nella caverna, combatterà fino alla morte a fianco della sua compagna.

Remorhaz (2): CA 0 (corpo)/2 (testa)/4 (ventre); FM 12; DV 9; pf 41, 45; THAC0 11; N° ATT. 1; Danni: 5d6 (morso); AS ingoia intera la preda, vampata; DS fa fondere i metalli; T Ga (8 m); ML Elite (13-14); Int. Animale (1); AL N; PE 5.000 ognuno.

Nascosto sotto una pila di ossa di animali morti nella caverna dei remorhaz ci sono due uova di remorhaz (valore 5.000 mo ognuna), 800 mp in una ciotola rotta, 19 gemme (valore 10x100 mo, 5x500 mo, 3x1.000 mo, 1x5.000 mo) e un tubo di pergamena d'avorio intagliato (valore 300 mo). Il tubo è tappato. E' cosparsa di materiale altamente infiammabile e ha due pezzi di pietra focaia nascosti sotto i bordo del tappo. Quando il tappo viene svitato, la pietra focaia sprigionerà una scintilla che infiammerà il materiale in un lampo accecante. A meno che la trappola non venga disinnescata, il tubo esploderà, infliggendo 10 punti-ferita da fuoco a chiunque si trovi entro 1,5 metri (danni dimezzati da un tiro-salvezza contro Soffio) distruggendo il suo contenuto. Il tubo contiene una pergamena e una fiala. La pergamena ha gli incantesimi *velocità* e *attirare animali III* all'11° livello, e la fiala contiene una *pozione dell'eroe* (verde, gusto di canfora).

Il passaggio sulla parete orientale della caverna è chiaramente visibile, ma è bloccato da 2,5 metri di ghiaccio che gli avventurieri dovranno rimuovere per poter continuare.

Cunicoli Ghiacciati

Il passaggio attraverso le montagne (vedi **Mappa 11**) fu creato dai vermi bianchi (l'equivalente artico dei vermi viola) e sono rivestiti da uno strato di ghiaccio spesso 7,5 cm.



E4. Vermi Bianchi

Al di là della parte di ghiaccio, un tunnel scende verso il basso in una sala ghiacciata dove enormi ghiaccioli pendono dal soffitto. Numerosi passaggi circolari conducono fuori in varie direzioni, e uno esce perfino fuori dal soffitto. Al centro della sala ci sono una decina di grassi serpenti pelosi attorcigliati attorno ad una piccola roccia bianca.

Gli 11 serpenti bianchi sono giovani vermi bianchi, lunghi 1,5 metri e con un diametro di 30 cm. Attaccheranno il gruppo a vista, combattendo finché non distrutti. I vermi immaturi non possono avvelenare le loro prede con il pungiglione, ma infliggono comunque 1-2 pf. La roccia bianca sono in realtà le uova rotte. Ogni round (per i successivi 4) un verme bianco si unirà alla mischia.

Verme bianco giovane (11): CA 6; FM 6; DV 1+4; pf 8 ognuno; THAC0 19; N° ATT. 2; Danni: 1d4+1 (morso)/1-2 (coda); T M; ML Medio (10); Int. non- (0); AL N; PE 35 ognuno.

Dopo 5 round di combattimento, il pavimento della caverna verrà scosso dall'avvicinarsi di uno dei vermi genitore. Nel round successivo irromperà attraverso il pavimento e attaccherà i personaggi fino anche non viene sconfitto, inseguendo qualsiasi nemico in fuga. All'interno dei passaggi cunicoli non è in grado di usare il suo pungiglione.

Verme bianco: CA 6; FM 6; DV 9, Sc 9; pf 83; THAC0 5; N° ATT. 2; Danni: 2d12(morso)/2d4 (pungiglione); AS ingoia intera la preda (2,4 x ,8 m), veleno; T Ga (7,5 m); ML Risoluto (12); Int. non (0); AL N; PE 13.000 (variante del verme viola - *MdM* pag. 361).

Nello stomaco del verme c'è una scatola di platino (valore 9.000 mo). La scatola è chiusa e protetta da una trappola. A meno che disarmata, la trappola spara 3 dardi avvelenati (THAC0 15) quando la scatola viene aperta. Qualsiasi personaggio colpito deve superare un tiro-salvezza contro Veleno per non essere paralizzati fino alla neutralizzazione del veleno. All'interno della scatola ci sono 11 gemme (valore 6x100 mo, 5x500 mo), una *pozione di levitazione* (arancio, gusto limone verde) e *talismano a prova di veleno* +2.

Il Lago Congelato (Mappa 11)

Il lago è ricoperto da una nebbia alta 6 metri la quale riduce la visibilità a 9 metri. Ogni turno c'è 1 probabilità su 6 che il ghiaccio si rompa sotto uno dei personaggi. Il personaggio deve superare una prova di Destrezza per non cadere nell'acqua ghiacciata, subendo 1d8 punti-ferita di danni da freddo per round.

E5. Il Secondo Verme Bianco

Il passaggio termina sulle sponde di una lago congelato sul fondo della valle a forma di ciotola. Il lago giace sotto uno strato di densa nebbia che lo ricopre come un lenzuolo. Al centro della vallata, un'alta torre di cristallo si erge dalla nebbia, inondando i pendii ghiacciati con una luce pulsante. Avete solo un momento per rendervi conto del paesaggio prima che il ghiaccio vicino alla sponda esploda, ed un enorme verme bianco si tiri su dall'acqua.

Questo verme bianco sta ritornando nei cunicoli ghiacciati e attaccherà fino a che sconfitto.

Verme bianco: CA 6; FM 9, Sc 9; DV 9; pf 70; THAC0 5; N° ATT. 2; Danni: 2d12(morso)/2d4 (pungiglione); AS ingoia intera la preda (2,4 x ,8 m), veleno; T Ga (7,5 m); ML Risoluto (12); Int. non- (0); AL N; PE 13.000 (variante del verme viola - *MdM* pag. 361).

E6. La Bestia della Nebbia

Mentre camminano sul lago nella nebbia, il gruppo perderà di vista la cittadella di cristallo, ma la sua luminescenza sarà ancora visibile. Appena avranno la prima fugace vista dell'isola al centro del lago, gli avventurieri saranno attaccati da un *ildriss*. L'*ildriss* guadagnerà la sorpresa con un tiro da 1 a 6 su 1d10:

La luce proveniente dalla colonna è ora più vicina e la nebbia diventa temporaneamente meno fitta rivelando che la colonna è posta su un'isola. Mentre guardate, la nebbia davanti a voi diventa di colore giallo pallido e si solidifica in una belva che sembra provenire dai vostri peggiori incubi con tre malevoli occhi rossi.

Ildriss (Grue): CA 2; FM 3 (come nebbia), Vo 24 (A); DV 4; pf 28; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni: 3d4; AS attacca per primo; DS colpito solo da armi magiche +2 o più, immunità agli incantesimi basati sull'aria; T P (90 cm); ML Campione (16); Int. poco (9); AL NM; PE 420.

L'Isola di Devral

Gli edifici una volta coprivano gran parte dell'isola, ma nei secoli successivi alla morte di Devral, sono tutti caduti in rovina tranne la torre di cristallo. La nebbia che ricopre l'isola è fitta quanto quella del lago (9 metri di visibilità):

Mentre le sponde dell'isola si ergono dal lago, la nebbia si dirada un poco così da poter vedere che l'isola è cosparsa delle rovine di antiche costruzioni. Un sottile strato di ghiaccio ricopre la muratura crollata.



Gli Spriggan

Nelle rovine vive una banda di spriggan. Attaccheranno gli avventurieri prima nella loro forma gigante e poi tenderanno di sopraffarli con l'astuzia ritornando nella loro forma più piccola.

Imboscata!

Gli spriggan tenderanno un'imboscata agli avventurieri appena entrano le rovine, ottenendo la sorpresa su un tiro da 1 a 3 su 1d6. Attaccheranno nella loro forma gigante e si ritireranno nella nebbia subito dopo la reazione degli avventurieri. Per evitare di lasciare tracce, si muoveranno lungo la cima dei muri rotti.

Spriggan (9): CA 3 o 5 (10); FM 9 o 15; DV 4 o 8+4; pf 15 (40) ognuno; THAC0 17 o 11; N° ATT. 2; Danni: 2d4/2d4 (arma) +7; AS incantesimi (*alterare fuochi normali, frantumazione e timore* [-2]), abilità da ladro 8° livello; DS trasformazione; T P (90 cm) o G (3,6 m); ML Campione (15-16); Int. Media-eccezionale (8-16); AL CM; PE 3.000 ognuno.

Due turni dopo la ritirata, 3 spriggan ritorneranno in forma piccola, dichiarando di essere gnomi in cerca "dell'oro del mago". Allerteranno il gruppo riguardo dei "malvagi giganti" sull'isola e si offriranno di cooperare con gli avventurieri.

Gli spriggan diranno agli avventurieri riguardo "la nebbia assassina" attorno alla cittadella (vedi area E6) e si offriranno di mostrare al gruppo la fontana (area E7) il quale è "l'unico indizio che abbiano trovato finora". La fontana è vicina al covo degli spriggan, se gli avventurieri andranno con loro, gli tenderanno un'imboscata lì.

Se non riescono a convincere il gruppo, gli spriggan fuggiranno nella nebbia. Dopo questo, l'intero gruppo inseguirà gli avventurieri, rubando qualsiasi cosa possano e attendendo una buona opportunità per attaccare.

E7. La Fontana Ghiacciata

Perfino se gli spriggan non conducono qui il gruppo, la fontana verrà trovata facilmente se si va in cerca fra le rovine:

Al centro delle rovine del giardino c'è una fontana. Un getto d'acqua congelato s'inarca dalla bocca di un pesce d'oro e finisce nel catino pieno di ghiaccio. L'esterno della fontana porta una scultura in basso rilievo di qualche tipo, ma i dettagli sono nascosti dallo spesso strato di ghiaccio.

Gli spriggan vivono nella cantina della costruzione dove si trova la fontana. Il gruppo di spriggan (con l'eccezione di coloro che stanno guidando gli avventurieri) sarà nascosto attorno al giardino quando il gruppo arriva. Coloro che si trovano in posizione ideale colpiranno alle spalle, mentre gli altri assumo la forma gigante ed attaccano.

La scultura attorno alla fontana ritrae il pescecielo che vola sopra la cittadella di cristallo. A cavallo del pescecielo c'è un'esperta di magia. Nella scultura, il lago non è ghiacciato, i pendii della montagna non sono innevati, e la cittadella è posta a livello del terreno (non su un rialzo come è attualmente-vedi E8). La porta alla base della cittadella è scolpita con cura.

L'ingresso della cantina del covo degli spriggan è chiaramente visibile. La cantina è illuminata fiocamente da una piccola verga luminosa di vetracciaio (8 cm x 1,5 cm) posta su uno scaffale. Un'estremità della verga ha la forma di una testa di pesce. La verga è la chiave magica per aprire la porta che conduce alla cittadella di cristallo (vedi area E8).

La cantina contiene i letti degli spriggan, i loro attrezzi per cucinare e qualche arma di riserva. Il loro tesoro è nascosto sotto una pietra sconnessa dal pavimento e consiste in 4.520 mo, 2.500 me, 2.000 ma, 3 gioielli d'oro e diamanti (valore 3.000 mo ognuno), una *pozione di autometamorfosi* (blu, gusto di mentolo) e 2 *pozioni di superguarigione* (rossa, gusto fragola).

La Cittadella di Cristallo

La cittadella di cristallo (vedi **Mappa 11 – Dettaglio Z**) torreggia sulle rovine. Fu costruita da Devral usando un materiale simile al vetracciaio, ma costruito col ghiaccio. Come il vetracciaio, il materiale è duro come il ferro.

Riguardo agli affetti di un eventuale *dissolvi magie*, tutti gli effetti magici all'interno e all'esterno della torre sono da trattare come magie di 18° livello. La magia delle pareti di ghiaccio non può essere dissolta.

E8. Avvicinamento alla Torre

Davanti a voi potete vedere chiaramente la sorgente della luce pulsante. E' una sottile torre ghiacciata posta su un masso piedistallo circondata da un innaturale banco di nebbia verde. La luce splende da una sorgente all'interno della torre, vicino alla cima, ed inonda il lago e i picchi circostanti. In alto, la sua radianza quasi non ha effetto sulle nuvole scure.

La torre si trova su una piattaforma di roccia, ma la neve ed il ghiaccio si sono raccolti attorno alla base, dando l'impressione che essa si trovi su una collina. La nebbia verde è alta 3 metri e si estende per 15 metri. I personaggi che respirano la nebbia subiscono 2d4 punti-ferita per round (nessun tiro-salvezza). Un incantesimo *rallenta veleno* riduce di 1 pf per round gli effetti e un incantesimo *folata di vento* (o similari) allontanano la nebbia per 1 ora.

L'esterno della torre è liscio ed al tatto molto freddo, la stessa temperatura della neve circostante. Un'ispezione più ravvicinata delle pareti rivelerà che hanno l'aspetto del ghiaccio ma sono molto robuste. All'interno delle pareti traslucide si possono vedere sfere e tunnel di luce colorata in movimento. La porta segreta verso T3 non si può vedere oppure aprire dall'esterno.



La collinetta di neve e ghiaccio è alta 4 metri (60 cm al di sopra della nebbia verde), e gli avventurieri saranno in grado di vedere la porta T1 scavando. La scultura della fontana (area E7) dovrebbe servire come indizio per la locazione della porta, ed un incantesimo visione del vero rivelerà la porta. A patto che i personaggi scavino vicino alla torre, possono evitare il contatto con la nebbia magica, in quanto è compatta e non sale su per la collinetta. La neve può essere tolta ad una velocità di 2,7 mc per ora uomo.

La porta è dello stesso materiale delle pareti e non salterà all'occhio immediatamente. Ricercandola espressamente, dopo 1 turno verrà individuata e si noterà un foro al centro del diametro di 1,5 cm. La porta è sotto l'effetto di un chiavistello magico ma si aprirà se viene inserita la verga trovata nel covo degli spriggan (area E7) e poi girata.

All'Interno della Cittadella

(aree T1-T6)

Mentre si trovava nella cittadella Devral usava sempre il volo o la levitazione e così non ci sono scale (le scale nella stanza T1 sono un'illusione). Il pavimento più basso (area T1) è scaldato magicamente e la luce proveniente dal teletrasporto nella stanza T5 s'irradia attraverso la torre fornendo una buona illuminazione in ogni stanza.

All'interno della cittadella ci sono quattro sfere colorate (aree T1-4). Queste furono create da Devral e compiono specifici compiti. Hanno CA 0; FM 12; pf 12; e svanisce se sottoposta ad un incantesimo *dissolvi magie* usato con successo. Le sfere erano sincronizzate con la psiche di Devral e gli avventurieri non saranno in grado di controllare l'operatività a meno che non indicato in ogni descrizione. Un incantesimo *identificazione* rivelerà solamente che sono un qualche tipo di apparato di controllo.

T1. Camera di Accoglienza

La porta della torre si apre rivelando al di là una strana stanza silenziosa. Dopo il freddo pungente esterno, la stanza è piacevolmente calda. Molto all'interno delle pareti traslucide, motivi di luce pulsano e danzano. Una scala di cristalli luccicanti conduce in alto verso un'apertura traslucida nel soffitto. Sospesa attraverso di essa c'è una scintillante sfera d'argento che vi saluta con un singolo occhio dorato.

La sfera d'argento è una delle sfere magiche di Devral. Si avvicinerà a 3 metri dagli avventurieri dicendo: "Benvenuti nella cittadella di Devral. Per favore, consegnate i vostri mantelli ai servitori e sedetevi, informerò la mia signora della vostra presenza." La sfera allora svanisce, e tre *servitori invisibili* cominceranno a tirare i mantelli degli avventurieri, mentre delle sedie (una per ogni personaggio) si formano magicamente dal muro e si avvicineranno ad un'altezza conveniente. Nello stesso momento, un tavolo si solleva dal

pavimento con un decanter di cristallo (valore 500 mo) riempito di vino ed un calice di cristallo per ogni personaggio (valore 100 mo ognuno).

La sfera e i *servitori invisibili* non reagiranno in alcun modo se i personaggi non fanno quanto richiesto dalla sfera. Devral, naturalmente, è morta da tempo, e così sta ai personaggi decidere quanto attendere prima di cominciare l'esplorazione.

La stanza diventa vistosamente fredda quando qualcuno si avvicina alla scala illusoria, in quanto essa nasconde una fossa ghiacciata profonda 6 metri. Sul fondo di questa c'è una piscina di acqua profonda 3 metri ricoperta da un sottile strato di ghiaccio. I personaggi che cadono nella fossa subisce 2d6 punti-ferita da freddo. La fossa è alimentata da un condotto connesso al lago del diametro di 15 cm.

T2. Laboratorio

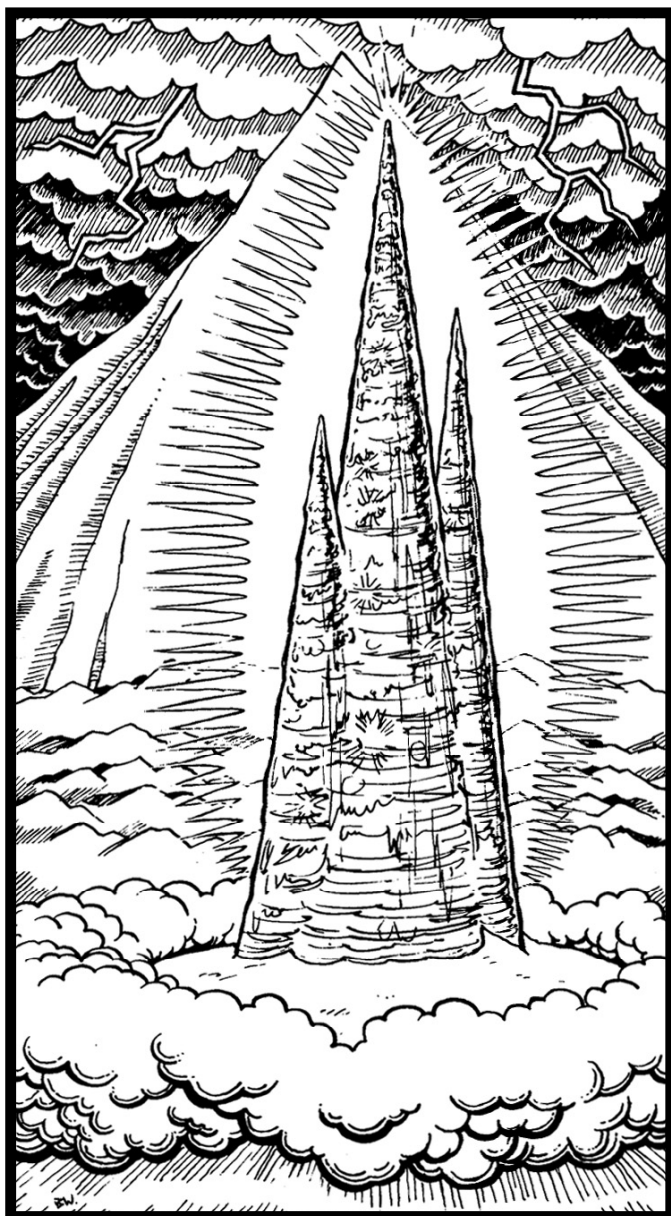
Luci ardenti passano attraverso i contorni curvi di questa stanza e pulsano in schemi ritmici lungo il pavimento. Sospesa al centro della stanza c'è una sfera nera ed argento che lentamente si muove verso di voi.

La stanza T2a è la conformazione iniziale mentre la stanza T2b è la stanza modificata (vedi sotto). La sfera nera ed argento si muoverà verso gli avventurieri quando entrano, restando sospesa vicino a loro. Mentre rimangono su questo piano, la sfera li seguirà, e quando se ne vanno, ritornerà al centro della stanza.

La stanza è il laboratorio di Devral, ma a prima vista sembrerà essere una stanza vuota, in quanto l'equipaggiamento è stato inserito nelle pareti insieme ai prodotti di qualche suo esperimento. Questi esperimenti possono essere attivati solo toccando la sfera fluttuante con il palmo della mano. Devral può esercitare il pieno controllo sul laboratorio attraverso la sfera, ma ogni volta che un personaggio tocca la sfera l'effetto sarà un risultato casuale. Tira 1d6 e consulta la tabella seguente:

Tabella 1	
EVENTI CASUALI IN LABOATORIO	
Risultato del tiro	Evento (dettagliato di seguito)
1	Modifiche stanza
2	Luci stanza
3	Getto ghiacciato
4	Globo nero
5	Gas verde
6	Scomparto nascosto

1. Modifica stanza: In 1 round, le pareti si piegano e torcono in una nuova sistemazione (mostrato in T2b). Ogni personaggio che si trovi in un luogo dove si formano nuove pareti verrà spinto da parte senza danno. Se questo evento avviene una seconda volta, la stanza ritorna alla sistemazione originaria.



2. Luci stanza: I pavimenti, le pareti e il soffitto cominciano a brillare. La luce aumenta d'intensità per 1d4+1 round, poi piomberà all'improvviso nell'oscurità (come l'incantesimo) per 1d4 round. Poi la stanza riprenderà a illuminarsi, ma con un colore differente (giallo o rosso, per esempio). Questo ciclo si fermerà solo quando il tiro del dado dà come risultato questo evento una seconda volta.

3. Getto ghiacciato: Un'esplosione di aria ghiacciata irrompe dalle pareti, colpendo uno degli avventurieri (scelto casualmente), infliggendo 2d6 punti-ferita da freddo (dimezzati con un tiro-salvezza contro Soffio).

4. Globo nero: Portelli nascosti scorrono su tutte le uscite della stanza che diventa totalmente buia (impenetrabile perfino dall'infravisione). La luce ritorna nella stanza appena il buio si condensa in un globo dall'aspetto uguale ad una *sfera annientatrice*. Il globo fluttua verso un personaggio determinato a caso e non può essere controllato in alcun modo. Eviterà il contatto con le pareti e se tocca un personaggio (o viene toccato) esploderà in una vampata di scintille inoffensive. I portelli si riapriranno.

5. Gas verde: la stanza si riempie lentamente di una nebbia verde che sibila da buchi posti nel soffitto. Sembra uguale alla nebbia all'esterno della torre, ma è inoffensiva. Si disperderà dopo 3 round.

6. Scomparti nascosti: La prima volta che avviene questo evento, una sfera d'argento fluttua fuori da una parete e si apre per rivelare una *anello del calore* e 2 *pozioni di resistenza al freddo* (rossa, gusto di menta piperita-stessi effetti dell'incantesimo dei sacerdoti resistenza al freddo). La seconda volta, appare una sfera simile, rivelando una *pozione del volo* (incolore e insapore). I risultati successivi riveleranno solo sfere ormai vuote.

T3. Il Grifone di Vetro

Un grifone di vetro a grandezza naturale si trova al centro di questa stanza. Le pareti sono limpide come puro cristallo e offrono una vista magnifica di tutta la valle al di sopra della nebbia. Sta nevicando, e la neve che scende dolcemente scintilla per la luce proiettata in cima alla torre.

Quando gli avventurieri entrano, una sfera rossa e gialla fluttua fuori dal pavimento e levita verso di loro. Opera nello stesso modo di quella nel laboratorio (area T2). Per trovare il risultato quando la si tocca, tira 1d4 e consulta la tabella seguente:

Tabella 2	
EFFETTI CASUALI STANZA DEL GRIFONE	
<u>Risultato del tiro</u>	<u>Effetto</u>
1	La sfera diventa incandescente all'improvviso, il personaggio che la tocca subisce 1d4+1 punti-ferita.
2	La grande porta segreta si apre lentamente, permettendo alla neve depositata di cadere all'interno della stanza.
3	La porta segreta si chiude.
4	Sul pavimento attorno al grifone appare un cerchio magico (vedi sotto).

Il cerchio magico appare come una ragnatela di linee argentee intessute all'interno del pavimento translucido. Attorno al bordo del cerchio, equidistanti, ci sono delle parole scritte in lingua magica. Sono le parole di comando per il grifone.

Dumo	La statua del grifone si riduce in dimensioni diventando alta 22 cm.
Emla	La statua del grifone torna alle dimensioni originarie (se ridotta).
Imfa	Gli occhi brillano di rosso e forniscono al cavaliere l'infravisione (36 metri), pronunciare di nuovo la stessa parola, l'effetto svanisce.
Flas*	La statua del grifone si trasforma in una creatura vivente.
Glis*	Fa ritornare il grifone in una statua di vetro.

Le parole magiche con l'asterisco (*) non hanno effetto finché le briglie magiche che si trovano nella cupola di forza (area T6) non vengono applicate al grifone. Senza le briglie, il grifone

I Picchi Luminosi



non può essere spostato dal cerchio magico, non importa quale sia la sua dimensione. Una volta che le briglie saranno al loro posto, il grifone può essere trasformato in carne e cavalcato. Il personaggio che ha fatto indossare le briglie non avrà problemi a controllare il grifone in volo e sarà in grado di combattere e lanciare incantesimi normalmente.

Il grifone può essere trasformato in carne solo una volta al giorno e riappare sempre al pieno dei punti-ferita. Se viene ferito fino a 10 pf o meno si trasforma in vetro e riportando il cavaliere al sicuro a terra (come un *anello di caduta morbida*). Se il grifone dovesse essere ucciso, diventerà per sempre una piccola statuina di vetro, ma fornirà comunque la stessa protezione al suo portatore come un *anello di caduta morbida*.

Grifone: CA 3; FM 12, Vo 30 (C, D se cavalcato); DV 7; pf 40/10/0; THAC0 13; N° ATT. 3; Danni: 1d4/1d4 (artigli)/2d8 (morso); T G (lungo circa 2,7 m); ML Risoluto (12); Int. Semi (3); AL N.

T4. Il Verme Masticatore

Una botola tiene separato questo livello della torre. Non ci sono né chiusure né trappole.

Questa stanza è chiaramente una biblioteca di una persona molto istruita. Librerie colme di antichi tomi e pergamene coprono le pareti, e un leggio domina il centro del pavimento. Accanto al leggio c'è una sedia di legno finemente lavorata.

Una sfera rossa fluttua al centro della stanza. Questo apparato di controllo è il sistema di sorveglianza di Devral il quale le permetteva di vedere ogni stanza della cittadella da qui. Toccando la sfera apparirà l'immagine della sala d'ingresso (T1) al centro della stanza. Posando il palmo sul globo si può alterare l'immagine; tira 1d6 e consulta la tabella che segue:

Tabella 3
IMMAGINI CASUALI

Risultato del tiro	Immagine
1	La Sala d'Ingresso (T1).
2	Il Laboratorio (T2).
3	Il Grifone di Vetro (T3).
4	Spegne il globo, toccandolo di nuovo darà di nuovo l'immagine dell'area T1.
5	La Stanza del Teletrasporto (T5).
6	La Cupola di Forza (T6).

Sfortunatamente per i personaggi, delle tignole hanno fatto banchetto in questa libreria per secoli, ed il debole rumore di masticazione può essere udito appena. Tutti i libri e le pergamene sono a brandelli e forati, completamente rovinati. C'è, comunque, una grande ametista (valore 500 mo), usata

evidentemente come ferma carte, posta su una pila di pergamena mangiate dai vermi.

C'è il 95% di probabilità che uno dei personaggi esplorando la stanza (il personaggio con più pergamene, libri di incantesimi, mappe, ecc.) verrà sorpreso ed attaccato da due tignole.

Tignola (20): CA 2; FM 12, Sc 3; DV -; pf 2 ognuno; THAC0 Assente; N° ATT. 0; Danni: 0; DS mimetismo (-6 tiro sorpresa); T Mi (2,5 cm); ML Inaffidabile (2-4); Int. Non (0); AL N; PE 15 ognuno.

Il libro sul leggio è stato anch'esso mangiato dai vermi ma non è totalmente distrutto. Ha una copertina di pelle di drago bianco che ha resistito agli attacchi delle tignole, ma sono state distrutte ampie sezioni di testo.

La prima parte del libro contiene varie note sugli esperimenti di Devral e si riferisce al suo lavoro di accoppiamento di orsigufo polari volanti-un incrocio fra gli orsi polari ed i gufi giganti.

Poi viene una sezione relativa ai ba'atun. Gran parte è distrutta, lasciando solo il frammento seguente:

"...demoniache bianche creature alate stanno flagellando le Montagne Cloudscape. Nessuno è al sicuro dai loro... (alcune righe sono state mangiate). Il loro capo, dalla pelliccia nera, Yesorkh Pahyeh è la creatura più malvagia, capace di poss... (il testo è stato mangiato) ...chiunque gli si avvicini. (un altro paio di righe sono mancanti) Alla fine, ho intrappolato la sua anima e trasferita in (il testo è mancante) che non possa mai più portare pestilenza..."

Le pagine finali trattano della creazione del pescecielo (vedi **Appendici**). Fra queste, solo ciò che segue può essere recuperato:

"...un pesce magico, vola attraverso il cielo... (qui c'è un buco). ... nella bianca colonna sotto la cupola di potere. "Dom" rimuove la cupola e libera il pesce. "Fus" e "fud" sparano luce dai suoi occhi. Dando una direzione esso andrà..."

La "bianca colonna" si riferisce al teletrasporto nella stanza T5, e "dom" è la parola di comando per togliere al cupola di forza in T6.

A meno che non lo specifichino espressamente, gli avventurieri non noteranno che il soffitto è fatto di ghiaccio (il pavimento della stanza T5).

T5. Morte sul Ghiaccio

Al centro del pavimento si trova la sorgente di luce che illumina la vallata-una colonna luminosa e brillante che cresce fino al soffitto fino a toccarlo e poi si contrae fino all'altezza di 60 cm, eseguendo questo movimento continuamente. Integrate nel pavimento simile a ghiaccio e irradiandosi dalla base della colonna ci sono le linee dorate di un cerchio decorativo



L'aria è notevolmente più fredda. Il pavimento di questa stanza è fatto di ghiaccio normale rinforzato da una struttura di vetracciaio che supporta il cerchio decorativo d'oro (valore 1.000 mo). I personaggi che combattono o corrono qui devono superare una prova di Destrezza per non scivolare sul ghiaccio. La colonna bianca è un apparato di teletrasporto.

La colonna è custodita da un paraelementale del ghiaccio che emergerà da essa e attaccherà se la colonna viene toccata. Se i personaggi fuggono, il paraelementale del ghiaccio non li seguirà ma ritornerà nella colonna.

Paraelementale del ghiaccio: CA 3; FM 6; DV 12; pf 48; THAC0 9; N° ATT. 1; Danni: 3d8; AS aura di freddo; DS vedi sotto; T G; ML Campione (16); Int. Poco (7); AL N; PE 11.000.

Il paraelementale del ghiaccio non subisce danni mentre rimane a contatto con il pavimento di ghiaccio, e perfino il fuoco non lo danneggerà. Il ghiaccio del pavimento verrà sciolto se verrà usato nella stanza un incantesimo basato sul fuoco come *palla di fuoco* o *colonna di fuoco*. Un incantesimo *fulmine* diretto sul pavimento lo manderà in pezzi.

Se il pavimento di ghiaccio si scioglie o viene distrutto, tutte le creature nella stanza (incluso il paraelementale) cadranno nella biblioteca (area T4), subendo 2d6 punti-ferita, a meno che non si superi un tiro-salvezza contro Soffio. Coloro che hanno superato il tiro-salvezza saranno riusciti ad afferrare un odoi supporti di vetracciaio che sono larghi a sufficienza per camminarci sopra (30 cm). Dopo che il pavimento è stato distrutto, il paraelementale può essere ferito, e gli attacchi basati sul fuoco infliggeranno danni doppi.

Finché il paraelementale non viene ucciso, la colonna bianca sarà solida al tocco; dopo, sembrerà fredda e senza sostanza. I personaggi o gli oggetti che vi entrano saranno teletrasportati nella cupola di forza (area T6) sul fondo del lago.

Sotto il Lago

T6. La Cupola di Forza

Il pescecielo magico di Devral è custodito sul fondo del lago ghiacciato sotto un muro di forza permanente di forma emisferica alta 9 metri, 24 metri sotto la superficie. La cupola è coperta dal fango e la si può scoprire solo con un'attenta ricerca del fondo del lago, ma il gruppo può ottenere un accesso diretto alla cupola mediante l'apparato di teletrasporto nella cittadella di cristallo (stanza T5). Il teletrasporto porterà gli avventurieri sulla piattaforma posta al lato nord della cupola. (Montando sulla piattaforma posta sul lato sud della cupola teletrasporterà i personaggi di nuovo nella stanza T5 della cittadella:

Avvolto da una colonna di luce, il vostro corpo sembra essere risucchiato verso l'alto finché all'improvviso vi ritrovate su una piattaforma splendente sotto una grande cupola di fango marrone. Sul lato opposto della cupola c'è una piattaforma simile, ma a riempire la gran parte del pavimento circolare c'è un immenso pesce d'argento dalla forma simile ad una razza gigante. E' perfettamente immobile, ma sembra troppo veritiera per essere una statua-questo deve essere il pescecielo del quale ha parlato lo sciamano aarakocra.

Il pescecielo è descritto in maniera esaustiva nelle **Appendici**. Sulla panca all'interno del posto di guida del pescecielo giacciono le briglie d'argento necessarie ad animare e controllare il grifone di vetro (vedi area T5).

Aprire la Cupola

Il comando "dom" (vedi pagina 23) apre e chiude la cupola come appropriato:

La cupola brilla e lentamente comincia a dissolversi dal basso verso l'alto. Dove prima c'era il fondo, ora l'acqua fangosa sgorga all'interno della stanza. Portate all'interno dal fluire dell'acqua ci sono 4 creature dalle scaglie verdi i cui denti affilati luccicano alla luce.

L'acqua è fredda come il ghiaccio, ma il pesce cielo proteggerà coloro al suo interno. Coloro che si trovano all'esterno subiranno 1d8 punti-ferita da freddo per round. I personaggi all'interno del pescecielo saranno in grado di respirare sott'acqua, ma coloro all'esterno cominceranno ad affogare dopo 1 round dall'apertura della cupola.

Le creature spinte all'interno dall'acqua sono troll d'acqua dolce. Raggiungeranno i personaggi e attaccando nel round successivo all'apertura della cupola.

Troll d'acqua dolce (4): CA 3; FM 3, Nu 12; DV 5+5; pf 30, 34, 35, 38; THAC0 15; N° ATT. 3; Danni: 1d4+1/1d4+1 (artigli)/3d4 (morso); DS rigenerazione 3 pf dopo 3 r (solo se immersi nell'acqua dolce); T G (2,4 m); ML Elite (14); Int. Poco (5-7); AL CM; PE 650 ognuno.

Chiudere la Cupola

Abbassare la cupola richiede 2 round. Nel terzo round, tutta l'acqua all'interno della cupola verrà espulsa.

Lasciare Monte Ederglow

Il pescecielo non avrà difficoltà a farsi strada attraverso il ghiaccio che ricopre il lago. Con il pescecielo in loro possesso, gli avventurieri saranno in grado di lasciare Monte Ederglow. Tre ore dopo ciò, saranno attaccati da uno squadrone di ba'atun.

I Picchi Luminosi



Chilometro dopo chilometro, lo strano pesce volante vi conduce dolcemente attraverso l'aria. Sotto di voi e ai vostri lati, i pendii innevati delle montagne appaiono sporchi e grigi al di sotto delle nuvole nere. Un grido agghiacciante spezza il silenzio ed echeggia fra le montagne. Guardate in alto e vedete demoni delle nevi uscire dalle nuvole e scendere in picchiata verso di voi.

I ba'atun raggiungeranno il gruppo dopo 1 round. All'inizio del secondo round, gli avventurieri devono superare un tiro-salvezza contro Incantesimi con bonus +4 per non subire gli effetti del grido dei ba'atun.

Capo squadra: CA 4; FM 9, Vo 21 (C); DV 3; pf 16/8/4; THAC0 17; N° ATT. 3; Danni: 1d6 (morso)/1d4/1d4 (artigli); AS grido; T M; ML Elite (13); Int. Media (10); AL LM; PE 120.

Ba'atun (8): CA 4; FM 9, Vo 21 (C); DV 2+1; pf 12/6/3 ognuno; THAC0 19; N° ATT. 3; Danni: 1d6 (morso)/1d4/1d4 (artigli); AS grido; T M; ML Elite (13); Int. Media (10); AL LM; PE 120 ognuno.

I ba'atun fuggiranno solo dopo essere ridotti alla metà in numero. Due round dopo la loro fuga, i ba'atun verranno intercettati da 3 aarakocra e 1 aquila gigante. Gli aarakocra e l'aquila si getteranno nella mischia, e uccideranno rapidamente i ba'atun. L'aquila e gli aarakocra si uniranno quindi al gruppo. Diranno ai personaggi che a seguito dell'attacco da parte dei ba'atun al nido delle aquile (nel quale tutte tranne 3 aquile sono state uccise) e la distruzione del villaggio di Lurneslye e Melmond, le aquile hanno raggiunto gli aarakocra a Tchitchi-kwaaka (vedi area 12). Il gruppo di aarakocra spiegherà che era in cerca degli avventurieri per guidarli al rifugio dove verrà tenuto un consiglio di guerra.

12. Tchitchi-Kwaaka

Tchitchi-kwaaka è una stretta gola con molte sporgenze, ed il fondo è largo appena quanto basta affinché gli avventurieri riescano a far atterrare il pescecielo con sicurezza:

Davanti a voi, un aarakocra vola verso di voi, nei suoi occhi speranza e soggezione. Poco dopo, viene raggiunto da altri che si raccolgono attorno a voi per darvi il benvenuto e condurvi in una stretta gola dal fondo piatto.

Oltre all'aquila ed agli aarakocra già assieme al gruppo, ci sono 3 aquile giganti qui, 6 maschi aarakocra e 4 femmine, più qualsiasi sopravvissuto agli attacchi al tempio di Tikka-ti-jarra (vedi pagina 14).

Dopo che gli avventurieri avranno fatto atterrare il pescecielo, Kirraka (o uno degli altri sciamani) darà loro

formalmente il benvenuto e dichiarerà che il pescecielo è un dono dagli dei e un grande aiuto per debellare la "maledizione del gigante delle nuvole". Indirà poi a raccolta un consiglio dei presenti per decidere cosa deve essere fatto.

Le aquile spiegheranno che negli anni precedenti il gigante delle nuvole le accoglieva benevolmente al suo castello e che era una creatura buona, sebbene solitaria, mai vista in compagnia dei "demoni bianchi" o di qualsiasi altra bestia malvagia. Durante l'attacco al loro nido, hanno avuto una visione chiara del gigante che conduceva l'assalto, e sono convinte che sia lo stesso gigante che conoscevano. Se così, è cambiato enormemente, come pure il castello, che è diventato scuro e inquieto, mentre una volta era bianco ed argento.

Le aquile spingeranno per un attacco immediato al castello, ma aggiungeranno che il gigante dovrebbe essere ucciso solo se strettamente necessario. Gli aarakocra supporteranno le aquile empaticamente e, se i personaggi acconsentono, verranno inviati degli esploratori per individuare il castello.

Dovresti permettere al gruppo tempo sufficiente per curarsi le ferite e sistemare altre cose prima del ritorno degli esploratori (almeno 12 ore più tardi). Quando ritornano, portano cattive notizie. Il castello si sta avvicinando a Tchitchi-kwaaka e arriverà entro 1 ora-2 al massimo.

Se gli avventurieri attaccano, saranno accompagnati dalle aquile e da 5 aarakocra maschi. Lo sciamano (o gli sciamani), le femmine e qualsiasi altro maschio fuggiranno. Gli aarakocra temono l'estinzione, e gli sciamani saranno riluttanti ad ingaggiare più di 5 di loro nell'assalto. Spiegherà che i cinque maschi sono in grado di evocare un elementale dell'aria come aiuto durante l'attacco. Se gli avventurieri non vogliono attaccare il castello, gli aarakocra e le aquile fuggiranno. Il castello sulla nuvola farà razzia del territorio, terrorizzando le terre a occidente. I personaggi buoni che fuggono dovrebbero essere penalizzati in modo appropriato dal DM.



Questa sezione gestisce l'assalto del gruppo ai danni del castello sulla nuvola del gigante. Il capo ba'atun Yesorkh ha posseduto

il gigante delle nuvole Lachlan e difenderà il castello aiutato dai ba'atun e varie altre creature.



Il Castello sulla Nuvola

Sebbene il castello del gigante delle nuvole sembri a prima vista fatto di pietra, e le nuvole sul quale risiede assomigliano a nuvole temporalesche, entrambi sono composti di materiale magico il quale combina le proprietà del vapore acqueo e della roccia in un modo straordinario. Questo materiale non ha peso, mala sua densità può essere cambiata per essere duro come la pietra, fluido come l'acqua, o senza sostanza come la nebbia.

Le nuvole ed il castello costituiscono una singola entità e qualsiasi parte che ne venga separata si spezza immediatamente e svanisce. Un elementale dell'aria può disperdere qualsiasi componente gassosa della nuvola e passare attraverso le parti fluide, ma non può passare attraverso il materiale solido della nuvola.

Il castello sulla nuvola è sospinto dal vento, ma il gigante può farlo muovere in qualsiasi direzione desideri con fattore movimento 6.

Originariamente, sia il castello che le nuvole erano bianchi e argento, ma quando Lachlan fu posseduto dal ba'atun nero Yesorkh, essa ottenne il controllo del castello e cominciò a cambiarlo in grigio scuro. Ora, solo le parti più alte del castello hanno ancora il colore bianco originario.

La nuvola stessa è in gran parte solida, con uno strato fino (spesso poco meno di 1 metro) di materiale gassoso attorno ad esso. Solo la parte immediatamente sotto il castello (contenente le stanze dei livelli della cantina e della cripta) è permanentemente solido. Concentrandosi, Yesorkh/Lachlan può fare in modo che il materiale del resto della nuvola avvolga il castello e si solidifichi, creando un effettivo scudo contro gli attacchi. Per permettere ai difensori di fare delle sortite, Yesorkh/Lachlan può far apparire dei tunnel attraverso la nuvola.

Attorno alla superficie della nuvola crepitano costantemente dei fulmini, creando effettivamente un muro di fulmini attorno al castello. Qualsiasi personaggio che entri nell'area subirà 1d6 punti-ferita da elettricità (dimezzato da un tiro-salvezza contro Bacchette). Non c'è bisogno di atterrare sulla superficie, comunque, ed i fulmini sono facili da evitare e si è fuori pericolo a 100 metri dal castello.

L'Avvicinamento

Sta a te DM decidere come esattamente svolgere questa parte dell'attacco. Se desiderato, l'attacco può essere illustrato usando le regole del combattimento aereo (*MdDM* – pagine 49-53) con miniature adatte o segnalini su un pezzo di carta diviso in esagoni. Se così è, non dovresti dimenticare che il castello sulla nuvola si muoverà con fattore movimento 6, ad un'altezza di 150 metri al di sopra dei picchi delle Montagne Cloudscape. Il castello ha classe di manovrabilità E.

Diversamente, se si assume che il pescecielo e il castello si dirigano l'uno contro l'altro, si può usare la sequenza di eventi semplificata fornita nella tabella seguente. Gli eventi sono descritti nel dettaglio più avanti.

Tabella 4

AVVICINAMENTO AL CASTELLO

Round	Evento
1	Il gruppo individua il castello (1,6 km) e la pattuglia di ricognizione (1,2 km)
4	Il gruppo individua la 2° ondata di ba'atun lasciare il castello
5	La pattuglia di ricognizione raggiunge il pescecielo
7	La 2° ondata raggiunge il pescecielo
8	L'ultima ondata lascia il castello
9	L'ultima ondata raggiunge il pescecielo
10	Il pescecielo raggiunge il castello

Gli Attaccanti

Per convenienza, le statistiche delle creature che accompagnano il gruppo vengono riassunte qui di seguito:

Aquila gigante (3): CA 7; FM 3, Vo 48 (D); DV 4; pf 19/4/0 ognuna; THAC0 15; N° ATT. 3; Danni: 1d6/1d6 (artigli)/2d6 (becco); AS picchiata; T M; ML Elite (13); Int. Media (10); AL N; PE 420.

Aarakocra (5): CA 7; FM 6, Vo 36 (C); DV 1+2; pf 8/2/0 ognuno; THAC0 19; N° ATT. 2; Danni: 2d4/2d4 (giavellotti) o 1d3/1d3 (artigli); AS picchiata, evocare elementale dell'aria; T M (6 m apertura alare); ML Risoluto (11); Int. Media (10); AL NB.

Appena vedono la nuvola, gli aarakocra evocheranno un elementale dell'aria per aiutare l'assalto:

Elementale dell'aria: CA 2; FM Vo 36 (A); DV 16; pf 80; THAC0 5 (6 contro avversari aerei); N° ATT. 1; Danni: 2d10 (+4 contro avversari aerei); AS turbine; DS colpito solo da armi +2 o più; T E; ML Fanatico (17); Int. Poco (5-7); AL N; PE 11.000.

Primo Sangue

Gli avventurieri, gli aarakocra e le aquile individueranno automaticamente in castello sulla nuvola in discesa verso Tchitchi-kwaaka. Lo individueranno ad una distanza di circa 1,6 km:

Il rumore del tuono che romba attraverso le nuvole scure cresce sempre più. Davanti a voi individuate una nuvola nera, circondata da lingue di fulmini, muovendosi inesorabilmente verso di voi. Poco dopo l'intero cielo sembra accendersi a causa dei lampi dei fulmini che profilano un gruppo di creature che volano nella vostra direzione.



Questa squadra di ricognizione di ba'atun è a 1,2 km di distanza. Sono guidati da un capo stormo. Attaccheranno a vista, ma fuggiranno una volta che metà di loro verranno abbattuti. Se possibile si uniranno alla seconda ondata (vedi sotto). Durante il combattimento in volo i ba'atun si spargeranno per diminuire gli effetti degli incantesimi lanciati contro di loro.

Capo stormo: CA 3; FM 9, Vo 21 (C); DV 5; pf 22/11/6; THAC0 15; N° ATT. 1 o 3; Danni: 1d6+1 (morso)/1d4+1/1d4+1 (artigli); AS grido, *schegge di ghiaccio*, *fionda ragnatela* (3 colpi); T M; ML Campione (15); Int. Molto (12); AL LM; PE 420.

Capo squadra: CA 4; FM 9, Vo 21 (C); DV 3; pf 16/8/4; THAC0 17; N° ATT. 3; Danni: 1d6 (morso)/1d4/1d4 (artigli); AS grido; T M; ML Elite (13); Int. Media (10); AL LM; PE 120.

Ba'atun (8): CA 4; FM 9, Vo 21 (C); DV 2+1; pf 12/6/3 ognuno; THAC0 19; N° ATT. 3; Danni: 1d6 (morso)/1d4/1d4 (artigli); AS grido; T M; ML Elite (13); Int. Media (10); AL LM; PE 120 ognuno.

La Seconda Ondata

Una seconda ondata di ba'atun lascerà il castello 3 round dopo che gli avventurieri avranno individuato il gruppo di ricognizione (vedi sopra). Ogni sopravvissuto di quest'ultima cercherà di unirsi a questo secondo gruppo. I ba'atun attaccheranno finché saranno ridotti a 6 sopravvissuti.

Capo sciame: CA 1; FM 9, Vo 21 (C); DV 7; pf 42/21/11; THAC0 11; N° ATT. 1 o 3; Danni: 1d6+2 +2d8 (*giavellotto del ghiaccio* + For) o 1d6+2 (morso)/1d4+2/1d4+2 (artigli); AS grido, *raggio di freddo*, *schegge di ghiaccio*; T M; ML Fanatico (17); Int. Eccezionale (16); AL LM; PE 975.

Capo squadra (2): CA 4; FM 9, Vo 21 (C); DV 3; pf 16/8/4 ognuno; THAC0 17; N° ATT. 3; Danni: 1d6 (morso)/1d4/1d4 (artigli); AS grido; T M; ML Elite (13); Int. Media (10); AL LM; PE 120 ognuno.

Ba'atun (16): CA 4; FM 9, Vo 21 (C); DV 2+1; pf 12/6/3 ognuno; THAC0 19; N° ATT. 3; Danni: 1d6 (morso)/1d4/1d4 (artigli); AS grido; T M; ML Elite (13); Int. Media (10); AL LM; PE 120 ognuno.

Avvicinamento

Allarmata dal continuo avanzare degli avventurieri, Yesorkh/Lachlan farà in modo che la nuvola avvolga il castello e si indurisca in uno scudo protettivo:

Mentre vi spingete vicino alla nuvola, il castello diventa ben visibile. L'estremità più alta brilla di una radianza argentea che sembra contrastare l'oscurità oppressiva delle mura più basse. Mentre osservate, la nuvola sotto il castello comincia ad espandersi verso l'alto, avviluppando le mura inferiori.

Nel momento in cui arriva il pescecielo, tutto il castello, compresi l'ingresso meridionale per il livello delle cantine, saranno avvolti, tranne che le parti più alte (aree C1-3). Yesorkh/Lachlan lascerà queste zone aperte per permettere alla sua terza e finale ondata di difensori di decollare. Quest'ondata finale consiste in 3 manticore (che usciranno dall'ingresso delle cantine e uno sciame di ba'atun (che decolleranno dall'area C3). Dopo che le manticore emergono dal livello delle cantine, Yesorkh/Lachlan sigillerà il passaggio dietro di loro.

I ba'atun cominceranno a decollare quando il pescecielo si trova a 200 metri dal castello, ma impiegheranno 1 round per mettersi in formazione. Durante questo tempo saranno più vulnerabili agli incantesimi *palla di fuoco* e *fulmine* di quanto lo siano in formazione d'attacco aperta.

Le manticore saranno nascoste dalle nuvole per tutto il primo round prima di emergere. La loro taglia e forza (6+3 DV) gli permette di colpire l'elementale dell'aria (vedi *MdDM* pag. 69), diversamente dalla gran parte dei ba'atun. Le manticore concentreranno perciò i loro attacchi sull'elementale dell'aria.

Quando gli avventurieri si avvicineranno a 100 metri dalla cima del castello, verranno attaccati dalle rocce scagliate dai giganti delle colline (THAC0 12; Danni 2d8) nelle stanze C1 e C3.

Yesorkh/Lachlan si trova nella torre accanto alla terrazza giardino (area C1) mentre gli avventurieri si avvicinano. Avrà già lanciato su di sé l'incantesimo *protezione dai proiettili normali* e la sua preoccupazione più grande sarà quella di eludere gli attacchi degli elementali dell'aria. Userà il suo incantesimo *fulmine* contro qualsiasi elementale dell'aria che si avvicini al castello, evitando se possibile le manticore. Se questo non lo ferma, userà entrambi gli incantesimi *dardo incantato* (se necessario) e poi scaglierà rocce contro qualsiasi elementale o creatura nemica entro la sua gittata.

Prima che qualsiasi elementale o il gruppo la possa raggiungere, Yesorkh/Lachlan fuggirà nella stanza C6, contando sulla copertura dei giganti delle colline.

L'unico punto di atterraggio adatto del castello per il pescecielo è la terrazza giardino (C1), ma può atterrare ovunque sulla nuvola circostante che ormai si sarà solidificata. Se atterrano sulla nuvola, gli avventurieri saranno in grado di entrare nel castello attraverso le finestre della stanza di Lachlan (C2) o dallo Studio (C3).



Capo sciame: CA 1; FM 9, Vo 21 (C); DV 7; pf 42/21/11; THAC0 11; N° ATT. 1 o 3; Danni: 1d6+2 + 4d4 (*giavellotto del ghiaccio* + For) o 1d6+2 (morso)/1d4+2/1d4+2 (artigli); AS grido, *raggio di freddo*, *schegge di ghiaccio*; T M; ML Fanatico (17); Int. Eccezionale (16); AL LM; PE 975.

Capo stormo (2): CA 3; FM 9, Vo 21 (C); DV 5; pf 22/11/6 ognuno; THAC0 15; N° ATT. 1 o 3; Danni: 1d6+1 (morso)/1d4+1/1d4+1 (artigli); AS grido, *schegge di ghiaccio*, *fionda ragnatela* (3 colpi); T M; ML Campione (15); Int. Molto (12); AL LM; PE 420 ognuno.

Capo squadra (4): CA 4; FM 9, Vo 21 (C); DV 3; pf 16/8/4 ognuno; THAC0 17; N° ATT. 3; Danni: 1d6 (morso)/1d4/1d4 (artigli); AS grido; T M; ML Elite (13); Int. Media (10); AL LM; PE 120 ognuno.

Ba'atun (32): CA 4; FM 9, Vo 21 (C); DV 2+1; pf 12/6/3 ognuno; THAC0 19; N° ATT. 3; Danni: 1d6 (morso)/1d4/1d4 (artigli); AS grido; T M; ML Elite (13); Int. Media (10); AL LM; PE 120 ognuno.

Manticora (3): CA 4; FM 12, Vo 18 (E); DV 6+3; pf 32/16/8 ognuno; THAC0 13; N° ATT. 3; Danni: 1d3/1d3 (artigli)/1d8 (morso); AS coda con aculei (4x1d6, Danni 1d6 ognuno); T E (4,5 m); ML Elite (13-14); Int. Poco (5-7); AL LM; PE 975 ognuno.

L'Interno del Castello

Una volta che gli avventurieri avranno raggiunto il castello, la strategia di Yesorkh/Lachlan sarà quella di evitare il combattimento fisico se possibile cercando di sconfiggere il gruppo con una serie di attacchi. Ogni volta che il gruppo la incontra, Yesorkh/Lachlan cercherà di fuggire prima che gli avventurieri possano sconfiggerla.

Se il corpo di Lachlan viene ridotto a 25 punti-ferita o meno (o se viene reso innocuo da un incantesimo *bloccapersona*, per esempio), Yesorkh lo abbandonerà (vedi la sezione Yesorkh Pahyeh) e ritornando nel suo corpo nell'area C22. Questo significa che il gruppo sarà in grado di sconfiggere Yesorkh senza uccidere Lachlan. Quando ciò accade, leggi quanto segue:

L'immensa struttura del gigante si scuote e crolla. Ma la battaglia non è ancora vinta. Anche dopo che il corpo è a terra, filamenti di vapore nerastro cominciano a fuoriuscire dagli arti del gigante. Mentre guardate, prendono rapidamente la forma di un "demone bianco" nero. Translucida e simile a fumo, la terribile apparizione dispiega le ali e se ne va.

Le azioni suggerite di Yesorkh/Lachlan vengono fornite nei vari punti in cui il gruppo la incontra. Sono solo suggerimenti, comunque, e dovresti sentirti libero di fare modifiche in risposta

a circostanze specifiche. In particolare, gli incantesimi di Yesorkh/Lachlan *charme*, *buio nel raggio di 4,5 metri* ed *invisibilità* non sono associati a nessun incontro specifico, e possono essere usati come appropriato.

Il Castello

Le pareti ed il pavimento del castello sono fatte del materiale solido della nuvola. Sono permanenti nella forma attuale e non possono essere manipolati o alterati da Yesorkh/Lachlan. Se il castello viene danneggiato in qualche modo, il danno verrà riparato immediatamente dal materiale della nuvola, che si insinua nella parte mancante per poi indurirsi.

Le stanze del castello sono alte 12 metri, eccetto per la grande sala (C6) che è alta il doppio. Ogni scalinata ha due rampe di scalini; una di dimensione gigante (alti 90 cm) che occupa gran parte dello spazio, e una di gradini normali (per i servitori umani del gigante) che è larga 1,5 metri.

Molte delle porte nel castello sono degli "schermi" di materiale della nuvola opaco e liquido. Non si aprono, e le creature vi passano semplicemente attraverso (lo schermo si riforma subito dopo che la creatura è passata). Non c'è alcun bisogno di fare un tiro per aprire porte, ma le porte mascherano i suoni allo stesso modo delle porte ordinarie. Alcune porte del castello sono fatte di materiale solido, e vengono trattate come porte normali.

Quando gli avventurieri lo raggiungono, il castello sarà avvolto dal materiale solido. Con l'eccezione di quelle delle stanze C1-3, tutte le finestre che danno verso l'esterno della costruzione saranno bloccate da una solida parte di nuvola grigio scuro. Come risultato, nel castello è piuttosto buio (come in un giorno nuvoloso).

I cortili (aree C8 e C11) non sono stati riempiti dalla nuvola solida, ma sono avvolti in essa e sono molto nebbiosi.

C1. Terrazza Giardino

Questa terrazza giardino, piatta, è ora coperta da una massa di fiori morti e vegetazione decomposta. Offre un luogo di atterraggio ideale per il pescecielo.

C'è una piccola torre che dà sul giardino, da dove Yesorkh/Lachlan osserverà l'assalto al castello. La sua guardia gigante delle colline scaglierà le rocce e/o lei lancerà incantesimi come appropriato. Yesorkh/Lachlan fuggirà prima che chiunque entri nella stanza, lasciando i giganti delle colline a coprire la ritirata.

Gigante delle colline: CA 3 (5); FM 12; DV 12+ 1-2 pf; pf 65; THAC0 9; N° ATT. 1; Danni: 1d6 o seconda dell'arma (2d6+7); AS scaglia macigni (Danni 2d8, gittata 3-200 m); T E (4,8 m); ML Elite (14); Int. Poco (6); AL CM; PE 3.000.

La piccola torre contiene pile di macigni (da lanciare per il gigante delle colline) e da alcuni attrezzi da giardino di taglia gigante.



C2. Stanza di Lachlan

Questa stanza era una volta la camera da letto di Lachlan e la sua consorte. Ora è la caserma per una delle volate di ba'atun. Il materasso del letto manca e gli arazzi ed i vestiti del gigante sono ora usati come giacigli per i ba'atun. Sotto uno di questi giacigli ci sono due *giavellotti del ghiaccio* e una *pietra ragnatela*.

C3. Studio

Qui c'è un gigante delle colline. Avrà lanciato macigni contro gli avventurieri durante il loro avvicinamento e li attaccherà quando atterrano.

Gigante delle colline: CA 3 (5); FM 12; DV 12+ 1-2 pf; pf 64; THAC0 9; N° ATT. 1; Danni: 1d6 o seconda dell'arma (2d6+7); AS scaglia macigni (Danni 2d8, gittata 3-200 m); T E (4,8 m); ML Elite (14); Int. Poco (6); AL CM; PE 3.000.

Questa stanza era lo studio di Lachlan e ci sono numerosi libri sugli scaffali alle pareti. Gran parte contengono cose di poco interesse per i personaggi. Nascoste nel doppio fondo di uno dei bauli rinforzati, ora aperto e vuoto, c'è un libro, rilegato in pelle di ba'atun, che racconta la storia dei ba'atun (vedi **Da un Oscuro Passato** – pag. 2). Essendo nel baule, questo libro è sopravvissuto a qualsiasi incantesimo *palla di fuoco* o *fulmine* lanciati nella stanza, ma i libri sugli scaffali sono stati tutti distrutti.

C4. Asilo

Questa stanza era la camera per i bambini dei giganti delle nuvole. Qui ci sono 3 orchi. Quando gli avventurieri entrano nella stanza, uno degli orchi scaglierà una trottola gigante (diametro 1,2 m) contro di loro. La trottola si muoverà contro gli avventurieri causando 1d12 punti-ferita a 1d4+1 personaggi. Il danno è negato da un tiro-salvezza contro Soffio. Gli orchi si getteranno poi all'attacco.

Orco (3): CA 5; FM 9; DV 4+1; pf 21, 23, 24; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni: 1d10 (o arma +6); AS bonus ferite +2; T G (2,7 m); ML Risoluto (11-12); Int. Poco (8); AL CM; PE 270 ognuno.

La stanza è cosparsa di giocattoli di dimensioni giganti; un cavallo a dondolo, una grande matita e numerose bambole di pezza e di legno. Tutti questi oggetti sono stati rovinati dagli orchi e dai giganti delle colline. Gli orchi hanno giocato con il cavallo a dondolo e le staffe sono ora rotte. Pile di rifiuti giacciono sul pavimento e sulle pareti sono stati scritte oscenità. Ci sono due culle giganti e cinque materassi grezzi di paglia sul pavimento.

C5. Stanza della Musica

Un'enorme arpa giace buttata in un angolo di questa che una volta era la stanza della musica. E' fatta di avorio con intarsi argento e sul davanti ha scolpita la faccia di un uomo. E' piuttosto graffiata e alcune delle sue corde d'argento sono rotte. Questo strumento è sia fortemente magico che molto intelligente. Quando il gruppo entra, chiederà aiuto e chiederà di essere messa in piedi. Il suo nome è Silsellay e, se gli avventurieri l'aiutano, sarà molto grata e indicherà un comparto segreto sotto il gradino più basso delle scale che conducono nella stanza. All'interno dello scomparto ci sono 2 bottiglie, ognuna contenente una *pozione di superguarigione* (rossa, gusto di fragola) e una contenente una *pozione dell'eroe* (verde, gusto di canfora). L'arpa inoltre risponde alle domande dei personaggi. Silsellay conosce quanto segue:

- diversi mesi fa, quando il gigante delle nuvole ritornò al castello dopo una breve assenza, diventò violento, distruttivo e malvagio, mentre prima era gentile e pacifico.
- da allora, Silsellay non ha più visto nessuno della famiglia del gigante e il castello è stato occupato da creature terribili.
- poco tempo fa, il gigante delle nuvole irruppe nella stanza verso il salone, seguito da due orribili giganti.

Silsellay è uno strumento di molto prezioso (valore 10.000 mo) in quanto può suonare musiche da sola, cantare e perfino raccontare barzellette. Obbietterà a qualsiasi tentativo di essere portata via dal castello, e si rifiuterà di cantare se portata via.

C6. Salone

Assumendo che Yesorkh non sia stato forzato a lasciare il corpo di Lachlan (vedi pagina 30), sarà qui ad attendere il gruppo. Altrimenti, il salone sarà vuoto dovresti modificare la descrizione seguente:

Il salone del gigante, enorme per gli standard comuni, si para davanti a voi, dominato da un tavolo alto quanto un uomo e con sedie della stessa misura. Da in alto sulla destra proviene un assordante mugglio. Guardate in alto ed incontrate lo sguardo minaccioso di una fila di enormi bestie.

Le "enormi bestie" sono solamente teste impagliate appesi come trofei di caccia. Il mugglio è una distrazione prodotta da Yesorkh/Lachlan (che si trova sulla balconata dietro ad uno striscione) grazie ad un incantesimo *ventriloquio*. Le concederà 1 round di sorpresa rispetto al gruppo. La balconata si trova a 15 metri dal pavimento.

Nascosti nel laboratorio (C7) ci sono due verbeeg che irromperanno nella stanza attaccando il gruppo (usando il round di sorpresa se applicabile). Attaccano sia che Yesorkh/Lachlan sia qui o meno, ma se presente, egli userà l'incantesimo *velocità* su di loro quando emergono.



Verbeeg (2): CA 4; FM 18; DV 5+5; pf 30, 35; THAC0 15; N° ATT. 2; Danni: 1d6+4 (lancia), gittata 40 m; T G (2,5-3 m); ML Elite (13); Int. Molto (11-12); AL NM; PE 270 ognuno.

Yesorkh/Lachlan attaccherà gli avventurieri con l'incantesimo *dardo incantato* (se ancora ne ha) per poi lanciare macigni.

Come l'incarnazione della distruzione, il gigante torreggia su di voi. Le sue fattezze contorte in una ghigno di puro male, solleva un altro macigno. I suoi occhi sono all'infuori-accesi da una follia diabolica-e schiumosa saliva chiazza le sue labbra.

Se i verbeeg vengono uccisi, o se sembra che il gruppo la stia per raggiungere sulla balconata, Yesorkh fuggirà nell'area C20 al livello della cantina attraverso le scale della stanza C12 o C13. Una volta al livello della cantina, sigillerà le scale dietro di sé con un incantesimo *muro di ghiaccio*.

C7. Laboratorio

Questa stanza è stata usata da Yesorkh/Lachlan come laboratorio. Vari pezzi di equipaggiamento alchemico sono disposti sulle panche, e ci sono centinaia di fiale, giare, bottiglie e così via. Molte di queste contengono liquidi alchemici innocui, ma c'è un calderone con un liquido nero bollente e viscoso; è una droga che Yesorkh/Lachlan sta usando sul giovane gigante delle nuvole imprigionato nella camera di tortura (area C17).

C'è abbastanza per 4 dosi da gigante e 12 dosi normali. Chiunque beva una dose di liquido deve superare un tiro-salvezza contro Veleno con penalità -5 per non cadere addormentato per 12 ore. Gli effetti della droga possono essere rimossi con un incantesimo *neutralizzare veleni*.

C8. Giardino delle Erbe

Questo giardino è normalmente a cielo aperto, ma ora è racchiuso dal solido materiale della nuvola, lasciando uno spazio aperto alto 15 metri, pieno di una densa nebbia che riduce la visibilità a 12 metri.

Una volta era un giardino ben tenuto di erbe giganti, ma ora agli avventurieri appare soltanto come una giungla intricata. Il movimento è ridotto a metà del normale in quanto gli avventurieri devono farsi strada fra piante incolte e viticci rampicanti.

C9. Cucina

Yesorkh/Lachlan e la sua gran sacerdotessa, Kahshesh Qabir, hanno lanciato gli incantesimi *rianimare i morti* su alcune delle loro vittime, compreso il chierico Bernhardt (vedi **Appendici - PNG**). Se Bernhardt è stato ucciso dai personaggi, dovrai modificare la descrizione che segue:

Il grasso chierico Bernhardt e alcuni paesani di Lurneslye vengono verso di voi con andatura strascicata. La pelle pende dai loro corpi e gli occhi fissano nel vuoto. Dietro i non morti in avvicinamento, ci sono due gesticolanti demoni delle nevi rossi con la testa rosa.

Gli 8 zombi attaccheranno finché non distrutti. I ba'atun sono un sacerdote ed un accolito. Lanceranno gli incantesimi *silenzio nel raggio di 4,5 m* (a qualsiasi personaggio che sembri un lanciatore di incantesimi) e *incuti paura* rispettivamente, prima di attaccare. Quando ridotto 8 punti-ferita o meno, o se l'accolito viene ucciso, il sacerdote lancerà l'incantesimo *buio* e cercherà di fuggire giù per la scala verso il tempio (area C21) dove attende Kahshesh Qabir.

Zombi (8): CA 8; FM 6; DV 2; pf 8 ognuno; THAC0 19; N° ATT. 1; Danni: 1d8; DS immune a incantesimi basati sul freddo, che *addormentano*, *charmano* e *bloccano*, alle *magie della morte* e al veleno; T M (1,8 m); ML Impavido (20); Int. Non (0); AL N; PE 65 ognuno.

Ba'atun sacerdote: CA 3; FM 9, Vo 21 (C); DV 4; pf 22; THAC0 17; N° ATT. 3; Danni: 1d6 (morso)/1d4/1d4 (artigli); AS grido; T M; ML Campione (15); Int. Molto (12); AL LM; PE 420.

Incantesimi:

1° livello: *buio*, *causa ferite leggere*, *incuti paura*

2° livello: *resistenza al fuoco*, *silenzio nel raggio 4,5 m*

Ba'atun accolito: CA 3; FM 9, Vo 21 (C); DV 2+1; pf 12; THAC0 19; N° ATT. 3; Danni: 1d6 (morso)/1d4/1d4 (artigli); AS grido; T M; ML Elite (14); Int. Media (9); AL LM; PE 270.

Incantesimi:

1° livello: *causa ferite leggere*, *incuti paura*

Appeso ad una catena al collo di ognuno dei chierici c'è un simbolo demoniaco oro e argento (valore 150 mo) dalla forma di una mano artigliata che frantuma un teschio.

La cucina contiene ampia evidenza delle abitudini alimentari degli attuali occupanti del castello. Buttati in un angolo c'è una grande membrana d'argento, parte di un'ala di drago d'argento (vedi area C19).

C10. Vestibolo

Un orco e 6 hobgoblin sono a guardia delle scale. Dopo che tre o più saranno stati uccisi, i sopravvissuti tenteranno di ritirarsi nell'area C20 al livello della cantina.

Orco: CA 5; FM 9; DV 4+1; pf 21; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni: 1d10 (o arma +6); AS bonus ferite +2; T G (2,7 m); ML Risoluto (12); Int. Poco (8); AL CM; PE 210.



Hobgoblin (6): CA 5 (10); FM 9; DV 1+1; pf 2x6, 2x7, 2x8; THAC0 19; N° ATT. 1; Danni: 1d8 (spada); T M (1,95 m); ML Risoluto (11-12); Int. Media (8-10); AL LM; PE 35 ognuno.

Vicino ad una delle pareti c'è una fila di grandi piante in vaso. Una di queste è una forma di edera velenosa. Qualsiasi personaggio che la tocchi deve superare un tiro-salvezza contro Veleno per non subire 2d8 punti-ferita per il contatto col veleno. Sotto il terriccio nel vaso ci sono 6 gemme (valore 1.000 moneta).

C11. Ingresso del Giardino

Come il giardino delle erbe (area C8), questo giardino di solito è all'aperto ma ora è racchiuso dal materiale solido della nuvola, lasciando aperto uno spazio alto 12 metri. Il materiale solido arriva proprio fino agli ornati cancelli di ferro.

Il giardino è pieno di densa nebbia (visibilità 12 metri). Al centro c'è una fontana che zampilla il materiale liquido della nuvola invece che acqua.

C12. Appartamenti dei Servitori

I mobili qui sono di taglia umana perché questa stanza era in precedenza occupata dai servitori di Lachlan. Come le altre stanze che sono occupate dai mercenari di Yesorkh/Lachlan, è in uno stato terribile. La mobilia rotta è sparsa sul pavimento, e su un tavolo c'è la testa recisa di un aarakocra.

C13. Camere degli Ospiti

La mobilia distrutta e gli arazzi strappati ricoprono il pavimento di quella che una volta era una ben arredata stanza degli ospiti. Ora è una caserma per gli umanoidi mercenari di Yesorkh/Lachlan, non contiene alcun che di interesse.

C14. Stanza di Annushka

Questa era la stanza della figlia maggiore di Lachlan, Annushka. Contiene un letto, un tavolo, alcune sedie e uno specchio appeso alla parete est. Il ba'atun che dorme qui ha strappato l'imbottitura dall'enorme materasso per farne il suo giaciglio. Contro la parete nord c'è un grande baule di legno vuoto, ed i vestiti che conteneva sono sparsi sul pavimento. Il posto è sudicio e puzza terribilmente.

Livello della Cantina

C15. Cantina

Questa era il magazzino del cibo e del vino del castello. Gran parte delle scorte furono consumate dai mercenari di Yesorkh/Lachlan, ma un ammontare considerevole è finito sul pavimento calpestato e ridotto in poltiglia. Un profondo bacino sulla parete est è alimentato da un costante flusso di acqua pura, condensata dalla nuvola.

C16. Leoni Maculati in Cattività

Impossessatasi del corpo di Lachlan, Yesorkh cercò di conquistare la fedeltà dei due leoni maculati che erano gli animali da compagnia di Lachlan. I leoni percependo che il loro padrone era cambiato rifiutarono di essere pacifici. Tre giorni fa Yesorkh/Lachlan desistette e li lasciò qui a morire di sete.

Quando la porta viene aperta, i leoni si trascineranno lentamente verso il gruppo, guaendo. Se gli viene offerta dell'acqua, recupereranno i punti-ferita alla velocità di 2 per turno e si uniranno agli avventurieri.

Leone maculato (2): CA 5/6; FM 12; DV 6+2; pf 3(30); THAC0 15; N° ATT. 3; Danni: 1d4/1d4 (artigli)/1d12 (morso); AS artigli posteriori 1d3 ognuno; T G (1,3-1,9 m); ML Normale (8-10); Int. Semi (2-4); AL N; PE 975 ognuno.

C17. Camera di Tortura

Incatenati alla parete più lontana di questa cella ci sono il figlio e la figlia più giovane di Lachlan-Achim e Maira. Sono affamati e torturati. Il corpo mutilato della loro sorella maggiore Annushka giace riverso contro la parete est.

Achim e Maira sono stati drogati (vedi area C7) e saranno incoscienti per altre 7 ore, a meno che risvegliati da un incantesimo *neutralizzare veleni*. Se le loro ferite vengono curate, faranno quanto possibile per aiutare il gruppo a ripulire il castello dagli intrusi. Sono convinti che il loro padre sia maledetto o posseduto e si opporranno violentemente contro ogni tentativo di ucciderlo. Vedranno la necessità di soggiogarlo, e aiuteranno in questo tentativo, perfino se questo significa ferire il gigante delle nuvole.

Gigante delle nuvole giovane (2): CA 0; FM 15; DV 13+2 pf; pf 2 (63); THAC0 7; N° ATT. 1; Danni: 1d10 o a seconda dell'arma +8; AS lancia macigni, 2d8; T E (5,5 m); ML Campione (15); Int. Molto (12); AL NB; PE 975 ognuno.

C18. Covo delle Manticore

Le 3 manticore alleate di Yesorkh/Lachlan vivono qui. Sparse fra le ossa umane e aarakocra che ricoprono il terreno ci sono 1.985 mo, 4.352 me e 7.219 ma.

C19. Covo del Drago

Lo scheletro di un drago lungo 9 metri (che giace su un mucchio di tesori) è tutto ciò che rimane di Flavius, un giovane drago d'argento. Poco dopo che Yesorkh possedette Lachlan, essa entrò in questa stanza e strangolò il sorpreso Flavius. Il ba'atun, essendo molto ghiotto di bisticche di drago, ha spolpato il corpo di Flavius fino alle ossa. Il tesoro del drago è stato saccheggiato, ed i pezzi migliori sono stati posti nell'area C23. Ciò che ne rimane sono 5.000 mr, 7.000 ma, 45 me e 2 mo.



C20. Magazzino

Questa stanza contiene numerosi oggetti, danneggiati e irrimediabili. Sparsi sul pavimento ci sono mobili rotti, letti lacerati e sporchi, candele rotte, piatti distrutti e così via. La parte sud della stanza contiene armi ed armature non magiche saccheggiate dalle vittime dei ba'atun.

A meno che Yesorkh non sia stato forzato a lasciare il corpo di Lachlan, si troverà qui. Scaglierà macigni al gruppo e combatterà finché Lachlan sarà ridotto a 25 pf o meno. Poi abbandonerà il corpo di Lachlan (vedi *L'Interno del Castello* – pag. 30).

C21. Il Tempio

Le scale del tempio hanno una trappola; un incantesimo *glifo di guardia* che infligge 14 punti-ferita di elettricità (dimezzabili con un tiro-salvezza contro Incantesimi) a chiunque passi la metà della scala.

Il tempio contiene 2 ba'atun chierici e 12 scheletri. Nel momento in cui il gruppo mette piede sulle scale, la gran sacerdotessa Kahshesh Qabir avrà già lanciato l'incantesimo *protezione dal bene raggio 3m* e l'accollito l'incantesimo *causa ferite leggere*.

Ci sono 3 scheletri in ogni alcova A, B, C e D. I chierici sono nella C, e fanno avanzare gli scheletri per attaccare, il ba'atun accolito inizierà a gridare. I personaggi devono superare un tiro-salvezza contro Incantesimi (bonus +4) per non subirne gli effetti. Kahshesh Qabir lancerà poi l'incantesimo *buio* ai piedi delle scale nel tentativo di disorientare gli avventurieri.

Un odore fetido, dolciastro e malsano permea l'aria pesante di questa stanza. L'area è dominata da un'alta statua diabolica di colore bianco, striata di rosso e marrone. Gli occhi sfaccettati della statua vi fissano con malevolenza, e da una ciotola posta fra le sue mani, salgono spirali di fumo nero. Davanti alla statua c'è un enorme pila di ossa e teschi giganti. Lungo le pareti di ogni muro, dei passaggi conducono nell'oscurità dai quali stanno emergendo una dozzina di scheletri bianchi.

La statua è una cruda rappresentazione di uno dei demoni dei ghiacci, intagliato nel quarzo e non ha speciali proprietà o poteri. Le striature rosse e marroni sono macchie di sangue e la ciotola nelle sue mani brucia un pungente incenso nero.

Scheletro (12): CA 7; FM 12; DV 1; pf 6 ognuno; THAC0 19; N° ATT. 1; Danni: 1d6; DS immune a incantesimi basati sul freddo, che *addormentano*, *charmano* e *bloccano*, alle *magie della morte* e al veleno, metà danni da armi da punta e da taglio; T M (1,8 m); ML Impavido (20); Int. Non (0); AL N; PE 65 ognuno.

Ba'atun gran sacerdote: CA 1 (-1); FM 9, Vo 21 (C); DV 7; pf 42; THAC0 13; N° ATT. 3; Danni: 1d6+2 (morso)/1d4+2/1d4+2 (artigli); AS grido, *raggio di freddo*, *schegge*

di ghiaccio; T M; ML Campione (16); Int. Eccezionale (15); AL LM; PE 2.000.

Incantesimi:

- 1° livello: *buio*, *causa ferite leggere*, *incuti paura*
- 2° livello: *augurio*, *bloccapersona*, *resistenza al fuoco*
- 3° livello: *causa cecità o sordità*, *causa malattie*
- 4° livello: *protezione dal bene raggio 3m* (già lanciato)

Ba'atun accolito: CA 3; FM 9, Vo 21 (C); DV 2+1; pf 12; THAC0 19; N° ATT. 3; Danni: 1d6 (morso)/1d4/1d4 (artigli); AS grido; T M; ML Elite (14); Int. Media (0); AL LM; PE 270.

Incantesimi:

- 1° livello: *causa ferite leggere* (già lanciato), *cura ferite leggere*

L'accollito indossa un simbolo demoniaco oro e argento (valore 150 mo) e Kahshesh Qabir ne indossa uno incrostato di gemme (valore 1.000 mo), tutti e due hanno la forma di una mano artigliata che frantuma un teschio. Kahshesh Qabir possiede inoltre un anello di caduta morbida e una pergamena con incantesimi: *scacciare il male*, *protezione dal male raggio 3 m* e *rianimare i morti*.

In origine le alcove contenevano i resti degli antenati di Lachlan, ma questi ora non sono altro che una pila davanti alla statua. Nell'alcova F ci sono otto corpi umani in decomposizione, e nell'alcova E c'è un barile di ocre rossa, usata dai chierici per dipingersi il corpo.

C22. Luogo di Riposo di Yesorkh

Il confronto finale con Yesorkh ha luogo qui, nella stanza dove il suo corpo giace da quando si è impossessata di Lachlan. Yesorkh ha lanciato l'incantesimo *attirare mostri III* per evocare 3 lucertole giganti. Ha lanciato anche il suo *globo di invulnerabilità minore* e sta attualmente lanciando *immagini illusorie*:

Finalmente alle corde, il demone delle nevi di colore nero ringhia dal lato più lontano della stanza, avvolto da un globo luccicante. Perfino ora non è intimidita, perché fra lei e voi ci sono tre enormi lucertole – le loro lingue biforcute guizzano malevole. Con un sibilo tremendo le lucertole muovono all'attacco e, all'improvviso, ci sono quattro demoni delle nevi dalla pelliccia di colore nero!

Lucertola gigante (3): CA 5; FM 15; DV 3+1; pf 15 ognuno; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni: 1d8; AS doppie ferite con un 20 naturale; T E (4,5 m); ML Normale (8-10); Int. Non (0); AL N; PE 175 ognuno.

Yesorkh non ha intenzione di combattere fino alla morte e cercherà di fuggire se minacciata seriamente (esempio, se ha usato tutti i suoi incantesimi e la vittoria non è chiaramente nelle sue mani). Userà l'incantesimo *porta dimensionale* per passare attraverso il fondo della nuvola e fuggire (vedi *Yesorkh ed i Ba'atun* più avanti)



La stanza contiene una poltrona rivestita di pelle (valore 2.000 mo) sul quale stava seduto il corpo di Yesorkh. Sotto la poltrona c'è uno scrigno chiuso a chiave contenente i libri degli incantesimi di Yesorkh (ce ne sono 5, uno per ogni livello di incantesimo). Aprire lo scrigno attiva una *trappola di fuoco* che infligge 1d4+9 punti-ferita del raggio di 1,5 m (dimezzati con un tiro-salvezza contro Incantesimi). I libri sono avvolti nella pelle della consorte di Lachlan, Reina. Ogni libro è protetto da un incantesimo *rune esplosive*. Quando lo si legge, le rune detonano causando 6d4+6 punti-ferita, il lettore non ottiene tiro-salvezza, ma i personaggi entro 3 m hanno diritto ad un tiro-salvezza contro Incantesimi per dimezzare i danni. Il libro si distruggerà nell'esplosione.

Libro Incantesimi:

1° livello: *comprensione dei linguaggi, dardo incantato, individuazione del magico, lettura del magico, mani brucianti, protezione dal male, sonno, ventriloquio*

2° livello: *buio nel raggio di 4,5 m, chiavistello magico, ESP, immagini illusorie, individuazione del male, invisibilità, ragnatela, scassinare*

3° livello: *dissolvi magie, folata di vento, fulmine, protezione dai proiettili normali, rune esplosive, suggestione, velocità*

4° livello: *globo di invulnerabilità minore, occhio dello stregone, porta dimensionale, trappola di fuoco*

5° livello: *animare i morti, attirare mostri III, bloccamostr*

C23. Camera del Tesoro

Questa stanza contiene la massa di ricchezze e beni saccheggiate dalle carovane nello Scarrabere e i pezzi di prima scelta presi dal tesoro del drago d'argento:

- Un grande baule pieno di gas velenoso (tutti coloro entro 3 m devono superare un tiro-salvezza contro Veleno per non subire 2d8 punti-ferita) che contiene: una pergamena per druidi con gli incantesimi *comunicazione con la natura, blocca animali, bloccapiante, porta vegetale*; 2 pozioni di *resistenza al fuoco* (blu pallido, gusto di mele); una *corazza di cuoio +2*; 3 *giavellotti del fulmine*; uno *scudo +2*; 3 *scudi +1*; un paio di *bracciali dell'indifeso* (apparentemente dei *bracciali della difesa - CA 4*).
- Quattro bauli: uno contenente 3.000 mo; uno contenente 2.500 me; uno con 20.000 ma e uno con 1.250 mp.
- Un cofanetto di platino (valore 2.000 mo) contiene 50 gemme (valore 75 mo ognuna).
- 40 fiaschi di vino raro (valore 150 mo ognuno) in un cesto di vimini.
- 50 cesti di sete, pellicce e vestiti eccellenti (valore 500 mo per cesta).
- 10 sacchi di spezie rare (valore 300 mo ognuno).
- Due sacchi di stivali di cuoio di ottima fattura (valore totale 750 mo), fra cui un paio di *stivali danzanti* che funzionano apparentemente come *stivali della velocità*.
- Una splendida scatola porta gioielli in mogano con intarsi in argento (valore 750 mo) contenente: una tiara di

diamanti (valore 15.000 mo); una collana di diamanti (valore 7.500 mo); un paio di orecchini di rubino (valore 2.500 mo ognuno); un bracciale di diamanti (valore 10.000 mo); e 30 pezzi assortiti di gioielleria (collane, pendenti, braccialetti, ecc.) valore 700 mo ognuno.

Conclusioni

Dopo che Yesorkh è sconfitta o fuggita, l'avvolgente nuvola solida si ritrae dal castello, il quale riprenderà il colore bianco originario nell'arco di poche ore. Durante questo tempo, le nuvole nere sulle montagne si disperdono ed uno splendido cielo azzurro annuncerà la fine della minaccia dei ba'atun. Poco più tardi, gli aarakocra fuggiti da Tchitchi-kwaaka arriveranno al castello. Entusiasti del successo degli avventurieri, li ringrazieranno profusamente per tutto quello che hanno fatto per loro conto.

Se Lachlan è stato salvato dagli avventurieri, li ringrazierà con dei doni dal suo tesoro segreto, nascosto nel profondo del castello. Solo Lachlan conosce dove sia la stanza e solo lui può entrare. I doni di Lachlan sono:

- 8 grandi smeraldi (valore 2.000 mo ognuno)
- 5 pezzi di gioielleria d'oro incastonati di gemme (valore 8.000 mo ognuno)
- Un *bastone serpente* (pitone)
- Una *anello della stregoneria*: raddoppia il numero di incantesimi di secondo livello (8 cariche)
- Una *spada corta +2/+3 alle spalle*

Inoltre, Lachlan darà al gruppo una gemma di nuvola: una gemma sferica dalla debole luminescenza dove all'interno turbinano permanentemente dei vapori (valore 30.000 mo). Se si guarda all'interno della gemma e si pronuncia il nome di Lachlan, il gigante delle nuvole arriverà in aiuto degli avventurieri. Risponderà alla richiesta per sole 3 volte, dopo il quale considererà ripagato il suo debito.

Se Lachlan è stato ucciso, suo figlio Achim erediterà il castello. Comprenderà le azioni degli avventurieri ma non porterà molta benevolenza nei loro confronti. Gli permetterà di tenere qualsiasi tesoro dalla stanza C23, ma gli chiederà anche di andarsene il più in fretta possibile.

In nessuno caso deve essere permesso ai personaggi di prendere il controllo del castello. Se non rimarrà alcun gigante delle nuvole sulla nuvola essa si trasformerà lentamente in una nuvola normale senza proprietà magiche. Il processo impiegherà 1 settimana.

Yesorkh ed i Ba'atun

Se Yesorkh fugge dal castello, puoi scegliere o meno di continuare l'avventura. Yesorkh potrebbe semplicemente nascondersi, senza mai più farsi vedere dagli avventurieri. In alternativa, dopo una pausa di qualche mese o perfino di anni emergerà ancora una volta alla testa di un altro esercito malvagio!



Bernhardt

Umano chierico di 5° livello

For 9 Des 13 Cos 8
Int 12 Sag 17 Car 14

AL: LN Età: 55
Altezza: 177 cm Peso: 142 kg

Incantesimi: 5/5/2

1° livello: comando, cura ferite leggere x2, protezione dal male, riparo

2° livello: augurio, bloccapersona x2, individuazione dell'allineamento, silenzio del raggio di 4,5 m

3° livello: morte apparente, preghiera

CA 4 (corazza a bande sotto la tunica); FM 9; C5; pf 22; THACO 18; N° ATT. 1; Danni: 1d6+1 (mazza da fante).

Aspetto: Obeso, con una lunga e unta barba scura. Ha un piercing, uno sguardo quasi da fanatico e soffre di alitosi.

Personalità: Bernhardt è il capo chierico di Lurneslye ed è sia temuto che rispettato dai paesani. E' brutale per natura, ma non metterà la sua stessa vita in pericolo. Dovesse avvenire un combattimento, Bernhardt eviterà la mischia, preferendo lanciare incantesimi da lontano. Se attaccato, userà l'incantesimo *morte apparente*.

Mire: Bernhardt vuole distruggere Tcho'eh, perché crede veramente che esso sia un demone, responsabile della presenza delle nuvole nere. Ha una pagina di un antico libro che mostra la figura di Yesorkh Pahyeh, il ba'atun nero (la copertina di questo modulo). La didascalia della figura riporta "Il demone alato ritornerà quando il cielo diventerà scuro e il sole sarà irraggiungibile." Il libro fu scritto poco dopo l'imprigionamento di Yesorkh Pahyeh da parte di Devral e predice che un giorno la minaccia dei ba'atun ritornerà. Il libro fu distrutto molto tempo fa dal predecessore di Bernhardt, ma questa pagina fu tenuta come memento del fatto che il tempio deve essere

sempre vigile contro il male. Bernhardt è convinto che questo sia il vero aspetto di Tcho'eh e non sarà possibile persuaderlo altrimenti. Mostrerà la figura agli avventurieri a sostegno dei suoi argomenti. Bernhardt non è a conoscenza delle origini del disegno,

Bernhardt non può andare contro il processo per combattimento, se il suo campione Murdoch viene sconfitto, non sarà in grado di evitare che gli avventurieri liberino Tcho'eh.



Asdos

Umano chierico di 3° livello

For 9 Des 4 Cos 6
Int 14 Sag 17 Car 8

AL: NB Età: 73
Altezza: 168 cm Peso: 44 kg

Incantesimi: 4/3

1° livello: benedizione, comando, cura ferite leggere

2° livello: augurio, bloccapersona, parlare con gli animali

CA 10; FM 9; C3; pf 4 (7); THACO 20; N° ATT. 1; Danni: 1d6 (bastone).

Aspetto: Asdos è pallido e smilzo. Indossa una tunica azzurro cielo e si appoggia pesantemente al suo bastone.

Personalità: Asdos è un vero figlio della sua religione, la cui divinità è il dio del cielo. Crede nella libertà temperata dalla legge per tutte le creature non malvagie. Ha un piccolo santuario vicino lungo la strada vicino alle montagne (area 3), visitato dai viaggiatori ed occasionalmente dagli aarakocra.

Mire: Asdos può essere usato come mezzo per assicurarsi che gli avventurieri intervengano nel processo (pagina 6). Normalmente un personaggio tranquillo e solitario, è stato irritato dalle notizie riguardo il processo e ha viaggiato a

Lurneslye per cercare di fermarlo. Comprende che i paesani non sono cattivi, ma sono impauriti dalle nuvole nere, e vedono l'aarakocra come il capro espiatorio. Asdos conosce la tradizione del processo per combattimento e cercherà di persuadere uno degli avventurieri a diventare il campione dell'aarakocra. Se necessario combatterà lui stesso. Non vuole che i paesani o i chierici si facciano del male, e condannerà qualsiasi suggerimento che potrebbe portare spargimenti di sangue non necessari. Se Tcho'eh viene liberato, Asdos suggerirà al gruppo di lasciare Lurneslye il più presto possibile e di recarsi al suo santuario (area 3). Non accompagnerà gli avventurieri oltre questo punto.



Tcho'eh (inviato aarakocra): CA 7; FM 6; DV 1+2; pf 1 (10); THAC0 19; N° ATT. 2; Danni: 1d3/1d36 (artigli); T M; ML Risoluto (10); Int. Media (10); AL NB; PE 65.

Aspetto: Il piumaggio di Tcho'eh normalmente è di colore azzurro brillante con striature gialle e nere sulle ali e sulla testa. Le penne delle ali di Tcho'eh sono state strappate e non sarà più in grado di volare per 3 mesi, periodo necessario alla loro ricrescita.

Personalità: Sebbene normalmente molto vivace, il trattamento di Tcho'eh da parte di Bernhardt lo ha lasciato piuttosto nervoso. E' uno dei pochi aarakocra capace di parlare e di comprendere la lingua comune. Così, quando Kirraka, lo sciamano aarakocra, ebbe una visione del gruppo di avventurieri in grado di salvare gli aarakocra dagli attacchi del gigante delle nuvole, Tcho'eh fu scelto e inviato a cercarli.

Mire: Tcho'eh farà del suo meglio per persuadere gli avventurieri ad accompagnarlo a Tikka-ti-jarra, il nido aarakocra. Condurrà il gruppo nello Scarrabere (il passo attraverso le Montagne Cloudscape) e su per le montagne fino a Tikka-ti-jarra. Quando il gruppo raggiunge la Stazione di Fanjyr (vedi pagina 7), Tcho'eh suggerirà che sia meglio che lui si tenga in disparte finché gli avventurieri non avranno "ripulito la strada." A disagio a combattere sul terreno, eviterà il combattimento se possibile. Non può essere persuaso ad andare sottoterra e non entrerà nemmeno negli edifici. La vista dei cadaveri di aarakocra nel passo (area 4) lo turberà visibilmente.

Appendici - Nuovi Mostri: Ba'atun

CLIMA/TERRENO:	Alta montagna/ghiacciai
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Sciame
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Carnivoro
INTELLIGENZA:	da Media a Geniale (8-18)
TESORO:	E, Q (x5)
ALLINEAMENTO:	Legale malvagio

N. DI MOSTRI:	8-64 (più il capo)
CA:	4
MOVIMENTO:	9, Vo 21 (C)
DADI-VITA:	2+1/variabile
THACO:	19
	3 DV: 17
	5 DV: 15
	7 DV: 13
N. DI ATTACCHI:	3
FERITE PER ATTACCO:	1d6/1d4/1d4
ATTACCHI SPECIALI:	Vedi sotto
DIFESE SPECIALI:	Vedi sotto
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M (alto 1,7 m)
MORALE:	Campione (15-16)
VALORE PE:	Normale e Capo stormo (3 DV): 120 Capo volata (5 DV): 420 Capo sciame (7 DV): 975



Storia: Da dove vengano i ba'atun nessuno ne è sicuro. Alcuni dichiarano che fossero demoni creati dalla neve, mentre altri pensano che siano degli esiliati, banditi da un mondo parallelo ghiacciato. Quel poco che è conosciuto da pochi saggi eruditi è che arrivarono nelle Montagne Cloudscape diversi millenni fa con i loro compagni di sempre-morte e distruzione. Per un breve periodo sembrò che le montagne e le terre circostanti sarebbero cadute sotto la loro offensiva. Un'alleanza fra gli aarakocra, i giganti delle nuvole e l'arcimaga Devral fermò gli attacchi dei ba'atun e riuscì a imprigionare il loro capo Yesorkh Pahyrh (vedi **Da un Oscuro Passato** - pag. 2). Durante i secoli seguenti i giorni di terrore dei ba'atun vennero dimenticati. Ora sono ritornati e sono di nuovo pronti a diffondere la loro malvagità.

Aspetto: I ba'atun hanno grandi ali bianche come quelle dei pipistrelli. La loro pelliccia è di colore blu ghiaccio e la groppa di colore rosso. Il muso assomiglia a quello dei babuini con grosse narici, zanne affilate e fauci rosse. Gli occhi sono blu brillante cerchiati di rosso. I ba'atun hanno un loro linguaggio e sono normalmente in grado di impararne qualsiasi altro (eccetto la lingua dell'allineamento).

Combattimento: Il morso dei ba'atun infligge 1d6 punti-ferita grazie alle zanne affilate e gli artigli infetti lacerano causando 1d4 punti-ferita ognuno. Quando attaccano i ba'atun emettono un forte grido agghiacciante che ha effetto su tutte le creature nel raggio di 18 metri. Le creature che lo odono devono superare un tiro-salvezza contro Incantesimi con bonus di +4 per non essere assaliti dalla paura ed essere incapaci di compiere

azioni offensive per 1 round. Per ogni round in cui il grido permane, i personaggi devono eseguire con successo un tiro-salvezza (prima che venga determinata l'iniziativa) o non saranno in grado di combattere. E' richiesto un solo tiro-salvezza per round, non importa quanti ba'atun ci siano.

I ba'atun eseguono tutti i loro tiri-salvezza contro attacchi basati sul freddo con bonus di +2 e subiscono metà danni (in caso di fallimento) o nessun danno (in caso di successo) da tali attacchi. Gli è concesso il tiro-salvezza anche contro gli incantesimi *tempesta di ghiaccio*, il cui successo riduce i danni alla metà. Contro gli attacchi basati sul fuoco, i ba'atun hanno una penalità di -2 sul tiro-salvezza.

Habitat/Società: I ba'atun sono organizzati in squadre di 8, ognuna guidata da un capo squadra da 3 DV. Due squadre formano uno stormo (guidato da un capo stormo), e due stormi formano uno sciame (guidato da un capo sciame).

Capo stormo

Hanno classe d'armatura 3 e 5 DV. La forza del capo stormo gli conferisce un bonus di +1 al tiro per i danni. Un capo stormo possiede una fionda e 3 pietre ragnatela, i quali, quando colpiscono una creatura o una superficie, creano una ragnatela appiccicosa in un'area del diametro di 1,5 metri (simile all'incantesimo *ragnatela*, vedi *MdG* pagina 142, ma non richiede punti di ancoraggio e dura 3 turni). Una volta al giorno, un capo stormo può scagliare schegge di ghiaccio dalle mani, ad una creatura a 50 metri di distanza massima (valori per la gittata 2/3/5 - vedi *MdG* pag. 69). Le schegge causano 2d8 punti-ferita (un tiro-salvezza contro Soffio eseguito con successo dimezza il danno).

Capo sciame

Hanno 7 DV, classe d'armatura 1, e bonus di +2 al tiro per i danni. Un capo sciame di solito porta con se 1d3 giavellotti di ghiaccio, che è considerata come un'arma +2 allo scopo di colpire creature colpite solo da armi magiche, e causano 1d6 punti-ferita a creature di taglia S o M, e 1d8 punti-ferita contro creature di taglia G o superiore. Inoltre, un tiro andato a segno fa esplodere l'arma in una volata di frammenti che infliggono 2d8 punti-ferita ulteriori a chiunque di trovi entro 3 metri dall'esplosione (un tiro-salvezza contro Soffio dimezza i danni; le creature che indossano armatura subiscono metà danni, in caso di fallimento, o nessun danno, in caso di successo).

Oltre ad essere in grado di scagliare schegge di ghiaccio dalle mani (come il capo stormo), il capo sciame ha l'abilità, una volta al giorno, di creare un raggio di freddo. Il raggio è un cono lungo 15 metri e largo alla base 6 metri, e causa 3d8 punti-ferita a tutte le creature al suo interno. Un tiro-salvezza contro Soffio eseguito con successo fa dimezzare i danni.

Chierici ba'atun: Un covo di ba'atun di solito ha un tempio dove il gran sacerdote ba'atun celebra riti di sangue. Il gran sacerdote ha le abilità di un chierico di 7° livello e può creare un raggio di freddo e schegge di ghiaccio una volta al giorno (vedi sopra). Oltre al gran sacerdote ci sarà un chierico ba'atun di 4° livello e 1d4+1 accoliti di 2° livello (2+1 DV). I chierici ba'atun hanno la pelle della rossa della testa esposta. Colorano anche i loro corpi di colore ocra per intimidire i loro nemici

Yesork Pahyeh

Il capo dei ba'atun Yesorkh Pahyeh, è un "albino" dal colore nero. E' un esperto di magia di 9° livello che ha il potere di possedere un corpo una volta a settimana (vedi l'incantesimo *giara magica* - MdG pagina 169). Usando questo potere, Yesorkh è in grado di possedere il corpo di qualsiasi creatura entro 10 metri che fallisca il suo tiro-salvezza contro Incantesimi (si applicano i bonus per la Saggezza).

Yesorkh è in grado di lanciare incantesimi anche quando si trova nel corpo della creatura posseduta sempre che questa abbia forma umanoide. Qualsiasi abilità speciale della creatura posseduta è utilizzabile da Yesorkh. Non può fare appello a tutti i ricordi della creatura posseduta, ma è comunque in grado di apprendere alcune informazioni dai ricordi più superficiali.

Qualsiasi creatura posseduta rimane sotto questo effetto finché Yesorkh non ritorna nel suo corpo o non possiede un'altra creatura. Quando ritorna nel suo corpo, l'essenza vitale di Yesorkh può essere visibile come una figura simile ad un'ombra

in grado di muoversi con fattore 48 (perfino attraverso la materia solida) e non può essere danneggiata. Yesorkh può essere forzato ad abbandonare la sua vittima tramite un incantesimo *scaccia maledizioni* o con un incantesimo *scongiorazione* pronunciati da un chierico di almeno 8° livello.

Quando abbandonato da Yesorkh, la sua vittima collasserà in uno stato di shock per 1d10 turni.

Yesorkh Pahyeh (mentre possiede Lachlan il gigante delle nuvole):

CA 2; FM 15; DV 16+7; pf 96; THAC0 5; N° ATT. 1; Danni: 1d10 (pugno) o 6d4+11 (arma); AS lanciare macigni 2d12; DS sorpreso solo con 1, abilità come mago di 6° livello: *levitazione* (3v/g), *nube di vapore* (3v/g), *banco di nebbia* (1v/g); T E (7,2 m); ML Campione (16); Int. Geniale (17); AL LM; PE 7.500 (per far uscire Yesorkh dal corpo di Lachlan).

Indumenti/protezione: Tunica, fascia sulla testa ingioiellata (valore 10.000 mo) con orecchini intonati (valore 6.000 mo il paio).

Incantesimi memorizzati:

1° livello: *charme*, *dardo incantato* (x2), *ventriloquio*

2° livello: *buio nel raggio* di 4,5 m, *invisibilità*, *immagini illusorie*

3° livello: *fulmine*, *protezione dai proiettili normali*, *velocità*

4° livello: *globo d'invulnerabilità minore*, *porta dimensionale*

5° livello: *attirare mostri III*

Attacchi speciali: *schegge di ghiaccio* e *raggio di freddo* (come il capo sciame), *muro di ghiaccio* (come esperto di magia del 9° livello, 1 volta al giorno).

Linguaggi: Ba'atun, lingua comune

Note: Yesorkh lascerà il corpo di Lachlan se ridotto a meno di 25 punti-ferita.

Yesorkh Pahyeh (forma di ba'atun):

CA 2; FM 12, Vo 24 (C); DV 9; pf 52; THAC0 11; N° ATT. 3; Danni: 1d6+2 (morso)/1d4+2/1d4+2 (artigli); AS Incantesimi, schegge di ghiaccio, raggio di freddo, muro di ghiaccio (vedi sopra); DS Incantesimi; T M; ML Campione (16); Int. Geniale (17); AL LM; PE 4.000.

Indumenti/protezione: *mantello protettivo +2*, *amuleto protettivo* (uguale ad un *fermaglio protettivo* - 31 cariche), *anello di resistenza al fuoco*.

Incantesimi/Attacchi speciali: vedi sopra.

Linguaggi: vedi sopra.

Tipo	THAC0	Danni	CA	Schegge di Ghiaccio (Gittata/AdE/Danni)	Raggio di Freddo (Cono/Danni)	Pietra Ragnatela (Gittata/AdE/Durata)	Giavellotto di Ghiaccio (Gittata/Danni)
Ba'atun	19	1d6/1d4/1d4	4	-	-	-	-
Capo squadra	17	1d6/1d4/1d4	4	-	-	-	-
Capo stormo	15	1d6*1/1d4+1/1d4+1	3	2-3-5/1,5 m/2d8	-	5-10-15/1,5 m diam./3 turni	-
Capo sciame	13	1d6+2/1d4+2/1d4+2	1	2-3-5/1,5 m/2d8	15x6 m/3d8	-	2-4-6/1d6+2d8 (frammenti di ghiaccio)

Appendici - Nuovi Mostri: Grue (Ildriss)

CLIMA/TERRENO:	Aereo
FREQUENZA:	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario/banda
CICLO DI ATTIVITA':	Diurno
DIETA:	Onnivoro
INTELLIGENZA:	Da poco a molto (5-12)
TESORO:	Q x2, X
ALLINEAMENTO:	Neutrale malvagio

N. DI MOSTRI:	1 (2-8)
CA:	2
MOVIMENTO:	3 come nebbia, Vo 24 (A)
DADI-VITA:	4
THACO:	17
N. DI ATTACCHI:	1
FERITE PER ATTACCO:	3d4
ATTACCHI SPECIALI:	Attacca per primo
DIFESE SPECIALI:	Colpito solo da armi magiche +2 o più, immunità a incantesimi
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	P (lungo 90 cm)
MORALE:	Campione (15-16)
VALORE PE:	420



L'ildiriss o terrore aereo, è un grue del Piano Elementale dell'Aria. Negli altri piani un grue dell'aria è invisibile o visibile come una nuvola di nebbia con tentacoli vaporosi e tre occhi rossi che brillano debolmente. La foma naturale che adotta nel suo piano di origine, è solitamente di colore grigio, giallo pallido o (raramente) bianco. Gli occhi sono piramidali e variano in colore dall'arancione scuro, allo scarlatto fino al marrone.

Combattimento: L'ildiriss può muoversi invisibile sul terreno o più in alto, così il tiro per la sorpresa degli avversari subisce una penalità di -3. Il grue dell'aria attacca per primo in qualsiasi round. Colpisce come una frusta nella prima forma, ma per attaccare deve diventare più consistente. Si forma come un'entità di nebbia turbinosa, le sue braccia nebbiose sparano piccole particelle. Queste colpiscono come un'ondata di sabbia (3d4 punti-ferita).

La loro forma nebulosa rende i grue dell'aria difficili da colpire (CA 2). Sono immuni alle armi con incantamento inferiore a +2 e agli incantesimi basati sull'aria come *fulmine*, *nube assassina*, *nube maleodorante*, *cono di freddo*, *cacciatore invisibile* e *banco di nebbia*. La presenza di un grue dell'aria dissolve tali magie entro un raggio di 15 metri, perfino gli effetti permanenti. Gli oggetti magici non ne sono influenzati.

Habitat/Società: Gli ildiriss formano cricche sempre in movimento all'interno di tribù semistabili. Non seguono catene di comando; coloro che hanno scopi guidano gli altri in alleanze temporanee. Non si tradiscono l'un l'altro, sebbene possano non cooperare. Molti sono servitori o spie di Yan-C-Bin, un Principe Elementale del Male.

Ecologia: Emarginati nel Piano Elementale dell'Aria, i grue dell'aria sono parassiti e (esitanti) predatori. Si cibano di nuvole, uccelli e piccole creature dell'elementale dell'aria. Durante la stagione dell'accoppiamento difendono i loro territori contro gli intrusi; questi territori sono masse vaganti di aria fredda e secca.

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi zona ghiacciata
FREQUENZA:	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Banda
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Calore
INTELLIGENZA:	Da poco a intelligentissimo (5-14)
TESORO:	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Neutrale

N. DI MOSTRI:	1d6
CA:	3
MOVIMENTO:	6
DADI-VITA:	8, 12 o 16
THACO:	8 DV: 13 12 DV: 9 16 DV: 5
N. DI ATTACCHI:	1
FERITE PER ATTACCO:	3d8
ATTACCHI SPECIALI:	Aura di freddo
DIFESE SPECIALI:	Vedi sotto
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	G (alto 2,4-4,8 m)
MORALE:	Campione (15-16)
VALORE PE:	8 DV: 7.000 12 DV: 11.000 16 DV: 15.000



Proveniente dal piano del freddo assoluto, questa alta creatura umanoide è estremamente-pericolosamente-glaciale. Il suo corpo è bianco traslucido, composto di cristalli di ghiaccio coperti da chiazze di gelo. Occhi blu penetrante che scrutano da orbite profonde.

Qualcuno si riferisce al paraelementale del ghiaccio come al paraelementale del freddo o del gelo, ma sono tutti la stessa cosa.

Combattimento: Il tocco gelido del paraelementale del ghiaccio causa 3d8 punti-ferita, ma non deve per forza colpire la vittima per danneggiarla. Esso emana un intenso freddo come un fuoco emana calore, e tutte le creature in un raggio di 3 metri subiscono 1d4 punti-ferita per round a causa del freddo che intorpidisce. C'è di più, il paraelementale del ghiaccio è così freddo che il suo tocco ghiaccia l'acqua (o fluidi simili). Può congelare 9 mq di liquido per una profondità di 9 cm.

Se ferito in qualche modo, un paraelementale del ghiaccio cerca protezione nell'ambiente freddo. Quando è a contatto con ghiaccio, neve o nevischio naturali, guarisce automaticamente 1d8 punti-ferita per round, fino al suo normale massimo. Naturalmente, ciò rende estremamente difficile combattere un paraelementale del ghiaccio nel suo parapiano di origine.

Tutti i paraelementali del ghiaccio possono essere colpiti solo da armi magiche +1 o più, e sono completamente immuni agli incantesimi ed alla magia basati sul freddo. Comunque, sono particolarmente vulnerabili agli attacchi basati sul calore, che infliggono danni doppi a queste creature del gelo

Habitat/Società: Una buona parte dei paraelementali del ghiaccio hanno rivolto la loro neutralità per servire il malvagio signore Cryonax, uno dei Principi del Male Elementale. Ma egli non è il solo con uno status nel parapiano-numerosi signori e nobili minori governano i loro seguaci paraelementali. Essi semplicemente ignorano Cryonax ed il suo male, mantenendo la loro pura devozione al freddo e niente più. I sovrani paraelementali del ghiaccio ottengono la loro posizione attraverso la forza ed il rispetto e sono spesso sfidati dai loro sottoposti.

Comunque, un esploratore dei piani che viaggiasse in Ghiaccio è difficile che si imbatta in nobili o governatori. Invece, troverà i paraelementali operanti in piccoli gruppi senza un capo, a caccia di cibo o in pattuglia in cerca di intrusi. Difficilmente avvengono liti fra queste creature.

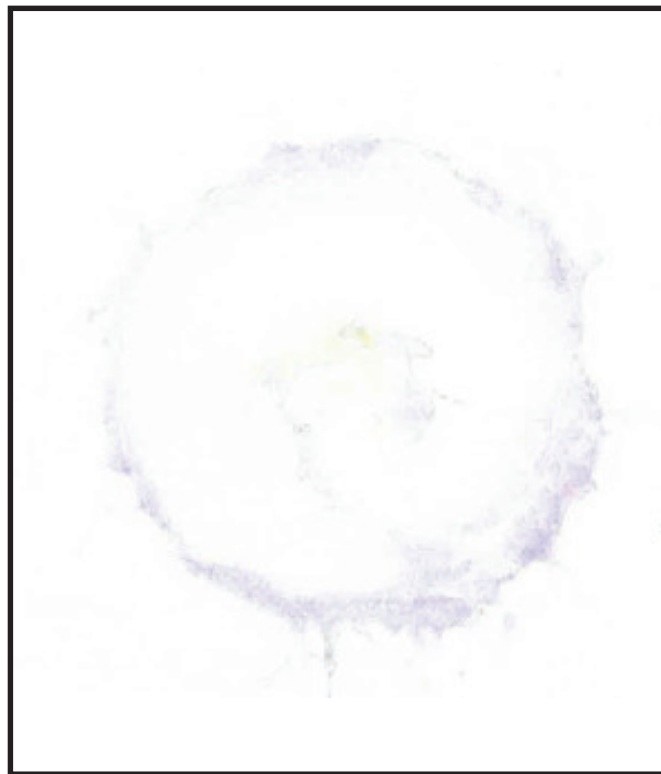
Ecologia: Qualsiasi calore-o piuttosto, l'azione di sottrarre tale calore- fornisce un po' di sostentamento ai paraelementali del ghiaccio. Lo rubano dalle sorgenti di calore, spegnendo lentamente perfino i fuochi normali che bruciano nelle vicinanze. Come menzionato prima, non consumano il calore, ma lo convertono. Naturalmente, le stesse fiamme possono essere pericolosamente distruttive se applicate direttamente sul paraelementale del ghiaccio. Forse questo è parte del motivo per il quale risucchiano il calore dal fuoco-per evitare che esso sia usato contro di loro.

Appendici - Nuovi Mostri: Quasielementale del Fulmine

CLIMA/TERRENO:	Aereo, temporali
FREQUENZA:	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Banda
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Qualsiasi energia
INTELLIGENZA:	Da poco a intelligentissimo (5-14)
TESORO:	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Neutrale

N. DI MOSTRI:	1d6
CA:	2
MOVIMENTO:	Vo 18 (E) (più speciale)
DADI-VITA:	6, 9 o 12
THACO:	6 DV: 15 9 DV: 11 12 DV: 9

N. DI ATTACCHI:	1
FERITE PER ATTACCO:	1d6 + 1 pf/DV
ATTACCHI SPECIALI:	globo elettrico
DIFESE SPECIALI:	Vedi sotto
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	P (diam. 90 cm)
MORALE:	Campione (15-16)
VALORE PE:	6 DV: 2.000 9 DV: 5.000 12 DV: 8.000



Il Quasipiano del Fulmine è un luogo selvaggio e pericoloso, e le forme viventi del regno non fanno differenza. Se si dovesse scegliere quale fra i quasielementali tendano più verso il caos che verso la neutralità, tale scelta ricadrebbe su quelli del Fulmine.

Queste creature appaiono come piccole sfere di elettricità, con fulmini che si scaricano continuamente formando archi fra loro ed il più vicino conduttore. Inoltre, possono trasferirsi attraverso questi archi, teletrasportandosi effettivamente (come l'incantesimo) fino a 60 metri di distanza verso un oggetto metallico con una massa più grande di 2,5 kg oppure a terra. Ogni round, un quasielementale può "teletrasportarsi" in questo modo oltre al normale movimento fisico (18).

Combattimento: Il tocco del quasielementale del fulmine trasporta la sua potente carica di elettricità, sufficiente ad infliggere 1d6 punti-ferita più 1 pf aggiuntivo per ogni DV della vittima.

Il quasi elementale può inoltre scaricare globi di elettricità, uno per round, per un numero di round al giorno pari ai suoi Dadi-Vita. (Quindi, un quasielementale da 6 DV può rilasciare 6 globi una volta al giorno, uno da 9 DV può rilasciarne 9 ed uno da 12 DV può rilasciarne 12.) Questi globi fluttuano vicino alla creatura, standole vicino ovunque vada. Quando una quantità di metallo significativa (come una persona in armatura) o qualsiasi essere vivente da 100 kg o più si avvicina entro 1,5 metri dal quasielementale, i globi si muovono verso il bersaglio e vi si scaricano contro. Ogni globo infligge danno in relazione alla forza del quasielementale: 1d4 punti-ferita (per 6 DV), 1d6 (per 9 DV) o 1d8 (per 12 DV). La vittima non ha diritto tiro-salvezza contro questo attacco, che può risultare

eccessivamente pericoloso se molti globi fulminano lo stesso bersaglio insieme.

Un quasielementale del fulmine può essere colpito solo da armi magiche +1 o più. Chiunque colpisca con del materiale conduttivo (come una spada di metallo, perfino se è magica) subisce 1d4 punti di danno elettrico per il potere della creatura. Non sorprende che il quasielementale sia immune all'elettricità. Gli attacchi basati sul fuoco e sull'acido causano solo metà danni. L'acqua, d'altra parte, infligge 1d8 punti-ferita ogni 5 litri contro un quasielementale del fulmine

Habitat/Società: I quasielementali del fulmine intelligenti si radunano insieme durante le costanti tempeste del loro piano in una formazione che gli stranieri chiamano una enorme conflagrazione elettrica. Nessuno sa cosa accade durante questi raduni. Alcuni pensano sia per la riproduzione, mentre altri dicono che i quasielementali si incontrino per scambiarsi informazioni.

Oltre a questi misteriosi raduni, le creature non sembrano avere una reale organizzazione. Non si sa dell'esistenza di alcun sovrano, nemmeno-sembra-che ce ne sia uno. Questi esseri sono veramente alieni, in qualche modo dei caotici e solitari.

Ecologia: Virtualmente non si sa nulla del ciclo di vita dei quasielementali del fulmine. Ciò nonostante, è chiaro che siano i signori incontrastati del loro piano. Dovesse insorgere l'esigenza di un gerarca (cosa piuttosto difficile), le creature conosciute come "scariche" sono quasi sempre asservite ai quasielementali.

CLIMA/TERRENO:	Sotterranei
FREQUENZA:	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Branco
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Nessuna
INTELLIGENZA:	Molto (12)
TESORO:	E
ALLINEAMENTO:	Neutrale malvagio

N. DI MOSTRI:	1
CA:	2
MOVIMENTO:	6
DADI-VITA:	variabile (4 all'inizio)
THACO:	15
N. DI ATTACCHI:	2
FERITE PER ATTACCO:	1d6/1d6
ATTACCHI SPECIALI:	Vedi sotto
DIFESE SPECIALI:	Colpito solo da armi d'argento o magiche
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M (alto 1,7 m)
MORALE:	Fanatico (17)
VALORE PE:	4 DV: 1.400 5 DV: 2.000+ 1.000 ogni DV in più



L'aspetto di questa creatura non morta è simile a quello di un'ombra, essendo invisibile il 90% delle volte a meno che non sottoposta ad una luce forte (vedi *MdM* pag. 259). Mentre risucchia i livelli prende le fattezze della sua vittima, fino ad assomigliarne. Inoltre diventa più solida e più grande.

Quando incontra la prima volta ha 4 dadi-vita. Per ogni livello risucchiato, aumenta di 1 dado-vita, ottenendo punti-ferita aggiuntivi ed incrementando la probabilità di colpire l'avversario, proporzionalmente ai suoi dadi-vita. Questa creatura attacca con i suoi due artigli causando 1d6 punti-ferita ognuno e risucchiano 1 livello di energia con ogni attacco andato a segno. In 1 round l'ombra seduttrice è in grado di risucchiare fino a 2 livelli di energia guadagnando 2 DV e punti-ferita extra corrispondenti.

Un'ombra seduttrice la si trova generalmente sotto terra dove attende che le sue prede arrivino entro 72 metri da essa. Allora le richiama con dei sussurri. I personaggi che sentono i sussurri devono superare un tiro-salvezza contro Incantesimi (si applicano i bonus per la Saggiezza) per non essere attirati verso la creatura. Un tiro-salvezza eseguito con successo nega gli effetti del sussurro e fa in modo che il personaggio oda un suono lamentoso ultraterreno. I personaggi devono allora superare un tiro-salvezza contro Incantesimi per non fuggire in preda al terrore per 1d4+1 round. Le creature attratte verso l'attira anime vengono attaccate (bonus +4), ed un colpo andato a segno rompe l'incantamento del sussurro. Altrimenti, alla vittima è concesso un tiro-salvezza ogni round per sfuggire all'incantamento della creatura, con un bonus di +2 cumulativo per round. Un incantesimo *silenzio nel raggio di 4,5 m* eviterà gli effetti sia del sussurro che del lamento.

Un'ombra seduttrice viene scacciata da un chierico in base al suo numero di dadi-vita correnti. Con 4 DV un'ombra seduttrice viene scacciata come un'ombra. Con ogni DV aggiuntivi cresce la difficoltà di scacciarla: 5 DV come un wight, 6 DV come un wraith, e così via finché raggiunge gli 11 DV, quando viene scacciato come un lich.

Appendici - Mostri Erranti

Ogni volta che il gruppo si muove nelle terre selvagge, controlla per i mostri erranti 2 volte durante il giorno e 1 volta durante la notte tirando 1d8. C'è una probabilità variabile di incontro, come mostrato nella tabella apposta. Questa tabella mostra anche quale dado si deve usare per determinare il tipo di creatura.

I mostri erranti verranno incontrati ad una distanza di 30-120 metri (3d4 x 10) lungo la strada e di 20-80 metri (2d4 x 10) sulle montagne.

Tabella 4

PROBABILITA' DI MOSTRI ERRANTI

<u>Luogo</u>	<u>L'incontro avviene con</u>	<u>Dado</u>
Strada/passaggio Scarrabere	1	d6
Montagne (sotto il limite delle nevi)	1 o 2	d8
Montagne (sopra il limite delle nevi)	1, 2 o 3	d10+3

Tabella 5

MOSTRI ERRANTI

<u>Risultato del dado</u>	<u>Mostro</u>
1	<u>Puma (1d4+1)</u> : CA 2; FM 12; DV 3+1; pf 15 ognuno; THAC0 17; N° ATT. 3; Danni: 1d6/1d3/1d3; AS artigli posteriori 1d4 ognuno; DS sorpreso solo con 1; T M (1,2-1,5 m); ML Normale (8-10); Int. Semi (2-4); AL N; PE 270 ognuno.
2	<u>Wraith (1-2)</u> : CA 4; FM 12, Vo 24 (B); DV 5+3; pf 30 ognuno; THAC0 15; N° ATT. 1; Danni: 1d6; AS risucchio di energia; DS colpito solo da armi d'argento o magiche +1; T M (1,8 m); ML Campione (15); Int. Molto (11-12); AL LM; PE 2.000 ognuno.
3	<u>Peryton (1d4+1)</u> : CA 7; FM 12, Vo 21 (C); DV 4; pf 20 ognuno; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni: 4d4; AS bonus +2 tiro per colpire; DS colpito solo da armi magiche +1 o più; T M (1,5 m); ML Campione (16); Int. Media (10); AL CM; PE 270 ognuno.
4	<u>Troll (1d4)</u> : CA 4; FM 12; DV 6+6; pf 40 ognuno; THAC0 13; N° ATT. 3; Danni: 1d4+4/1d4+4 (artiglio)/1d8+4 (morso); AS bonus ferite +8 con arma; DS rigenerazione (3 pf/r dopo 3r); T G (2,7 m); ML Elite (14); Int. Poco (6); AL CM; PE 1.400.
5	<u>Gigante delle colline (1d3)</u> : CA 3 (5); FM 12; DV 12+1-2 pf; pf 73 ognuno; THAC0 9; N° ATT. 1; Danni: 1d6 o seconda dell'arma (2d6+7); AS scaglia macigni (Danni 2d8, gittata 3-200 m); T E (4,8 m); ML Elite (14); Int. Poco (5-7); AL CM; PE 3.000.
6	<u>Ettin (1-2)</u> : CA 3; FM 12; DV 10; pf 65 ognuno; THAC0 10; N° ATT. 2; Danni: 1d10/2d6 più arma; DS sorpreso solo con 1; T E (3,9 m); ML Elite (14); Int. Poco (5-7); AL CM; PE 3.000.

- 7 **Grifone (1d4+1)**: CA 3; FM 12, Vo 30 (C, D se cavalcato); DV 7; pf 42 ognuno; THAC0 13; N° ATT. 3; Danni: 1d4/1d4 (artigli)/ 2d8 (morso); T G (lungo circa 2,7 m); ML Risoluto (12); Int. Semi (3); AL N.
- 8 **Lupo nero (1d4+1)**: CA 6; FM 18; DV 4+4; pf 24 ognuno; THAC0 15; N° ATT. 1; Danni: 2d4; T G (2,1-3,6 m); ML Normale (10); Int. Semi (2-4); AL N; PE 175 ognuno.
- 9 **Lupo bianco (1d4)**: CA 5; FM 18; DV 6; pf 30 ognuno; THAC0 15; N° ATT. 1; Danni: 2d4; AS gelo (soffio 6d4); T G (2,1-3,6 m); ML Elite (13); Int. Media (8-10); AL NM; PE 975 ognuno.
- 10 **Orso bianco (1-2)**: CA 6; FM 12, Nu 9; DV 8+8; pf 50 ognuno; THAC0 11; N° ATT. 3; Danni: 1d10/1d10/2d6; AS stretta; T E (4,2 m); ML Normale (8-10); Int. Semi (2-4); AL N; PE 1.400 ognuno.
- 11 **Yeti (1d4+1)**: CA 6; FM 15; DV 4+4; pf 25 ognuno; THAC0 15; N° ATT. 2; Danni: 1d6/1d6; AS stritolamento; DS immune al freddo normale, invisibile nella neve e nel ghiaccio; T G (2,4 m); ML Elite (13); Int. Media (8-10); AL N; PE 420 ognuno.
- 12 **Gigante dei ghiacci (1d3)**: CA 0 (5); FM 12 (15); DV 14+1d4; pf 73 ognuno; THAC0 7 o 5; N° ATT. 1; Danni: 1d8 o 2d8+9; AS scaglia macigni, 2d10; DS immune al freddo; T E (3,6 m); ML Elite (13-14); Int. 5-10; AL CM; PE 7.000 ognuno.
- 13 **Spettro**: CA 2; FM 15, Vo 30 (B); DV 7+3; pf 43; THAC0 13; N° ATT. 1; Danni: 1d8; AS risucchio; DS colpito solo da armi magiche +1 o più; T M (1,8 m); ML Campione (15); Int. Intell.mo (14); AL LM; PE 3.000.

La creazione del pescecielo fu il successo più grande di Devral. E' un veicolo magico dalla forma di un'enorme razza d'argento il quale può sia volare che viaggiare sott'acqua. Il pescecielo è lungo 15 metri (escludendo la coda che è lunga 6 metri) e largo 18 metri.

I movimenti del pescecielo possono essere controllati da un esperto di magia o illusionista usando i comandi come "vai", "ferma", "su", "giù", "destra", "sinistra". Il pesce cielo può viaggiare con fattore movimento 15 sia in aria che in acqua, e ha classe di manovrabilità D. Viaggiare con FM minore di 3 lo farà scendere in picchiata per incrementare di nuovo la velocità.

Il pescecielo può trasportare fino a 12 persone all'interno di una cabina di pannelli di quercia posta sul dorso. C'è una panca che corre tutt'attorno l'interno della cabina. Quando appropriato i passeggeri del pescecielo verranno protetti dagli equivalenti degli incantesimi *resistenza al freddo* e *respirare sott'acqua*. La cabina fornisce un riparo del 50% (+4 alla CA).

Quando si pronunciano i seguenti comandi, se pronunciati da un esperto di magia o illusionista, si attivano le funzioni secondarie del pescecielo:

"fus" - spara un fulmine da 8d6 punti-ferita dall'occhio di sinistra contro un bersaglio specifico (gittata 3/6/12); solo una volta al giorno).

"fud" - spara un fulmine da 8d6 punti-ferita dall'occhio di destra contro un bersaglio specifico (gittata 3/6/12); solo una volta al giorno).

Un esperto di magia o illusionista può anche dirigere la coda per attaccare qualsiasi creatura posta dietro il pescecielo, ma il personaggio deve concentrarsi su questo senza poter eseguire nessun'altra azione. La coda colpisce con THAC0 12 e causa 2d8 punti-ferita. Le creature colpite dalla coda devono superare un tiro-salvezza contro Paralisi per non essere stordite per 1d4 round.

Il pescecielo ha l'equivalente di 16 punti-scafo (16x4 pf), è immune al fuoco normale e magico. E' molto vecchia, comunque, e comincerà a rompersi molto presto una volta fuori dalla cupola di forza, perdendo 1 punto-scafo al giorno.

Questo processo di rottura non può essere fermato né invertito. Dopo aver perso 3 punti-scafo, il pescecielo non avrà più il suo rivestimento argento, dopo 10 punti-scafo lo sfaldamento sarà chiaramente visibile (sotto forma di piccole crepe, spigoli sbriciolati, ecc.) Quando il pescecielo raggiunge 0 punti-scafo, non sarà più in grado di operare e si sbriciolerà dopo un periodo di altri 10 giorni.



Nubi Scure s'Addensano

di Jim Bambra & Phil Gallagher

Traduzione: Stefano Mattioli

Spesso le tempeste soffiano dalle Montagne Cloudscape, ma mai come questa. Per settimane è rimasta attorno ai picchi, proiettando la sua ombra oscura sul territorio. Le enormi nubi nere turbinano e ribollono nello sforzo di bandire il sole. Una volta pittoresche ed incantevoli, le Montagne Cloudscape hanno preso un aspetto sinistro.

Il terrore ora insegue questa terra. Fra i picchi più alti sta crescendo una maligna entità. Le sue nere propagini raggiungono le pianure. Nessuno è al sicuro, le carovane non arrivano più al villaggio di Lurneslye. E' solo questione di tempo prima che i paesani cadano preda delle nubi nere e del male che celano.

Si cercano urgentemente potenti avventurieri dal 7° al 9° livello per bandire l'oscurità. Il sole deve tornare a splendere di nuovo nel cielo azzurro, e presto. Quando le nubi nere si saranno addensate completamente, chissà quale flagello potrebbe essere sguinzagliato nel territorio?



Questa avventura, originariamente scritta per Advanced Dungeons&Dragons 1ª Edizione, è stata adattata per le regole di Advanced Dungeons&Dragons 2ª Edizione. Sono necessari il *Manuale del Giocatore*, il *Manuale del DUNGEON MASTER* e il *Manuale dei Mostri*.

