

DUNGEONS & DRAGONS®

Avventura Livello Master

Il Richiamo del Crepuscolo

di Tom Moldvay

Traduzione: Stefano Mattioli



Il Richiamo del Crepuscolo

Introduzione	2
PARTE I: I Sette Regni	4
Il Regno Arcobaleno	7
Il Regno Verde	10
Il Regno Rosso	13
Il Regno Nero	16
Il Regno Blu	19
Il Regno Bianco	22
Il Regno Giallo	25
PARTE II: Il Castello dei Carnifex	28
Conclusione	33
Persoanggi Pregenerati	37
Aiuti per i Giocatori	
Aiuto 1 per i Giocatori: Indizi della Biblioteca	39
Aiuto 2 per i Giocatori: L'Eptagono Megalitico	40

Crediti

Progetto: Tom Moldvay

Aiuto progetto, sviluppo e editoria: Bruce Heard, Karen martin, Rick Swan, Paul Jaquays, Kevin Stein e Robin Jenkins

Grafica di copertina: Ben Otero

Grafica interna: Larry Elmore

Cartografia: Diane & Dave Sutherland, Gloria Szopinski e Rob Peacock

Tipografia: Carolyn Vanderbilt

Traduzione: Stefano Mattioli

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

Il Richiamo del Crepuscolo è ideata per le regole di D&D® *Set Master*. L'avventura è progettata per un gruppo di 4-6 personaggi di livello 30-35, per un totale di 160 livelli. *Il Richiamo del Crepuscolo* è divisa in parti principali: I Sette Regni ed il Castello dei Carnifex. Come qualsiasi altro modulo, leggi l'intera avventura prima di cominciare il gioco.

Trama

Il Signore Alphaks l'Oscurò, una potenza emergente fra gli Immortali del regno della notte, necessita di far gran mostra del suo potere per ottenere maggiori riconoscimenti. Così, vorrebbe scatenare i Carnifex nel mondo degli uomini. Queste malevole creature dalla potente natura magica diffonderebbero morte e caos in ogni dove. Tuttavia, il sentiero che conduce ai Carnifex è sigillato da forze che egli stesso non è in grado di sopraffare. Se solo dovesse provarci, gli Immortali delle sfere rivali interverrebbero sicuramente, rovinando per sempre il suo piano. Invece, Alphaks trama di indurre un gruppo di uomini a farsi strada nel covo proibito. I guardiani magici sono progettati per evitare che i Carnifex escano e solo esseri Legali nel pieno delle loro facoltà mentali sono in grado di superarle. Entrare nel covo dei Carnifex distruggerà questi guardiani e scatenerà la furia dei Carnifex, per la gloria immensa della Sfera dell'Entropia ed il suo devoto servo, Alphaks l'Oscurò.

I Carnifex

I Carnifex sono un'antica razza malvagia, sia della specie delle lucertole che dei dinosauri. Molto tempo fa svilupparono una civiltà basata sulla più oscura esplorazione della magia. La loro lussuria per il potere divenne pericolosa, ma un esperimento che andò male li intrappolò per sempre in un'altra dimensione. L'esperimento fallì in parte perché alcuni Immortali alterarono indirettamente la loro magia, giudicando la loro presenza troppo pericolosa. In futuro, queste creature avrebbero potuto sfidare gli Immortali stessi.

Gli Immortali crearono sette magiche tasche dimensionali fra la dimensione dei Carnifex e il mondo del gruppo. Da allora, gli Immortali hanno perso interesse per la minaccia dei Carnifex in quanto nessun uomo tentò mai di trovare i sette regni, e ancora meno riuscirono a passare i loro molti pericoli.

Nel frattempo, i Carnifex hanno atteso il loro momento. Molti di loro sono morti nell'ambiente ostile della loro dimensione. Il luogo è conosciuto fra gli Immortali come le Fosse dell'Esilio, in quanto non esiste né terra né cielo in questo mondo di nulla. Quelle creature là bandite, sono condannate a cadere eternamente in un abisso buio. Sebbene la caduta sia reale, le Fosse dell'Esilio sono in verità un universo limitato nello spazio, dalla forma di sfera. Una

volta raggiunto i suoi limiti, si riappare al punto di partenza, come se si fosse all'interno di un enorme globo.

I pochi Carnifex sopravvissuti, i più potenti ed i più temibili fra la loro razza, si raggrupparono assieme e costruirono una immensa fortezza che fluttua per sempre nell'oscurità, come ultimo bastione della minaccia Carnifex. Si trova nello stesso posto del portale di questo mondo.

Attraverso l'uso della loro potente magia, scoprirono il possibile piano di Alphaks per aprire il cancello. Tuttavia, non sanno quando questi uomini arriveranno. Gli uomini sono sempre stati un fattore imprevedibile. Sin dalla scoperta del piano, i Carnifex sono rimasti in attesa, lasciando limitata attenzione a tale possibilità.

Gli Universi in Miniatura

Antichi Immortali crearono queste tasche dimensionali eoni or sono per circondare il regno dei Carnifex. Ogni dimensione è stata progettata per testare le abilità di coloro che osano entrare e raggiungere i Carnifex. In queste tasche dimensionali ci sono oggetti magici, una volta riuniti, il cancello per l'universo dei Carnifex sarà aperto. Ognuno di questi magici oggetti è custodito dal signore di una tasca dimensionale, chiamato Guardiano. Essi sono creature quasi-immortali che possono essere distrutte solo da un nemico più potente. Sono in carica nei propri regni, ma da quanto sono stati creati sono diventati esseri irritabili ed eccentrici. Se i Guardiani lasceranno o meno che il gruppo ottenga questi oggetti magici dipende dall'abilità dei PG nello sconfiggerli o risolvere i vari problemi che gli verranno posti.

Cominciare l'Avventura

Svolgi questa avventura in un momento in cui il gruppo sta riposando, per esempio dopo una spedizione. Uno straniero arriva senza preavviso presso il maniero di uno dei PG. Un servitore o un siniscalco avvisa il PG riguardo l'avviso inaspettato, conducendo il PG all'ingresso del maniero. L'uomo stringe una borsa con smeraldi, diamanti, zaffiri e rubini. È ferito e sta morendo. "Arrivano i Carnifex!" delira. "Presto, saranno pronti. Attenzione alla Mesa Guardianiana. Fate che non mi prendano! Aiutatemi! Fermateli!" Lo straniero blatera ancora per qualche minuto. Con l'avvicinarsi della morte, tuttavia, diventa più calmo. "A cosa serve tutto ciò," dice, gettando la borsa di rubini che stava stringendo. "Sono inutili, poco importanti. Se solo avessi saputo prima ciò che so adesso. Ascolta! Non c'è molto tempo. Vedo morte e distruzione inseguirvi. Dalla Mesa Guardianiana arriverà il tuo destino. Dove io vado ora, presto mi seguirai."

Poi lo straniero muore; il suo corpo si decompone rapidamente e si tramuta in cenere. Nessun incantesimo può far rivivere i resti perché l'uomo era un pupazzo sotto

il controllo di Alphaks. Alphaks ha distrutto questa forma mortale in questo modo piuttosto spettacolare per impressionare i PG. Ora attende nella Sfera dell'Entropia. Se il PG dovesse provare un incantesimo parlare con i morti, Alphaks risponderà (facendo finta di essere lo spirito dell'uomo morto) e spiegherà che la causa della sua morte è ancora troppo dolorosa per parlarne. Tuttavia, spiegherà che la Mesa Guardianiana si trova nelle terre Brulle, esattamente 50 miglia a nord della città di Corunglain e rivela che solo un gruppo di uomini coraggiosi e potenti possono entrare nel luogo da lui visitato e essere in grado di gestire la minaccia all'interno. Un segreto di cui hanno bisogno si trova alla Mesa. Con voce dissolvente, Alphaks aggiunge che una entità mortale attende all'interno, pronta a entrare nel mondo degli uomini. Una volta libera, nessuno sarà più in grado di fermarla; i PG devono entrarci e distruggere la minaccia.

Questa avventura inizia nelle Terre Brulle che sono indicate sulla *Mappa 2: Contrada e dintorni delle terre selvagge di D&D®* nel *Manuale delle Regole Expert* (pagina 33). Come descritto nel Modulo X1 di D&D®, le Terre Brulle sono un'area rocciosa e desertica con letti lavici di antichi vulcani. Il territorio è estremamente selvaggio ed i suoi abitanti sono principalmente reietti e mostri. Le terre Brulle sono state scelte come ambientazione solo per convenienza, su una mappa familiare ai giocatori.

Gran parte dell'avventura, tuttavia, avrà luogo in sette regni magici. Questi magici reami non sono parte del mondo reale, quindi puoi piazzare l'area di inizio dell'avventura in qualsiasi altro posto conveniente per la tua campagna. Tieni a mente che il luogo di partenza deve poter ospitare un altopiano non scalabile con una caverna d'ingresso.

Per aprire il sentiero verso l'altra dimensione dei Carnifex, i personaggi devono entrare ognuno dei sette reami e trovarvi sette simboli magici. In cima alla Mesa Guardianiana nelle Terre Brulle si trova un tempio megalitico simile a Stonehenge. Ogni megalito è di colore differente e conduce ad uno dei regni magici. L'ordine di visita dei sette regni è indifferente.

Preparazione dell'Incontro

I personaggi devono prima raggiungere la Mesa Guardiana, un luogo conosciuto nelle Terre Brulle. I saggi in Corunglain o in Città di Glantri possono indicare la locazione della Mesa Guardiana. Nessuno sa con esattezza dove si trovi. Alla Grande Scuola di Magia, in Città di Glantri, esiste un'enorme biblioteca. Se il gruppo è in cerca di maggiori informazioni riguardo la Mesa Guardiana, i PNG possono indicare al gruppo di consultare la biblioteca. Là nelle sue sale buie sono seppelliti molti segreti antichi. Gli indizi che il gruppo potrà scoprire sono dettagliati nell'incontro 1.

L'ingresso alla sommità del plateau giace in una grande caverna ai piedi della Mesa Guardiana. Alla fine della caverna c'è un elevatore circolare che può sollevare magicamente i personaggi sul plateau della mesa. Un *campo di forza* permanente a forma di sfera tiene la cima del plateau fuori portata dagli estranei. Non può essere dissolto perché è stato creato dagli Immortali. I personaggi incapaci di *teletrasportarsi* o di usare *porta dimensionale* per arrivare all'interno devono entrare attraverso la caverna alla base del plateau.

In tutti i sette regni tutti gli incantesimi di volo e di teletrasporto (*teletrasporto*, *porta dimensionale*, *passa pareti*, ecc.) sono poteri magici che non funzionano, e nessuno può muoversi ad una velocità maggiore di 36 m per round. Cercare di muoversi più in fretta provocherà invece il rallentamento della vittima, come in un sogno. Per esempio, un individuo che cerchi di muoversi a 45 m per round si muoverebbe in realtà più lentamente: $45 - 36 = 9$ m meno di 36 m (quindi 27 m). In qualsiasi caso, le vittime saranno sempre in grado di muoversi ad almeno 9 m per round. Questi limiti si applicano solo agli individui estranei al regno stesso. Le creature che vivono nel regno non ne sono affette. Le restrizioni rendono gli abitanti di ogni regno magico più efficaci.

Il tempo nei sette regni è anch'esso insolito. È sempre lo stesso giorno. I minuti e le ore passano normalmente, ma il giorno rimane sempre lo stesso. In termini di gioco significa che il movimento ed il combattimento sono normali. I personaggi invecchiano solo se vittime di un incantesimo. Ma i personaggi non possono guarire con il riposo e i lanciatori di incantesimi non possono rimemorizzare gli incantesimi. Quando un incantesimo vien usato, esso è perso fino a che il personaggio non esce dal regno magico o non riposa del Piano Materiale Primario. Questo non si applica nelle Fosse dell'Esilio dove vivono i Carnifex.

Descrizione degli Incontri

1. I Segreti della Biblioteca

Il gruppo può trovare indizi sulla Mesa Guardiana alla Biblioteca della Grande Scuola di Magia, in Città di Glantri. Con una tassa di 500 mo per visitatore, i PNG sono in grado di

rimanere un giorno intero e cercare nelle sale della biblioteca. Ogni PG ha il 10% di probabilità per ora passata nella biblioteca di trovare uno degli indizi indicati di seguito. Alcune informazioni sono di valore; altre virtualmente inutili. Sebbene alcune informazioni contraddicono direttamente altri indizi, nessuna delle informazioni è completamente falsa. In alcune situazioni il concetto di "vero" o "falso" è irrilevante o ambiguo.

Indizi della Biblioteca

1. Nelle Fosse dell'Esilio, suona il corno sull'uscio del Castello dei Carnifex (annotazione dal Codice dei Piani, Vol. 1)
2. L'ingresso ai sette regni giace sulla Mesa Guardiana (serie de Il Signore dei Viaggiatori, Vol. IV)
3. Al centro del giardino vive una bellezza (Malie del Regno Verde, di Etienne d'Amberville)
4. Il cannibalismo è un'abitudine comune nelle Fosse dell'Esilio, praticata da alcune delle sue vittime, come i Carnifex. (Cibi Esotici Interplanari, Tomo XX-XIII)
5. Gli arcobaleni sono un mezzo per viaggiare nella sfera dei colori, ma lasciate che si sappia che non c'è alcuna pentola d'oro ad attendere all'altra estremità. (Leggende dei Sette Regni, di Principe Vanserie Vlaardoen)
6. I Carnifex furono noti per la sperimentazione di nuovi effetti magici sui loro prigionieri. (Pensiero Positivo nella Ricerca degli Incantesimi; frammento di pergamena 3456-XZ)
7. Chiama i destrieri delle spume marine e risponderanno finché il piano è bianco (annotazione all'angolo di un vecchio tomo)
8. L'arte del volo e il movimento attraverso l'etere sono questioni delicate. Non in tutti i mondi funzionano sempre, come ad esempio nei sette regni. (Tomo dei Seguaci dell'Aria, di Eriadna)
9. Gloria alla sequoia perché la porta nel suo tronco conduce ad un segreto dei sette regni (canzone sconosciuta nella Enciclopedia dei Bardi)
10. La pazzia rimane quando il livello di magia soverchia tutto quello che si è imparato in precedenza. Io stesso, e altri come i Carnifex sono stati afflitti da questa terribile follia... (vita del Principe Moriem)
11. Non tutto è ciò che appare. La luce persiste dopo l'oscurità, la vita perdura dopo la morte, la speranza sussiste dopo l'oblio. Questo, figlio mio, è una legge universale perfino nei sette regni. (Insegnamenti di Lord McGregor, teschio iscritto XXVII, datato 1090)
12. Di tutte le costruzioni che abbia mai visto, non ho mai trovato una mappa più favolosa di questa. L'architettura del Castello dei Carnifex sfida perfino la mente del più astuto dei nani. (Vita del Castellano, di Ippolito de Fedorias)

13. Nel regno del blu sappi che la Giustizia attende al di là del castello dei re (Essay e il suo Scopo della Vita, pergamena senza titolo)
14. Di tutte le leggi di navigazione, il mio venerabile zio ne menziona una oscura che non sono mai stato in grado di comprendere appieno. Disse che quando i Sette Cancelli appaiono, non c'è ritorno... (Trattato di Esplorazione, di Gunntarr Rolfsen)
15. Nei regni degli altri piani esistono cose dal potere innominabile. Una volta ho intravisto una fortezza in fiamme... Non si deve indugiare in tali luoghi. (Sogni e Incubi, Vol. I)
16. L'oro è puro ma difficile da trovare. Un luogo esiste nella più completa oscurità dove un castello balugina nel mezzo dell'oblio. Le sue mura sono fatte d'oro e le gemme sono comuni come i ciottoli (I Mondi Perduti, di Aitch G. Wails)
17. L'atollo tiene la clessidra. Questo oggetto è di grande importanza nel mondo del bianco (Fantasie Sovrannaturali, della Gilda dei Maghi)
18. Un volta contattai una qualche creatura dei piani esterni e mi disse che il più grande oggetto magico di trovava nel Castello dei Carnifex, ma non sono mai stato in grado di capire dove fosse (Guida del Cacciatore di Tesori, di Principe Jaggar)
19. Non mentire alla dispensatrice di giustizia, perché potrebbe attirare l'ira dell'intero regno del blu per sette generazioni (Codice Arcano Glantriano)
20. C'era una volta nel mondo un Bastone Nero. I suoi poteri sono immensi, ma per la salvezza degli uomini, deve essere distrutto (Origini della Magia, di Barone di Igorov)
21. I migliori travestimenti sono spesso inumani. Una leggenda narra che i Carnifex possano imitare praticamente qualsiasi cosa con poche probabilità di essere scoperti. (Manuale dei Ladri, Anonimo)
22. Dopo una giungla ed una palude in uno strano mondo nero attende il signore nero. Attenzione, te che ti dirigi al di là. (Scrittura su un pezzo di metallo consumato, datato 3.000 anni fa)
23. Il tempo è un concetto così fuori moda... Guarda per esempio qualche altro mondo: sebbene le cose esistano, è sempre lo stesso giorno. (Diario di un Viaggiatore del Tempo)
24. La freccia più grandiosa che fu mai costruita è ora nelle mani di un carrettaio, da qualche parte in un piano esterno dove i colori sono la materia prima (una lettera consunta da un collezionista ad un altro)
25. Saggio è non suonare i corni all'ingresso di un castello, specialmente se uno non sa cosa lo attenda al suo interno (Saggia Guida per Avventurarsi nei Piani Esterni, pagina 1)

26. È saggio pensare prima di agire. Ciò che è bene per tutti può non essere buono per uno (Saggia Guida per Avventurarsi nei Piani Esterni, pagina 2)
27. Saggio è prestare attenzione a quelle cose che esistono ma sono anche morte. Ciò che respira e parla non è sempre vivo. (Saggia Guida dell'Avventurarsi nei Piani Esterni, pagina 3)
28. La porta chiusa: un tale inutile concetto. È così divertente dare prova ad un fabbricante di porte che ci sarà sempre qualcuno che sarà in grado di superarla. Perfino la porta grigia nelle Fosse dell'Esilio, tutto ciò che occorre per aprirla sono sette simboli magici—quindi, perché costruirla? (Tomo della Filosofia Halfling)

Aiuto 1 per i Giocatori: Gli *Indizi della Biblioteca* possono essere consegnati ai giocatori permanentemente come riferimento. Il DM è libero di aggiungerne altri quando sarà a suo agio con l'avventura.

Aiuto 2 per i Giocatori: *L'Eptagono megalitico*. Normalmente, il secondo aiuto per i giocatori verrà fornito un po' più tardi nell'avventura. Se dovessero accidentalmente darne un'occhiata in questo momento, poco importa, in quanto allude al prossimo incontro principale.

2. La Mesa Guardiana

La Mesa Guardiana è un punto cospicuo nelle Terre Brulle. I personaggi non dovrebbero avere problemi nel trovarlo. La Mesa Guardiana è approssimativamente al centro delle Terre Brulle a circa 80 km dalla città di Corunglain. Se il DM desidera, può svolgere il viaggio nel territorio come parte dell'avventura. Quando il gruppo raggiunge l'altopiano, leggi il testo che segue ai giocatori:

Un'alta mesa di basalto grigio si erge fra le rocce aguzze e frastagliate, dalla forma vagamente circolare. La mesa torreggia a 300 metri di altezza ed è ampio 150 metri. La cima della mesa è avvolta da strane nubi, molto simili a nubi di tempesta, ma a volte riflettono misteriosamente colori differenti. A volte hanno una tinta blu; altre volte sembrano rosse. Mentre guardate vedete tutti i colori dell'arcobaleno andare e venire.

Alla base della mesa c'è una grande caverna. La caverna è larga circa 6 metri e si snoda all'interno della mesa a perdita d'occhio.

Svolgi l'incontro 4 per i personaggi in grado di *teletrasportarsi* direttamente sulla mesa. Altrimenti, svolgi l'incontro seguente per i personaggi che entrano nella caverna.

3. Il Cerchio di Simboli

Vedete una caverna vagamente circolare larga circa 15 metri. Le pareti della caverna sono di pietra levigata rozzamente, ma si nota che una caverna più piccola è stata ricavata artificialmente al suo interno. Ci sono due caratteristiche insolite nella caverna. La prima è un'area circolare perfettamente liscia al centro del pavimento della caverna. Il cerchio è di 3 metri di diametro ed è composto da un tipo di roccia differente dal resto della caverna. Cesellati nella pietra del cerchio ci sono sette simboli. I sette simboli sono grandi circa quanto una mano. I sette simboli sembrano delle lineari rappresentazioni stilizzate di: un quadrato, una stella, una freccia, una coppa, un cerchio, un triangolo e una clessidra. La seconda caratteristica insolita della caverna è il suo soffitto. Direttamente sopra il cerchio di simboli c'è un tunnel circolare verticale. Il cunicolo ha la stessa dimensione del cerchio e sembra estendersi fino alla cima della mesa.

Il cerchio di simboli è un ascensore magico connesso con la cima della mesa. Nella parete della caverna c'è un pannello segreto che nasconde una serie di lever. Il lever è cosperso con un veleno a contatto. Può essere maneggiato con sicurezza fintanto che nessuno lo tocca con la pelle nuda. Il veleno non ha effetto sulle vittime subito. Il sintomo, la perdita di conoscenza per 1 round, avviene solo quando il personaggio si sforza molto (lavorando duro, correndo o combattendo per più di 1 round). Il veleno rimarrà nel sistema della vittima finché i suoi effetti si attivano la prima volta.

Quando il lever viene premuto, attiva la magia dell'ascensore. L'ascensore si solleverà lentamente verso la cima della mesa. Si muove sufficientemente lento affinché un personaggio possa tirare il lever e correre per salire sull'ascensore. Il personaggio deve eseguire una prova di Destrezza. Aggiungi una penalità di 1 per ogni 300 mo di ingombro portato dal personaggio (arrotonda in favore del personaggio).

L'ascensore possiede un incantesimo *dissolvi magie* permanente posto a metà. Non ha effetto sugli oggetti magici come tappeti volanti o l'ascensore magico, ma ha effetto sugli incantesimi.

4. L'Eptagono Megalitico

Un cerchio di simboli si solleva fino a che fuoriesce dall'altopiano sulla cima della mesa. Sull'altopiano si trova un edificio simile ad un tempio megalitico composto di sette archi dolmen disposti rozzamente in circolo. Ogni arco è largo circa 6 metri e alto 4,5 metri. Al di là degli archi non vedete null'altro che un informe vuoto. Perfino il cielo sopra di voi è diventato grigio e senza forma.

Ogni dolmen megalitico è di un colore differente. Sei dei megaliti sono di colore unico. I sei colori sono: rosso, verde, giallo, nero, bianco e blu. La pietra del settimo megalite ha i colori dell'arcobaleno.

Questi sette archi dolmen sono cancelli che conducono ai sette regni magici dei Guardiani. Non fa differenza l'ordine in cui si entra nei regni. In ogni regno c'è uno dei sette simboli magici. Quando tutti i simboli saranno posti nel luogo appropriato sul cerchio di pietra, la via per il Castello dei Carnifex sarà aperta.

A questo punto il DM può lasciare che i personaggi diano un'occhiata agli Indizi della Biblioteca. L'Aiuto per i Giocatori 2 è un diagramma dell'altopiano che mostra i sette archi dolmen e il cerchio (compresi i sette simboli).

Nota che mentre gli Immortali crearono i sette regni, nessuno degli abitanti di questi regni è un vero Immortale. Originariamente gli abitanti erano i servitori degli Immortali sebbene alcuni di loro sono diventati indipendenti e non prendono più ordini dai loro creatori.

Preparazione dell'Incontro

L'arco dolmen arcobaleno conduce nel regno di Nabumetis. Il suo simbolo è la stella a cinque punte fatta di electrum (una lega di argento e oro).

Per ottenere il passaggio dai guardiani del Regno, i personaggi devono essere astuti e con il senso dell'umorismo. Soprattutto, avranno bisogno di pazienza. L'immaginazione e l'inventiva sono requisiti necessari, come lo è il saper usare la dialettica per tirarsi fuori dai pericoli, invece del roteare di armi indiscriminato.

Il sommo simbolo del Regno Arcobaleno è lo stupido che impara a controllare il caos dentro di sé e, nel processo, diventa il mago.

Aspetti di Questa Avventura

Questa ambientazione offre un'eccellente possibilità per il gioco di ruolo sia da parte dei giocatori che del DM. Un gioco ponderato eviterà ai giocatori molti dei potenziali incontri pericolosi.

Descrizione degli Incontri

1. Le Nebbie Grigie

Dall'altra parte dell'arco dolmen vedete un'area di un pesante nebbia grigia che limita la visuale a 9 metri. Lontano, in direzione opposta all'arco dolmen, vedete il debole riflesso di un arcobaleno che splende attraverso la nebbia. Allo stesso modo, quando guardate dietro di voi notate che l'arco arcobaleno può sempre essere visto.

Quando passano attraverso le nebbie i personaggi possono incappare in mostri erranti. Tira 1d6. Su un risultato di 1-4, i personaggi incontreranno un drolem. Il drolem apparirà dalle nebbie, dando ai personaggi appena il tempo di sfoderare le armi.

Drolem: CA 3; DV 20****; pf 90; N° ATT. 2 artigli/1morso; F 2d6/2d6/1d10+10; MV 24 (8) m; AS soffio di gas velenoso; TS G10; ML 12; AMN; THAC02; PX 7.750.

2. La Pianura Arcobaleno

Oltre le nebbie grigie vedete una distesa di colline tondeggianti estendersi fino all'orizzonte. La pianura è ricoperta di erba verdeggianti. Verbena, mordigallina e violette crescono con fiori rossi, lavanda, porpora, bianco e blu. Un'occhiata più ravvicinata rivelerà che i boccioli di fiori sono fatti di vetro.

Un enorme arco arcobaleno sovrasta le pianure. Un'estremità è vicina alle nebbie grigie. L'altra si estende all'orizzonte. All'estremità vicina vedete un piccolo lago argenteo. Vicino al lago vedete una sfinge seduta su una collina. L'altra estremità dell'arcobaleno è troppo lontana per essere distinta chiaramente.

Dietro di voi, notate che l'arco dolmen brilla debolmente, agendo come un faro attraverso le nebbie grigie.

Se i personaggi vanno verso l'arcobaleno, scopriranno di non poterlo toccare. Il solo modo per poterci camminare è quello di rispondere agli indovinelli della sfinge oppure di recuperare gli oggetti che si trovano nel mezzo del lago argenteo.

La sfinge sulla collina è amichevole. Non attaccherà a meno che non venga attaccata per prima. Ha tre indovinelli per i personaggi. La sfinge dice ai personaggi che se risponderanno ai suoi indovinelli, potranno attraversare l'arcobaleno dove giace la prossima parte dell'avventura. Altrimenti, possono incorrere ai pericoli del ponte. Se i giocati rispondono a un indovinello, possono cavalcare l'arcobaleno da un'estremità all'altra. Se rispondono a due indovinelli, i personaggi possono cavalcare l'arcobaleno in entrambe le direzioni. Se i personaggi rispondono a tutti e tre gli indovinelli, il viaggio di ritorno li porterà direttamente all'arco dolmen. Se non rispondono a tutti e tre gli indovinelli, c'è un'altra possibilità di incontrare un drolem nelle nebbie nella strada di ritorno verso l'arco dolmen.

I giocatori hanno l'opzione di cercare di attraversare la pianura collinosa, ma un incantamento permanente impedisce il raggiungimento dell'altra estremità del ponte, indifferentemente dai mezzi utilizzati.

I tre indovinelli e le loro risposte sono elencate di seguito.

Indovinello 1

Strappato dalle braccia di sua madre,
Tormantato dal fuoco,
Martellato senza pietà,
Diventa uno sterminatore assetato di sangue.

Risposta

Una spada (o una qualsiasi arma d'acciaio)

Il Regno Arcobaleno

Indovinello 2

Gemelli che, quando vicini,
Mai si possono toccare.
Ma che invece da lontano,
Possono unirsi in uno solo.

Risposta

Gli occhi

Indovinello 3

Senza di esso moriamo velocemente,
Ma non ha fondamenta solide.
Non siamo mai in grado di vederlo.
Fate attenzione se arriva con forza.

Risposta

L'aria

I personaggi possono prendersi il tempo che vogliono e dare quante risposte desiderano. La sfinge dirà loro quando è giusto o quando sbagliano. Quando i personaggi rispondono ad un indovinello correttamente, verranno automaticamente a conoscenza della loro capacità di attraversare il ponte. Non sono necessarie parole magiche o oggetti speciali.

3. L'Estremità Vicina dell'Arcobaleno

All'estremità dell'arcobaleno più vicina alla nebbia grigia vedete un piccolo lago argenteo grande circa 30 metri in circonferenza. Al centro del lago, vedete una scatola di vetro. Nella scatola c'è una qualche sorta di bacchetta

Il lago attaccherà i personaggi se cercano di prendere la bacchetta o si avvicinano a meno di 3 metri.

L'intero lago è vivo e fatto di mercurio, velenoso da toccare e respirare. Può cambiare forma a volontà, ma queste forme saranno sempre fatte di mercurio. È immune a qualsiasi attacco fisico, compresi gli incantesimi che normalmente causano danni fisici ad una piccola area, come *dardo incantato* o *fulmine magico*. Può essere colpito solo dagli incantesimi che provocano temperature estreme, ma se bruciato, qualsiasi personaggio entro 100 metri subirà metà del danno inflitto, in quanto il lago emana fumi velenosi. Per esempio, se un incantesimo *palla di fuoco* causa 90 punti danno, tutti i personaggi entro 100 metri subiranno 45 punti ferita. Nessun tiro-salvezza contro Veleno è permesso perché il gas è sia respirato che assorbito dalla pelle.

Il lago attacca colpendo il bersaglio con un'onda di mercurio. Qualsiasi personaggio colpito deve superare un tiro-salvezza contro Veleno per non morire.

Lago di Mercurio: CA -3; DV 80***; pf 350; N° ATT. 3 onde; F 4d10 + veleno; MV 72 (24) m; DS immune a attacchi fisici, colpito solo da incantesimi con danni estremi; TS G36; ML 11; AM C; THAC0 2; PX 67.500.

Il lago può essere fermato da un numero di incantesimi e da poteri magici. Qualsiasi potere che crea una barriera fisica che non brucia (come *campo di forza*) può contenerlo sufficientemente a lungo per permettere ai giocatori di raggiungere la scatola. La scatola ha gli spigoli d'oro e ha una piccola porta. Non ci sono serrature e nemmeno trappole. All'interno c'è una bacchetta di cristallo scarlatto, un pugnale e un anello.

Il tesoro è la *bacchetta di Kolorom*, una bacchetta magica fatta di cristallo viola scuro. La bacchetta ha l'abilità speciale di duplicare una qualsiasi dei 13 tipi di bacchetta magiche (su comando di un mago). Quindi, un round potrebbe funzionare come una *bacchetta delle palle di fuoco* e il round successivo funzionare come una *bacchetta di individuazione del magico*. La bacchetta ha 30 cariche rimaste. C'è anche un *anello di protezione +4*, un *pugnale +5* con il talento di *mascheramento*.

Una volta che i personaggi hanno gli oggetti, il lago tornerà ad essere della semplice acqua e smetterà di attaccare i personaggi. Se i personaggi non rispondono agli indovinelli della Sfinge, ma recuperano i tre tesori, scopriranno di poter essere ora in grado di toccare il ponte.

4. Attraversare il Ponte Arcobaleno

Quando i personaggi iniziano ad attraversare l'arcobaleno, scopriranno che ognuno dei loro passi li porta a chilometri di distanza. Il ponte brilla di luce pulsante e confortevole e dà la sensazione di camminare su un campo soffice.

Se i personaggi non hanno risposto agli indovinelli della Sfinge, c'è una probabilità di 1-4 su 1d6 di incontrare il Cavaliere Arcobaleno. Questi esseri hanno l'aspetto di un'armatura di piastre completa animata fatta di vetro. All'interno di ognuna delle armature c'è una meravigliosa moltitudine di colori. I Cavalieri Arcobaleno attaccano immediatamente i personaggi, dandogli appena il tempo di estrarre le proprie armi. Ci sarà un Cavaliere Arcobaleno per ogni personaggio.

Cavaliere Arcobaleno: CA -2; DV 21****; pf 70; N° ATT. 2 spade/1 speciale; F 4d6/4d6/10d10; MV 36 (12) m; AS frantumazione; quando un Cavaliere Arcobaleno è distrutto, le sue schegge colpiscono l'attaccante infliggendo 10d10, a meno che non si superi un tiro-salvezza contro paralisi; DS 25% Anti-Magia; TS G20; ML 12; AM C; THAC0 4; PX speciale.

I personaggi non ricevono punti esperienza per la distruzione di un Cavaliere Arcobaleno.

5. L'Estremità Lontana dell'Arcobaleno

All'altra estremità dell'arcobaleno, vedete un giovanotto magro di bell'aspetto, occhi purpurei, capelli neri di media lunghezza e una barba ben tenuta. Indossa dei sandali alati e una tunica grigia intessuta con mistici sigilli di tutti i colori.

Si trova su un palco costruito in madreperla multicolore, davanti ad un tavolo di ametista. Una macchia di alberi d'alloro circonda il palco.

Di fronte all'uomo, sopra il tavolo, ci sono tre carte. Appena l'uomo vi vede comincia a gridare come uno strillone di spettacolo.

"Presto! Presto! Presto! Avvicinatevi! Si vince sempre! Pesca la carta e vinci il premio! Solo un pezzo d'oro a tentativo. Eccolo, l'affare della vostra vita!"

Questo incontro è più divertente se il DM mima le azioni dell'uomo. Il DM e i giocatori svolgeranno il gioco delle tre carte. Il DM avrà bisogno di tre carte, preferibilmente la regina di cuori, il re di fiori e l'asso di picche. La regina è chiamata "La Signora." Il re è chiamato "Il Gentiluomo," e l'asso è chiamato "La Macchia." Mostra ai giocatori ogni carta a turno e poi ponile a faccia in giù sul tavolo a formare una fila una vicina all'altra.

"Proprio qui! Proprio ora! Un gioco facile! Un gioco semplice! Un gioco di probabilità! Un gioco rischioso! Qui abbiamo La Signora. Ora è a faccia in giù sul tavolo. Qui c'è Il Gentiluomo. Segue la Signora. Ultimo, ma non il peggiore, abbiamo La Macchia. Ora tutti e tre i giocatori sono al loro posto.

"Ora mischierà le carte un po' e tutti voi dovrete trovare La Signora. Trova La Signora e vinci il premio! Un pezzo d'oro a tentativo. Fate le vostre puntate. Non ho tutto il giorno! Se non puntate non vincete!"

Il DM non è costretto a leggere il monologo ai giocatori, qualsiasi simile andrà bene. La cosa importante è continuare a parlare mentre si muovono le carte.

Tieni le carte a faccia in giù. Il DM dovrebbe continuare a mischiarle avanti e indietro. Non preoccuparti di dover essere abile. L'incontro funziona meglio se i personaggi sono in grado di individuare la regina.

"Vedo che abbiamo uno sportivo. Guarda attentamente ora. Ora si va. La Signora, Il Gentiluomo e La Macchia, mescolo in questo o quest'altro modo. Può essere la mano più veloce dell'occhio? Stai guardando attentamente? Ok ora, fissa La Signora. Non toccare le carte, figliolo, porta sfortuna, tutti lo sanno!"

Se il giocatore non indovina la carta corretta, la sola penalità è la perdita di una moneta d'oro. Continua a giocare finché il giocatore non indovina correttamente. Quando viene scelta la regina, l'uomo (e il DM) si mostreranno sorpresi. Farà il giro del tavolo e osserverà la scena dal punto di vista dei personaggi.

"Sei sicuro? La Signora è proprio quella? Fammi vedere. Wow, hai ragione! Suppongo tu abbia vinto il premio!"

L'uomo è Nabumetis, un giocoliere navigato che si delizia in giochi pratici. L'intero show è una scusa per avvicinarsi ai personaggi in modo da derubarli. Nabumetis ha poteri magici per aiutarlo nelle sue abilità da ladro. Se ha successo, avrà rubato un piccolo oggetto magico dal giocatore che ha cercato di indovinare, non importa dove si trovi.

Lo scherzo si manifesta quando Nabumetis dà al personaggio il suo stesso oggetto magico come premio.

Oltre allo scherzo della vincita, Nabumetis darà anche ai personaggi un orsetto imbottito con gli occhi di vetro. Guarda con tristezza l'orsetto e dice, "Il mio giocattolo preferito mi viene strappato dalle braccia ancora una volta." Se i giocatori capiscono questo subdolo indizio e strappano le braccia dell'orsetto, all'interno troveranno una stella a cinque punte di electrum, il simbolo del Regno.

Nabumetis non ha intenzione di combattere i personaggi e lo farà solo per autodifesa.

Nabumetis: CA -13; DV 39****; pf 175; N° ATT. 2 spade o 1 incantesimo; F2d10 ognuno; MV 36 (12) m; AS incantesimi; TSM36; ML 11; AM C; THAC02; PX 46.000.

Incantesimi: *barriera anti magia, danza, fulmine magico, immagini illusorie, inversione della gravità, prisma, velocità.*

Che i personaggi scoprano immediatamente la stella oppure no, Nabumetis riderà di cuore e svanirà assieme al suo equipaggiamento, lasciando i personaggi al ponte arcobaleno.

6. Attraversare di Nuovo il Ponte

Se i personaggi hanno risposto a due degli indovinelli della Sfinge, non incontreranno i Cavalieri Arcobaleno nel loro viaggio di ritorno, altrimenti c'è un probabilità di 1-4 su 1d6.

Mentre i personaggi attraversano il ponte, ogni cosa dietro di loro svanisce, lasciando solo un muro multicolore dietro di loro. Il muro non può essere attraversato o mosso.

Se i personaggi hanno risposto a tutti gli indovinelli della Sfinge, non incontreranno nemmeno il drolem nelle nebbie. Si ritroveranno all'arco arcobaleno.

Se i giocatori non hanno risposto a tutti e tre gli indovinelli, c'è una probabilità di 1-4 su 1d6 di incontrare un drolem.



Preparazione dell'Incontro

L'arco dolmen conduce nel regno di Belotra, il cui simbolo è una coppa di bronzo stilizzata. Il suo regno è l'ideale tradizionale del pianeta Venere e degli aspetti femminili della natura (sebbene il territorio sia un mistico luogo magico e non un effettivo pianeta).

Sebbene sia il combattimento che il gioco di ruolo siano equamente richiesti, il regno verde è un test dell'abilità dei personaggi di superare gli ostacoli senza ricorrere alla violenza e della loro resistenza alla seduttiva tentazione della lussuria. Per ottenere il simbolo del regno, i PG devono diventare la forza del cambiamento che porterà nuova crescita.

Descrizione degli Incontri

1. Caer Ambriel

Vi trovate su un grosso ramo di un albero di sequoia gargantua, dietro di voi, l'arco dolmen verde è sospeso a mezz'aria. Dove il ramo si unisce al tronco, vedete una porta di legno decorato, che apparentemente conduce all'interno dell'albero.

I personaggi che scalano l'albero scendendo dall'esterno del tronco non incontreranno il Guardiano. L'ingresso ai Giardini di Belotra è magico e può essere raggiunto solo passando attraverso la fortezza di Caer Ambriel ("Caer" significa fortezza). Negli altri casi, il luogo occupato dal giardino è semplicemente una foresta.

A livello della porta (a circa 63 metri dal suolo), l'albero è largo circa 21 metri. Si estende verso l'alto per altri 75 metri. Alla base l'albero è largo circa 27 metri.

La porta, fatta di legno vivo, è chiusa e non può essere aperta da un Carnifex se non distruggendola; ma può essere aperta da un ladro o un incantesimo da mago o sfondandola.

All'interno, l'albero è strutturato a nido d'ape che lo dividono in stanze come una città-fortezza degli elfi. La dimensione media delle stanze è poco più di 6 metri. Scale di legno portano in basso ed in alto. Ovunque ci sono mobili finemente lavorati e intarsiati. Ma la cosa più insolita sono le statue di legno di elfi ritratti in pose di vita quotidiana—come se fossero congelati nel mezzo della loro attività.

Le statue sono gli abitanti dell'albero. La porta è chiusa magicamente a tutti i Carnifex. Solo un non Carnifex può aprirla. Se i PG abbattano la porta, si attiverà un allarme che rianima gli elfi.

Prima che possiate notare qualcos'altro, le statue di legno prendono vita come elfi guerrieri, gridando "I Carnifex!"

La naturale assunzione degli elfi è quella che, se la porta è stata abbattuta, deve essere in corso un attacco dei Carnifex (camuffati). Ogni round, 3d4 elfi del 10° livello arrivano per respingere i supposti invasori. Perfino se ci si trova a questo punto, è ancora possibile convincere gli elfi che i PG non sono Carnifex.

Ci sono un totale di 70 elfi Signori Maghi. Difendono cautamente l'ingresso alla sala, lanciando incantesimi difensivi, parando gli attacchi e bloccando le uscite; ma attendono che arrivino i rinforzi per attaccare in forze. Gli elfi che arrivano hanno tutti già lanciato *immagini illusorie* e *velocità*.

Elfi del 10° livello (70): CA -4; E10****; pf 45; N° ATT. 1 spada o 1 incantesimo; F 2d8; MV 36 (12) m; AS incantesimi; TS E10; ML 10; AM N; THAC0 12; PX 4.000.

Incantesimi: *dardo incantato, demenza precoce, dissolvi magie, fulmine magico, immagini illusorie, invisibilità, tempesta di ghiaccio, velocità*

2. Regina Elfica di Ambriel

Discendete lungo scale riccamente lavorate al centro di una opulenta camera circolare. Se confrontata con le altre stanze dell'albero, i suoi 21 metri di diametro e i 9 metri di altezza sono più che imponenti. Una donna dagli occhi verdi, i capelli castani e mossi, la pelle color del legno e con indosso un'armatura di cuoio vi stordisce con la sua bellezza; si sposta per bloccare la via di uscita. Con ferma risolutezza, mette in posizione lo scudo di legno e la clava da combattimento.

La donna è Ambriel, regina della fortezza. È stanca dell'incessante vigilanza e vuole disperatamente credere ai PG, lasciandoli passare se gli forniscono una buona spiegazione. Tuttavia, se i PG hanno distrutto della vegetazione mentre si trovavano nel regno o ucciso uno qualsiasi dei suoi elfi servitori, attaccherà. Ambriel può lanciare qualsiasi incantesimo druidico con un chierico del 33° livello. Attacca prima lanciando incantesimi finché possibile. Se messa in pericolo, si ritira nel suo giardino e evoca i treant gargantua. Se ridotta a metà dei suoi punti-ferita, fugge lanciando *passa pianta*.

Qualsiasi elfo che incontra Ambriel deve superare un tiro-salvezza contro Incantesimi per non essere *charmato* al suo servizio, combattendo perfino contro i suoi amici.

Se resa amica, Ambriel resterà lì; ma aiuterà i PG quando incontrano Belotra.

Ambriel: CA -11; C33****; pf 150; N° ATT 2; F 2d4+9 ognuno; MV 36 (12) m; AS incantesimi, +9 ai tiri per colpire; TS C33; ML 11; AM N; THAC0 3; PX 25.000.

Incantesimi: *dissoluzione, metallo in legno, sciame di insetti, smuovi legno, torci legno*

3. Il Giardino della Delizia

Un'immensa radura è stata adorabilmente trasformata in un giardino di una rigogliosità che non avete mai visto prima. Qui cresce ogni tipo di cosa, sempre in fioritura. Mentre una brezza gentile di accarezza con subdoli profumi, frutti e noci stucchevoli quasi vi cadono fra le mani, impazienti di essere mangiati. Sentieri di giada passano accanto a odorose fontane per poi estendersi al di sopra di ribollenti ruscelli con ponti di tek ornati prima di infilarsi in labirinti di alte siepi, custoditi da bestie topiarie intelligentemente scolpite.

Un paio di treant gargantua si occupano gelosamente del giardino. I treant gargantua seguono i PG in tutto il giardino. I personaggi hanno una probabilità di 1-2 su 1d6 di incontrare questi mostri torreggianti ogni volta che entrano in un nuovo esagono sulla mappa del giardino. Se i

personaggi distruggono la vegetazione, i treant gargantua prima animano gli alberi, poi entrano in combattimento loro stessi. Gli alberi animati devono trovarsi entro 36 metri dai treant gargantua. Ogni treant gargantua può animare 4 alberi.

Treant gargantua: CA -2; DV 32*; pf 144; N° ATT. 2 rami; F 8d6 ognuno; MV 18 (6) m; AS animare 4 alberi che combattono come treant; TS G32; ML 10; AM L; THAC0 2; PX 10.000.

Albero animato (8): CA 2; DV 8*; pf 36; N° ATT. 2 rami; F 2d6 ognuno; MV 9 (3) m; TS G8; ML 9; AM L; THAC0 12; PX 1.200.

4. L'Immobilità della Stasi

Un'oppressiva immobilità permea l'aria del labirinto curato e tagliato con cura, raffreddandovi le ossa e indolenzendo le vostre giunture. Come in un sogno, tutto il vostro essere è sospeso—una colomba è ferma immobile a mezz'aria, una ragazza piacente che non assaggerà mai la pesca che tiene in mano.

Questo è il labirinto di siepi che conduce a Belotra, incarnazione dei suoi statici ideali. I personaggi non possono né scalare e né passare attraverso le pareti di siepe.

5. Tesoro Esplosivo

Il labirinto si apre su un ampio boschetto circondato da scuri alberi di mele. La terra vicino al centro della radura è stata smossa, e rivela uno scrigno di legno parzialmente seppellito. Vicino giacciono un piccone e una pala.

Questo è il boschetto dei malusiti, esseri magici in forma di alberi di mele. I malusiti custodiscono gelosamente il loro tesoro scagliando mele esplosive contro chiunque osi toccare lo scrigno. Quando colpiscono, le mele esplodono causando 3d10 punti-ferita (nessun tiro-salvezza), ma solo quando scagliate dai malusiti. Per il resto, sono normali mele. Distruggere i malusiti non equivale a distruggere vegetazione.

Malusita (7): CA 4; DV 21*; pf 95; N° ATT. 2 mele; F 3d10 ognuno; MV 9 (3) m; TS G21; ML 10; AM N; THAC0 5; PX 4.500.

Lo scrigno dei malusiti contiene quattro tesori magici, ognuno fatto di fibra di legno soffice e flessibile e ognuno utile ad una classe di personaggi: una tunica, un mantello con cappuccio, un paio di stivali e un paio di guanti.

La *tunica della gloria* (chierico) ha il potere di *barriera anti magia* (come l'incantesimo), utilizzabile 3 volte al giorno e di *velocità* (come l'incantesimo) utilizzabile 2 volte al giorno.

Il *mantello dello sciamano* (mago) abbassa la Classe d'Armatura di base a CA 4 (invece di 9), offrendo il potere dell'*invulnerabilità* (come la pozione) e di *respingi incantesimi* (come l'anello), ognuno utilizzabile 2 volte al giorno.

Gli *stivali della fuga* (ladro) permettono a chi li indossa di diventare *etereo* (come la pozione) 2 volte al giorno; e offrono i poteri di *invisibilità* (come l'anello) e di *arrampicata* (come la pozione), ognuno utilizzabile 3 volte al giorno.

I *guanti della forza* (guerrieri) permettono a chi li indossa di raddoppiare il danno (come una *cintura della forza da gigante*) 3 volte al giorno e hanno il potere di *rigenerazione* (come l'anello).

I semi umani posso usare i *guanti della forza* e gli elfi possono usare anche il *mantello dello sciamano*. Gli oggetti non sono magici per le classi non indicate per quell'oggetto. Nota finale: tutti questi oggetti non hanno potere nella radura di Belotra.

6. La Bellissima Belotra

Come un'imperatrice su un trono di giada, una donna dalla bellezza che stordisce è distesa su un divano di foglie. I capelli di un lussureggiante biondo-castano incorniciano un volto perfetto dagli occhi di smeraldo. Una veste translucida accentua al sua figura perfetta. Sette grossi cigni circondano lei e la coppa di ottone che brilla sulla quercia nodosa dietro il suo trono di piante.

La donna è Belotra, Guardiana del regno giardino. I grossi cigni sono le sue preferite fra le vergini cigno, attualmente in forma di cigno, potenti guerriere che possono assumere a volontà la forma di grossi cigni o di guerriere in armatura magica fatta di una lega di rame/smeraldo.

Belotra non cederà il simbolo coppa. Teme il cambiamento e sa che la rimozione del simbolo significa la fine della sua bellezza e del suo potere. Sedurrà i PG con una vita di eterna giovinezza e lussuria.

Quando i PG cercano di prendere il simbolo, Belotra usa il potere di *fascinazione* su di loro, un incantesimo di *charme* estremamente potente. Quando lo vuole, tutti coloro a meno di 36 metri da lei devono superare un tiro-salvezza contro Incantesimi con penalità -7 (solo Ambriel e i suoi elfi *charmati* ne sono immuni). Coloro che soccombono al suo *charme* desiderano solo rimanere nel regno giardino in pace. I personaggi maschi verranno lentamente trasformati in alberi e i personaggi femmine in vergini cigno. La trasformazione completa avviene dopo 1 turno (10 round).

Le vergini cigno si trasformano in guerriere per difendere il simbolo e per ingaggiare chiunque resista al potere di Belotra.

Se tutti i personaggi vengono *charmati* o se coloro che resistono sono seriamente surclassati da Belotra e le sue vergini cigno, il DM può far arrivare la "cavalleria." Se i PG non hanno combattuto Ambriel, la regina elfica compare e si unirà in battaglia a fianco dei PG assieme a 1d20 dei suoi elfi. Per contrastarla, i treant gargantua di Belotra (se non distrutti) arriveranno dopo 3 round. Lascia ai giocatori il controllo di Ambriel e dei suoi elfi.

Quando uno dei PG prende il simbolo, il controllo di Belotra sul regno termina. Comincia a invecchiare rapidamente e perde la sua bellezza e il potere di *fascinazione* dopo 3 round, ma continua a combattere per altri 7 round. I personaggi fascinati tornano normali dopo 3 round. Nel frattempo, il regno subisce numerosi cicli stagionali accelerati che lo trasformano in una crescita casuale e decomposizione.

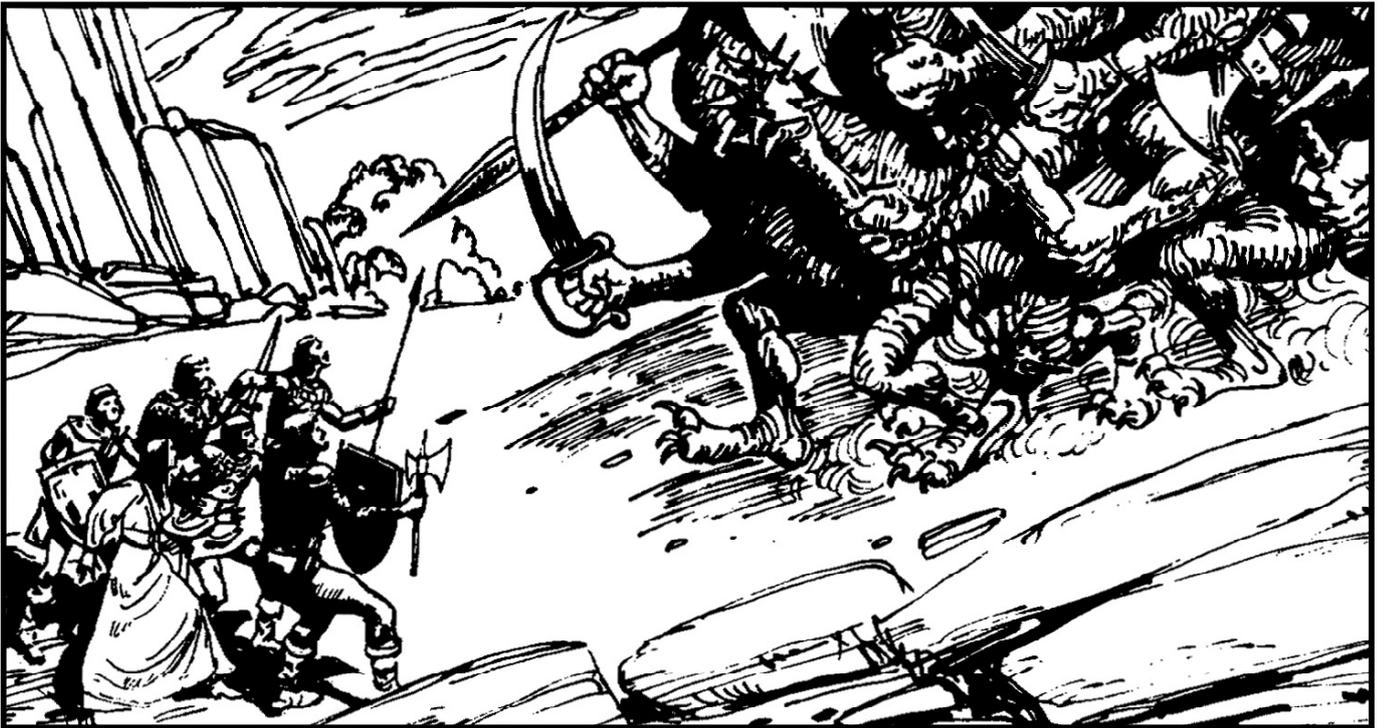
Dopo un totale di 10 round, Belotra collassa e muore; le vergini cigno fuggono in forma di cigno; i treant gargantua si congelano sul posto come massicce querce.

Belotra: CA -15; DV 55*; pf 250; N° ATT. 2 pugnali; F 2d6 ognuno; MV 36 (12) m; AS potere di *fascinazione*; DS 75% anti-magia; TS G36; ML 11; AMN; THAC0 2; PX 32.000.

Vergini cigno (7): CA -4; DV 14**; pf 63; N° ATT. 1 spada; F 2d8+5; MV 36 (12) m; AS +9 sui tiri per colpire; DS 35% anti-magia; TS G14; ML 10; AMN; THAC0 8; PX 3.500.

7. Ritorno all'Arco Dolmen Verde

Ambriel scorta il gruppo all'arco dolmen verde, attraverso le rovine in decomposizione del regno. Poi, mentre i personaggi stanno guardando, il territorio comincia a rinnovarsi da solo attorno ad Ambriel. Un tappeto verde di nuova crescita si espande dal nuovo Guardiano del regno.



Preparazione dell'Incontro

L'arco dolmen rosso conduce al regno di Anator. Il suo simbolo è una freccia di ferro stilizzata; il suo regno è il mistico analogo di Marte (non il pianeta, ma una magica ambientazione basata sulle scritture di maghi medievali).

Il regno rosso è un test della capacità di combattere dei personaggi, quindi questo incontro favorisce le azioni dirette di combattimento. Per ottenere il simbolo del regno, i PG devono superare la sofferenza e gli orrori della guerra; ma provare anche che non sono macchine da guerra senza cervello, ma veri guerrieri che combattono solo se necessario.

Descrizione degli Incontri

1. Le Sale in Fiamme

Un oppressivo calore scarlatto vi circonda come in un forno. Fiamme guizzanti turbinano e si muovono in fretta attorno a massicci rigagnoli nelle pareti di ferro incandescente del corridoio, del pavimento e dell'alto soffitto a volta. Da dove vi trovate, intravedete attraverso il calore danzante un'intersezione con un altro corridoio, più stretto del primo, e oltre quello una grande porta di ferro alla fine della sala.

Il ferro incandescente della sala provocheranno danni ai personaggi che non sono protetti dal fuoco mediante incantesimi, anelli, pozioni o altra magia. I personaggi non protetto possono camminare sul pavimento per 1 turno

prima che i loro stivali brucino. Ogni turno in cui la pelle nuda del personaggio tocca il ferro incandescente, il personaggio subisce 1d10 punti-ferita.

Nota che la normale velocità di movimento e l'approssimativo ritardo sono indicati sulla mappa (in turni) per aiutare il DM. Il calore estremo dell'edificio rende ogni sforzo difficile. A causa di questo, la massima velocità di movimento nel castello per i personaggi non protetti è di solo 3 volte del normale movimento del personaggio. Per esempio, un personaggio che normalmente si muove a 36 m per turno può correre a una velocità di solo 108 m per turno (che equivale a 1,8 m per round). La velocità di movimento per turno non è influenzata.

Le due estremità dei corridoi conducono a due torri di ferro incandescente, decorate ma vuote.

2. La Cattedrale del Massacro

Non c'è riposo dal calore mentre fate da parte gli arazzi di ferro in fiamme davanti a voi. Colonne di ferro scolpite come due grandi pugni, puntano verso il cielo, impugnando una immensa spada fiammeggiante a supportare il tetto brillante. Sul muro opposto, fiamme danzano attorno ad una grande porta mentre immagini congelate combattono una guerra senza fine.

Il lupo fiamma, un gigante lupo con il pelo come fiamme guizzanti, giace qui in attesa. Può soffiare fiamme come un drago. Un personaggio non protetto che colpisce il Lupo

Fiamma causa danni normali al lupo, ma subisce 1d10 punti-ferita per l'intenso calore.

Il lupo fiamma è un cane da guardia, sempre al corrente di intrusi. Durante il combattimento, il suo ululato allerta Malkar. Attacca di sorpresa da dietro le colonne, soffiando quando i personaggi si ammassano sull'ingresso. Preferendo la tattica mordi e fuggi, si nasconde, poi si avventa per arrostitire gli intrusi.

Lupo fiamma: CA -6; DV 2**; pf 100; N° ATT 1 morso o soffio; F 10d6 o pf; MV 54 (18) m; AS soffia fiamme; DS 1d10 a personaggi non protetti dal fuoco; TS G22; ML 10; AM C; THAC0 18; PX 7.250.

3. Malkar il Guerriero

Un fossato di aspro sangue ardente lambisce le pareti di ferro in fiamme. Un alto guerriero che impugna uno spadone a due mani fiammeggiante e che indossa un'armatura da torneo cremisi blocca lo stretto ponte e la porta al di là di esso. Attraverso la feritoia per gli occhi della visiera arde una luce bruciante.

Malkar il Guerriero, il fedele custode del Castello di Ferro Ardente, obbedisce al compito datogli dagli Immortali di respingere i Carnifex. Crede che i PG siano Carnifex sotto mentite spoglie e morirà piuttosto che lasciarli passare attraverso il Campo di Battaglia Infestato.

Il fossato infuocato profondo 2 metri è pieno di sangue corrosivo. Se un personaggio cade nel fossato, il fluido corrosivo infligge 2d10 punti-ferita ogni round di immersione e 1d10 punti-ferita ulteriori dopo aver lasciato il fossato. Per uscire dal fossato, i personaggi devono superare una prova di Destrezza.

Malkar cerca di forzare il suo nemico nel fossato. Esegue questo grazie ad uno speciale attacco sgambetto che non provoca danno; ma se riesce, il nemico deve superare una prova di Destrezza, usando però la sua Destrezza dimezzata per non cadere nel fossato.

Qualsiasi attacco basato sul fuoco contro Malkar gli aggiunge punti-ferita invece di toglierli. Quindi, una *palla di fuoco* da 20 dadi di danno fa crescere i punti-ferita di Malkar di 20-120 punti. Tutti i danni basati sul freddo causano danni doppi.

Quando Malkar viene ridotto a 0 punti-ferita, viene rilasciata una *palla di fuoco* da 10d10 che colpisce chiunque si trovi entro 36 metri. Un tiro-salvezza contro Soffio del Drago eseguito con successo dimezza i danni.

Malkar: CA -8; DV 33***; pf 150; N° ATT. 2 spade; F 3d6 + 10 ognuno; MV 36 (12) m; AS sgambetto, alla morte palla di fuoco da 10d10; SD attacchi basati sul fuoco incrementano i pf; TS G33; AM L; THAC0 2. 1.200.

4. Il Campo di Battaglia Infestato

Fuori dal castello, un'un'immensa battaglia infuria senza inizio e senza fine. Da un lato, il campo è cosparso di cadaveri; dall'altra, cavalieri a cavallo caricano attraverso funghi come colonne di fiamma e macchine d'assedio di metallo eruttano gotte di furia contro ranghi di picchieri.

Se i PG osservano più attentamente, scopriranno che i combattenti sono traslucidi, spettrali—proprio come i fantasmi. I PG e la panoramica battaglia non possono interagire gli uni con l'altra. Quando i PG arrivano a 60 metri dal castello, vedono quanto segue:

In lontananza, un grande carro da guerra si muove in cerca del luogo dove c'è il maggiore massacro.

5. La Macchina d'Assedio

Prima che i PG incontrino Anator, incontreranno Kirekan, una macchina d'assedio biologica incosciente che attacca gli avventurieri.

Una montagna di carne, si muove su un gran numero di gambe, agitando un'incalcolabile collezione di armi scompagnate ma letali rombano da sopra un'altura e dirigendosi verso di voi.

Il Kirekan è una lezione di strategia di quando è meglio non combattere. Il Kirekan muove costantemente dove la battaglia infuria di più, perché ha la maggior efficacia quando carica contro i ranghi ammassati di nemici. Può portare attacchi multipli contro nemici che si trovano troppo vicini quando passa. Tuttavia, non può cambiare direzione velocemente e deve eseguire ampie curve per svoltare. Evitare il Kirekan è il modo migliore per sconfiggerlo. Quando il Kirekan scopre i PG, continuerà ad attaccarli finché non entrano nel castello.

Il Kirekan: CA 5; DV 88; pf 400; N° ATT. 6 armi per avversario; F 3d6 ognuno; MV 45 (15) m; TS G36; ML 12; AM C; THAC0 2; PX 19.500 (9.750 se i PG usano la strategia di evitarlo).

6. Anator il Cocchiere

Un guerriero alto, rude e muscoloso dai capelli rosso sangue, vestito in una armatura di acciaio luccicante impugna le redini delle sue cavalcature bardate d'acciaio che traina il suo carro d'acciaio, corniola e assenzio. I suoi occhi, simili a diamanti blu ghiaccio, vi immobilizzano lì dove state mentre i massicci cavalli roani mordono i loro morsi e sbuffano fumo acre.

L'azione del Kirekan ha attirato l'attenzione del cocchiere, Anator, Guardiano del regno rosso e custode della freccia di ferro di cui i PG hanno bisogno. Se chiesto, Anator offrirà di sua volontà la freccia di ferro. Il pensiero del massacro senza fine dei Carnifex stimola la sua mente distorta. Tuttavia, invece di offrire il simbolo al richiedente, lo scaglia come un giavellotto che infligge 1d10+24 punti-ferita e poi comincia ad attaccare selvaggiamente i PG. Combatte per 4 round e poi se ne va sul suo carro con una risata, lasciandosi dietro i suoi guerrieri di sangue.

Ogni volta che Anator viene colpito, il suo sangue che spilla a terra crea un guerriero di 9° livello. Il guerriero ha morale 12 e attaccherà immediatamente i PG.

Anator: CA -16; DV 55***; pf 250; N° ATT. 2 spade; F 4d8+24 ognuno; MV 36 (12) m; AS +14 sul tiro per colpire; DS vedi sotto; TS G36; ML 11; AM C; THAC0 2; PX 42.500.

Montatura del carro (2): CA 0; DV 11*; pf 50; N° ATT. 1 soffio di fuoco; F in base ai pf; MV 54 (18) m; TS G11; ML 11; AM C; THAC0 10; PX 1.900.

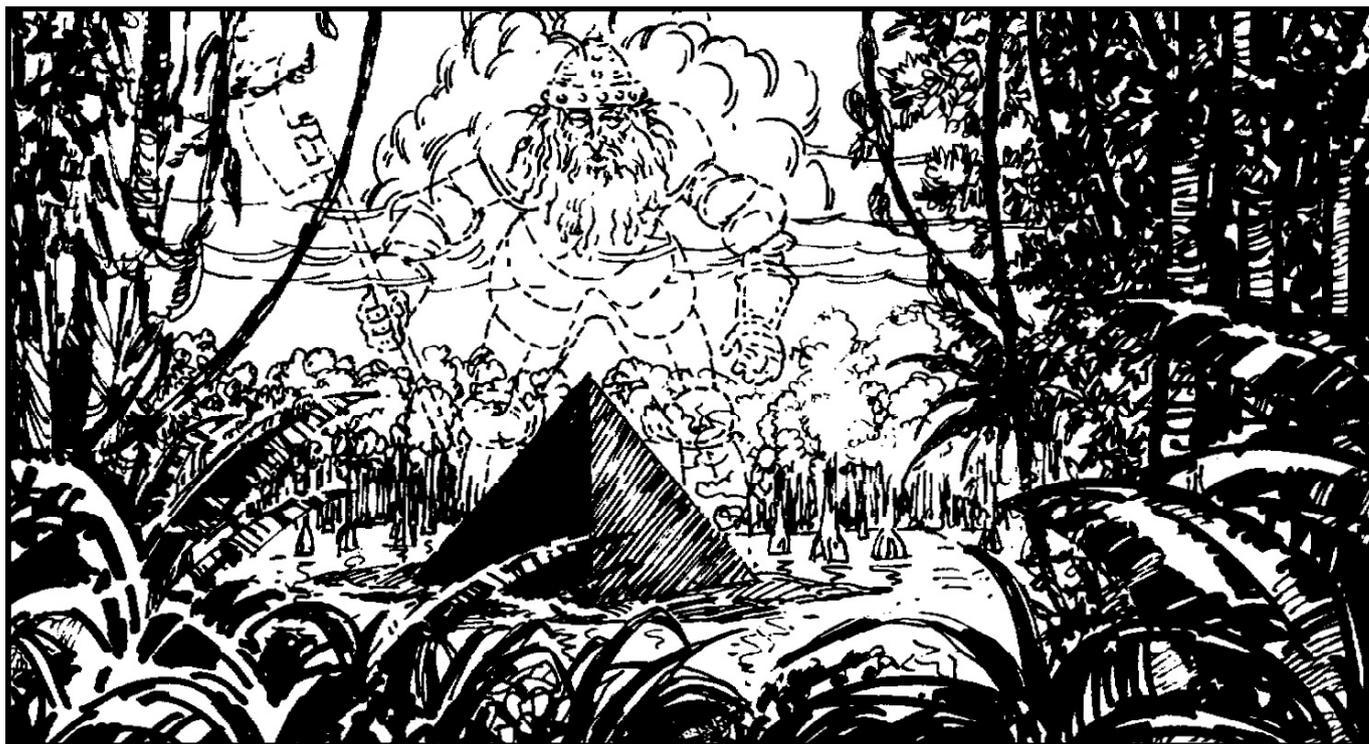
Guerriero signore: CA 2; DV 9*; pf 40; N° ATT. 1 spada; F 2d8+2; MV 18 (6) m; AS +4 sui tiri per colpire; TS G9; ML 12; AM C; THAC0 11; PX 1.600.

Il carro di Anator contiene uno scrigno magico. All'interno dello scrigno, ogni PG può trovare un'arma magica, un'armatura o uno scudo a scelta del personaggio. L'oggetto avrà incantamento +5 ma non avrà poteri magici. Quindi, un guerriero potrebbe trovare una *spada* +5 mentre un chierico troverebbe una *mazza* +5 e un ladro un *pugnale* o uno *scudo* +5.

7. Ritorno all'Arco Dolmen Rosso

I PG devono ritornare all'arco dolmen attraverso il Castello del Fero Ardente. Prima di entrare nel castello, c'è la probabilità di 1-4 su 1d6 che un drago rosso enorme (con la coscienza di cui Anator manca) confronti i PG. Può percepire la freccia di ferro e cercherà di toglierla al portatore per portarla nel punto più lontano del regno.

Drago rosso enorme: CA -5; DV 20****; pf 90; N° ATT. 1 morso/5 altri; F 4d8+8/1d12+2 ognuno; MV 108 (36) m; AS soffio del drago; TS G36; ML 11; AM C; THAC0 5; PX 9.575.



Preparazione dell'Incontro

L'arco dolmen nero conduce al regno di Silcharde, che risiede in una piramide di onice nero nel mezzo di una palude primordiale. Il simbolo di Silcharde è un triangolo fatto di piombo.

Il regno nero è dominato dalla morte in agguato e da un'oscurità incombente. Mentre questo incontro favorisce l'azione diretta, ci sono alcuni incontri in cui il gioco di ruolo potrebbe aiutare.

Descrizione degli Incontri

1. La Giungla Primordiale

Emergendo dall'arco dolmen nero, vi trovate su una collina che sovrasta una lussureggiante giungla primordiale. Al di là della giungla c'è una vasta palude che sembra continuare per sempre. Al centro della palude c'è una grossa isola. Una costruzione scura di qualche tipo si trova sull'isola.

Sembra il crepuscolo ora. Una grande stormo di uccelli neri vola sinistramente attraverso il cielo e l'aroma di vegetazione in decomposizione aleggia pesantemente nell'aria umida.

Una volta nella giungla, i PG scopriranno che la vegetazione sul terreno è spessa qualche metro. Gli alberi neri sono molto

alti e permettono solo a poca luce di penetrare fino al terreno. Eccetto per il ronzare degli insetti, tutto è silenzioso.

Dopo che i PG si sono mossi per circa 100 metri, il silenzio è rotto da un grido agonizzato proveniente da dietro una crescita di erbacce. Se i PG vanno a investigare, leggi quanto segue:

In una radura dall'altra parte della crescita, c'è una creatura simile ad una lucertola che tiene fra le fauci il corpo insanguinato di una versione più piccola di sé stessa. Dal lato opposto della radura c'è un gruppo di rami contenente diversi oggetti tondi e grigi.

La creatura getta il corpo senza vita nell'erbacce e inizia ad annusare l'aria.

La grande creatura è un basilisco gargantua e gli oggetti tondi sono le sue uova. La piccola creatura è un basilisco comune che si è avventurato per sua sfortuna troppo vicino al nido del gargantua; il gargantua l'ha appena ucciso.

Basilisco gargantua: CA 4; DV 49**; pf 195; N° ATT 1 morso + sguardo; F 4d10 + pietrificazione; MV 36 (12) m; TS G25; ML 11; AM N; THAC0 2; PX 27.500.

Il basilisco gargantua si trova ora in una frenesia omicida e sta percependo nuovi intrusi. Se i PG fanno un qualsiasi movimento verso di esso o rimangono dove si trovano per

1 round, il basilisco li individua e li attacca. Combatte fino alla morte. (Il DM dovrebbe notare che non c'è abbastanza luce naturale per il basilisco affinché egli possa vedere la sua stessa immagine riflessa in uno specchio.)

Se i PG uccidono il basilisco, possono esaminare il nido. Ci sono tre uova grigie crepate. Due non sono fertili. La terza si apre se disturbata e ne esce un piccolo basilisco. Il neonato è inoffensivo; se non molestato, scapperà nella giungla.

2. Il Grande Serpente

Prima di lasciare la giungla, il gruppo incontra Ombiassa, il Grande Serpente.

Davanti a voi, un gigantesco pitone striscia fuori dagli alberi. Ha una testa sovradimensionata e una pellicola grigia ricopre i suoi occhi. Il suo corpo, che sembra lungo circa 45 metri, è coperto da scaglie marroni e nere. Cinque pitoni più piccoli, ognuno lungo circa 6 metri, circondano il suo corpo contorcendosi avanti e indietro.

“Qualcosa in cui posso aiutarvi?” sibila il grosso serpente.

Ovviamente Ombiassa è intelligente. Ma è anche cieco. Si avvale dei suoi cinque serpenti più piccoli che vedono per lui e con cui è in contatto telepatico continuamente. Ombiassa fa di tutto per tenere nascosta la sua cecità ai PG.

Ombiassa: CA -8; DV 50; pf 190; N° ATT. 3 stritolamenti; F 6d10 ognuno; MV 36 (12) m; TS G36; ML 11; AM N; THAC0 2; PX 9.750.

Pitone delle rocce (5): CA 6; DV 5*; pf 20, 19, 25, 24, 22; N° ATT. 1 morso/1 stretta; F 1d4/2d4; MV 27 (9) m; TS G3; ML 8; AM N; THAC0 14; PX 300.

Ombiassa vuole mangiare i PG. Li ingaggia in una conversazione nel tentativo di metterli a loro agio. Non ha informazioni utili per i PG.

Se i PG mostrano segni di continuare il loro viaggio o quando Ombiassa è stanco della conversazione, attacca. Pensa di uccidere quanti più PG è possibile e mangiarli poi con calma a suo piacimento. I serpenti più piccoli evitano il combattimento a meno che attaccati e rimangono sempre entro 3 metri dal loro padrone.

Se uno dei serpenti più piccoli viene ucciso, Ombiassa attacca con una penalità di -1 sul tiro per colpire. Se ne sono uccisi due, attaccherà con penalità -3, e così va. Se tutti e cinque vengono uccisi, attacca con penalità -8.

3. La Palude Nera

Una volta nella giungla, vedete una vasta palude estendersi in tutte le direzioni. Sull'acqua c'è un sottile stato di vegetazione che si è marcita e diventata nera. Molti grandi alberi di cipresso crescono fuori dall'acqua. In lontananza c'è un'isola con una piccola piramide fatta di pietra nera.

L'acqua è profonda fino al torace. Mentre si fanno strada attraverso la palude torbida, i PG sono in grado di muoversi solo a metà della loro normale velocità.

La via più sicura per attraversare l'acqua è in fila indiana dietro a un capofila, mettendo il piede solo dove si è dimostrato sicuro. Qualsiasi PG che non si muova con cautela ha una probabilità di finire nelle sabbie mobili. La probabilità è di 1 su 1d6 per turno. Un PG intrappolato nelle sabbie mobili affonda in 3 round a meno che aiutato. I PG con un pesante ingombro, come molti guerrieri, affonderanno in 2 round mentre i PG con ingombro leggero, come molti maghi, affondano in 4 round.

Mentre attraversano la palude, i PG odono un forte muggito provenire da sotto un qualche cipresso a circa 50 metri distanza. Ne emergono un paio di draghi neri enormi, uno leggermente più grande dell'altro. Il più grande dei due muggisce di nuovo e vola verso il gruppo.

Drago nero enorme (2): CA -2; DV 14****; pf 59, 63; N° ATT. 1 morso e 5 altri; F 2d10+8/1d8+3 ognuno; MV 45 (15) m, Vo 108 (36) m; AS soffio acido; TS G36; AM C; THAC0 8; PX 5.150.

Il maschio più grande sta cercando di corteggiare la femmina più piccola e cerca di impressionarla distruggendo gli intrusi mentre essa guarda. Il drago prima cerca di scendere in picchiata e catturare 3 PG. Usa il suo soffio, poi si libra sospeso e attacca quanti più PG possibili, usando la coda e le ali per attaccare i PG che può raggiungere. Gli attacchi successivi cercherà di renderli più drammatici e plateali possibile. La femmina attacca solo se minacciata da PG o se il maschio sembra in difficoltà. Prima attacca con il soffio da lontano, poi vola e attacca in un modo simile al maschio. Il maschio combatte fino alla morte; la femmina vola via se perde più della metà dei suoi punti-ferita.

4. La Megera del Tempo

Prima che il gruppo raggiunga l'isola della piramide nera, leggi quanto segue:

All'improvviso vedete una brutta vecchia megera emergere dalla palude pochi metri più avanti. Appare incredibilmente vecchia ed è vestita di stracci neri e gocciolanti. Vi invita allargando le mani. "Venite, amici miei," gracchia, il viso distorto da un grottesco ghigno senza denti. "Unitevi a me nel paradiso!"

Si tratta di Zagriona, un antico mostro unico di questo regno. Credendo che la vera pace si possa trovare sono con la veneranda età, è determinata a reclutare altri da convertire; poco male se muoiono nel processo. Si nasconde nel fondo della palude attendendo i passanti.

Sebbene intelligente, Zagriona non ha interesse a svolgere conversazioni prive di senso. Continua a squittire e a gracchiare riguardo il paradiso che attende coloro che si uniscono a lei. Attacca qualsiasi PG che può raggiungere con le sue mani letali; ogni tocco fa invecchiare un PG di 2d10 anni, fa perdere 2d10 punti-ferita e perdere 1 livello di energia vitale. Insegue il gruppo senza tregua e attacca finché non viene uccisa.

Zagriona: CA -11; DV 33**; pf 150; N° ATT. 1 tocchi; F 2d10 + invecchiamento 2d10 anni + risucchio di energia ognuno; MV 36 (12) m; DS 75% anti-magia; TS G33; ML 10; AM N; THAC0 2; PX 15.500.

5. Silcharde il Nero

L'isola si trova a circa 3 metri sopra il livello dell'acqua e ha un diametro di circa 75 metri. È ricoperta di cipressi e papaveri neri. L'isola sembra essere infestata di rospi, pipistrelli e talpe.

Al centro dell'isola c'è una piramide fatta di onice, di circa 7 metri di lato. Al centro di ogni faccia della piramide c'è una singola grande apertura.

La piramide è in realtà una cripta che ospita Silcharde, il Guardiano del regno nero. All'interno della cripta c'è una bara di ossidiana che egli usa come trono.

Entrando nella cripta, i PG trovano Silcharde seduto sulla bara, la testa appoggiata sul palmo, perso nei suoi pensieri. Centinaia di corvi sono appollaiati immobili su trespoli che posti in file sulle pareti dal pavimento al soffitto.

Silcharde ha l'aspetto di un uomo alto ed emaciato con una carnagione molto scura. La sua pelle è squamata, il corpo innaturalmente peloso. Indossa un'armatura di scaglie di ossidiana e impugna un roncone. Silcharde passa tutto il suo tempo meditando sui misteri della vita e della morte e si risente per qualsiasi cosa disturbi la sua

meditazione. "Andatevene!" grida ai PG. "O vi distruggerò!" Se i PG esitano o persistono nelle domande, sbufferà sarcasticamente: "Molto bene allora, Ditemi, sapienti, questo mondo è una manifestazione della mia volontà o semplicemente di una mia idea?"

Indipendentemente dalla loro risposta, Silcharde li chiama stolti e annuncia che dovranno morire per la loro ignoranza. Ad ogni colpo andato a segno, una vittima deve eseguire un tiro-salvezza contro Morte oltre a subire 3d10 punti-ferita. Dopo due round di combattimento, i corvi cominciano a eseguire picchiate sui PG. Non causano danno, ma la loro distrazione conferisce una penalità di -2 ai tiri per colpire dei PG.

Sconfiggendo Silcharde, i PG ottengono il simbolo, il triangolo di piombo.

Silcharde: CA -12; DV 55**; pf 250; N° ATT. 2 ronconi; F 3d10 ognuno + tiro-salvezza contro Morte; MV 36 (12) m; DS 75% anti-magia; TS G36; ML 12; AM C; THAC0 2; PX 32.000.

Nella bara di Silcharde ci sono 10 diamanti neri. Se i PG li prendono e più tardi li fanno valutare da un esperto tagliatore di gemme, scopriranno che ognuno vale 100.000 mo.

Nota: Il viaggio di ritorno al dolmen nero è senza eventi, sebbene il DM sia libero di fare in modo che il gruppo incontri qualsiasi mostro di questa sezione che ha evitato o non ha completamente sconfitto.



Preparazione dell'Incontro

Il dolmen blu conduce al Regno di Valeratros. Il suo simbolo è un quadrato di bronzo.

I personaggi hanno diverse decisioni da prendere. Fin tanto che usano il buon senso e non attaccano qualsiasi cosa a vista, dovrebbero riuscire a sperimentare gli aspetti positivi di questo regno, mentre evitano gli aspetti negativi.

Aspetti di Questa Avventura

Questa sezione favorisce il gioco di ruolo rispetto all'azione diretta. Con il gioco di ruolo ed un po' di fortuna, gli incontri dovrebbero mostrarsi semplici. Altrimenti, questa sezione può essere particolarmente ostile, con abbondanti combattimenti.

Descrizione degli Incontri

1. Il Re del Grano

Dietro l'arco dolmen blu giacciono acri e acri di campi fertili. Cibi di tutti i tipi crescono in abbondanza, grano e riso e orzo tutti uno vicino all'altro. Frutteti di mele e pere lasciano spazio a aree di lamponi e fragole. Il dolce profumo di cedro vi arriva a zaffate portato dalla tiepida brezza. Non avete mai visto tutti questi prodotti della terra crescere in tale densità.

In direzione opposta all'arco dolmen blu, vedete un palazzo di pietra blu.

I personaggi incontrano Coroman, il Re del Grano, prima di arrivare al palazzo. Coroman è un uomo vestito come uno spaventapasseri. Pezzi di pannocchia e steli di fieno fuoriescono dai suoi vestiti. Blocca l'avanzare dei personaggi e gli impedisce di proseguire oltre. Se i personaggi gli chiedono cosa desidera, Coroman risponde:

"Non molto, solo un poco del vostro sangue per bagnare il terreno."

Quello che dice Coroman è letteralmente vero. Ha bisogno di poche gocce di sangue di ognuno dei personaggi per

fertilizzare il terreno. Il sangue è parte del rituale che coinvolge Coroman. Egli è lo spirito dei raccolti; ogni anno muore, viene seppellito e poi rinasce, lo stesso ciclo di morte e rinascita dei raccolti.

Il sacrificio non è semplicemente simbolico. Ogni personaggio subisce 1d10 punti-ferita quando il sangue viene dato al suolo. Coroman rimane fermamente sul loro cammino finché i personaggi non offrono il loro sacrificio; no sono in grado di oltrepassarlo. Se il gruppo attacca e uccide Coroman, i raccolti si secceranno e moriranno davanti ai loro occhi. Marciscono e vengono spazzati via in polvere nel tempo che i personaggi raggiungono il palazzo.

Coroman: CA 5; DV 20; pf 90; N° ATT. 2 clava; F 2d6 ognuno; MV 36 (12) m; TS G36; ML 11; AMN; THAC0 5; PX 2.000.

2. Il Palazzo di Lapislazzuli

Vedete un grande palazzo, composti da molti piani, interamente costruito di lapislazzuli. Le porte del palazzo, una massiccia porta di bronzo larga 6 metri, sembra essere incustodita.

Le stanze del palazzo sono tutte normali. Ci sono stanze da letto, sale da pranzo, una cucina e altre stanze che si trovano comunemente in un palazzo. Visto che non è in realtà un'ambientazione dungeon, le stanze non sono dettagliate.

La sola cosa inusuale riguardo il palazzo sono i suoi abitanti; tutti hanno la pelle di colore blu chiaro e i capelli blu scuro. Comprendono i comuni cortigiani, scribi, servitori, guardie e così via. Nessuno di loro attacca i personaggi, quindi non vengono fornite le statistiche. Se un personaggio attacca uno di loro, vince senza subire danni. Nessun punto esperienza viene dato per tali incontri.

Se i personaggi hanno eseguito il sacrificio di sangue e non hanno ucciso Coroman, gli inservienti sono amichevoli. Indirizzano i personaggi verso la strada più breve che porta a Re Valeratros, il cui araldo annuncia l'arrivo dei personaggi.

Se Coroman è stato ucciso, gli inservienti fuggiranno terrorizzati alla vista dei personaggi. La loro paura è così grande da non essere in grado di parlare o gesticolare in caso di cattura, e quindi non sono di alcun aiuto. Durante la strada verso le stanze del re, i personaggi incontrano un drago di zaffiro enorme. Nota che questo incontro avviene solamente se Coroman è stato ucciso.

Drago di zaffiro enorme: CA -4; DV 18****; pf 81; N° ATT 1 morso e 5 altri; F 3d10+8 ognuno; MV 108 (36) m; AS soffio di fulmine o gas; TS G36; ML 10; AM L; THAC0 6; PX 6.600.

3. Re Valeratros

Nel cuore del palazzo il re attende. Un uomo gigante, dalla pelle blu chiaro e i capelli di un blu luminoso. Anche i riccioli della barba sono blu. Gli abiti reali sono in parte blu come il cielo limpido d'estate ed in parte come il blu di un mare in tempesta. La sua corona è composta di bronzo e oro con gemme preziose incastonate. Il trono è intagliato da un singolo zaffiro e dietro di esso pende un arazzo sovrappeso sempre blu e ricamato con quadrati di bronzo.

Se il sacrificio di sangue è stato fatto, Valeratros si offre di curare i personaggi di tutte le ferite e gli offre qualsiasi altra assistenza clericale di cui abbiano bisogno. Li informa che il quadrato di bronzo, il simbolo del regno, è al sicuro custodito da Sorabeth la Dispensatrice di Giustizia, le cui stanze sono nel cortile proprio dietro la sala del trono. Dietro l'arazzo ci sono due porte di lapislazzuli. Valeratros indica la porta di destra, che conduce da Sorabeth.

Se Coroman è stato ucciso, Valeratros guarda con tristezza i personaggi e dice.

"A causa della vostra ignoranza e rabbia, avete portato carestia e devastazione nella mia terra una volta felice. Siete disposti a riparare a ciò che avete fatto e riguadagnare così la nostra fiducia?"

Se i personaggi non concordano con l'aiuto, li informa che senza la loro cooperazione non potrà dargli il simbolo del regno e nemmeno permettergli di andarsene.

Se rifiutano ancora, egli attacca.

Valeratros: CA -12; DV 33*****; pf 150; N° ATT. 2 mazza o 1 incantesimo; F 3d6 ognuno; MV 36 (12) m; AS tutti gli incantesimi clericali; DS 75% anti-magia; TS C33; ML 11; AM L; THAC0 2; PX 30.500.

Se Valeratros viene ucciso, il suo corpo e gli inservienti del suo castello scompaiono. I personaggi scoprono due enormi

porte di lapislazzuli dietro l'arazzo. Se vi passano attraverso, si ritroveranno nel cortile di Sorabeth la Dispensatrice di Giustizia (vedi incontro 4).

Se i personaggi accettano l'aiuto, Valeratros proclama:

"Non vi accuso per ciò che avete fatto, perché non siete a conoscenza delle usanze di questo regno. Il corpo di Coroman deve essere seppellito nei campi. Dovete viaggiare nel campo dove giace e completare il ciclo."

Indica la porta di lapislazzuli di sinistra. I personaggi devono passarci attraverso e andare a seppellire Coroman. Quando viene aperta, non vedranno altro che oscurità. Quando ci passano attraverso, tuttavia, si ritroveranno nello stesso luogo dove Coroman è stato ucciso. Il suo corpo giace su uno strato di paglia. C'è già una buca scavata accanto al letto di paglia. Immediatamente dopo che l'ultima zolla di terra è stata gettata sulla tomba, il cielo si schiarisce immediatamente e il sole irraggia i personaggi. Sul luogo di sepoltura i raccolti fuoriescono dal suolo con un aspetto veramente sano. Dopo circa 5 minuti, tutti i campi circostanti sono in salute e rigogliosi. Un grido estasiato squarcia l'aria quando Coroman balza fuori da un vicino campo di orzo, a circa 60 metri dai PG.

"E quindi è il modo di tutte le cose. Il ciclo ricomincia e coloro che errarono apprendono una nuova saggezza."

Coroman poi torna nel terreno e scompare. Quando i personaggi si girano per tornare al castello, vedranno una grande porta di lapislazzuli librarsi sospesa davanti a loro. Passandoci attraverso vengono condotti alla corte di Sorabeth la Dispensatrice di Giustizia.

Se i personaggi ritornano al castello, lo troveranno vuoto. Nella sala del trono, rimane solo la porta di destra dietro all'arazzo. Passandoci attraverso verranno condotti alla corte di Sorabeth la Dispensatrice di Giustizia.

4. Sorabeth la Dispensatrice di Giustizia

Quando i personaggi passano attraverso la porta di destra, si ritroveranno in un cortile all'aperto. Le pareti interne sono ricoperte di lussureggianti rovi verdi che germogliano piccoli fiori simili a piccole campanelline. Pioppi e faggi creano una piacevole ombra. Tutto è pacifico e soddisfacente. Sopra di ciò vola una coppia di Arconti. Nel mezzo del cortile, seduto su una cattedra da giudice color turchese, c'è Sorabeth la Dispensatrice di Giustizia.

Ella è vestita in una maestosa veste blu che le drappeggia tutt'attorno. I capelli sono color dell'orzo; gli occhi sono azzurro cielo. È severa e irremovibile, ma comunque giusta ed onesta. È incorruttibile. Osserva i personaggi con un'occhiata esperta di fermezza e giudizio.

Se i personaggi hanno cooperato con Coroman (o almeno hanno seppellito il suo corpo e rigenerato la terra) e con Valeratros, Sorabeth si schiarisce la voce e parla.

“Viaggiatori, benvenuti. Siete qui per il simbolo del nostro regno e lo pensate un compito semplice recuperarlo per i vostri scopi. Non è un compito semplice come pensate. Prima di potervene andare con l’oggetto, dovete dare prova di essere valevoli del nostro onore.”

Sorabeth si alza e cammina verso i personaggi, passando davanti ad ognuno mentre continua.

“Ho per voi una semplice prova, una prova di conoscenza e ponderazione. Avete dato prova di comprendere le usanze della nostra terra. Ora vi chiedo di dare prova di comprendere la logica, in quando è un tipo di giustizia.”

“Assumete di stare ad un bivio di una strada. Due uomini, fratelli a giudicare dal loro aspetto, si trovano davanti a voi, uno per sentiero. Li chiamate e gli chiedete quale sentiero conduce al palazzo. Rispondono con l’informazione che uno di loro dice sempre la verità e l’altro mente sempre.”

“Sapendo questo, qual è la domanda che fareste a uno dei due uomini per sapere di ottenere una risposta corretta?”

La domanda corretta è, “Quale sentiero tuo fratello mi direbbe che sia quella corretta?” Siccome uno mente sempre, risponderà con il sentiero sbagliato. Visto che l’altro dice sempre la verità, egli anche risponderà con il sentiero sbagliato. Permetti ai PG di fare quanti tentativi desiderino per arrivare alla corretta soluzione.

Dopo che avranno risposto correttamente, Sorabeth corrucchia le labbra, infila l’amano fra le pieghe della sua veste e tira fuori il quadrato di bronzo. Si dirige verso il gruppo.

Seguendo la sua guida, i due Arconti atterrano e si dirigono verso ogni personaggio a turno, toccandogli prima la fronte e poi le mani. Quando queste azioni sono concluse, il personaggio sa istantaneamente di possedere ora il Dono degli Arconti. Questa è l’abilità di creare la *spada fiammeggiante* dell’Arconte, che infligge 4d8 punti-ferita a qualsiasi creatura colpita, compresi i non morti, quelle colpite solo da armi magiche e quelle di altri piani. Tutte le classi di personaggi possono creare questa spada, perfino i chierici e i maghi. Una volta creata, dura per 3 turni.

Se i personaggi hanno ucciso Valeratros, Sorabeth e gli Arconti li staranno aspettando quando entrano nel cortile. Attaccano immediatamente. Se i personaggi uccidono Sorabeth e gli Arconti, troveranno il quadrato di bronzo fra le tasche del vestito di lei.

Arconte (2): CA -6; DV 20*****; pf 90; N° ATT. 1 spada (maschio), 2 teste/1 soffio di fuoco (femmina); F 4d8 (maschio), 3d10/3d10/4d6 (femmina); MV 108 (36) m; AS incantesimi: *teletrasporto, lampo di purezza*; DS immune a fuoco e veleno (vedi libro del DM Set Master, pagina 42); TS C20; ML 11; AM L; THAC0 5; PX 13.175.

Sorabeth: CA -16; DV 44*****; pf 200; N° ATT 2 spada o 1 incantesimo; F 3d10 ognuno; MV 27 (9) m; AS incantesimi: *campo di forza, guarigione, immunità, olografia, imposizione*; DS 75% anti-magia; TS G36; ML 11; AM L; THAC0 2; PX 47.000.

Una volta che i personaggi hanno recuperato il quadrato di bronzo (e forse il Dono degli Arconti), il cortile svanisce e si ritrovano davanti al castello di lapislazzuli che è ancora vuoto. Quando raggiungono l’arco dolmen, il Regno Blu svanisce e si ritroveranno di nuovo nella Mesa Guardiana.



Preparazione dell'Incontro

L'arco dolmen bianco conduce al regno di Kerrisar. Il suo simbolo è una clessidra stilizzata fatta d'argento.

Il Regno Bianco è l'analogia mistica della luna. La terra è un'ambientazione magica basata sulle scritture dei filosofi medievali, non della luna reale. La magia ed il furto sono parte dell'ideale della terra. Gli incantesimi sono più stregonerie che magici. Le illusioni sono più delle visioni che delle allucinazioni. I personaggi devono riporre la loro fiducia nel mare cavalcando i cavallucci marini. Devono combattere le forze distruttive del Regno Bianco per vincere la clessidra d'argento e poi fuggire la furia della cacciatrice e dei suoi cani.

Aspetti di Questa Avventura

Questa ambientazione favorisce l'azione rispetto all'interazione con le forze dell'isola. Ci sono diversi incontri, tuttavia, dove il gioco di ruolo è importante.

Descrizione degli Incontri

1. Il Mare Illuminato dalla Luna

L'arco dolmen bianco conduce sulle rive di un mare. La battaglia si estende sia a destra sia a sinistra fin dove arriva il vostro sguardo. L'intera scena dà una sensazione come se si fosse in un sogno perché è illuminata solamente dalla luce della luna piena. Le onde si infrangono sulla riva producono una schiuma nebbiosa, che appare argentata alla luce lunare. Attraverso la spuma nebbiosa, in direzione lontana dall'arco dolmen, potete vedere un'isola al di là dell'acqua.

Uno degli "indizi" che i personaggi hanno scoperto riguardo l'avventura recitava "Chiama i destrieri nella spuma marina e loro verranno." Se i personaggi chiamano i destrieri rivolti verso l'oceano, la spuma marina si solidificherà in cavalli bianchi che possono cavalcare sull'acqua. I destrieri sono completamente affidabili. Non possono essere feriti. Portano i personaggi direttamente all'isola, li attenderanno, e li riporteranno sulle rive vicino all'arco dolmen.

Mentre attraversano il mare c'è 1 probabilità su 1d6 che i PG incontrino Astacus, il Guardiano delle Sponde.

Astacus è un marinide (n.d.t.: “merman” in inglese, tradotto come “tritone” nel *Manuale delle Regole Expert*, ma sostituito con “marinide” nella traduzione del supplemento *PC3 Creature Svelate* per differenziarlo da “triton”, appunto “tritone”) alto 7,5 metri con chele da granchio al posto delle braccia. Compare da sotto il mare e attacca immediatamente i personaggi, dandogli appena il tempo di estrarre le proprie armi. I personaggi non hanno problemi a combattere a cavallo dei destrieri marini; non possono cadere o essere disarcionati.

Astacus: CA -12; DV 30; pf 135; N° ATT. 2 chele; F 6d10 ognuno; MV 54 (18) m; TS G30; ML 11; AM N; THAC0 2; PX 4.750.

I destrieri marini rimangono sempre in contatto con l’acqua. Si fermano quando raggiungono le rive dell’isola e rifiutano di proseguire sulla terra.

2. Quercia, Frassino, Biancospino e il Sentiero

L’isola è ricoperta da una foresta di querce, frassini e biancospini. Il sentiero sull’isola è tortuoso e serpeggiante. In generale, tuttavia, si dirige verso il centro dell’isola. I personaggi possono imboccare il sentiero in un qualsiasi punto in cui si avvicina alla riva. Fa poca differenza dove i personaggi imboccano il sentiero; prima o poi li condurrà al centro dell’isola.

Quando i personaggi trovano il sentiero, c’è 1 probabilità su 1d6 di incontrare 2 enormi draghi bianchi. Attaccano immediatamente.

Drago bianco enorme (2): CA -1; DV 12****; pf 54 ognuno; N° ATT. 1 morso e 5 altri; F 2d8+8/1d8+8 ognuno; MV 108 (36) m; AS soffio di gelo; TS G36; ML 10; AM N; THAC0 9; PX 4.300.

3. L’Altare di Cristallo

Vede un santuario naturale, formato da nove grandi salici sulle sponde di un piccolo fiume. Parallela alla radura formata dagli alberi c’è un’ansa a forma di U del fiume.

Il punto focale di questa radura è un altare di quarzo cristallino. Sul terreno davanti all’altare ci sono centinaia di piccoli animali d’avorio di vario tipo. Sopra l’altare c’è una clessidra stilizzata in argento.

Appena i personaggi fanno un passo verso l’altare, leggi quanto segue.

Dagli alberi dietro l’altare si fanno avanti una damigella, avvolta in fluenti vesti diafane. La sua pelle d’avorio è screziata dalla luce che filtra attraverso gli alberi. Dietro di lei c’è un cavallo, anch’esso bianco. Cosa curiosa, i capelli della giovane sono di un verde intenso, così come la criniera del cavallo. Sia lei che l’animale vi fissano con occhi di colore rosso sangue. Vi sentite inchiodati sul posto.

“Sono Kerrisar, Guardiana di questo luogo. So perché siete qui.” Estrae un arco d’argento e lo incozza con una freccia d’argento. Con attenzione, prende la mira sul membro più vicino del vostro gruppo. “Siete venuti per la clessidra. Non mi importano le vostre ragioni. Se siete determinati ad averla, dovrete vincerla.”

Sempre tenendo la mira, fa cenno con la testa. “Là, a 60 metri di distanza, c’è un bersaglio. Voi ed io proveremo la nostra bravura con arco e freccia. Il primo che centra il bersaglio tre volte su cinque vince la clessidra. Ora, scegliete il vostro rappresentante, vi attendo.”

Continua a fissare il vostro gruppo, senza abbassare l’arco.

Se i personaggi rifiutano la sfida, non avranno modo di contrattare per la clessidra d’argento. Kerrisar non è facile da trattare e non ha intenzione di separarsi da essa facilmente. Il denaro non ha per lei importanza, così offrire oro o argento è inutile. Kerrisar può, tuttavia, essere disposta a prestare la clessidra al gruppo in cambio di uno dei membri del gruppo, che deve rimanere con lei come pegno.

I personaggi dovrebbero capire che c’è una penitenza nel caso si perda la sfida con l’arciere. Se no lo chiedono, Kerrisar non offrirà ulteriori informazioni. Tuttavia, se dovessero chiedere il futuro del perdente, riderà sommessamente. In questo caso, leggi il testo che segue.

“Se dovesse perdere, ho il diritto di tirare una delle mie frecce contro di voi. Certo, potrebbe uccidervi. Ma è anche vero, che potrebbe aiutarvi. Né io né voi sapremo cosa accadrà. Se rifiutate di accettare questa penitenza, non ho altra scelta che darvi la caccia fino alla morte.”

Se il gruppo accetta la sfida e i termini della penitenza, la gara comincia. Se il PG scelto vince la gara (i migliori tre su cinque tiri), il gruppo prende la clessidra con la benedizione di Kerrisar. Se il PG perde e accetta la penitenza, Kerrisar scocca una delle sue frecce contro il PG (non in una zona vitale). Per gli effetti, vedi la descrizione di Kerrisar nella sezione dei PNG.

Se il gruppo non chiede riguardo la penitenza, continua con la gara e perde, Kerrisar si giara verso il perdente e dice.

“Ora devi pagare pegno. Fermo e accetta.”

Con questo, scocca una delle sue frecce contro il perdente come detto prima

Se il gruppo domanda riguardo la penitenza e rifiuta di accettarla, Kerrisar monta velocemente sul suo cavallo e comincia la caccia. Tirerà frecce ai membri del gruppo con l'intenzione di ucciderli tutti. La loro unica possibilità di ottenere la clessidra ora è quella di ucciderla o di distrarla in modo che uno di loro possa tornare all'altare e rubare la clessidra. Appena comincia a muoversi verso il gruppo, i suoi segugi (che fino ad ora hanno atteso in silenzio fra gli alberi dietro di lei) balzano fuori dai loro nascondigli e si uniscono alla zuffa. Ce ne sono 9, dal pelo bianco e verde, con enormi mascelle e gli occhi rosso sangue. Non sono addestrati per uccidere, ma per spingere e radunare.

Kerrisar: CA -13; DV 39***; pf 175; N° ATT. 2 frecce o spada; F speciale o 3d6 ognuno; MV 36 (12) m; AS frecce magiche; DS 50% anti-magia; TS G36; ML 10; AM N; THAC0 2; PX 26.500.

Frecce di Kerrisar

Ognuna delle sue 6 frecce ha un potere magico casuale. Ogni volta che colpisce una persona vivente con una di esse, accade una delle cose seguenti:

- 1 = subisce 6d10 punti-ferita
- 2 = invecchia di 1d10 anni
- 3 = subisce 9d10 punti-ferita
- 4 = diventa etereo per 1d10 turni
- 5 = ottiene l'abilità di riconoscere un carnifex, non importa quel forma abbia assunto
- 6 = una parte del corpo a caso diventa d'argento (tira di nuovo 1d6)
 - 1 = testa (fatale)
 - 2 = torso (fatale)
 - 3 = braccio sinistro
 - 4 = braccio destro
 - 5 = gamba sinistra
 - 6 = gamba destra

Il materiale organico come il cervello e i polmoni non si adattano al cambiamento e così i primi due risultati sono immediatamente fatali. I muscoli e i tessuti, tuttavia, non sono per il resto danneggiati. Gli arti d'argento agiscono come se fossero normali.

Cavallo: CA -5; DV 13*; pf 60; N° ATT. 2 zoccoli/1 morso; F 1d10/1d10/1d6; MV 72 (24) m; DS 25% anti-magia; TS G13; ML 10; AM N; THAC0 9; PX 2.500.

Segugi (9): CA 2; DV 6*; pf 27 ognuno; N° ATT. 1 morso; F 2d8; MV 72 (24) m; DS 25% anti-magia; TS G6; ML 10; AM N; THAC0 14; PX 500.

4. Ritorno all'Arco Dolmen Bianco

I personaggi possono cavalcare di nuovo i destrieri marini per attraversare l'acqua. Se non hanno incontrato Astacus nel loro viaggio di andata, devono incontrarlo ora.

Quando i giocatori ritornano all'arco dolmen bianco, l'isola e il mare sono ricoperti da una persistente nebbia. Ogni tentativo di ritornare all'isola è inutile.



Preparazione dell'Incontro

L'arco dolmen giallo conduce al regno di Morilon che risiede in una magnifica oasi nel deserto. Il suo simbolo è un cerchio fatto d'oro.

Il regno giallo è dominato dall'armonia, dal calore e dall'amicizia. Quest'ambientazione richiede un equilibrio fra azione e gioco di ruolo. I PG dovranno agire in fretta per sopravvivere alla Caverna dei Venti, ma un buon gioco di ruolo li aiuterà ad ottenere l'aiuto di Morilon.

Descrizione degli Incontri

1. La Montagna del Sole

Emergendo dall'arco dolmen giallo, vi trovate sulla cengia di una montagna nel mezzo di un deserto. La cengia è larga circa 30 metri e lunga 90 metri. Il fondo del deserto sembra essere a 330 metri più in basso. In lontananza, in direzione lontano dall'arco dolmen, vedete un'oasi.

Vicino alla cengia c'è l'apertura di una grande caverna. Pochi metri oltre quella, notante un luogo dove sarebbe possibile discendere in sicurezza verso il deserto.

Mentre ponderate la prossima mossa, la vostra attenzione viene attirata da un forte grugnito provenire dall'altro lato della cengia.

La fonte del grugnito è un enorme drago dorato, impegnato a leccarsi una ferita sulla schiena che è fuori della sua portata. Il drago di vede e dice, "Altri di voi? Siete venuti a finirmi, vero?"

Il drago ha ceduto alle lusinghe di Hyperbius (dall'incontro 4) e convinto a posare per una statua, ma quando il drago ha cominciato ad annoiarsi e a stancarsi è volato via, Hyperbius ha risposto con un fendente della sua spada. La ferita non è grave, ma la dignità del drago è severamente offesa. Ha davvero un umore nero.

Drago dorato enorme: CA -6; DV 22****; pf 100; N° ATT. 1 morso/5 altri; F 6d6+8/4d4+8 ognuno; MV 90 (30) m, Vo 108 (36) m; AS soffio di fuoco o cloro, incantesimi; TS G36; ML 11; AM L; THACO 4; PX 18.500.

Incantesimi:

Primo livello: *blocca porta, individuazione del magico, luce magica, protezione dal male, ventriloquio*
Secondo livello: *creazione spettrale, immagini illusorie, individuazione di un oggetto, luce persistente, scassinare*

Terzo livello: *dissolvi magie, palla di fuoco (x3), velocità*

Quarto livello: *confusione, muro di fuoco (x3)*

Quinto livello: *blocca mostri (x2), demenza precoce*

Il drago continuerà a cercare di leccarsi la sua ferita, borbottando fra sé e ignorando il gruppo. Se i PG si muovono verso di lui, ruggirà un avvertimento.

Il drago attaccherà solo se i PG attaccano per primi. Se i PG possono convincere il drago che non hanno intenzioni ostili, esso permetterà con cautela ad un solo PG di avvicinarsi e di prendersi cura della ferita. Se un PG gli dà un primo soccorso, il drago li ringrazierà e converserà brevemente prima di volare via. È troppo orgoglioso per raccontare cosa è successo, dicendo che è stato solo un incidente, ma può dire loro che il Guardiano risiede nella distante oasi.

Se i PG lo attaccano, il drago combatte per 2 round, poi vola via. Se i PG non fanno alcun tentativo per aiutarlo, il drago dirà sdegnato, "grazie di niente" e vola via.

2. La Caverna dei Venti

Per questo incontro, il DM dovrebbe fare riferimento alla Mappa 8 del DM: La Caverna dei Venti.

Prima che i PG abbiano la possibilità di discendere la montagna, comincerà a soffiare un vento magico. Comincerà con una brezza decisa ma presto sarà forte a sufficienza per sollevare i PG. I PG avranno 3 round di tempo per prepararsi

o per contrastare il vento con incantesimi magici appropriati come *controlla vento* o *controlla tempo atmosferico* prima che vengano spinti dentro la Caverna dei Venti.

Una volta nella caverna, i PG rimbalzeranno contro le pareti della caverna tre volte e poi usciranno da una seconda apertura nel deserto sottostante. Qualsiasi PG che cada nel deserto subisce 10d6 punti-ferita.

Il vento magico muove i PG a circa 40 km all'ora. La mappa in scala in cui goni quadrato è uguale a 6 metri indica che i PG si muovono di 11 quadretti ogni round; resteranno quindi nella caverna per un totale di 8 round rima di essere catapultati nel deserto. Colpiranno la parete della caverna nel secondo, nel quarto e nel sesto round.

Oltre all'uso di qualche potere magico per controllare o fermare il vento, ci sono diversi luoghi nella caverna in cui i PG possono fermare il loro movimento. Un PG con un lungo bastone potrebbe conficcarlo nella protuberanza di rocce al punto 4 sulla mappa. Un PG che passa sotto il buco al punto 8 potrebbe afferrare la radice penzolante eseguendo una prova di Destrezza con penalità di -2 per il vento (la radice può supportare 2 PG). L'elevazione del pavimento al punto 2 e il laghetto al punto 6 forniscono altre opportunità di salvezza per i PG dalla mente svelta.

Il DM dovrebbe assicurarsi di descrivere tutti gli aspetti della caverna ai PG che vi si avvicinano. Anche se il DM dovrebbe considerare qualsiasi ragionevole tentativo dei PG di salvarsi, dovrebbe anche tenere a mente che a causa del vento le loro decisioni devono essere prese rapidamente.

Il vento soffia per 10 minuti, poi si ferma per altri 20 minuti, ripetendo il suo ciclo goni mezz'ora.

3. Il Grande Deserto

Il deserto è asciutto e roccioso. Sebbene il calore sia intenso è anche stranamente rassicurante, e i giorni passano velocemente.

Improvvisamente una spettacolare creatura saetta attraverso il cielo. Sembra una gigantesca aquila arancione circondata da fiamme intense.

La creatura è una fenice maggiore. Scenderà in picchiata innocua sopra le teste dei PG, non arrivando mai a meno di 12 metri.

Fenice maggiore: CA -2; DV 18****; pf 81; N° ATT. 2 artigli/1 becco; F 2d6/2d6/4d6; MV 45 (15) m, Vo 135 (45) m; AS muore in una palla di fuoco da 20d6; DS immune al fuoco, *charme*, *blocco* e armi con incantamento inferiore a +3; TS G20; ML 10; AMN; THAC0 6; PX 8.875.

La fenice non vuole far del male al gruppo; è semplicemente curiosa. Eseguirà tre passaggi e poi se ne va strisciando il

cielo verso l'orizzonte dopo il terzo. Tuttavia, se i PG attaccano, combatterà con il becco e gli artigli. Se uccisa, riapparirà dalle sue ceneri 1 round dopo e fuggerà.

Il deserto continua a perdita d'occhio. L'oasi è lontana meno di 2 km. Sembra si sia formata attorno ad una pozza di acqua.

Mentre aggirate un'alta duna di sabbia, arrivate ad una radure circondata da una formazione di rocce aguzze di arenaria color salmone. Un guerriero con indosso un'armatura completa dorata sta lavorando ad un'elaborata scultura di un leone alto circa 3 metri. La scultura è fatta di oro ed ambra ed è incantevole da mozzare il fiato. Ci sono circa altre dodici statue in tutto, inclusi un gallo, una cerva e una grande statua del guerriero stesso. Diverse altre sono in vari stadi di lavorazione.

Il guerriero ha uno scudo allacciato sulla schiena che porta l'emblema di un sole che indossa una corona. Indossa un mantello color zafferano sopra l'armatura. Le fiamme dardeggiano lungo la lama di una spada infoderata al suo fianco.

Dietro ci sono sei guerrieri, anch'essi abbigliati in oro, sebbene non in modo così elaborato. Si prendono cura degli attrezzi dello scultore e preparando grandi blocchi di oro per nuove statue.

Lo scultore vi vede e sorride. "Bene," dice, "che ne pensate?"

Lo scultore è Hyperbius, il Gran Maestro della Fratellanza del Sole. Gli altri sei sono sollux (fratelli del sole), le guardie del corpo assistenti di Hyperbius. Hyperbius è sia un potente guerriero sia un artista dotato. Ha passato molto tempo a assemblare queste sculture come tributo alla natura (e il suo stesso ego).

Hyperbius mostrerà con orgoglio le sue sculture ai PG dopo averli attentamente avvisati di non toccarle. Ingaggerà una breve conversazione, sebbene non abbia informazioni di interesse per il gruppo. Considera sé stesso un esperto nella filosofia dell'arte; se gli si chiede come mai abbia scelto questa locazione per il suo lavoro, dirà pretenziosamente, "Quale posto migliore per la meraviglia dell'arte che nel mezzo dello splendore della natura?"

Dopo aver soppesato il gruppo, Hyperbius si avvicinerà alla femmina più attraente (a scelta del DM) o, se non ci sono femmine presenti, il più attraente dei maschi (di nuovo, a scelta del DM) e chiederà al PG di posare per una nuova scultura. Hyperbius sarà molto insistente e si offenderà in caso di resistenza del PG.

Il DM dovrebbe rendere chiaro durante il corso della conversazione che a Hyperbius ci vogliono anni per completare una singola scultura. Se il gruppo lascia il GP scelto a posare, sarà difficile che lo rivedano in futuro. Se i

PG tentano di andarsene, Hyperbius perderà la pazienza e attaccherà con l'aiuto dei suoi sei sollux. Non attaccheranno mai il PG scelto.

Hyperbius è un guerriero del 36° livello e può eseguire 4 attacchi per round se per colpire necessita di un 2 modificato o meno (piuttosto probabile, visto che ha un bonus di +16 sul tiro per colpire). I sollux dono guerrieri di 14° livello e Esperti nell'uso della spada con una forza di 17 e hanno un bonus di +8 sul tiro per colpire.

Hyperbius: CA -19; G36; pf 122; N° ATT. 2 spade (4 se possibile); F 2d6+16 ognuno; MV 18 (6) m; DS immune al fuoco, *dissolvi magie e individuazione dell'invisibile*; TS G36; ML 11; AM L; THAC0 2; PX 41.000.

Sollux (6): CA -3; G14; pf 50x2, 51, 52, 55, 56; N° ATT. 1 spada; F 2d8+4; MV 18 (6) m; DS immune al fuoco, *dissolvi magie e individuazione dell'invisibile*; TS G14; ML 10; AM L; THAC0 11; PX 2.500.

Se Hyperbius o uno qualsiasi dei sollux perde più di metà dei suoi punti-ferita, Hyperbius insisterà affinché la battaglia cessi. Se i PG smettono di attaccare, Hyperbius si scuserà profusamente per il loro comportamento. "Questi non sono i modi di un artista," dirà. "Andate in pace con le mie scuse." Se i PG se ne vanno, Hyperbius continuerà il suo lavoro di scultura. Se i PG continuano ad attaccare, Hyperbius e i sollux combatteranno fino alla morte.

I tentativi di rubare le statue saranno futili in quanto non possono essere trasportate fuori dal regno

4. Ritorno all'Arco Dolmen Bianco

La magnifica oasi è piena di palme e girasoli. Al centro c'è una grande pozza di acqua dolce cristallina. Il profumo di chiodi di garofano e cannella riempie l'aria.

Davanti alla pozza c'è un uomo con la testa di leone seduto su un trono di ambra. Ha i capelli dorati, un corpo corto e possente e gli occhi gialli da gatto. Due leoni siedono premurosamente ai suoi piedi. Vi dà il benvenuto con un caldo sorriso. "Benvenuti, amici miei."

Egli è Morilon il Dorato, il Guardiano del regno giallo. È un uomo pacifico e a meno che i PG non lo contrastino di proposito, sarà loro amico. Offrirà arance e pere da mangiare e ascolterà attentamente la loro storia. I suoi leoni si strusciano contro le loro gambe e fanno le fusa come gattini. Se chiesto, darà volentieri il suo simbolo, il cerchio d'oro.

Prima di andarsene, ogni PG verrà data la scelta di prendere una *pozione di cura* oppure di essere curati completamente immediatamente. In tutti e due i casi, gli effetti provengono dall'acqua nella polla dell'oasi. Il potere dell'acqua funzionerà soltanto una volta per PG; una seconda bevuta non sortirà effetto.

Morilon: CA -14; DV 55***; N° ATT. 2 giavellotti o 1 spada; F 4d10; MV 36 (12) m; AS il suo sangue infligge 2d6 punti-ferita a contatto con la pelle dell'avversario; DS 75% anti-magia, nel primo colpo a segno di giavellotto o spada la vittima viene accecata per 3d6 turni (tiro-salvezza contro Incantesimi); TS G36; ML 10; AM L; THAC0 2; PX 42.500.

Nota: diversamente dagli altri sei regni, non c'è probabilità di incontri durante il viaggio di ritorno all'arco dolmen giallo. Una volta che i PG avranno visitato il sette regni, possono proseguire verso il Castello dei Carnifex.

PARTE II: Il Castello dei Carnifex

Quando l'ultimo simbolo viene posto nella sua nicchia nel cerchio, cominciate a sentirvi disorientati. I sette archi dolmen cominciano a svanire. Quando tutti e sette i simboli sono al loro posto, chiunque sia ferito sarà magicamente curato e tutte le ferite. Tutti gli incantatori avranno di nuovo i loro incantesimi memorizzati.

Preparazione dell'Incontro

La seconda parte di questa avventura è svolta nel Castello dei Carnifex. I personaggi hanno raccolto tutti e sette i simboli e hanno aperto il cancello al mondo prigioniero. Se

non l'hanno fatto, i personaggi devono ritornare nei sette regni per raccogliere i simboli mancanti. Senza i sette simboli, non possono continuare.

Dopo che i sette simboli saranno al loro posto e i personaggi avranno eseguito il trasferimento nella successiva ambientazione, dovranno entrare nel Castello dei Carnifex, trovare i Carnifex e il loro tesoro e vedere se i Carnifex hanno un qualsiasi piano di invasione.

I Carnifex sono diminuiti in popolazione con il passare dei secoli. Mentre il loro numero si riduceva, hanno sigillato gran parte del castello (riempiendo magicamente le aree



aperte con solida roccia). Si sono preoccupati di tenere aperte solo le arre in cui vivevano e le aree dove avevano posto trappole per catturare gli intrusi.

Le tre sezioni della Parte II dovrebbero essere svolte nell'ordine dato. Il tempo scorre normalmente nel mondo prigione e non ci sono restrizioni al movimento.

Mostri Erranti

Quando i personaggi entrano nel Castello dei Carnifex, c'è un probabilità che si imbattano nei mostri erranti. All'inizio di ogni secondo turno, il DM dovrebbe tirare 1d6. Su un risultato di 1, i personaggi incontreranno un mostro errante. Usa la tabella fornita qui di seguito per tali incontri. Si suggerisce che durante il corso del gioco i mostri erranti non si ripetano.

Tabella 1
MOSTRI ERRANTI

<u>1d6</u>	<u>Mostro</u>
1	1 beholder
2	2 carnifex guardia
3	1 sporacle
4	2 carnifex cappellano
5	1 beholder non morto
6	2 carnifex truffatore

Beholder: CA 0/2/7; DV 11****; pf 50; N° ATT. 1 morso + speciale; F 2d8 + speciale; MV 9 (3) m; AS 10 occhi (vedi *Set Companion Libro del Master*, pagina 30); TS M11; ML 12; AM C; THAC0 10; PX 5.100.

Carnifex, guardia (2): CA -13; come G18; pf 68; N° ATT. 1 spada o 1 incantesimo; F 2d6+14; MV 18 (6) m; AS +14 sul tiro per colpire, incantesimi (*barriera anti magia, fulmine magico, immagini illusorie, velocità*); TS G18; ML 10; AM C; THAC0 9; PX 10.600.

Sporacle: CA 0; DV 7***; pf 32; N° ATT. 12 tentacoli/1 morso; F 1 + paralisi/1d10; MV 54 (18) m; TS speciale (vedi *Set Master Libro del DM*, pagina 39); ML 10; AM C; THAC0 13; PX 1.650.

Carnifex, cappellano (2): CA -12; come C18; pf 50; N° ATT. 1 mazza o 1 incantesimo; F 2d4+8; MV 18 (6) m; AS +10 sul tiro per colpire, incantesimi 6/6/5/4/4/3/2; TS C18; ML 9; AM C; THAC0 13; PX 10.600.

Incantesimi clericali:

Primo livello: *incantesimo del terrore, individuazione del magico, infliggi ferite leggere, purificazione dei cibi e dell'acqua, resistenza al freddo, tenebre magiche*

Secondo livello: *blocca persone, confondere l'allineamento, incantare i serpenti, maledizione, resistenza al fuoco, silenzio nel raggio di 4,5 m*

Terzo livello: *incantesimo del colpire, infliggi malattie, infliggi maledizione, parlare con i morti, tenebre persistenti*

Quarto livello: *animazione dei morti, infliggi ferite gravi, dissolvi magie, incantesimo creaveleni*

Quinto livello: *comunicazione con gli dei, dito della morte, infliggi ferite critiche, incantesimo del comando*

Sesto livello: *barriera, guarigione, servo fluttuante*

Settimo livello: *obliterare, sottrai vita*

Incantesimi dei maghi: *barriera anti magia, campo di forza, immagini illusorie, palla di fuoco, velocità*

Beholder non morto: CA -4/-2/-3; DV 20****; pf 90; N° ATT. 1 morso + speciale; F 2d10 + speciale; MV 18 (6) m; 10 occhi (vedi *Set Master Libro del DM*, pagina 26); TS M20; ML 12; AM C; THAC0 5; PX 14.975.

Carnifex, truffatore (2): CA -6; come L18; pf 50; N° ATT. 1 spada o 1 incantesimo; F 2d8+8; MV 18 (6) m; AS +10 sul tiro per colpire, incantesimi (*barriera anti magia, fulmine magico, inversione della gravità, invisibilità, telecinesi, teletrasporto, volare*); TS L18; ML 9; AM C; THAC0 13; PX 10.600.

Tutti i mostri erranti attaccheranno automaticamente qualsiasi e tutti gli intrusi.

Descrizione degli Incontri

1. L'Ingresso

Avete una sensazione di disorientamento. L'altopiano in cima alla Mesa Guardianiana si trova ora annidato in alto in mezzo alle nuvole. I sette archi dolmen sono scomparsi.

A circa 800 m di distanza, si trova un castello, anch'esso fluttuante fa le nuvole. Il castello è immenso—la dimensione di una grande città. Sembra che tutte le porte e le finestre eccetto per il cancello principale sono state completamente sigillate con la pietra. Il solo ingresso visibile è una massiccia porta di legno.

Uno stretto ponte di pietra collega l'altopiano e il castello. Il ponte è largo solo 60 cm; sembra estendersi su un abisso senza fondo.

Al di sotto dell'altopiano, del ponte e del castello fluttua un banco di nubi dall'aspetto strano. Le nubi hanno una colorazione verde e oleosa. Piccoli lampi di luce dardeggiano avanti e indietro all'interno di esse. Le nubi si muovono in un modo apparentemente e completamente casuale.

Le nuvole al di sotto dell'altopiano, del ponte e del castello sono magiche. Sono velenose e hanno anche il potere di pietrificazione. Ogni turno trascorso all'interno delle nuvole da un personaggio, costringe lo stesso a eseguire due tiri-salvezza con penalità -5 ognuno: uno contro Soffio del Drago per il veleno e un contro Pietrificazione per la trasformazione in pietra. Il fallimento di questi tiri-salvezza comporta la morte del personaggio. Per trovarsi in pericolo a causa delle nuvole, un personaggio dovrebbe cadere già dal ponte.

Il ponte è lungo 800 metri. Qualsiasi personaggio che si muova a più di 12 metri per round deve superare un tiro-salvezza contro Morte per evitare di cadere giù dal ponte stretto.

2. Il Corno al Cancelli

Il solo ingresso al Castello dei Carnifex che non è stato completamente sigillato con la roccia è il cancello frontale. Il cancello è una massiccia porta di legno che sembra chiusa a chiave. Appeso ad un piolo sulla porta c'è un corno di avorio e ottono tutto decorato.

Il castello stesso è costruito con uno strano tipo di pietra. La pietra è grigio scuro, ma emana un repellente odore stantio. La superficie della pietra trasuda un qualche tipo di scivolosa pellicola oleosa.

La superficie della pietra è disgustosa, ma non c'è pericolo nel toccarla. I personaggi devono decidere se soffiare il corno oppure no. Due differenti indizi forniscono indizi contrastanti. La decisione che prendono determina l'incontro successivo.

Se i personaggi suonano il corno, il nuckalavee dell'Incontro 4, La Sala dei Non Morti, viene liberato dalla prigione dimensionale. Mentre il nuckalavee di per sé non dovrebbe comportare problemi ai personaggi, i pochi mostri che i personaggi devono affrontare nei prossimi incontri, lo faranno.

Soffiando il corno predispone la disposizione della Sala dei Non Morti nel seguito di questa sezione. Se il nuckalavee viene teletrasportato fino all'ingresso, il suo posto nella sala è vacante, ma il lich chiamerà altri due mostri. Vedi Incontro 4, La Sala dei Non Morti, per questa informazione.

Nota che l'ingresso al castello è chiuso a chiave e ci vorranno i talenti di un ladro per aprirlo. Se il tentativo fallisce, o se non ci sono ladri nel gruppo, la porta può essere forzata con la forza bruta. Il successo di quest'ultimo evento richiede la Forza combinata di due personaggi, la combinazione delle quali deve essere di almeno 30.

3. Il labirinto Letale

Vedete un lungo passaggio che conduce ad un'intersezione a 4 vie. Le sale sono larghe 3 metri, composte di pietra e hanno un soffitto di 3 metri. I passaggi non sono illuminati e portano un malsano odore irricognoscibile

Usa la *Mappa 11 del DM: Il Labirinto Letale*. Questa sezione è essenzialmente un labirinto pieno di varie trappole. I numeri segnati sulla mappa sono il numero di incontro di questa sezione—ognuna è una trappola di un tipo diverso. Dato che i Carnifex hanno un particolare gusto per la carne umana e semi-umana, molte delle trappole dialogano con questo bizzarro appetito in un modo o nell'altro. Nota che ogni trappola è duplicata, così è possibile per i personaggi incorrere nella stessa trappola per più di una volta. Come descritto in precedenza, il resto del castello è stato sigillato; quindi, il labirinto è il solo modo per raggiungere i Carnifex.

I personaggi non hanno un modo reale per determinare le direzioni cardinali all'interno del castello. Il DM può determinare le direzioni sulla mappa sia usando i termini "avanti", "indietro", "sinistra" o "destra", sia definire arbitrariamente che la parte superiore della mappa sia la direzione "nord".

Il labirinto inizia con il cancello del castello; termina dove il corridoio conduce nella Sala dei Non Morti.

Il labirinto fu costruito per confondere perfino il migliore dei ladri. La struttura e la costruzione è così magicamente astuta e il processo cognitivo che ha concepito la struttura è così alieno, che i ladri hanno solo la metà della loro normale probabilità di Trovare e Rimuovere Trappole (arrotondata per eccesso in favore del personaggio). Inoltre, alcune delle trappole sono state nascoste magicamente; di conseguenza, prima che il ladro abbia la possibilità di trovare e rimuovere la trappola la magia deve essere prima rimossa. Le trappole che sono nascoste magicamente sono pure resistenti ai metodi di individuazione magica (come una *bacchetta individuazione trappole*) finché non viene usato un *dissolvi magie*. Perfino così, le trappole nel labirinto possono essere neutralizzate magicamente solo con un risultato di 01-50 (in altre parole, con un 50% di probabilità di successo). Le trappole in questa sezione del castello sono magicamente predisposte a riconoscere i Carnifex e i loro seguaci e non si attiveranno se essi passano sulle trappole.

A. Buca del Barbecue

La trappola A è una buca di salsa barbecue velenosa. Quando attivata, una sezione del pavimento crolla e fa cadere il personaggio nella buca. La trappola si attiva con un risultato di 1-2 su 1d6 quando il primo personaggio cammina sopra il punto. La salsa barbecue è velenosa per chiunque non sia un Carnifex; per questa ragione, si deve superare un tiro-

salvezza contro Veleno con penalità -4 sul tiro per non subire danni.

B. Teletrasportatore

La trappola B è un incantesimo di *teletrasporto*. L'incantesimo si attiva con un risultato di 1-2 su 1d6 come per la trappola A. La vittima di questa trappola viene teletrasportata in un grande tritacarne all'interno della cella frigorifera per il cibo indicata sulla mappa. Il tritacarne infligge 6d10 punti-ferita per round.

Perfino se il personaggio fugge al tritacarne, deve comunque uscire dalla cella frigorifera (un evento che avviene dopo 10 turni). Il normale metodo usato per uscire ed entrare nella cella frigorifera è il *teletrasporto*—un metodo facile per i Carnifex che sono avvezzi alla magia.

C. Mura Riscaldare

La trappola C si attiva con un risultato di 1-3 su 1d6. Quando attivata, le pareti, il pavimento e il soffitto si scaldano all'improvviso come all'interno di un forno. Gli effetti si estendono per 18 metri in entrambe le direzioni dal punto in cui la trappola viene attivata. Ogni turno in cui un personaggio trasporta all'interno di questo passaggio subisce 5d6 punti-ferita. Questa particolare trappola è stata nascosta magicamente.

D. Gas Letale

La trappola D è un gas invisibile, insapore, incolore che riempie il corridoio. Il gas si diffonde per 30 metri in entrambe le direzioni. Il primo turno in cui un personaggio trascorre nel gas subirà 5 punti-ferita; il secondo turno subisce 10 punti-ferita; il terzo turno subisce 15 punti-ferita e così via. Questa trappola si attiva con un risultato di 1-3 su 1d6.

E. Pavimento Appiccicoso

Quando questa trappola viene attivata, centinaia di ugelli secernono un liquido da fori nel soffitto e nelle pareti. Appena il liquido si mischia con l'aria, comincia a indurirsi. Il risultato finale è una spessa pasta collosa che fa in modo che i personaggi restino attaccati al pavimento. Le armi rimangono in egual modo incollate alle mani dei personaggi. Un personaggio che tocchi qualcun altro rimarrà anch'egli appiccicato.

La colla si estende per 9 metri in entrambe le direzioni. Questa trappola si attiva con un risultato di 1 su 1d6. La colla non è particolarmente pericolosa di per sé, sebbene ci vorranno in media 1d4 turni per liberarsene. Questa particolare trappola è stata nascosta magicamente.

F. Condotto Scivoloso

La trappola F è un condotto che conduce alla dispensa dei Carnifex 165 metri più in basso (la dispensa non è mostrata

sulla mappa). Il condotto scende con una pendenza di 45 gradi ed è rivestito di grasso. Quando una vittima inizia a scivolare, è quasi impossibile fermarla. I cardini della botola del cunicolo si attivano con un risultato di 1-2 su 1d6.

Due Carnifex guardie armate con coltelli da macellaio (trattati come asce da battaglia per i danni, ecc.) attendono nella dispensa.

Carnifex, guardia (2): CA -9; come G18; pf 68; N° ATT. 1 coltello da macellaio o 1 incantesimo; F 1d8+12; MV 18 (6)m; AS +12 sul tiro per colpire, incantesimi (*barriera anti magia, fulmine magico, immagini illusorie, velocità*); TS G18; ML 10; AM C; THAC0 9; PX 10.600.

Le guardie Carnifex avranno due attacchi immediati sulle vittime—di più se le vittime hanno lasciato cadere le armi o non ne hanno nessuna già sfoderata. I Carnifex guardie attaccano con una veemenza feroce, attaccando i personaggi prima con i coltelli da macellaio e usando gli incantesimi solo come ultima risorsa di combattimento. I personaggi morti o incoscienti dopo questo incontro verranno portati alla cella frigorifera (via *teletrasporto*) per essere tritati e/o immagazzinati per essere consumati successivamente. I Carnifex guardie useranno la loro capacità di *teletrasporto* solo come metodo di fuga e solo nelle circostanze più disastrose, preferendo combattere in molti casi fino all'ultimo. Questa determinazione in battaglia è dovuta in parte all'ego dei Carnifex, che gli fa avere una visione di sé stessi molto al di sopra degli umani e degli altri poveri mortali.

G. Parete Magnetica

La Trappola G è attivata con un risultato di 1-3 su 1d6. Inizialmente, le pareti in un'area di 3 metri agiscono come magneti giganti, attraendo a loro qualsiasi oggetto fatto di ferro o acciaio. Nessun personaggio è forte a sufficienza per resistere alla forza magnetica di questa trappola, sebbene una Forza combinata di due personaggi liberi dall'attrazione possono liberare un personaggio. Le Forze combinate dei due personaggi devono essere non meno di 30, affinché abbiano successo.

Quando una vittima è bloccata contro la parete, essa si modifica magicamente in una sostanza simile a sabbie mobili, risucchiando il personaggio all'interno della parete. Gli oggetti metallici verranno risucchiati per primi. Qualsiasi personaggio che scelga di lasciare gli oggetti metallici (uscire velocemente da un'armatura, abbandonare uno scudo, una spada, ecc.) sarà in grado di liberarsi prima di essere risucchiato. Se non si lasciano andare questi oggetti, il personaggio verrà risucchiato nella parete assieme ad essi.

Come danno aggiuntivo, la parete secerne un acido estremamente potente, che dissolve tutti gli oggetti metallici

PARTE II: Il Castello dei Carnifex

intrappolati al suo interno in 8 round. I personaggi subiscono 10d6 per ogni round in cui sono immersi nell'acido.

H. Fiamma Bruciante

La trappola H si attiva con un risultato di 1-2 su 1d6. I personaggi possono insospettirsi delle pareti, del soffitto e del pavimento di questo passaggio; sono ricoperti con uno strato di cenere e fuliggine. Se la trappola viene attivata prima che i personaggi se ne accorgano, l'individuo che ha attivato la trappola sarà il punto focale di una *palla di fuoco* che causa 20d6 punti-ferita.

Se i personaggi superano il labirinto, arriveranno a un lungo corridoio il quale conduce a una doppia porta chiusa. Dietro di essa li attende il prossimo incontro.

4. La Sala dei Non Morti

Vedete una grande sala rettangolare lunga 54 metri e larga 36. Le doppie porte di legno sono ampie 3 metri (1,5 m ognuna) e sono poste al centro della parete di 36 metri. Il soffitto è alto 18 metri.

Dal pavimento al soffitto si estendono un certo numero di pareti interne. A 6 metri dall'ingresso c'è una prima parete; è spessa 1,5 metri e lunga 2,1 e si trova a metà della parete più lunga. A 6 metri dietro di essa ci sono altre due pareti; ognuna spessa 1,5 metri e lunga 15 metri. Tutte e due le pareti sono unite a delle pareti laterali e, quando svoltate la prima, vedete un'apertura di 6 metri al centro della stanza fra di esse. A 12 metri dietro questa apertura c'è un'altra parete se sembra identica alla prima. Dietro di essa non potete distinguere altri dettagli.

Usa la *Mappa 12 del DM: La Sala dei Non Morti*. Se i personaggi non hanno suonato il corno al cancello, il nuckalavee si troverà alla posizione 1; altrimenti, se il corno è stato suonato, la posizione 1 sarà vuota.

Se il corno è stato suonato, le posizioni 2 e 3 saranno custodite da un revenant e una mezzombra, ognuna del quale fu evocato dal lich e dall'errante notturno, come descritto in precedenza. Se il corno non è stato suonato, il revenant e la mezzombra possono ancora essere evocati dal lich e l'errante notturno in un momento successivo, possibilmente facendogli attaccare i personaggi dal retro mentre il lich e l'errante notturno attaccano frontalmente.

Le posizioni 4 e 5 sono custodite dal lich mago i 25° livello e da un errante notturno. La posizione 6 è occupata da una megera nera. Tutte queste creature sono controllate dai Carnifex cappellani; come risultato, non c'è possibilità per un chierico di scacciare queste creature senza prima distruggere il Carnifex che le controlla. (Quando un personaggio cerca di scacciare un non morto sotto il

controllo di un altro essere, il tentativo deve essere fatto contro l'essere che lo controlla. Siccome i Carnifex non sono non morti, né loro né i loro servi possono essere scacciati finché sono vivi).

Megera nera: CA 4; DV 20*****; pf 90; N° ATT. 2 artigli o 1 incantesimo; F 2d4 + veleno o incantesimo; MV 45 (15) m; AS incantesimi 7/6/5/4/4/3, tiro-salvezza contro Veleno a -4 (vedi pagina 31, *Set Master Libro del DM*); TS G20; ML 10; AM C; THAC0 5; PX 13.175.

Incantesimi clericali:

Primo livello: *incantesimo del terrore, individuazione del male, individuazione del magico, infliggi ferite leggere, purificazione dei cibi e dell'acqua, resistenza al freddo, tenebre magiche*

Secondo livello: *blocca persone, confondere l'allineamento, incantare i serpenti, maledizione, resistenza al fuoco, silenzio nel raggio di 4,5 m*

Terzo livello: *incantesimo del colpire, infliggi malattie, infliggi maledizione, parlare con i morti, tenebre persistenti*

Quarto livello: *animazione dei morti, infliggi ferite gravi, dissolvi magie, incantesimo creaveleni*

Quinto livello: *comunicazione con gli dei, dito della morte, incantesimo del comando, sciame di insetti*

Sesto livello: *barriera, guarigione, parlare con i mostri, ritorno, servo fluttuante*

Settimo livello: *obliterare, sottrai vita, terremoto*

Lich: CA 0; DV come M25; pf 39; N° ATT. 1 tocco o 1 incantesimo; F 1d10 + paralisi o a seconda dell'incantesimo; MV 27 (9) m; AS incantesimi 7/7/6/6/5/5/4/4/3 (vedi pagina 32-33, *Set Master Libro del DM* per ulteriori informazioni); TS M25; ML 10; AM C; THAC0 11; PX 7.950.

Incantesimi:

Primo livello: *blocca porta, charme, dardo incantato, disco levitante, lettura del magico, scudo magnetico, tenebre magiche*

Secondo livello: *creazione spettrale, ESP, immagini illusorie, individuazione dell'invisibile, invisibilità, ragnatela, tenebre persistenti*

Terzo livello: *blocca persona, dissolvi magie, fulmine magico, palla di fuoco, protezione dai proiettili normali, volare*

Quarto livello: *autometamorfosi, confusione, infliggi maledizione, muro di fuoco, porta dimensionale, tempesta/muro di ghiaccio*

Quinto livello: *dissoluzione, evocazione degli elementali, giara magica, nube mortale, teletrasporto*

Sesto livello: *barriera anti magia, disintegrazione, incantesimo della morte, muro di ferro, olografia*

Settimo livello: *creazione di mostri normali, inversione della gravità, palla di fuoco ad effetto ritardato, parola incapacitante*

Ottavo livello: *barriera mentale, campo di forza, nube esplosiva, parola accecante*

Nono livello: *immunità, parola mortale, prisma*

Errante notturno: CA -6; DV 26****; pf 117; N° ATT. 2 artigli + veleno + distrugge armatura (50% di base); F 3d10 ognuno; MV 45 (15) m; AS & DS (vedi pagina 35-36, *Set Master Libro del DM* per ulteriori informazioni); TS G26; ML 12; AM C; THAC0 2; PX 20.000.

Nuckalavee: CA 4; DV 11***; pf 50; N° ATT. 2 artigli; F 3d8 + morte ognuno; MV 36 (12) m; AS cono di freddo; DS tiro-salvezza contro Paura; TS G11; ML 10; AM C; THAC0 10; PX 3.500.

Revenant: CA -3; DV 18****; pf 81; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 2d4/2d4/1d4+2 (tutte + veleno); MV 36 (12) m; AS sorpresa 50%; TSG18; ML 10; AM C; THAC0 6; PX 6.600.

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

I vari mostri nella stanza hanno un tesoro totale di 70.000 mo, 25.000 mp, 100 gemme del valore di 100.000 mo, 50 pezzi di gioielleria del valore di 250.000 mo, più una *pozione di longevità, talismano del viaggio elementale, anello di protezione +4* e uno *scudo +3*.

La doppia porta sul retro della stanza conduce al prossimo incontro. La porta è chiusa a chiave dall'altro lato, ma può essere scassinata da un ladro da questo lato. In alternativa, dovrà essere usata la magia o la forza bruta—l'ultimo dei quali è legato ad attrarre l'attenzione all'interno della prossima sezione.

All'apertura della porta, i personaggi vedranno un corto passaggio che termina in una singola porta. Questa porta è anche chiusa a chiave dall'altro lato, ma può essere scassinata da questo lato un ladro competente. Si possono usare altri modi se fosse necessario, come la porta precedente, nel caso non ci siano ladri fra i personaggi.

Conclusione

Preparazione dell'Incontro

I personaggi trovano che: 1) i Carnifex hanno costruito un cancello a senso unico che conduce direttamente dalla loro dimensione a quella del piano di origine dei personaggi e, 2) i Carnifex hanno scoperto il modo di creare un apparato magico che crea un duplicato non morto di qualsiasi creatura. Questo apparato è un grande bastone composto di ebano e ricoperto di diamanti neri.

Ai Carnifex sono stati necessari millenni di ricerche magiche ed una cerimonia speciale durata circa 30 anni per completarlo, ma ora sono pronti ad invadere il mondo dei personaggi e spargere disgrazia su di esso.

Peggio ancora, l'apparato che crea i duplicati non morti prende il potere dai rari e altamente magici diamanti neri. È possibile che i personaggi portino con loro "carburante" aggiuntivo per perfido apparato magico (nella forma di diamanti neri dal Regno Nero).

I personaggi non dovranno solo sconfiggere questi Carnifex che sono attualmente di guardia—dovranno anche sconfiggere i propri duplicati non morti una volta che il bastone verrà usato. I personaggi possono poi distruggere l'apparato magico e tornare a casa. Senza il bastone gigante della duplicazione dei non morti, i Carnifex saranno sconfitti facilmente se cercheranno di invadere la dimensione di origine dei personaggi.

Nota: Il Dungeon Master dovrebbe usare la *Mappa 5 del DM: Il Santuario dei Carnifex*.

Descrizione degli Incontri

1. Sentinelle Carnifex

Quando uscite dalla Sala dei Non Morti vedete una grande stanza larga 42 metri e lunga 24. Dal lato opposto alla porta da dove entrate, c'è un arco ampio 6 metri fiancheggiato da due alte colonne nere. L'arco porta ad un'altra stanza dietro la prima. La prima stanza ha altre due porte al centro di ognuna delle pareti laterali. La stanza posteriore è piena di una nebbiolina simile ad un'ombra che si riversa un poco nella stanza davanti.

Ci sono quattro umanoidi simili a rettili nella stanza. Ognuno è alto quasi 2 metri. Due si queste creature indossano un'armatura e impugnano una mazza; gli altri due indossano semplici vesti.

Le prime due di queste creature sono, naturalmente, Carnifex cappellani. Tutti e quattro attaccano automaticamente i personaggi, in quanto il loro scopo è quello di fare la guardia alla mazza d'ebano e al cancello del piano di origine dei personaggi. I Carnifex hanno un senso del dovere estremo. Nel caso del Santuario dei Carnifex, i cappellani e i magi non esiteranno a usare la loro potente

personaggio è libero di attaccare qualsiasi altro duplicato non morto.

I chierici non saranno in grado di scacciare il proprio duplicato. Una volta che il loro duplicato sarà ridotto a zero punti-ferita o meno, un chierico può allora cercare di scacciare il duplicato di un altro.

I duplicati sono limitati ad attaccare il proprio originale fintanto che il proprio originale non è stato distrutto.

Ogni duplicato sarà esattamente identico al proprio originale eccetto che non possiede nessun oggetto magico dell'originale. Quindi, un duplicato di un guerriero con 18 fi Forza, una *corazza di maglia* +3 e 97 punti-ferita avrà 18 di Forza e 97 punti-ferita, ma indosserà una corazza di maglia non magica. I duplicati avranno le stesse armi e la stessa esperienza nelle armi dell'originale, ma avranno solo la metà degli incantesimi dell'originale a causa di un errore nel progetto del Bastone Nero. Gli incantesimi verranno determinati da DM casualmente, tenendo metà degli incantesimi di ogni livello e arrotondando per eccesso in favore del personaggio.

La duplicazione sarà identica al personaggio nel momento attuale. Quindi, un personaggio ferita fronteggerà un duplicato con ferite identiche. Questo si riflette sul numero di punti-ferita che possiede il duplicato.

Dopo aver descritto la situazione ai personaggi, il DM dovrebbe dare un'occhiata alla scheda di ogni personaggio e copiare le informazioni necessarie di ognuno su un'altra scheda. Questo fornirà le informazioni necessarie per creare ogni duplicato.

3. Il Bastone Nero

Come ogni duplicato viene sconfitto, le ombre diminuiscono di intensità. Quando l'ultimo duplicato viene sconfitto, le ombre scompariranno interamente e i corpi dei duplicati si trasformeranno velocemente in mucchi di polvere. A questo punto, i personaggi saranno in grado di vedere il bastone nella sua completezza. Sebbene il bastone stesso mantenga la sua magia originale, sarà inutile senza altro propellente. Nel suo stato presente, il bastone apparirà come una semplice verga magica di ebano con incastonati sette diamanti chiari—ognuno ha perso il colore nel consumare il suo potere. I personaggi non saranno in grado di usare il Bastone Nero, perfino se fossero in grado "rifornire" il bastone con i diamanti neri che posseggono. Solo i Carnifex sono in grado di usare il bastone.

Tuttavia, il bastone può essere distrutto. Per riuscirci, i personaggi devono usare un incantesimo *scaccia maledizioni* per liberare il bastone del potere clericale, poi deve seguire un incantesimo *dissolvi magie* per liberarlo del potere magico.

Appena il Bastone Nero è reso senza poteri, i personaggi vedranno un arco dolmen grigio apparire lentamente nella parete dietro l'altare. L'arco dolmen è simile a quelli che i

personaggi hanno visto nell'altopiano della Mesa Guardiania.

Nota per il DM: L'arco dolmen grigio conduce direttamente della dimensione di origine dei personaggi. È attraverso questo portale che i Carnifex intendevano lanciare la loro invasione. Senza il Bastone Nero, tuttavia, l'invasione avrà poche probabilità di successo. I personaggi possono usare l'arco grigio per ritornare a casa.

Quando il Bastone Nero è distrutto, un allarme comincia a suonare in tutto il castello. In due turni, dozzine di Carnifex di ogni tipo di classe (guardie, truffatori, cappellani e magi) cominceranno a riversarsi nel santuario dai loro quartieri abitativi.

I personaggi dovranno quindi andarsene velocemente per evitare questo destino. Prima di essere forzati a tornare a casa, ogni personaggio può cercare di prendersi non più di 6 pannelli d'oro dalle pareti e lanciaarli attraverso il portale. I pannelli d'oro sono alti 60 cm, larghi 60 cm e spessi 2,5 cm. Ognuno pesa circa 100 kg e hanno un valore di 5.000 mo (comprese le gemme incastonate). Il bastone sarà di poco valore per i personaggi a questo stadio, in quanto ognuno dei sette diamanti è stato ridotto in polvere senza valore nel processo dissolvere la sua magia.

Quando i personaggi ritorneranno nell'altopiano, si sentiranno disorientati. Quando questa sensazione passa, scopriranno che tutti e sette i simboli saranno di nuovo nelle rispettive nicchie all'interno del circolo di pietra. Se i simboli verranno rimossi, il portale interdimensionale costruito dai Carnifex verrà reso non operativo (vedi nota 28, *Aiuto 1 dei Giocatori*).

Se i sette simboli vengono lasciati dove si trovano, il cancello grigio rimarrà aperto e i Carnifex di ogni sorta cominceranno ad attraversarlo. I personaggi dovranno allora fuggire o combattere al meglio.

Nota per il DM: Si consiglia che non più di tre Carnifex per ogni tipo di classe attraversino il portale per inseguire i personaggi (se viene lasciato aperto). Senza il Bastone Nero, i Carnifex saranno riluttanti a rischiare di combattere i personaggi nella propria dimensione, nonostante il loro estremo egocentrismo e la loro voglia di vendetta.

Quando i PG lasciano il Castello dei Carnifex, un basso rombo e terribili scricchiolii si sentono ancora echeggiare attraverso il portale. Il castello cadrà di nuovo nelle Fosse dell'Esilio. Un grande blocco di fortezza è devastato dalla creazione del cancello. Gruppi di Carnifex terrorizzati usciranno dalla breccia, cadendo nell'oblio.

Con un forte schiocco, il cancello si chiude. Un'aura dorata immediatamente inonda l'intera mesa. Dagli archi dolmen lentamente appaiono i sovrani di ogni regno magico. Come se fossero una sola entità, si inginocchiano davanti al gruppo e annunciano quanto segue:

“Ci avete sconfitti e quindi è vostro diritto reclamare e governare i nostri regni. Questa è la legge. Se questa dovesse essere la vostra scelta, allora diventerete i difensori del cancello per le Fosse dell’Esilio. Toccate l’arco dolmen affinché il suo potere sia vostro o andatevene e non tornate mai più.”

I sovrani dei regni magici poi scompaiono, lasciando il gruppo da solo sulla mesa. I PG sono liberi di andarsene o di toccare un arco dolmen. Gli incantesimi di *divinazione* o equivalenti riveleranno che non c’è alcun pericolo per entrambe le scelte.

Appena un PG tocca un arco dolmen, egli diventa il sovrano del regno corrispondente. Può entrare o uscire tramite l’arco dolmen, a volontà. È totalmente immune alle creature native del regno. Quando all’interno del regno, egli non invecchia. Le creature intelligenti del suo regno gli obbediscono automaticamente. Il PG per il resto non subisce cambiamenti. Se decide di lasciare il regno, invecchia normalmente per la durata del tempo in cui resta all’esterno. Se una creatura aliena al regno dovesse entrarci, il sovrano verrebbe immediatamente *teletrasportato* nel regno senza potersene andare finché l’intruso non sia stato espulso o non si risolva la situazione permanentemente.

Se il DM ha il D&D® *Set Immortal*, i personaggi possono diventare Immortali Novizi, come da regole. Il regno magico diventa il nuovo piano del PG; la sua missione è di difenderlo finché rilevato dal suo compito da un Immortale più potente.

Quei PG che decidono di ignorare l’offerta possono lasciare l’area. Tuttavia, quando se ne vanno via, ognuno percepisce un improvviso calore divino all’interno del proprio cuore; tira 1d6 e applica i risultati immediatamente per ogni personaggio, come indicato di seguito:

- 1 Il personaggio ottiene un livello di esperienza, con il miglior tiro di dado possibile, se applicabile.
- 2 Il requisito primario del personaggio è incrementato di 1 punto (massimo 18) e ottiene una resistenza permanente a tutti i veleni.
- 3 Il personaggio ottiene il potere di *vista rivelante* e *ESP* permanentemente.
- 4 Un Atto di Successione appare nell’equipaggiamento del personaggio. Egli ottiene un dominio perduto a scelta del DM.
- 5 Il personaggio guadagna il potere magico di *volare* o *invisibilità* a volontà.
- 6 Il personaggio guadagna una *resurrezione integrale* automatica e personale in caso di morte. Il personaggio non è consapevole del dono.

Personaggi Pregenerati

Taran

Guerriero di 33° livello, Neutrale

Forza	18	Destrezza	17		
Intelligenza	11	Costituzione	18		
Saggezza	9	Carisma	16		
CA	-7(-11)	(M: -4 AC/3)		Punti-ferita	121

Arma	Maestria	AT(P)	D(P)	AT(S)	D(S)
Spada +4*	Gran Maestro	+15	2d6+15	+13	2d4+15
Spada +3**	Maestro	+12	2d8+10	+10	2d6+10
Pugnale +2	Esperto	+9	2d4+5	+9	2d4+5
Balestra pesante +2	Esperto	+8	2d6+4	+8	2d6+4

* Mano destra ** mano sinistra

Armatura: Armatura di piastre +5

Equipaggiamento: pozione per respirare sott'acqua, anello di adattamento elementale, elmo del teletrasporto, talismano del viaggio elementale, pozione di superguarigione, pergamena della verità, anello di agilità

Arian

Chierico di 33° livello, Legale

Forza	17	Destrezza	15		
Intelligenza	10	Costituzione	18		
Saggezza	18	Carisma	11		
CA	-10(-14)	(M: -4 AC/3)		Punti-ferita	87

Arma	Maestria	AT(P)	D(P)	AT(S)	D(S)
Mazza +5	Gran Maestro	+15	2d4+15	+15	2d4+15
Fionda +4	Maestro	+11	4d4+4	+9	1d10+6

* Arco da cavaliere—uno speciale tipo di arco conosciuto come un "arco composito," ha la tagli adi un arco corto ma è trattato per il resto come un arco lungo.

Armatura: armatura di piastre +4, scudo +4

Equipaggiamento: pozione di chiaroveggenza, pozione di longevità, bastone guaritore (22 cariche), pergamena dei magi, elmo della telepatia, tappeto volante, anello di resistenza al fuoco, anello sacro

Incantesimi: 11/10/11/8/8/8/7

Strom

Ladro di 33° livello, Caotico

Forza	17	Destrezza	18		
Intelligenza	12	Costituzione	18		
Saggezza	10	Carisma	11		
CA	-7(-10)	(M: -4 AC/3)		Punti-ferita	102

Arma	Maestria	AT(P)	D(P)	AT(S)	D(S)
Spada +4	Gran Maestro	+15	2d6+15	+13	2d4+15
Pugnale +4	Abile	+8	1d6+6	+8	1d6+6
Balestra pesante +3	Abile	+10	2d6+3	+10	2d6+3

La spada ha il talento estintore, la balestra pesante ha il bonus rampicante

Armatura: corazza di cuoio +5 (potere di cura ferite), anello di protezione+4, mantello deflettente

Equipaggiamento: pozione della forma eterea, pozione di difesa +4, pergamena cartografa, verga dell'inerzia, anello dell'agilità, cintura della forza del gigante (D 4d6+30)

Morgana

Mago di 33° livello, Neutrale

Forza	14	Destrezza	16		
Intelligenza	18	Costituzione	17		
Saggezza	9	Carisma	11		
CA	-1(-3)	(T: -4 AC/4)		Punti-ferita	70

Arma	Maestria	AT(P)	D(P)	AT(S)	D(S)
Bastone +4	Gran Maestro	+13	1d8+12	+13	1d8+12
Pugnale +4	Maestro	+11	3d4+5	+9	2d4+7

Armatura: anello di protezione +4, mantello deflettente

Equipaggiamento: borsa conservante, anello dei tre desideri, bastone della stregoneria (+4), verga della governo, scarabeo protettore, talismano del viaggio elementale, barca subacquea, pozione di superguarigione, pozione per respirare sott'acqua, pozione di resistenza al fuoco, pozione della fortuna, pozione della velocità, pozione della forma eterea

Incantesimi: 9/9/9/9/8/6/7/6/7

Barnstormer

Paladino di 33° livello, Legale

Forza	18	Destrezza	18		
Intelligenza	9	Costituzione	17		
Saggezza	13	Carisma	15		
CA	-11(-15)	(M: -4 AC/3)		Punti-ferita	112

Arma	Maestria	AT(P)	D(P)	AT(S)	D(S)
Spada +5	Gran Maestro	+16	2d6+16	+14	2d4+16
Arco +4*	Gran Maestro	+14	1d10+11	+16	4d4+7
Lancia +3	Maestro	+9	1d6+18	+11	1d8+22

* Arco da cavaliere—uno speciale tipo di arco conosciuto come un "arco composito," ha la tagli adi un arco corto ma è trattato per il resto come un arco lungo.

Armatura: armatura di piastre +2, scudo +5

Equipaggiamento: 10 frecce +1, cintura della forza del gigante, anello respingi incantesimi, anello per camminare sull'acqua, pozione di superguarigione, pozione della forma eterea, stivali della levitazione

Incantesimi: 4/4/3/3/2

Poteri speciali: Barnstormer può scacciare i non morti come se fosse un chierico di 11° livello. Può inoltre individuare il male tramite concentrazione.

Draco

Guerriero di 33° livello, Neutrale

Forza	17	Destrezza	17		
Intelligenza	13	Costituzione	18		
Saggezza	12	Carisma	15		
CA	-10(-14)	(M: -4 AC/3)		Punti-ferita	117

Arma	Maestria	AT(P)	D(P)	AT(S)	D(S)
Spada +4	Gran Maestro	+14	2d6+14	+12	2d4+14
Lancia +4	Maestro	+9	1d6+18	+11	1d8+22
Pugnale +3	Esperto	+9	2d4+5	+9	2d4+5
Balestra pesante +3	Esperto	+9	2d6+5	+9	2d6+5

Armatura: Armatura di piastre +4, scudo +4

Equipaggiamento: pozione di ESP, pozione di longevità, anello di adattamento agli elementali, anello della verità, tamburi del panico, lampada della lunga durata

Appendice: Personaggi pregenerati

Arian fu un'orfana misteriosamente lasciato sui gradini del Tempio della Legge in Città di Glantri. Cresciuto nel Tempio della Legge, Arian non desiderò altro che diventare un chierico e il suo temperamento e l'addestramento lo resero un adepto ideale per la filosofia della Legge.

Arian è ora piuttosto zelante, spesso prendendosi rischi estremi per ottenere la conversione alla Legge. Fortunatamente, è estremamente fortunato, sopravvivendo a diversi incontri pericolosi che avrebbero dovuto ucciderlo. Arian è convinto che qualche forza più elevata intervenga nei momenti cruciali a salvarlo.

Poteri speciali: Tre volte al giorno Taran può lanciare un fulmine magico (20d6). È immune a tutti gli attacchi basati sui fulmini. Il suo braccio destro, dal gomito in giù, è fatto di acciaio animato magicamente. Può combattere con entrambe le mani senza penalità (l'attacco della mano sinistra e della destra sono indicati separatamente).

Dopo molti anni come Re di Ierendi, Taran lasciò il regno ai suoi figli e divenne un eroe errante. Grazie a pozioni di longevità, ha l'aspetto di un 25enne. Ha la pelle abbronzata, gli occhi verdi, i capelli d'argento e lunghi baffi. Ha anche una lunga cicatrice bianca dal sopracciglio fino alla mano sinistra a forma di fulmine.

Taran perse il suo braccio destro dal gomito in giù in un'altra avventura. Lo rimpiazzò con un braccio fatto di acciaio e imparò a combattere con la mano sinistra. Come ricompensa per il suo fedele servizio, i Signori della Neutralità hanno animato magicamente il braccio di acciaio di Taran.

Morgana è una bellezza dai capelli corvini con gli occhi viola e il colore ramato della pelle. Ha i nervi d'acciaio ma è sufficientemente scaltra da fuggire se il pericolo è troppo grande. Rispetta il coraggio ed è estremamente generosa e leale con i suoi amici.

Per un certo periodo, Morgana governò al Città Perduta di Cynidcea finché non se ne stufò. Era sposata con Taran e sebbene siano ora separati, sono ancora buoni amici. Come Taran, ah evitato gli effetti dell'invecchiamento e sembra avere 25 anni. Ora vive su un'isola magica che può essere raggiunta colò con una magica nave volante, vicino al regno di Ierendi.

Strom è nato e cresciuto fra il Clan del Furetto delle tribù Atruaghin. All'età di 17 anni subì un'imboscata dai membri rivali del Clan del Lupo, che egli riuscì ad uccidere. Come risultato delle sue azioni, venne deciso di esiliare Strom per sei anni. La sentenza evitò una guerra fra clan, ma lasciarono in Strom una certa amarezza.

Strom viaggiò fino a Thyatis per diventare gioielliere come suo padre, ma la Gilda dei Gioiellieri scoraggiarono qualsiasi competizione esterna. Così Strom divenne un ladro.

Strom ha un temperamento impetuoso che cerca di tenere sotto controllo. È completamente leale verso i suoi amici. Sebbene Caotico, non ha mai infranto un giuramento.

Draco è per tutti un vagabondo tranne che per i suoi amici. È cauto, perfino sospettoso, in presenza di stranieri. È incline a correre rischi, ma solo se le probabilità sono a suo favore.

Draco è alto quasi metri e muscoloso. Ha la pelle chiara, i capelli corti e neri baffi sottili. È nato e cresciuto in Thyatis e preferisce la vita delle grandi città. Ha imparato a sopravvivere nelle terre selvagge, ma si trova davvero più a suo agio nelle affollate strade cittadine.

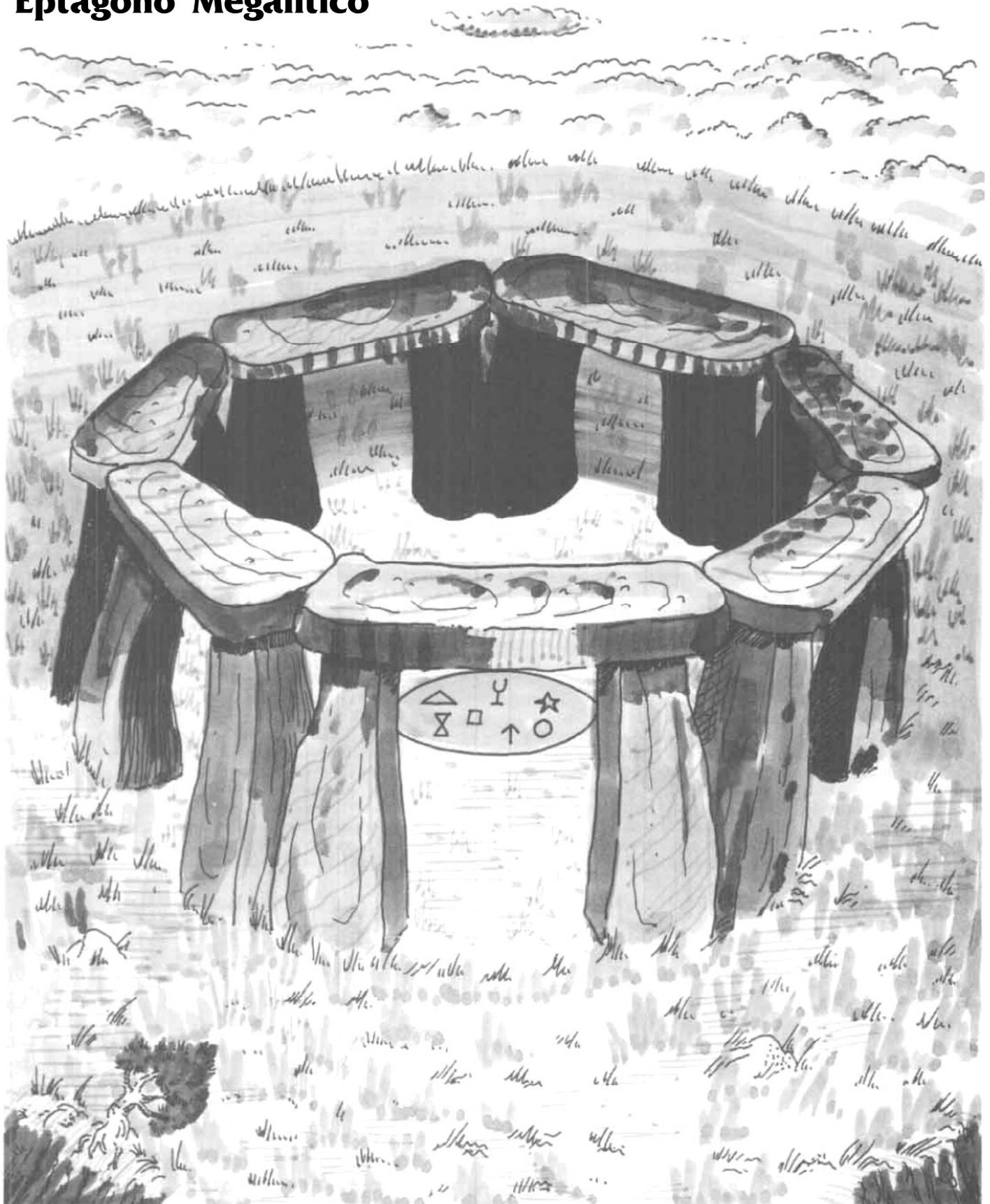
Barnstormer è un uomo delle Tribù di Ethengar che, prima di lasciare la sua casa in cerca di avventure, giurò di proteggere e difendere i suoi compagni di tribù. Tende ad interpretare la Legge in base a cosa sia buono per le tribù di Ethengar ed è quindi in qualche modo barbarico, sebbene le sue azioni Legali siano normali a meno che non sia effettivamente coinvolto Ethengar.

Barnstormer è alto 2 metri e pesa 120 kg di solidi muscoli. Ha i capelli castani lunghi fino alle spalle e la barba corta.

Aiuto 1 per i Giocatori: Indizi della Biblioteca

1. Nelle Fosse dell'Esilio, suona il corno sull'uscio del Castello dei Carnifex (annotazione dal Codice dei Piani, Vol. 1)
2. L'ingresso ai sette regni giace sulla Mesa Guardiana (serie de Il Signore dei Viaggiatori, Vol. IV)
3. Al centro del giardino vive una bellezza (Malie del Regno Verde, di Etienne d'Amberville)
4. Il cannibalismo e' un'abitudine comune nelle Fosse dell'Esilio, praticata da alcune delle sue vittime, come i Carnifex. (Cibi Esotici Interplanari, Tomo XX-XIII)
5. Gli arcobaleni sono un mezzo per viaggiare nella sfera dei colori, ma lasciate che si sappia che non c'e' alcuna pentola d'oro ad attendere all'altra estremita'. (Leggende dei Sette Regni, di Principe Vanserie Vlaardoen)
6. I Carnifex furono noti per la sperimentazione di nuovi effetti magici sui loro prigionieri. (Pensiero Positivo nella Ricerca degli Incantesimi; frammento di pergamena 3456-XZ)
7. Chiama i destrieri delle spume marine e risponderanno finche' il piano e' bianco (annotazione all'angolo di un vecchio tomo)
8. L'arte del volo e il movimento attraverso l'etere sono questioni delicate. Non in tutti i mondi funzionano sempre, come ad esempio nei sette regni. (Tomo dei Seguaci dell'Aria, di Eriadna)
9. Gloria alla sequoia perche' la porta nel suo tronco conduce ad un segreto dei sette regni (canzone sconosciuta nella Enciclopedia dei Bard)
10. La pazzia rimane quando il livello di magia soverchia tutto quello che si e' imparato in precedenza. Io stesso, e altri come i Carnifex sono stati afflitti da questa terribile follia... (Vita del Principe Moriem)
11. Non tutto e' cio' che appare. La luce persiste dopo l'oscurita', la vita perdura dopo la morte, la speranza sussiste dopo l'oblio. Questo, figlio mio, e' una legge universale perfino nei sette regni. (Insegnamenti di Lord McGregor, teschio iscritto XXVII, datato 1090)
12. Di tutte le costruzioni che abbia mai visto, non ho mai trovato una mappa piu' favolosa di questa. L'architettura del Castello dei Carnifex sfida perfino la mente del piu' astuto dei nani. (Vita del Castellano, di Ippolito de Fedorias)
13. Nel regno del blu sappi che la Giustizia attende al di la' del castello del re (Essay e il suo Scopo della Vita, pergamena senza titolo)
14. Di tutte le leggi di navigazione, il mio venerabile zio ne menziona una misteriosa che non sono mai stato in grado di comprendere appieno. Disse che quando i Sette Cancelli appaiono, non c'e' ritorno... (Trattato di Esplorazione, di Gunnarr Rolfsen)
15. Nei regni degli altri piani esistono cose dal potere innominabile. Una volta ho intravisto una fortezza in fiamme... Non si deve indugiare in tali luoghi. (Sogni e Incubi, Vol. 1)
16. L'oro e' puro ma difficile da trovare. Un luogo esiste nella piu' completa oscurita' dove un castello balugina nel mezzo dell'oblio. Le sue mura sono fatte d'oro e le gemme sono comuni come i ciottoli (I Mondi Perduti, di Aitch G. Wails)
17. L'atollo tiene la clessidra. Questo oggetto e' di grande importanza nel mondo del bianco (Fantasie Sovrannaturali, della Gilba dei Maghi)
18. Un volta contattai una qualche creatura dei piani esterni e mi disse che il piu' grande oggetto magico di trovava nel Castello dei Carnifex, ma non sono mai stato in grado di capire dove fosse (Guida del Cacciatore di Tesori, di Principe Jaggar)
19. Non mentire alla dispensatrice di giustizia, perche' potrebbe attirare l'ira dell'intero regno del blu per sette generazioni (Codice Arcano Giantriano)
20. C'era una volta nel mondo un Bastone Nero. I suoi poteri sono immensi, ma per la salvezza degli uomini, deve essere distrutto (Origini della Magia, di Barone di Igorov)
21. I migliori travestimenti sono spesso inumani. Una leggenda narra che i Carnifex possano imitare praticamente qualsiasi cosa con poche probabilita' di essere scoperti. (Manuale dei Ladri, Anonimo)
22. Dopo una giungla ed una palude in uno strano mondo nero attende il signore nero. Attenzione, te che ti dirigi al di la'. (scrittura su un pezzo di metallo consumato, datato 3.000 anni fa)
23. Il tempo e' un concetto cosi' fuori moda... Guarda per esempio qualche altro mondo: sebbene le cose esistano, e' sempre lo stesso giorno. (Diario di un Viaggiatore del Tempo)
24. La freccia piu' grandiosa che fu mai costruita e' ora nelle mani di un carrettaio, da qualche parte in un piano esterno dove i colori sono la materia prima (una lettera consumata da un collezionista ad un altro)
25. Saggio e' non suonare i corni all'ingresso di un castello, specialmente se uno non sa cosa lo attenda al suo interno (Saggia Guida per Avventurarsi nei Piani Esterni, pagina 1)
26. E' saggio pensare prima di agire. Cio' che e' bene per tutti puo' non essere buono per uno (Saggia Guida per Avventurarsi nei Piani Esterni, pagina 2)
27. Saggio e' prestare attenzione a quelle cose che esistono ma sono anche morte. Cio' che respira e parla non e' sempre vivo. (Saggia Guida dell'Avventurarsi nei Piani Esterni, pagina 3)
28. La porta chiusa: un tale inutile concetto. E' cosi' divertente dare prova ad un fabbricante di porte che ci sara' sempre qualcuno che sara' in grado di superarla. Perfino la porta grigia nelle Fosse dell'Esilio, tutto cio' che occorre per aprirla sono sette simboli magici—quindi, perche' costruirla? (Tomo della Filosofia Halfling)

Eptagono Megalitico





Aventura Livello Master

Il Richiamo del Crepuscolo

di Tom Moldvay

Traduzione: Stefano Mattioli

Attraverso sette portali giacciono sette regni.
In sette regni si trovano sette guardiani.
Con sette guardiani giacciono sette simboli.
Da sette simboli si forma una chiave.

Alphaks l'Oscuro brama quella chiave, con il quale intende spargere morte e caos nei regni degli uomini. Il tuo gruppo potrebbe essere tutto ciò che si frappone fra la vita e la morte. Presterete attenzione ai lunatici vaneggiamenti di un uomo pazzo in punto di morte? Viaggiare in cima alla Mesa Guardiana e entrare nell'Eptagono. Radunare i mistici simboli, creare la chiave e sconfiggere i Carnifex, prima che sia troppo tardi...

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