

Gli Abitatori del Buio

di Stefano "Abi" Olivieri



La sesta avventura della campagna "DEMONI"



DUNGEONS & DRAGONS

Modulo di avventura – livello Expert

GLI ABITATORI DEL BUIO

Sesta avventura della campagna “Demoni”

Autore:
Stefano “Abi” Olivieri

Illustrazione di copertina:
Adam Beckett

Illustrazioni nel testo:
Stefano “Abi” Olivieri

Mappe ed indizi:
Stefano “Abi” Olivieri

DUNGEONS & DRAGONS® e **D&D**® sono marchi registrati di proprietà della *Wizards of the Coast Inc.*, una controllata *Hasbro Inc.*, ed il loro utilizzo NON intende costituire una infrazione o una pretesa relativa a questo diritto.

Questo modulo di avventura è protetto dalle leggi sul diritto di autore. E' proibita qualsiasi riproduzione o altro uso non autorizzato del materiale o delle illustrazioni ivi contenute, se effettuata senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

© 2007 Chimerae Hobby Group



CHIMERA E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

SOMMARIO

Introduzione alla campagna	3
Introduzione al modulo	5
Elreanor di Iphredhel	6
Murviran	11
Dentro Lo Shazehim	17
Caccia al polipo	27

APPENDICI

Appendice I – Nuovi mostri	32
Appendice II – Indizi per i giocatori	35

MAPPE

Il monte Shazehim	15
Spaccato del monte Shazehim	21
Il monte Shazehim – livello 1.	22
La caverna dell'acqua.	24
Elenco delle abbreviazioni usate	37
Gli Autori	38

INTRODUZIONE ALLA CAMPAGNA

Le informazioni di questo modulo sono riservate solamente al DM, che guiderà i giocatori nel corso dell'avventura. La conoscenza di questo modulo rovinerà l'effetto sorpresa ed il divertimento ai giocatori che continueranno a leggere. Se prevedete di partecipare al gioco solo in qualità di giocatore, **fermatevi qui** e non proseguite oltre nella lettura.

Note per il DM

Prima di iniziare a giocare, il DM dovrà leggere il modulo e memorizzarne i vari aspetti nei dettagli. Le descrizioni ed informazioni sono riservate al DM, il quale potrà rivelarle ai giocatori solo a sua discrezione.

Sono inoltre state aggiunte delle note dall'autore, che servono a spiegare e/o a fornire suggerimenti al DM.

Prefazione

"Gli Abitatori del Buio" è un'avventura D&D per 4-6 avventurieri di livello 4-5, con una media di 20 livelli di esperienza.

L'avventura fa riferimento alle regole contenute nella *Rules Cyclopeda*, ovvero al Set Base (scatola rossa) dell'edizione italiana. Non viene utilizzata nessuna regola opzionale rispetto a quelle riportate nei suddetti manuali di D&D, al fine di consentire l'utilizzo di questo modulo anche da parte dei DM e dei giocatori meno esperti.

Questo è il sesto modulo di una campagna che condurrà i PG a raggiungere almeno il 5° livello di esperienza, partendo da 0 PX. L'intera campagna è divisa in otto avventure complete, altrimenti giocabili singolarmente.

La trama basilare della storia è molto semplice: i PG vengono arruolati da un ricco mecenate per recuperare vari oggetti, sparpagliati in zone più o meno lontane e pericolose delle terre conosciute. Questi sette oggetti sono tutti magici e dotati di straordinari poteri, in grado di rendere più agevole la vita di un qualunque avventuriero.

Gli oggetti incantati

Viene ora fornita una spiegazione storica e funzionale degli oggetti, attenendosi al contesto relativo al mondo di *Mystara*. I dati caratteristici ed i loro poteri sono stati indicati per facilitarne l'utilizzo.



Vassoio di Zendrolion: la leggenda vuole che qui dentro abbia cenato il Generale Zendrolion Tatriokanitas la sera stessa dell'incoronazione ad Imperatore di Thyatis. Il suo potere consiste nell'annullare gli effetti di tutti i veleni dei cibi che vi vengono posti all'interno.



Collana del Mare: la storia di questo amuleto si perde nella notte dei tempi. Sembra sia stato costruito da un vecchio in onore di una giovane pescatrice, della quale si era innamorato. Il potere della collana consiste nel mostrare nell'opale, usato come schermo, una freccia rivolta sempre verso l'oggetto o la persona richiesta.



Scudo di Brace: questo scudo è stato forgiato dai nani di Casa di Roccia, per volere di una divinità. Viene considerato come uno scudo +4.



Elmo del Drago: sembra che questo elmo sia stato rinvenuto vicino alla calotta polare da un gruppo di esploratori elfici, più o meno vicino al passaggio verso l'Hollow World. L'elmo fornisce protezione da tutti gli attacchi basati su forme elementali (acqua, fuoco, terra ed aria).



Stiletto Infernale: realizzato a Glantri, è il pugnale utilizzato durante il tentato omicidio di un reggente di Alphatia. È un pugnale +3 e si camuffa dietro una potente illusione: sembra infatti che il proprietario abbia in mano un flauto, anche quando attacca.



Piastra del Sole: una corazza di manifattura elfica, perfettamente bilanciata e resistente. Conferisce la protezione di una corazza di piastre +3 a chi la indossa, con la possibilità di lanciare gli incantesimi *Volare*, *Velocità* ed *Invisibilità* tre volte al giorno.



Balestra di Gorin: questa balestra fu utilizzata durante la grande invasione degli uomini bestia, molti anni prima dell'Incoronazione. La leggenda narra che il suo proprietario era in grado di uccidere molti esseri con un solo colpo. Quando un dardo scagliato dalla balestra colpisce la vittima, il

Gli Abitatori del Buio

danno si trasmette anche agli avversari in linea con il bersaglio primario, ferendoli come se fossero stati anch'essi centrati dall'attacco. Questo effetto si propaga ad un massimo di tre vittime addizionali oltre alla prima. L'arma è una balestra leggera +2.

Ma non è tutto: se i sette oggetti vengono posizionati in modo da formare la sagoma sghemba di una figura umana, si adattano tra loro, riducendo o aumentando la propria dimensione per fondersi insieme in un unico corpo, formando una pregevole statuetta naïf, alta appena 15 centimetri. Questa appare come se fosse realizzata di una moltitudine di minerali luccicanti e scintillanti ma ha la resistenza dell'acciaio; sembra graziosa e delicata, ma è mortale come null'altro al mondo.

La statuetta racchiude in essa, amplificandoli, alcuni dei poteri degli artefatti da cui è costruita: se messa a meno di 10 cm di distanza da una vettovaglia, anche liquida, ne annulla gli eventuali veleni contenuti; mostra la direzione verso l'oggetto/individuo richiesto nel vassoio (divenuto uno scudo) e fornisce protezione da tutti gli attacchi basati su forme elementali. Garantisce inoltre un bonus di +3 a TpC, danni inflitti, Classe d'Armatura e Tiri Salvezza.



Inoltre, indipendentemente dalla Classe di appartenenza del proprietario, garantisce la possibilità di lanciare incantesimi come un Chierico o un Mago (a propria scelta) di livello pari ad 1/3 del proprio. Consente infine un dialogo con l'Immortale patrono di chi riunisce la statuetta, una volta al giorno.

A proposito dell'Immortale, tale divinità risulta talmente bene impressionata dall'opera di colui che ha ricostruito la statuetta che (in un lontano futuro) sarà costretta ad incoraggiarlo ed a patrocinare la sua strada verso l'immortalità.

Ma chi è il mecenate che incarica un gruppo di scapestrati a recuperare oggetti così preziosi? E come fa a conoscere tali poteri? E' Amarkan, un vecchio mago che ha concluso diversi patti con altrettanti demoni. Come vedremo in seguito, però, egli non nominerà mai i poteri dei singoli oggetti ne tanto meno quello della statuetta nella sua globalità. Tuttavia, lui stesso è a sua volta una pedina nelle mani di un demone malvagio e bandito dai Mondi, di nome Xaboo.

È quest'ultimo infatti, che ha messo Amarkan al corrente dei vari poteri degli oggetti e della statuetta... è sempre lui, inoltre, che mira a impossessarsene, una volta realizzata ed è lui che vuole percorrere la strada dell'immortalità... È lui, insomma, che vuole regnare sul Mondo!

INTRODUZIONE AL MODULO

Nota dell'Autore: Lo spunto per questa avventura è liberamente tratto dal romanzo "Tempio" di Matthew Reilly.

Prefazione per il DM

Questo è il sesto modulo di una campagna che condurrà i PG a raggiungere almeno il 5° livello di esperienza. L'intera campagna è divisa in otto avventure complete, altrimenti giocabili singolarmente. L'ideale è che questa avventura sia giocata dagli stessi PG che hanno completato le prime, o perlomeno dalla maggioranza di essi.

Riassunto delle avventure precedenti

Nella prima avventura (*CHA 8 Una Strage di Corvi*), i PG sono stati contattati da Amarkan, un mago bramoso di potere ma innocuo, che li ha pregati di recuperare per lui un prezioso vassoio d'argento. L'avventura si è snodata quindi in un piccolo paese terrorizzato dalle bramosie di un perfido Conte, anch'esso alla ricerca dell'immortalità. Dopo imprevisti, pericoli e colpi di scena, i nostri eroi sono riusciti a trovare il vassoio ed a consegnarlo al mago Amarkan.

Nella seconda avventura (*CHA10 Luna Park*), i PG, sempre stipendiati dal mago Amarkan, hanno recuperato una collana di gran valore, ma senza altri poteri apparenti. L'avventura ha implicato un lungo e tormentato viaggio, che ha portato i PG alla ricerca dei nuovi possessori della collana: una tribù nomade di zingari.

Nella terza avventura (*CHA12 Il Castello dei Sokolow*) i PG non si sono nemmeno accorti di aver recuperato per il vecchio Amarkan uno scudo dai poteri magici. Per loro, l'intera avventura si è svolta in un castello abitato da spettrali individui, alla ricerca della via per tornare a casa.

Nella quarta avventura (*CHA13 Aiotto... Aiotto*) i PG hanno recuperato un Elmo. L'impresa li ha portati in una terra lontana e addirittura in una nuova dimensione. Parlando con un "escluso", potrebbero aver anche intuito qualcosa in più sulla verità che li aspetta.

Nella quinta avventura (*CHA15 L'Isola del Teschio*), i PG hanno recuperato uno Stiletto, facente parte di un tesoro nascosto, protetto e custodito su un'isola. Hanno dovuto inoltre affrontare una sanguinaria guerra tra due nazioni ed un pericoloso esercito di umanoidi e briganti.

Questa avventura

"Gli Abitatori del Buio" farà vivere ai personaggi ed ai giocatori un ruolo da detective, in un lungo inseguimento alla ricerca di una... comunità di elfi, apparentemente scomparsa nel nulla. A complicare le cose, i PG saranno al tempo stesso inseguitori, inseguiti, spie e spiati in un vortice di eventi e di minacce, con ricchi colpi di scena.

Il pericolo dell'avventura consiste proprio nel non conoscere il proprio ruolo. Oltre ovviamente, a quello rappresentato da "Gli Abitatori del Buio".

ELREANOR DI IPHREDHEL

Amarkan non c'entra?

Amarkan c'entra anche questa volta, ma non come siamo abituati: nessuna convocazione per i PG, divenuti ormai dei veterani di guerra e impavidi consiglieri di lande distanti. Questa volta il vecchio mago, sempre più bramoso di potere – ora che già dispone di cinque dei sette oggetti – e sempre più cieco di fronte alle insistenti richieste di Xaboo di accelerare i tempi, svolge un ruolo di spettatore attivo, limitandosi ad osservare passivo gli eventi, o magari dando solo un colpetto ogni tanto...

Infatti, anche se la cosa può sembrare buffa, è stato... battuto sul tempo. Le sue intenzioni erano, come sempre, quelle di affidare al gruppo una missione di recupero; in questa occasione, tuttavia, è stato anticipato da una piccola elfa. Casualmente, la meta è la stessa!

Elreanor l'elfa

Ma chi è questa piccola elfa? È una giovanissima (circa 13 anni umani) e graziosa ragazzina elfica, abitante in una piccola comunità a nord della casa del mago, vicino al grande regno di Alnheim. Questa giovane è stata ed è tuttora, suo malgrado, protagonista di un'assurda vicenda.

Giocando estasiata con un paio di cerbiatti, questi la portarono, nel loro girovagare nella foresta, fino alle sponde di un placido laghetto. Rapita dalla calma e dalla serenità di quel luogo incantevole, la piccola vi trascorse un'intera giornata. Quando a sera, sicura di subire una meritata lavata di capo, fece ritorno al suo villaggio, lo trovò completamente deserto: non un parente, un amico, un conoscente e nemmeno un animale. Dapprima pensò che si trattasse di uno scherzo o che l'intero paese si era mobilitato per lei, ritenendola persa. Pertanto si mise calma ad attendere il ritorno dei parenti, passato un intero giorno iniziò però a preoccuparsi. Si accorse allora della presenza di una moltitudine di orme elfiche che si perdevano nel buio della foresta, verso le montagne. Provò a seguirle per un po', quindi demorse spaventata dal buio e dalla solitudine.

Fu allora che ricordò di aver sentito parlare di alcuni giovani eroi, abitanti a pochi giorni di marcia a sud della sua abitazione. Anche se ignorava i loro nomi, le loro gesta nei lontani regni del nord erano giunte fino al

villaggio elfico e verosimilmente qualcuno, nei villaggi a sud, li avrebbe sicuramente conosciuti. Quindi, raccogliendo speranze e coraggio, si mise in viaggio attraverso la foresta.

Contatto

I PG saranno contattati da qualche personalità secondaria del paese, come l'oste della taverna o il fabbro di fiducia. Insomma, qualcuno che abbia una bottega e che sia rintracciabile anche da uno sconosciuto. È infatti a questo tizio che la piccola Elreanor si è rivolta per trovare gli eroi. Nel caso in cui i PG vivano in comunità diverse, la giovane li cercherà in questo ordine di priorità:

1. Comunità di Elfi.
2. Comunità di Halfling o Gnomi.
3. Comunità di altri esseri fatati.
4. Comunità umane di grandi dimensioni.
5. Comunità umane più piccole.
6. Comunità di Nani.

Comunque sia, è prevedibile che il tizio si recherà da un PG, che provvederà ad avvisare tutti gli altri. Alla fine comunque tutti i PG si troveranno con Elreanor, che supplicherà il loro intervento, spiegando quanto accaduto negli ultimi giorni, ovvero dall'inizio del suo viaggio.

La piccola non ha nulla da offrire, ma è convinta che se essi riusciranno a risolvere il mistero ed a rintracciare i suoi parenti, questi ultimi offriranno loro una bella ricompensa.

Nota dell'Autore: Tenete conto che agli occhi della fanciulla i PG sono degli eroi, osannati e decantati in ballate nordiche, e quindi non dovrebbero perdere la faccia trattandola male o non accettando l'incarico.

L'oscura verità

Ma cos'è accaduto all'intero clan di Elreanor? Per la cronaca, il villaggio divenuto fantasma si chiama Iphredhel ed è una tipica comunità elfica, interamente realizzata sui rami più grossi delle foreste secolari di Alnheim. Fino alla settimana precedente all'inizio dell'avventura vi vivevano circa trecento persone, almeno un quarto dei quali parenti più o meno vicini della piccola Elreanor.

Ma ecco la verità su quanto accaduto: durante l'assenza della ragazzina, un nutrito

drappello di Elfi Oscuri (vedi l'appendice relativa ai nuovi mostri per i dettagli) appositamente inviati in superficie attaccò il villaggio, utilizzando potenti incantesimi charmanti o paralizzanti, al fine di catturare gli abitanti. Secondo i loro studi, Iphredhel giaceva esattamente sopra una delle gallerie principali del clan ed era quindi particolarmente adatto a fungere da avamposto per i loro scopi futuri di riconquista dell'esterno. Realizzando appositi cunicoli all'interno dei tronchi secolari, gli Elfi Oscuri avrebbero infatti potuto raggiungere il villaggio senza uscire dall'oscurità e senza vedere l'odiato sole. E gli abitanti di Iphredhel? Che fine hanno fatto? Rapiti e poi? Morti? Niente di così drammatico: giacciono reclusi in un distante sistema di caverne.

Poi, se il destino ci mette del suo, questo è un altro paio di maniche. Caso vuole infatti, che quelle caverne siano anche un'antica necropoli, ovvero un complesso tombale - religioso e che vi si trovi custodita, ovviamente, la Piastra del Sole che tanto interessa ad Amarkan e a Xaboo.

Ed è proprio per questo motivo che il vecchio stregone si limita, per buona parte dell'avventura, ad osservare le mosse dei PG, tramite quel terzo famoso specchio di cui si parlava alla fine di "Luna Park", ovvero la seconda avventura della campagna (CHA10)! Ovviamente, i colpi di scena non sono ancora finiti!

Iphredhel

Si tratta della cittadina ormai divenuta fantasma, a seguito dell'incursione degli Elfi Oscuri. È un piccolo agglomerato, esclusivamente composto da costruzioni abbarbicate su piattaforme ottenute intrecciando i rami più larghi delle sequoie secolari di Alfheim. Per l'occhio inesperto di un visitatore non elfico, questo luogo sarebbe solamente una radura nel bosco e nulla più. Ma per gli elfi (anche quelli del gruppo, naturalmente) e soprattutto per la piccola Elreanor, è una cittadina elfica.

Quando i PG vi giungono non troveranno, ovviamente, nessuno. Potranno perlustrare le abitazioni, i negozi e tutte le costruzioni che voi DM volete inserire nel contesto di un paesello di 300 anime.

Potranno anche rubare – perché questo è il termine esatto – quello che vi trovano; la ragazzina non lo vedrà di buon occhio e non parlerà più con il gruppo, una volta di suoi eroi ed ora di semplici ladruncoli.

Nota dell'Autore: Se tutti i membri del gruppo rubano nel villaggio, Elreanor scapperà disgustata e l'avventura (addirittura l'intera campagna) avrà termine. Sottraete 1.000 PX ai PG Legali; 500 PX a quelli Neutrali ed elargite 500 PX ai Caotici.

Invece, se solo qualcuno dei PG si "limita" a rubare, l'avventura potrà proseguire. Comunque, tutte le perlustrazioni dei PG non rivelano nulla: tracce lasciate da piedi elfici sono praticamente ovunque, tanto sul terreno quanto sui rami degli alberi. D'altra parte, trovare orme di elfi in un paese elfico non è particolarmente difficoltoso. E i piedi degli Oscuri sono uguali a quelli degli altri elfi. Anche i segni di colluttazione, se vi sono state, non sono visibili o non si trovano: le case sono conservate in buono stato e non vi sono disordine, macerie né mobili rotti, Insomma, tutto fa credere che gli abitanti se ne siano semplicemente andati, abbandonando i propri averi (anche preziosi, come armi, armature e oro) nelle rispettive abitazioni. Tutte le eventuali divinazioni, profezie, letture di sfere magiche, ESP e abilità varie non serviranno a rivelare alcunché di nuovo. Come si vuol dire, tutto tace! Anche la piccola Elreanor non sa dire nulla di più di quanto già raccontato e non sa spiegarsi cosa possa essere capitato ai suoi parenti ed amici.

E allora? Che devono fare i poveri PG? Senza tracce e senza piste da seguire! La risposta più ovvia è... devono andarsene! Ed è proprio quella giusta: che se ne vadano dal paese. Magari frustrati, rassegnati o demoralizzati. Perché è proprio in quel momento, quando l'ultimo della fila oltrepasserà il confine di Iphredhel che comparirà...

Calandrah

Costui è in realtà il vecchio stregone Amarkan, che si presenterà ai PG sotto spoglie di una vecchina. Essendo stato avvisato da Xaboo dell'incursione degli Elfi Oscuri, sa cosa è accaduto. Aspetterà che l'ultimo dei PG stia per uscire dal paese, quindi li chiamerà, comparando alle loro spalle, vicino ad una delle querce più grosse.

"Ehilà, baldi giovani!" la voce, tremula e cantilenante, proviene da dietro di voi. Mettendo istintivamente mano alle armi, vi girate ma rimanete sorpresi nel constatare che a chiamarvi è stata una vecchia sdentata, tremante e appoggiata ad un grosso bastone nodoso.

Mano sull'elsa, vi avvicinate a lei con cautela, ma la vecchina pare più impaurita di voi. Arretra zoppicando vistosamente, guardandovi con un occhio impaurito ma vigile. Poi sorride, mettendo in mostra una bocca sdentata e grinzosa, ma allegra.

“Se state cercando gli abitanti del luogo,” prosegue, sorridendo amabilmente *“forse ho delle notizie che vi potranno interessare. Risparmiatemi la vita, prodi guerrieri e abbandonate le vostre else. Suvvia... aiutatemi a sedere per riposare le mie stanche ossa, poi potremo parlare con calma...”*

Una volta seduti, la vecchia si presenterà come una eremita che ama girovagare per i boschi, di nome Calandrah. Racconterà loro la storia ma... attenzione alla nota qui sotto!

Nota dell'Autore: La vecchia porrà una condizione; dirà al gruppo quanto in sua conoscenza ma intimerà loro di restituire gli eventuali oggetti sottratti dalle abitazioni, cercando di convincerli con motivazioni ineccepibili. Sono un gruppo di eroi e non di ladri e sciacalli! Se i PG non accetteranno, la vecchia scomparirà! (si veda la nota precedente a questa).



Adesso siamo nella situazione in cui tutti i PG sono esattamente come sono partiti da casa, ovvero nessuno di essi avrà alcun oggetto appartenente agli abitanti di Iphredhel. Solo a questo punto, la vecchia dirà loro le cose che sa. Non dimenticate però che tali conoscenze sono dovute al fatto che il demone Xaboo le ha comunicate ad Amarkan.

Per mascherare la verità, la vecchia dirà ai PG che ha avuto una “visione”, che le ha mostrato l’incursione degli Elfi Oscuri, dei loro incantesimi bloccanti e charmanti ai danni degli impreparati abitanti di Iphredhel e del loro repentino quanto ben orchestrato rapimento. La visione si interrompe proprio in questo punto e lei di più non sa dire, salvo che il drappello di Oscuri con i relativi prigionieri si è mosso verso nord.

Ed è quasi la verità. La vecchia Calandrah/Amarkan non sa molto di più. Xaboo sa praticamente tutto, ma è un demone: ha agevolato il vecchio mago ma non gli ha detto tutto. Quindi, anche volendo, il vecchio... scusate, la vecchia Calandrah non può dire nulla in più. A questo punto della storia, si fa da parte.

Elfi Oscuri

Gli Elfi Oscuri hanno abbandonato il villaggio dopo un’incursione di circa due ore; tanto è bastato loro per imprigionare e convincere (charmando o bloccando) gli abitanti a seguirli. Usciti dal villaggio in direzione nord, hanno seguito il sentiero percorso all’andata, prestando attenzione a percorrere i tratti più bui della foresta. Dopo circa 4 chilometri, hanno imboccato le loro caverne, spingendosi in profondità all’interno del terreno (vedi “Caverne Elfiche”, più avanti). Da lì hanno proseguito la loro marcia verso nord in territorio a loro più favorevole, raggiungendo infine Ruirade, la loro città natale, distante 55 chilometri.

I prigionieri elfi sono stati quindi condizionati, gli sono stati rimossi ricordi e passato e sono stati infine condotti in un remoto sistema di caverne, altri 80 chilometri più a nord. In quel luogo stanno iniziando, o inizieranno, una nuova vita in qualità di lavoratori e/o schiavi. Ma anche gli Oscuri hanno commesso un errore, forse letale.

Pellegrinaggio a Nord (parte 1)

E così... ancora una volta in viaggio! Questa volta con un’adolescente elfica, curiosa e vispa come un grillo. In compenso, oltre alla ragazzina, nel viaggio compaiono anche le tracce degli Elfi Oscuri e dei loro prigionieri, anche se in maniera casuale. Non è un vero e proprio sentiero, non sono nemmeno orme definite e limpide (si parla di circa 400 persone, tutte dotate di poteri magici in gran quantità e di grande potere, in marcia in mezzo ad una foresta). A volte si vedono orme confuse, spesso trascinate, camuffate o

irricognoscibili; altre volte, invece, scompaiono per lunghi tratti.

Dopo pochi chilometri però, con questa alternanza di tracce snervante e fuorviante, le orme scompaiono definitivamente. Ogni PG ha il 15% di probabilità di scorgere, strada facendo, l'imbocco del condotto che conduce ai complessi sotterranei degli Elfi Oscuri.

Caverne Elfiche

Se i PG trovano le caverne, hanno la probabilità del 90% di scoprire anche che le orme perse da un lungo tratto sono piuttosto vistose vicino alle grotte, segno che gli Oscuri ed i prigionieri si sono infilati proprio lì dentro. I PG potranno provare a seguirli. Tuttavia, le caverne sono un vero e proprio labirinto e le tracce, in pratica, completamente assenti. Perfino i PG con abilità "Seguire tracce" o simili hanno solo il 20% di probabilità di trovarle; tuttavia, nel caso di PG Nano con tale abilità, la probabilità sale al 50%.

In caso contrario, vale questa regola: ogni 50-100 metri, le caverne presentano un incrocio; per determinarne il tipo, il DM lancia 1d4 e controlla il risultato nella seguente tabella:

Risultato (1d4)	Tipo di incrocio	Probabilità di sbagliare strada
1 - 2	L'incrocio è a forma di "Y"	La probabilità di sbagliare è 1 su 2 (50%)
3	L'incrocio è a forma di "X"	La probabilità di sbagliare è 2 su 3 (67%)
4	L'incrocio è a forma di stella (5 vie)	La probabilità di sbagliare è 3 su 4 (75%)

Il controllo per seguire le tracce va fatto ad ogni incrocio. Ben presto, anche i PG capiranno che è impossibile seguire i fuggitivi nel complesso sistema di grotte, caverne e gallerie sotterranee.

Si renderanno anche conto della difficoltà di ricordare esattamente la strada percorsa: se l'hanno mappata o hanno lasciato dei segni (o sono ricorsi a stratagemmi simili) non avranno difficoltà a ripercorrerla, altrimenti si sono persi. In tal caso, avranno solo il 15% di possibilità (per giorno) di tornare in superficie. Se nel gruppo vi è un Nano o un PG con abilità "Orientamento" (o simile), questi sarà in grado automaticamente di ritrovare la via percorsa.

Dimenticavo, in queste caverne vive una comunità di Gibberling...

Gibberling di notte

Il viaggio, quindi, in un modo o nell'altro, deve continuare in superficie. Ma in che modo, visto che le orme non ci sono più, avendo gli Oscuri percorso fisicamente un'altra strada? Continuare a leggere e lo saprete!

Indipendentemente dal fatto che il gruppo abbia visitato le caverne, la comunità Gibberling che le popola (e che non ha attaccato gli oscuri in quanto in manifesta inferiorità numerica e di forze!) ha fiutato il loro odore: cibo! La notte seguente, un gruppo di 90 creature salterà fuori dalle ombre, attaccando i PG al massimo delle loro forze.

Gibberling (90)

CA 9; DV 1* (M); PF 4; THACO 18; #Att 1 arma; F 1d6; TS G1; MV 27 m (9 m); ML 5; In 6; AS ululato paralizzante; All C; PX 13.

L'incontro deve essere drammatico per i PG, che dovranno scappare in preda al panico (ricordate il TS dovuto all'attacco speciale, come spiegato nell'appendice relativa ai nuovi mostri). Insomma, il gruppo si sparpaglierà, riducendosi a tanti individui isolati o in coppia. Inoltre, nessuno avrà modo di portarsi dietro l'equipaggiamento, che sarà lasciato al campo.

Fate in modo che ogni PG combatta con 3 o 4 Gibberling, venga ferito e si perda fuggendo. La mattina, dopo la fuga e l'inseguimento dei mostri, tutti i PG riusciranno tuttavia a ritornare al campo della sera precedente, trovandolo devastato. Alla spicciolata, fate riunire il gruppo. Questo è un modo per il DM di sistemare le cose, togliendo un oggetto o un'arma troppo potente, concessa magari in un momento di debolezza o senza pensare alle conseguenze future!

Insomma, al loro ritorno al campo, i PG troveranno quasi tutto il loro equipaggiamento abbandonato, tranne il cibo, divorato dai Gibberling. Il resto giacerà sparpagliato per terra, puzzolente e rovinato. Come se non bastasse, zaini e sacchi saranno logori e strappati e avranno il 50% di probabilità di essere inservibili (controllare una volta per ogni zaino, sacco o simile). È tuttavia molto importante che oltre alle razioni, almeno uno zaino o un oggetto essenziale per i PG risulti mancante. Nel capitolo seguente capirete il perché.

Inoltre, in mezzo ai loro averi, troveranno anche una mappa, smarrita dai Gibberling! Questa pergamena, originariamente

posseduta dagli Oscuri, che l'hanno smarrita durante il loro passaggio nella caverna abitata dalla colonia Gibberling. Una di queste creature, forse attratta dagli strani glifi e dai graziosi disegni presenti sul foglio lo ha raccolta, finendo quindi con il perderla nel furioso attacco contro i PG.

I PG scopriranno che è scritta in un dialetto elfico particolare, utilizzato solo dagli Oscuri e da rare tribù separatiste. La conclusione più ovvia è che, essendo loro sulle tracce di Elfi Oscuri, questa mappa sia una volta appartenuta proprio a loro. Osservandola, si notano diverse scritte: quella in basso, sulla foresta, significa "Alfheim"; quella più in alto indica il nome del paese "Iphredhel"; quella ancora più sopra significa "Ruirade" (la città sotterranea degli Oscuri) e l'ultima in alto significa "Caverne del Segreto". La frase scritta a sinistra (la più lunga, per intenderci) significa "Proseguire 80 chilometri a nord di Ruirade per giungere alle Elfiche caverne del segreto". I PG elfi hanno il 75% di probabilità di riuscire a decifrarla; maghi o simili con incantesimi di lettura di rune, linguaggi o scritture hanno addirittura il 95% di possibilità di riuscire a comprenderla.



Pellegrinaggio a Nord (parte 2)

Una volta in possesso della mappa, i PG potranno seguirla, ritenendo a ragione che le "Caverne del Segreto" c'entrino qualcosa. Tuttavia, potrebbero anche decidere di vendicarsi, andando a stanare i Gibberling, le cui tracce sono fin troppo evidenti. Il DM potrebbe concederglielo, ricordando tuttavia la repentina fuga da loro intrapresa la sera precedente.

La conclusione più ovvia è che seguano la mappa, percorrendo lo stesso itinerario ivi segnato e che tuttavia rappresenta la strada sotterranea che gli Elfi Oscuri hanno seguito per giungere fino alle Caverne del Segreto.

I PG dovranno seguire un percorso simile, ma in superficie, durante il quale potranno affrontare alcuni incontri casuali. Il DM decida considerando le loro condizioni dopo l'assalto dei Gibberling e, eventualmente, consulti le tabelle di incontri casuali nella *Rules Cyclopedia*, sezione Boschi per il primo giorno e Colline per i tre giorni seguenti.

Tanto infatti (ovvero quattro giorni da dopo l'assalto degli umanoidi) dura il loro viaggio prima del prossimo incontro significativo. Tenete conto che i PG non hanno più razioni e che potrebbero avere dei problemi a portare il loro equipaggiamento, per via dei danni subiti dai loro zaini.

MURVIRAN

Arrivo a Murviran

Il viaggio, che dura appunto quattro giorni, sarà duro, considerando il fatto che con il gruppo vi è una bambina piuttosto annoiata, stanca e piagnucolante per via della scomparsa dei suoi genitori. Finalmente il gruppo giunge sulla vetta di una collina, l'ultima dell'interminabile serie appena percorsa. Leggete quanto segue, o interpretatelo come più vi aggrada:

Ai vostri piedi, dopo l'ultimo versante dell'ennesima collina, finalmente compare la pianura.

A poca distanza da dove vi trovate ora giace una città, circondata da un fossato e apparentemente solitaria all'inizio di una vasta pianura. Con la fine delle colline, tuttavia, è terminato anche il cielo sereno ed il sole caldo e splendente. Tutta la terra oltre i colli, a partire dalla città e su verso nord, infatti, è ammantata da una sempre più fitta coltre di nebbia.

Scendete dunque risoluti verso il luogo che potrà garantirvi nuovamente un alloggio decente, senza contare il fatto che siete a corto di viveri e di vettovaglie.

La città è Murviran, uno dei ricchi borghi settentrionali prima delle terre di confine con i brulli territori umanoidi. Quando vi giungeranno, i PG avranno percorso circa 125 dei 135 chilometri che separano la boscosa Iphredhel dalle oscure Caverne del Segreto.

Nota dell'Autore: Si tenga conto che la città è immersa in una valle piena di nebbia, fenomeno atmosferico niente affatto insolito per la regione. Ogni giorno infatti, vi è il 75% di probabilità che ci sia nebbia e il 20% che sia coperto e fosco; resta solo il 5% dei giorni con sole e visibilità perfetta.

L'agglomerato, abitato da poco più di 600 persone, è dotato di tutti i comfort che un avventuriero possa aspettarsi: locande, taverne, bordelli, fabbri, negozi di armi ed armature; tuttavia, nessun negozio di magia e articoli incantati. Per le disponibilità ed i prezzi, non vi sono particolari indicazioni: il DM si comporti come più gli aggrada.

I PG giungeranno a Murviran circa a metà mattinata, il viaggio dall'ultima collina al paese non è eccessivamente lungo e può

essere percorso in poche ore di marcia (o a cavallo), agevolate anche dalla presenza di una strada lastricata, almeno negli ultimi 3 chilometri. Leggete quanto segue:

La strada è stranamente silenziosa, e deserta. Nessuno, oltre a voi, sembra interessato a raggiungere o a lasciare la piccola cittadina. Le pietre che compongono il selciato, diligentemente intagliate ed abilmente incastrate l'una di fianco all'altra, si susseguono in una monotona distesa uniforme, piatta e grigia. L'unico rumore sono i vostri passi, l'unica cosa che si muove è l'aria; l'unica presenza: voi! Solo in lontananza vi sono dei piccoli cumuli al lato del selciato. Li vedete tremolanti e disturbati, come se visti attraverso del calore.

Man mano che vi avvicinate alla palizzata di legno che circonda il paese, vi accorgete che il tremore intorno ai cumuli è dovuto alla presenza di mosche e moscerini: quei mucchi di scarti sono in realtà dei cadaveri!

Ci sono tre cadaveri, due a destra ed uno a sinistra della strada. Anche se parzialmente decomposti, si riesce ancora a capire la causa del decesso. Sono squartati, mutilati e lacerati; quello a sinistra, che sembra essere stato trascinato fino a lì, è in condizioni peggiori e risulta anche essere stato, in parte, sbranato. A giudicare dal loro stato, dall'odore e dal numero di insetti, sembrano morti da almeno tre o quattro giorni. Quel che è peggio, è che sono non morti particolari.

Zombie Potenziate (3)

CA 5; DV 4 (M); PF 21; THAC0 16; #Att 1d2 artigli; F 1d8/1d8; TS G4; MV 27 m (9 m); ML 12; In 1; All C; PX 75.

Come potete vedere, sono un po' più potenti dei normali zombie, ma niente di troppo pericoloso. Semplicemente, i PG dovrebbero capire che hanno a che fare con degli zombi particolari.

Nota dell'Autore: Il numero di attacchi è 1d2 in quanto almeno uno dei tre zombie è senza un braccio; a voi la scelta.

Arrivo trionfale?

Sbrigata la "formalità" zombie, i PG possono tranquillamente avanzare verso Murviran,

dove saranno accolti con fredda curiosità da parte delle guardie sulle palizzate, che chiederanno loro generalità e motivi della visita, ma li faranno entrare senza problemi. I PG che effettuano con successo un test sulla Saggazza si rendono conto che le guardie non hanno un comportamento “professionale”, ma sembrano piuttosto dei semplici paesani, armati alla meglio e costretti di guardia sull’altana.

L’interno della città è più tranquillo: le strade sono pulite, ben mantenute e le case altrettanto linde, alcune tinteggiate di recente ed altre con splendide fioriere alle inferriate. Tuttavia, alcuni drappelli di coscritti militari pattugliano le strade, gettando occhiate incuriosite ai nostri eroi. Alcune proveranno a fermarli e a chiedere le loro intenzioni, ma senza importunarli più di tanto.

Nota dell’Autore: Si tenga conto che ai PG sarà permesso tutto, tranne di uscire dalla città di notte!

I PG potranno scegliere tra ben tre taverne, che offriranno più o meno gli stessi servizi (stalla compresa) agli stessi prezzi; tutte degne di nota, con pasti buoni e genuini e stanze confortevoli. Addirittura, la taverna da loro scelta sarà di proprietà di un oste con una nipotina della stessa età di Elreanor e di nome Stella, le due legheranno subito divenendo buone amiche.

Fate in modo che un pezzo di equipaggiamento essenziale (come si diceva nel precedente capitolo) non sia al momento disponibile. Questo dovrebbe costringere i PG a passare almeno due o tre giorni nella cittadina. In questo periodo il DM ricordi, a cadenze più o meno regolari, di far notare ai PG che la piccola Elreanor continua a ripetere frasi tipo “*sento che i miei genitori sono vicini*” o “*speriamo che vi consegnino presto l’equipaggiamento così possiamo andare dalla mia mamma e dal mio papà*”. A volte potrà capitare che resti isolata, a guardare verso nord, per degli interi minuti.

Tuttavia, nella loro permanenza in città, i PG avranno modo di reperire diverse informazioni, facendo domande in giro (ad esempio, se chiedono lumi sugli Elfi Oscuri o sulle famigerate “Caverne del Segreto”) o ascoltando i discorsi dei paesani.

Reperire informazioni

Se i PG provano a chiedere qualche informazione relativa all’avventura, non otterranno alcuna informazione utile. Tutti

saranno gentilissimi verso di loro, ma semplicemente nessuno saprà nulla degli Elfi Oscuri, dei Gibberling, delle Caverne, o di nulla utile ai fini della ricerca. Questo vale per tutti gli abitanti: non saprà niente l’oste né l’avventore, il soldato né il sindaco, neppure il maniscalco, il giardiniere, lo stalliere o il fabbro. Detto in parole povere: nessuno sa niente di ciò che interessa ai PG, ma tutti, invece, sapranno dove si trova quella montagna dalla forma strana, ovvero monte Shazehim. Anzi, visto che è a meno di dieci miglia dalla città, è persino possibile vederla, nelle giornate soleggiate e non nebbiose (ovvero nel 5% dei casi). Però, tenete conto che nessuno sa dell’esistenza delle caverne sul monte Shazehim.

L’avventura infatti, dovrà condurre i PG lontano, anche se non troppo, da qui: Murviran è solo una tappa forzata, che consentirà ai PG di rifornirsi di viveri, equipaggiamento e che consentirà di infittire il mistero ed i pericoli (vedi “Gli abitanti del buio”).

Pettegolezzi da taverna

I discorsi della gente, fatti all’interno delle varie taverne ed osterie, volgeranno tutti ai sette cadaveri, ovvero ai tre incontrati dai PG sotto forma di zombie più altri quattro, deceduti altrove. I cittadini di Murviran si scambieranno commenti, illazioni o ipotesi: c’è chi sostiene che le vittime siano state assalite dai lupi mentre tornavano dalle colline, chi invece dice che siano stati dei mostri sbucati dalla sabbia a ucciderli e chi infine sostiene di aver visto calare, nel buio della notte, un drago d’argento.

Fatto sta che, se i PG si decidono a parlare con qualcuno, potranno ottenere diverse informazioni, da tutti quelli che si trovano nelle loro vicinanze. I paesani infatti ci tengono particolarmente a far bella figura con ospiti così nobili ed autorevoli, arricchendo la storia con qualche dettaglio, vero o falso che sia. Dopo la chiacchierata, i PG potranno farsi questo quadro:

- Sei giorni prima, due giovani amanti si erano incontrati per il consueto appuntamento serale alle falde del ruscello a nord di Murviran. Sono stati trovati solo la mattina dopo, in condizioni analoghe ai tre cadaveri incontrati dai PG. Sono stati subito seppelliti.
- Il giorno stesso, il sindaco ha deciso di istituire un servizio di ronda, cui partecipano i pochi militari di stanza in

Murviran ed i civili volontari. La sera stessa, una pattuglia di due cittadini, di ronda all'esterno della città, è stata aggredita e letteralmente sbranata. Sono state rinvenute solamente le ossa, e nemmeno tutte! Nessuno, come nel caso precedente, ha visto nulla; solo i cittadini del rione nord-est (dove si è consumata la tragedia) hanno udito latrati selvaggi e urla disperate nel cuore della notte.

- Da allora, il sindaco ha mutato l'ordinanza, ordinando il pattugliamento solo all'interno alla città e istituendo pattuglie di guardia sulle palizzate. Inutile dire come il terrore si sia diffuso a macchia d'olio nel piccolo centro abitato.
- Il giorno dopo questo tragico evento, ovvero quattro giorni prima dell'arrivo in città dei PG, tre visitatori stavano giungendo in città di notte quando sono stati assaliti e straziati, evidentemente dagli stessi aggressori delle altre vittime. In questo caso, i militari di stanza alla porta hanno avvistato delle ombre rapide e fugaci ed hanno udito latrati, grida e schiocchi.
- Da quel momento, il sindaco ha instaurato un coprifuoco: nessuno può entrare o uscire dalla città tra il vespro e l'alba. Forse grazie a questo, nessun incidente si è più verificato. Le pattuglie di stanza sulla palizzata sostengono di aver udito, la notte seguente al massacro dei tre stranieri, ululati, respiri animaleschi e ringhi a poca distanza dalla città, senza però avvistare nulla. Inutile dire che i cadaveri dei tre stranieri sono stati lasciati, per paura, esattamente dove si trovavano (sono gli zombie contro cui hanno combattuto i PG prima di entrare in città per la prima volta)!
- Negli ultimi due giorni e tre notti, nessuno ha più visto o sentito nulla. Il coprifuoco, tuttavia, continua in maniera diligente ed intransigente. L'episodio più particolare degli ultimi giorni, fortunatamente terminato in maniera positiva, è quello accaduto ai PG, ovvero l'assalto da parte dei cadaveri, improvvisamente risvegliatisi dalla morte, degli sfortunati viandanti uccisi qualche notte prima.
- I PG possono chiedere di parlare con i militari di sentinella all'ora della tragedia. Saranno accontentati, ma non ricaveranno altre informazioni. Era notte fonda quando i tre stranieri sono stati

aggrediti. Gli schiocchi che si udirono erano poi quelli delle loro ossa frantumate. Indagando, possono scoprire che prima dei sei giorni precedenti il loro arrivo, nessuno di Murviran o dei dintorni aveva mai perso la vita in maniera così drammatica.

Gli Abitatori del Buio

Ma in fin dei conti, cos'è accaduto realmente alle vittime? Sono stati aggrediti da feroci, micidiali e letali creature liberate, a loro insaputa, proprio dagli Elfi Oscuri. Per il momento non vi svelo altro, perché vi rovinerei la suspense. Sappiate solamente che queste creature agiscono di notte... o per meglio dire, al buio e in un territorio non molto vasto, meno di una decina di chilometri di lato. E vi ho già svelato molto!

Un'ultima cosa: le loro vittime si trasformano in questi particolari zombie che i nostri PG hanno avuto modo di affrontare, dopo un periodo di incubazione di due giorni. Questo spiega perché solo i tre stranieri si sono "risvegliati": i due amanti sono stati tumulati subito, a poche ore dal decesso; i due cittadini di ronda, invece, sono stati praticamente divorati, ossa comprese!

Tuttavia, se i PG decidono di riesumare i corpi dei due amanti, avranno una conferma ai loro sospetti, in quanto libereranno altri due zombie, visto che il periodo di incubazione è passato!

Zombie Potenzianti (2)

CA 5; DV 4 (M); PF 19; THACO 16; #Att 2 artigli; F 1d8/1d8; TS G4; MV 27 m (9 m); ML 12; In 1; All C; PX 75.

Non temete! Presto (molto presto) vedrete un Abitatore del Buio all'opera!

Nota dell'Autore: È inevitabile che i PG, eventualmente abilmente "incoraggiati" dal DM, abbiano giocato a fare gli investigatori, sperando o cercando di reperire informazioni sulla loro meta. I vari piagnistei della bimba, che vuole i suoi genitori e si rende misteriosamente conto di esser loro vicina, saranno stati quasi del tutto ignorati, anche perché la piccola non sa spiegare il motivo di quel sentimento e neppure sa dove cercarli. Il mio consiglio, tuttavia, è che durante la permanenza in città Elreanor passi la maggior parte del tempo con la giovane Stella, nipote dell'oste, unendosi al gruppo solo in occasione delle cene e del ritiro notturno.

Sciagura!

Come dice il proverbio, non tutte le ciambelle riescono con il buco. In fondo, questa è un'avventura e non una scampagnata; se i PG pensavano di andare a spasso a guardare cadaveri altrui in un paese che li alloggia, li nutre, riverisce ed onora... si sbagliavano.

Ebbene, la terza sera che i PG trascorrono in città, la piccola Elreanor scapperà, evidentemente attratta dall'irresistibile richiamo del legame di sangue che esiste tra lei ed i genitori. Non saprà dove andare, non saprà cosa fare, ma fuggirà. Ovviamente, lo farà nel momento meno opportuno della giornata: di sera, al buio!

È tardi e siete ancora nella taverna, come le altre sere prima di questa. State bevendo la birra dell'oste, la più buona e forte che voi ricordiate da tempo immemore. Stella, la giovane nipotina dell'oste, è seduta sulle scale e vi guarda con un'espressione malinconica. Improvvisamente si alza, vi si avvicina e, con voce triste e malinconica, vi chiede dov'è Elreanor.

Sgomenti, vi guardate l'un l'altro ed infine tutti guardate la sedia della giovane elfa, vuota. L'avete lasciata in camera, a rinfrescarsi e poi, tra un pensiero e l'altro... Mentre l'agitazione cresce in voi, salite a controllare le stanze e perlustrate l'intera taverna, senza successo. Proprio mentre state uscendo per cercarla, la moglie dell'oste rientra dalla cerimonia del vespro. Interrogata, vi avvisa che lei Elreanor l'ha appena vista: da sola, laggiù, vicino al muro di cinta. Tuttavia, pensando che stesse giocando a nascondersi con la nipotina Stella, non le ha detto nulla ed è tornata a casa!

Ma solo guardandovi negli occhi intuisce la verità; toccando e baciando il simbolo religioso appeso al suo collo, la donna vi guida tra le lacrime fino al posto dove l'ha vista, solo pochi minuti prima. Lì, nell'ombra sempre più lunga della notte, vedete una piccola fessura tra i pali sghembi e contorti della palizzata, insufficiente a far passare un uomo, ma non un'esile bambina elfica.

Per terra, vicino alla fenditura, vi è un lembo del suo vestito...

Ha inizio ora, o perlomeno così dovrebbe essere, l'inseguimento da parte dei PG nei confronti di Elreanor, che ha alcuni minuti di vantaggio e si sta recando, suo malgrado, nel luogo dove qualche giorno prima la coppia di giovani amanti ha perso la vita. I PG possono

correre quanto vogliono, volare, teletrasportarsi, o simili. Quando troveranno la bimba, però, descrivete questa scena:

Improvvisamente, il buio della notte è squarciato da una serie di acute grida, senza dubbio della giovane Elreanor. Seguendone l'eco, giungete finalmente al fiume; in mezzo all'acqua, la piccola elfa grida in preda al panico, fissando con occhi dilatati dall'orrore qualcosa nella foresta avanti a lei.

Decidete di ignorare tutto tranne la giovane: sguardi e concentrazione sono rivolti esclusivamente su di lei; quando state per entrare nel fiume, udite un sordo ed orrendo ringhio, come se provenisse da un demone degli inferi.

Guardate avanti a voi e le vostre gambe si bloccano da sole. Oltre all'elfa e al bosco, vi è qualcos'altro, di grosso e minaccioso. È una forma nera, grossa ma veloce; sebbene non riuscite a distinguere come sia fatta, vi rendete perfettamente conto che è a soli pochi metri da Elreanor.

La creatura che si trova a pochi metri dai personaggi è proprio un Abitatore del Buio, una di quelle micidiali macchine di morte liberate dagli Elfi Oscuri nel loro viaggio. Purtroppo per i PG, questo è uno dei più grossi, massicci e mortali (vedi l'appendice relativa ai nuovi mostri per i dettagli e la descrizione).

Abitatore del Buio*

CA 0 (-2); DV 9 (G); PF 54; THAC0 9; #Att 2 artigli; F 2d4+3/2d4+3; TS G9; MV 72 m (24 m); ML 12; In 9; QS bonus +2 all'Iniziativa e al TpC (già calcolato nel profilo); AS se colpisce con entrambi gli artigli, morde automaticamente l'avversario per 5d4+1 PF di danno e costringe la vittima a un TS vs. Raggio della Morte per non contrarre una malattia debilitante; DS può essere colpito solo da armi magiche, le armi contundenti infliggono un danno pari al solo bonus magico, bonus di +2 alla CA contro gli avversari che perdono l'Iniziativa nei suoi confronti; All C; PX 2.750.

Il mostro combatterà fino alla morte, concentrando i propri attacchi sull'avversario più abbordabile, ovvero la piccola elfa, o contro il primo PG che lo attaccherà. Fortunatamente per gli avventurieri, questo mostro è grande e grosso, ma è solo e non in compagnia di altri Abitatori del Buio.

Quando il combattimento sarà terminato, il gruppo si accorgerà che la bimba è sana, illesa, ma spaventatissima, tanto che una lunga ciocca di capelli in centro alla fronte si è sbiancata per lo spavento, divenendo completamente bianca. Inoltre, da questo momento e per un bel pezzo, Elreanor smetterà di parlare.

Finalmente l'alba...

Il gruppo ha vissuto l'attacco di una creatura mai vista, decisamente forte ed agile; se il DM l'ha sfruttata bene, cosa di cui non dubito, i giocatori si saranno davvero spaventati. Potranno tranquillamente tornare a casa e coccolarsi la piccola elfa, ancora in stato di shock e terrorizzata. Ricordate che se qualche PG è stato morso, ha contratto la malattia debilitante, diagnosticabile e curabile con i normali metodi.

Quando il sole finalmente sorgerà, i PG potranno recuperare il loro pezzo di equipaggiamento mancante, che finalmente è stato completato (o è arrivato al villaggio, a seconda dei casi). Inoltre, saranno contattati dal capo delle guardie, che vorrà analizzare con loro la situazione creatasi.

Questo incontro potrà servire al DM per porre delle domande in grado di (1) far riflettere i PG e (2) rendere più intriganti le cose. Innanzitutto, chi era quell'essere? Era lui il responsabile delle stragi degli ultimi giorni? Parrebbe di sì, ma come fa ad essere lì? Considerando che non si è mai visto nei dintorni un essere simile a quello, cos'è accaduto? Come vi è giunto? Anche se per questa domanda sono possibili solo delle illazioni, questo aprirà un bel dibattito nel gruppo. Soprattutto, vi è un legame tra gli Elfi Oscuri, i loro prigionieri e tutto questo?

Ma possiamo anche rincarare la dose: chi era quel drago, venuto e scomparso senza alcun motivo? Da dove è giunto anch'egli e perché? È un nemico del mostro o cos'altro?

Le risposte, anche per il DM, non sono tutte ovvie; ad esempio, non sappiamo ancora come l'Abitatore del Buio c'entri con la storia. Ma è ora di scoprire la verità.

Il monte Shazehim

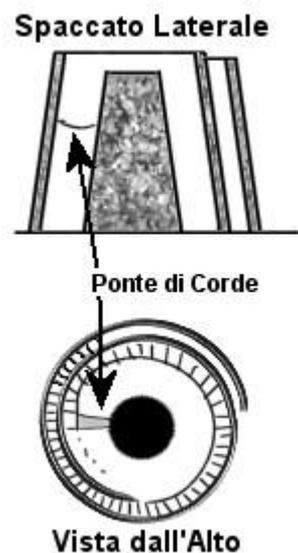
Si diceva che gli Elfi Oscuri avessero fatto uno sbaglio. Per vedere quale sia, dobbiamo aprire una piccola parentesi, iniziando con dei cenni geografici. Le Caverne del Segreto sono uno dei sistemi sotterranei più estesi, contorti e oscuri del Mondo Conosciuto e non. Coprono una vasta area, giacendo praticamente dentro e sotto il monte

Shazehim (quello isolato, in alto a destra, presente sulla mappa vista in precedenza). Inoltre, tali caverne sono sempre state ammantate da un velo di mistero, fama che ha contribuito a tenervi lontani i visitatori per diversi secoli. Inevitabilmente, con il passare degli anni, tutti se ne sono dimenticati e la leggenda delle caverne e del segreto che vi è custodito (da qui il loro nome, le Caverne del Segreto) si è diffusa praticamente ovunque. Addirittura, la gente non sa più dove esse si trovino e neppure se esistano realmente!

Ultimamente, qualche Elfo Oscuro si è però ricordato di quei luoghi: ha compiuto delle ricerche e le ha localizzate. Decidendo di sfatare una leggenda, vi ha condotto i prigionieri elfici, confidando proprio in quell'alone di mistero, oblio ed abbandono che circonda la montagna e le caverne: una difesa naturale formidabile! In pratica, trovando quella mappa, i PG hanno fatto luce su un tetro tratto di storia, riportando alla luce almeno la locazione delle Caverne del Segreto.

Guardando l'immagine del monte, riprodotta qui a lato (volutamente non in scala, per consentire una visuale migliore dei dettagli), ci si accorge che è una sorta di tronco di piramide conica e cava, in centro alla quale sorge un altro tronco di piramide, ovvero un monte vero e proprio.

Come si può notare, l'involucro esterno è una breve spirale. Penetrando attraverso quello stretto passaggio, ci si imbatte in una scalinata artificiale, databile a più di quindicimila di anni, che prosegue fino (ed oltre) una piattaforma, più o meno a 2/3 di altezza del monte, dalla quale parte un ponte in corde che congiunge la scalinata al pezzo centrale. Nella parte centrale della montagna, oltre il ponte in corda, vi è un'altra scalinata che conduce alla sommità, dove è stato realizzato un arcano e misterioso tempio, che cela l'entrata ad una sezione delle Caverne del Segreto. Ricordate che tale complesso di grotte è estremamente esteso e contorto e che



soprattutto, è stato praticamente ignorato e dimenticato per centinaia di anni!

Ebbene, gli Elfi Oscuri, ritenendo di condurre i prigionieri nel posto giusto, hanno aperto il passaggio che dal tempio conduceva alle grotte. Purtroppo, erano le grotte sbagliate. Diversi secoli prima, alcuni avventurieri di indubbio potere vi avevano rinchiuso e custodito tutti gli esemplari di Abitatori del Buio che erano stati creati e ritrovati. È proprio per questo motivo che le caverne erano state abbandonate e dimenticate! L'imbocco al sistema di grotte che gli Elfi Oscuri stavano cercando non era quello del tempio; era bensì un'altra caverna, situata oltre la piattaforma del ponte di corde, proseguendo lungo la scalinata sita sulla parte di montagna esterna!

Apprendo quella grotta, gli Elfi Oscuri hanno liberato le furie in essa contenute; resisi conto dell'errore hanno cercato di rimediare, rinchiudendole nuovamente tutte, tranne una: quella che si è spinta fino a Murviran e che è stata trovata dai nostri eroi.

Pellegrinaggio a Nord (parte 3)

Ritornando alle nostre domande, abbiamo ora tutte le risposte che cercavamo. Sappiamo da dove è arrivata quella creatura e perché prima di allora non si era mai vista. È giunta fino al villaggio attirata dall'odore di cibo l'ha spinta a farlo: tenete conto che il monte Shazehim e le sue caverne distano da Murviran meno di 15 chilometri, che la belva feroce ed affamata di carne umana come quella ha attraversato in meno di mezza giornata di viaggio.

Giunti a questo punto, è ora di legare il tutto: mostri, caverne ed elfi!

I PG potranno partire quando vogliono da Murviran, per completare il tratto di strada che li conduce a nord, verso il monte Shazehim e le sue caverne. I PG a questo punto sapranno che nel monte vi sarà un complesso di grotte, forse importanti e pericolose o forse no, ma che sicuramente ospitano un'intera comunità elfica, tra cui si trovano i genitori della piccola Elreanor.

Fateli comunque partire dalla cittadella in piena forma e ben equipaggiati. Per far ciò, ricorriamo ad un vecchio amico dei PG, il mercante Oiliris, già incontrato nella seconda avventura della campagna (*CHA10 Luna Park*). Questi, abile commerciante di armi ed oggetti magici, è abbastanza legato agli avventurieri e potrà vender loro oggetti magici a buon prezzo.

Nota dell'Autore: Addirittura, se il DM lo desidera, può fare in modo che, se interrogato, Oiliris sappia qualche notizia sulle Caverne del Segreto. Lui sosterrà, in pratica, che tali grotte (delle quali non conosce la posizione) siano abbandonate ed entrate nella leggenda, già da molti anni. Proprio al segreto che le circonda devono infatti il loro nome. Alcune leggende, sempre secondo Oiliris, narrano che siano state abbandonate perché divenute pericolose, ma non sa per quale motivo. Ad onor del vero, non è nemmeno certo se questa voce sia vera e non sa neppure se esistono davvero, queste Caverne del Segreto!

DENTRO LO SHAZEHIM

Vetta in vista!

Dodici ore dopo essere partiti, i PG giungeranno alle falde del monte Shazehim. Il viaggio appena trascorso è stato tranquillo anche se avvolto nella nebbia. La probabilità di sbagliare strada, tuttavia, è piuttosto bassa (solo il 5%) e si annulla completamente se tra il gruppo vi è un cartografo o un PG con abilità simili o adatte all'uopo. Descrivete il monte come segue:

Di fronte a voi si erge un solitario massiccio granitico, eroso dal vento e dalle piogge in maniera a dir poco singolare. Ha infatti l'aspetto di un tronco di cono, alto all'incirca 1.500 metri; il diametro alla base è di circa un chilometro, mentre sulla vetta si restringe fino a circa 800 metri. La caratteristica di questa montagna è di essere isolata e solitaria, ergendosi in mezzo ad una vasta pianura. Sembra quasi che qualche gigante burlone l'abbia sollevata dalla catena montuosa dove si trovava e l'abbia depositata in questo luogo per fare uno scherzo a qualcuno...

Man mano che ci si avvicina ad essa, la vegetazione presente in tutto il vostro viaggio diviene rada e quindi assente; le falde del monte Shazehim sono spoglie e granitiche e non presentano neppure appigli, almeno non di fronte a voi. Infine, non notate nemmeno la presenza di altre forme di vita!

L'assenza di fauna è dovuta essenzialmente al clima. Effettuando con successo un test sulla Saggazza, ogni PG si può accorgere che questa assenza di animali perdura, più o meno, dalla partenza del gruppo dalla città di Murviran.

Se i PG decidono di scalare le pareti, fateli desistere quasi subito. Gli appigli sono scarsissimi e nemmeno i più abili scalatori avranno molte possibilità di riuscire nel loro intento, figuratevi dei PG con armature, armi ed equipaggiamento!

Se i PG decidono di ispezionare il perimetro della montagna, incoraggiateli. È una passeggiata di circa 8 chilometri che si potrà rivelare interessante, a seconda di come percorrono la strada:

- In senso antiorario: dopo meno di un quarto di giro, troveranno la fenditura che conduce all'interno del "guscio esterno" della montagna.

- In senso orario: dopo circa $\frac{3}{4}$ di giro, avranno solo il 50% di probabilità di trovare la fenditura che conduce all'interno della montagna, per via della conformazione geografica della stessa.

Comunque siate buoni ed eventualmente, dopo il primo giro di perlustrazione, fate in modo che qualcuno la scorga grazie ad un vostro "intervento divino". Una volta che i PG avvistano la fessura, decidono di entrare ed intraprendono il tortuoso cammino, leggete quanto segue:

Penetrate attraverso la breccia, uno spiraglio non più largo di un metro e mezzo; man mano che vi inoltrate, le pareti divengono sempre più opprimenti e sembra che confluiscono sopra di voi, nascondendovi alla vista anche quella sottile fetta di cielo che prima riuscivate a scorgere.

Il buio diviene sempre più cupo e, come se non bastasse, l'umidità forma viscidie pozzanghere d'acqua e chiazze di limo sul terreno, rendendolo scivoloso; riuscite a proseguire solo appoggiandovi alla fredda parete di roccia, fino al punto in cui decidete sia meglio accendere una torcia.

Ma appena lo fate, rimpiangerete il buio: quelle che ritenevate acqua e muschio, in realtà, sono brandelli di carne e pozze di sangue. A poca distanza da voi, il volto semi-divorato di quello che una volta era un Elfo Oscuro vi guarda con l'unico occhio rimastogli. Sparpagliati tutto intorno, vedete frammenti di ossa, carne e pezzi di cuoio e metallo.

I PG si faranno più accorti, ma non accadrà nulla. La vittima è uno degli Elfi Oscuri uccisi dagli Abitatori del Buio quando vennero inconsapevolmente liberati dalla loro prigionia. Non sarà certo l'unico cadavere che incontreranno, da qui fino alla vetta!

Proseguendo, il gruppo inizierà a salire dei grossi gradoni scavati nella roccia. Eventuali avventurieri Nani o PG con abilità simili potranno datarli vecchi di circa 20.000-50.000 anni (1d4+1). Dopo circa 6 chilometri di marcia, lo stretto canyon avrà termine:

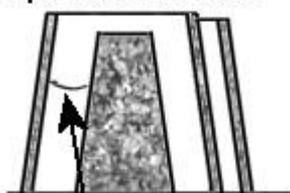
Improvvisamente vi giunge una folata di aria più fresca. Dopo l'umidità soffocante di quel budello, è un regalo ben gradito. Immaginate che le pareti sopra di voi si allarghino, magari fin dal prossimo gradone,

ma vi sbagliate. La parete interna della montagna termina, rivelandovi una vista mozzafiato. Infatti, la vetta nella quale vi trovate è cava, composta solo da una spessa parete di roccia, arrotolata a formare una spirale e senza nemmeno il soffitto!

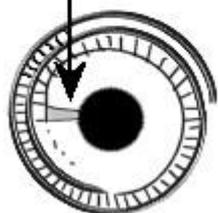
Nella vasta valle che si forma in centro vi è una vegetazione incolta e rigogliosa. Ma la cosa più impressionante, che vi mozza il fiato in gola, è la presenza di un'altra montagna in mezzo a quella pianura: anch'essa simile ad un cono, vi ricorda un enorme dito granitico, dal diametro di circa 800 metri alla base e che si rastrema man mano verso la cima. Notate anche che il monte interno è sensibilmente più basso dell'involucro esterno, ma da dove vi trovate non riuscite a stimare bene le proporzioni.

Infine, dal vostro nuovo ed inatteso punto di vista, più o meno a 200 metri di altezza, vedete chiaramente come il sentiero a gradoni che state percorrendo continui lungo tutta la parete interna, formando una sorta di enorme scala a chiocciola, una spirale senza fine verso la vetta.

Spaccato Laterale



Ponte di Corde



Vista dall'Alto

Lasciate che i PG vi chiedano dettagli e chiarimenti.

Se lo ritenete opportuno, fategli pure vedere

l'illustrazione riportata qui a lato, che abbiamo già visto in precedenza. Insomma, i personaggi devono aver chiaro com'è fatta la montagna e soprattutto qual è la loro posizione attuale all'interno della vetta.

Nota dell'Autore: Nel salire la lunga scalinata, i PG impiegheranno circa un'ora per percorrere 5 chilometri.

Poco dopo aver abbandonato lo stretto cunicolo, i PG incontreranno un nuovo cadavere, o quello che ne resta, lungo la rampa di scale. Stavolta è quello di un Elfo (non Oscuro). La piccola Elreanor farà una grossa smorfia e scoppierà in lacrime. Tuttavia, le uniche informazioni che i PG riusciranno a strapparle, e non senza fatica, è che quel tizio era un membro della sua

comunità. Inoltre, ogni PG che effettuerà con successo un TS vs. Raggio della Morte, potrà notare diversi cadaveri di Elfi ed Elfi Oscuri caduti dalla scalinata. Saranno visti anche dai PG che manifestano l'intenzione di guardare in basso.

Insomma, i PG devono farsi l'idea che gli Elfi Oscuri abbiano percorso proprio questa strada mentre scortavano i loro prigionieri e che qualcosa, forse proprio un Abitatore del Buio (o forse no), li abbia attaccati lungo il loro cammino. Se non altro, si rendono conto di essere sulla buona strada!

Piattaforma

La strada, tra un gradone e l'altro, si inerpica a larghe spire lungo il dorso interno dell'involucro esterno del monte. I PG possono notare che la scalinata prosegue sempre con la stessa inclinazione e la stessa larghezza (circa 1,5 metri). Chi effettua con successo un test sull'Intelligenza potrà notare che sulla parete che fiancheggia la scalinata crescono diverse liane, piuttosto resistenti. Potranno essere tranquillamente utilizzate come corde, ognuna delle quali sarà lunga 1d6+8 metri.

Dopo circa sedici chilometri di salita (più o meno 3 ore di marcia) i PG saranno giunti a 2/3 d'altezza (ovvero 1.000 metri). Lo spettacolo sarà magnifico, in quanto si potrà osservare tutta la valle interna dello Shazehim aprirsi come un fazzoletto verde e cangiante, mille metri più in basso! I PG devono effettuare un TS vs. Raggio della Morte per non soffrire di vertigini, visto anche quanto sono stretti i gradoni di roccia. Chi lo fallisce è costretto a stare fermo un turno e, se prosegue, avrà il 15% di probabilità per round di mettere un piede in fallo e cadere nel burrone. Se questo avviene, il PG immediatamente dietro alla vittima potrà effettuare un test sulla Destrezza per cercare di afferrarlo in tempo, altrimenti le conseguenze della caduta saranno fatali allo sfortunato avventuriero!

Infine, sempre a questa altezza, i PG potranno notare che la cima del picco interno non è appuntita come si poteva credere, ma è in realtà un panettone irregolare, dal diametro di circa 400 metri. La cosa buffa è che le pareti del picco, come quelle dell'involucro, sono spoglie e frastagliate, mentre la cima è coperta da una vegetazione fitta e rigogliosa come la valle sottostante. In centro al colle sopra il picco, nel punto più elevato, i PG potranno notare parte di una costruzione in pietra.

Tenete conto che la distanza in linea d'aria tra il picco ed i PG è di circa 250 metri. Se qualcuno può volare, sarà libero di andare a dare un'occhiata o agire come meglio crede. Tuttavia, i PG possono anche notare che poche centinaia di metri oltre al punto dove si trovano, vi è una sorta di piattaforma tra due gradoni della scalinata. Quello è il punto dove parte il ponte di corde che congiunge la montagna esterna con il picco centrale. Comunque, una volta che il gruppo sarà giunto alla piattaforma, i dettagli saranno chiari per tutti; leggete quanto segue:

Di fronte a voi, sul picco centrale, vi è un'altra piattaforma, a circa 200 metri di distanza, oltre cui è chiaramente visibile una costruzione in pietra, la cui forma ricorda vagamente un tempio o comunque un edificio di carattere religioso. In centro ad esso, una grossa lastra di pietra decorata ed incisa sembra chiudere un passaggio o un'apertura. Guardando invece la pedana ove vi trovate, potete vedere che è sporca di sangue; notate altresì che non vi è modo di giungere dall'altra parte.

Ad onor del vero, se un PG effettua con successo un test sulla Destrezza, riesce a scorgere, penzolante dall'altra parte del baratro – ovvero contro il picco centrale – un ponte di corde. Sulle due pedane, inoltre, vi sono due pilastri, distanti tra loro quasi un metro e mezzo. Questi sono i punti dove il ponte era ancorato. I PG possono infatti notare che sui pilastri a loro vicini ci sono ancora delle corde, tagliate di netto, da cui si deduce che la corda non si è rotta da sola!

I modi che hanno i PG per recuperare il ponte sono svariati: possono utilizzare una freccia legata e delle corde o alle liane reperibili lungo la parete del monte e poi recuperarlo; possono usare la telecinesi o metodi simili; se possono volare, il gioco è ancora più semplice. Non sottovalutate le fantasie dei PG!

Errare è umano...

I PG sono giunti nel punto dove gli Elfi Oscuri sbagliarono. Essi infatti, vedendo quello che stanno osservando adesso i nostri eroi, ritennero che quel tempio, con quella porta chiusa da una grossa ed adorna lastra di pietra, potesse essere l'ingresso alle Caverne del Segreto. Vi si recarono decisi ed aprirono la porta, liberando quelle bestie atroci conosciute come Abitatori del Buio!

Gli Oscuri non presero affatto in considerazione l'idea di continuare a salire la scalinata in pietra della montagna esterna. Noterete che nemmeno i vostri PG lo faranno. Anche perché la scarpinata di circa quattro ore sulle scale, accompagnata da vertigini, pericoli di cadute e senza vedere una meta o qualcosa di diverso davanti a loro avrà, probabilmente, stancato tutti.

E poi, chissà perché... ma la mente umana è sempre più attratta dalle cose bizzarre e ardite, come può essere una perigliosa traversata su un ponte di corda instabile, sospeso a mille metri d'altezza per entrare in un tempio pieno di mostri famelici e letali costruito sulla cima di un picco impossibile in mezzo ad una montagna cava, piuttosto che... semplicemente dal continuare a salire delle scale!

Tenete conto che la strada giusta, ovvero il posto dove gli elfi abitanti di Iphredhel sono stati rinchiusi, è esattamente in una grotta presente sulla montagna esterna, che si raggiunge, guarda un po', procedendo lungo le scale, fino al punto dove esse terminano.

Il tempio presente sul picco centrale, che una volta era un luogo di culto e necropoli degli antichi abitanti delle grotte, non c'entra nulla. Vedrete che non dovrete escogitare strani trucchetti per far attraversare il ponte ai PG: lo faranno da soli, come topi guidati dal suono incantato del flauto magico.

Nota dell'Autore: Tuttavia, se uno o più PG prendono in considerazione l'idea di continuare a salire le scale, utilizzate qualche espediente. Quello a cui avevo pensato io (ma al quale non ho dovuto ricorrere) è il seguente: ricordate che gli Elfi Oscuri avevano liberato per errore e poi rinchiuso tutti gli Abitatori del Buio, eccetto uno? Ebbene, non ne era scappato solo uno, bensì due o tre. Uno era quello già incontrato dai PG, fuori da Murviran, l'altro (o gli altri) è quello che sta scendendo la scalinata, dirigendosi proprio contro i PG! Vedrete che questi ultimi, come per incanto, decideranno di salire sul ponte.

Ponte di corda

Il ponte di corda è instabile e marcescente, ed i PG dovranno attraversarlo uno per volta (a meno che il DM non decida diversamente, ad esempio se gli ha messo uno o più Abitatori del Buio alle costole). Tenete conto che una rottura del ponte è un'azione distruttiva, in quanto questo sarà difficilmente riparabile. Il mio consiglio,

tuttavia, è di farlo crollare quando passa l'ultimo PG. Ovviamente, sarà il caso che il DM chieda l'ordine di marcia al gruppo!

Quando il ponte si rompe, lo farà alle spalle del PG e questi dovrà effettuare con successo un test sulla Destrezza e/o un TS vs. Raggio della Morte per riuscire ad aggrapparsi alle corde del ponte. Se non ha successo, cade per circa 1.000 metri, morendo sul colpo, altrimenti va a sbattere contro la parete rocciosa del picco, subendo 2d6 PF di danni. Tuttavia, con un paio di test sulla Destrezza, può riuscire ad arrampicarsi fino a raggiungere la piattaforma.

Il picco centrale

Quando tutti i PG saranno giunti sul picco centrale, potranno andare ad esplorare il tempio. Strada facendo, troveranno un gran numero di cadaveri di Elfi (Oscuri e non). Qualcuno di questi desterà nuovi pianti isterici nella bimba; inoltre, questa strage di elfi potrebbe far venire dei seri dubbi ai PG, anche perché rinverranno anche il cadavere di un Abitatore del Buio.

Ma non è più possibile tornare indietro: il ponte è crollato e inoltre, sull'altro versante, potrebbe anche esserci una (o più) di quelle malvagie e letali creature. Come se non bastasse, la bimba troverà per terra uno spillone per capelli appartenuto alla madre; la piccola Elreanor scoppierà a piangere e continuerà a ripetere frasi del tipo "sono qui... sono qui" o "li abbiamo trovati, sono passati di qui".

Di tutti quei morti, in sei si sono rianimati come zombie. I PG li incontreranno tutti insieme; decida il DM come organizzare l'incontro, possibilmente con un bel po' di suspense.

Zombie Potenziati (2)

CA 5; DV 4 (M); PF 16; THAC0 16; #Att 2 artigli; F 1d8/1d8; TS G4; MV 27 m (9 m); ML 12; In 1; All C; PX 75.

Il tempio

Finalmente i PG hanno la conferma che quella costruzione in pietra che avevano scorto fin dall'altro lato del ponte è un tempio. Vista la semplicità dell'edificio, la piantina non è necessaria: è infatti un semplice parallelepipedo lungo 8 metri, largo 6 m ed alto 4 m, circondato su tutti i lati da sottili colonne di marmo, alcune delle quali sono cadute o parzialmente distrutte. Il tempio poggia su un basamento di pietra, esattamente sulla cima della collina.

Sulla parete più stretta e più vicina al ponte, vi è quello che i PG avevano inteso essere una porta, ovvero una grossa pietra rettangolare, alta quasi 3 metri e larga almeno due. E in effetti è proprio una porta, nel senso che chiude un'apertura presente nel tempio. Per dirla tutta, chiude l'unica apertura presente nel tempio.

Osservando bene la lastra, ci si accorge che presenta tracce di sangue recenti (risalenti al massimo a dieci giorni prima) ed un gran numero di rune ed incisioni, alcune delle quali saranno indecifrabili in quanto scritte in lingua ignota o troppo consumate. Altre, quelle più grosse e centrali, sono scritte in una lingua conosciuta e traducibili, con un apposito mezzo (come un incantesimo di *Letture dei linguaggi* o equivalente), in una frase che, pressappoco, suona così:

***Pericolo di morte
Non aprire per alcun motivo
Pericolo di morte***

Ovviamente i PG dovranno aprire la porta, credendo che sia la giusta strada per andare a salvare i genitori della piccola Elreanor e tutti i loro compaesani. Per farlo, almeno tre o quattro di loro (a scelta del DM) dovranno superare contemporaneamente un test sulla Forza con una penalità di -2. Infatti, la pietra è molto pesante e la sua porosità la rende ben aderente alla parete.

Comunque, una volta spostata la pesante roccia, leggete quanto segue:

La pietra cade con un tonfo polveroso e, mentre il denso pulviscolo si dirada, una scura e fredda cavità compare dove una volta stava la lastra. Reticenti, trovate il coraggio di avvicinarvi con un'unica lanterna accesa e le armi ben in pugno.

Vi apprestate a scrutare nelle tenebre e... vedete solo una scalinata, stretta e ripida, che conduce dentro il picco interno dello Shazehim.

Dalle glaciali profondità sale solo silenzio, interrotto da lenti e costanti sgocciolii e, ma di questo non ne siete sicuri, l'eco di un sordo ringhio. Chi di voi avrà il coraggio di muovere il primo passo, all'interno del buio cuore della montagna?

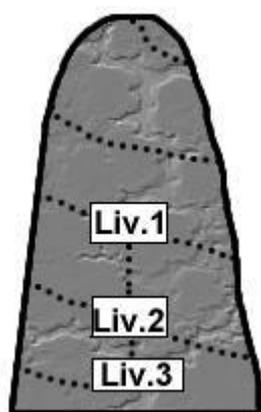
La tana!

Siete pronti per far vivere un'esperienza unica ai vostri "amati" eroi? Bene, allora partiamo, ma con una precisazione iniziale obbligatoria: in questo sistema di grotte,

caverne e cunicoli, vivono all'incirca una trentina di Abitatori del Buio – davvero troppi per un gruppetto di PG! Sarà compito nostro fare in modo che i PG sopravvivano in queste grotte senza incontrarne troppi tutti insieme e, al tempo stesso, scoprono di essere nelle caverne sbagliate!

Entrati nel cunicolo, i PG si accorgeranno dell'inevitabile aumentare del freddo e del buio, man mano che proseguono lungo l'interminabile "scala a chiocciola", che percorre una ripida spirale nel picco centrale dello Shazehim.

La figura a lato mostra uno spaccato della montagna: la linea grigia tratteggiata raffigura la ripida scalinata; i rettangoli bianchi invece



representano i tre livelli del dungeon presente nel cuore della montagna. Tuttavia, un po' per carenza di spazio, un po' per lasciare a voi DM la possibilità di personalizzare l'avventura, di seguito verrà mostrata solo la porzione del Livello 1 sufficiente per far

capire ai PG che il posto non è quello che stanno cercando (e per fargli incontrare un paio di mostri cattivelli).

Come DM, sempre che lo vogliate, potrete completare a vostro piacimento il dungeon di livello 1 e realizzare ex-novo gli altri. Seguendo l'esempio dell'immagine qui sopra, potrete collegarli tra di loro sia attraverso la buia scala a spirale sia tramite cunicoli diretti (ad esempio delle cascate interne o degli stretti passaggi). A voi la scelta! Tuttavia, siate gentili: i mostri in questo sistema di caverne sono terribili. Se incontrati in numero esagerato, possono risultare fatali al gruppo. Basatevi pertanto sulla falsariga degli esempi riportati di seguito per organizzare gli incontri, ricordando di adattare il numero e la potenza dei mostri in base alle condizioni del gruppo dopo gli scontri precedenti.

Il primo livello che si incontra, scendendo dall'apertura nel tempio, è circa a metà montagna. Fino a quel punto, la discesa della ripida scalinata a spirale è stata priva di eventi, ad eccezione delle numerose chiazze di sangue sul pavimento e delle profonde artigliate presenti sulle pareti. Gli unici rumori, oltre agli scoppiettii delle torce ed al

battito dei cuori dei PG, sono dei profondi ringhi e latrati sovrumani che sembrano provenire dal basso, dal cuore della montagna.

Questo livello era originariamente utilizzato dalle antiche popolazioni autoctone come sistema tombale e religioso. È un tortuoso complesso di grotte, che partono da una grossa caverna utilizzata come punto di ritrovo dai vari sciamani [area #1]. I PG arriveranno in quella sala dalla scalinata presente in figura nell'angolo sud-ovest. Vi ricordo tuttavia che questo è solo una parte del Livello 1; il DM può ampliarlo e modificarlo come desidera, prendendo come riferimento l'area #8. Ma vediamo ora la descrizione delle varie aree.

1. L'Atrio

Questa grossa caverna è piena di stalattiti e stalagmiti. L'interno è umido e scivoloso: vi è il 3% di probabilità per round che ogni PG possa scivolare e cadere. Se ciò avviene, il PG subisce 1 PF di danno e deve verificare se gli oggetti più fragili che trasporta si sono rotti (vedi pagina 145 della *Rules Cyclopedia* per la procedura da seguire).

Nel centro della parete nord si può notare una piccola rientranza del muro. È un foro collegato alla superficie da un lungo cunicolo e che consente all'aria di raggiungere l'intero complesso. Come facilmente riscontrabile dalla mappa, questa non è l'unica presa d'aria del livello.

Essa, come tutte le altre, si presenta come una grezza griglia di pietra (in pratica, sono solo stati praticati dei fori nella sottile parete di roccia che separa il dungeon dai condotti dell'aria), dalla quale i PG sentiranno provenire aria fresca.

La griglia è un quadrato di circa 50 cm di lato ed il cunicolo interno è stretto al punto che un uomo (ovviamente senza armatura o abiti ingombranti) riesce a passarci solo se ha costituzione inferiore a 15. Il DM decida poi per i singoli pezzi di equipaggiamento, ma noti che una corazza (se facilmente smontabile in più pezzi) può passare, uno scudo no.

Ma a cosa servono tutte queste informazioni? Semplicemente, queste grate possono essere usate dai PG come passaggi per arrivare in superficie o per scendere ai livelli successivi.

Nota dell'Autore: Non è necessario, anzi è sconsigliato, che i PG scoprano adesso questi passaggi.

In questa sala, a dare il benvenuto ai nostri temerari eroi, vi sono due Abitatori del Buio.

Abitatori del Buio* (2)

CA 0 (-2); DV 5 (G); PF 32, 17; THACO 13; #Att 2 artigli; F 2d4+1/2d4+1; TS G5; MV 72 m (24 m); ML 12; In 9; QS bonus +2 all'Iniziativa e al TpC (già calcolato nel profilo); AS se colpisce con entrambi gli artigli, morde automaticamente l'avversario per 4d4+1 PF di danno e costringe la vittima a un TS vs. Raggio della Morte per non contrarre una malattia debilitante; DS può essere colpito solo da armi magiche, le armi contundenti infliggono un danno pari al solo bonus magico, bonus di +2 alla CA contro gli avversari che perdono l'Iniziativa nei suoi confronti; All C; PX 1.750.

Vi ricordo che due soli Abitatori non hanno diritto ad alcun bonus per il combattimento in gruppo (vedi l'appendice relativa ai nuovi mostri per i dettagli).

Fate in modo che il loro assalto sia preceduto da movimenti di ombre sulle pareti ed echi di ringhi e latrati. Poi, se siete fortunati, fateli attaccare quando almeno un PG è scivolato a terra.

2. Corridoio est

È un passaggio molto largo e stranamente pulito da rocce o detriti. Questo dovrebbe per lo meno allarmare i PG, così come la presenza di quei pilastri "casualmente" disposti a formare una specie di grata in concomitanza con lo sbocco nell'area #1. In realtà, lo spazio tra un pilastro e l'altro è più che sufficiente a far passare un PG, completo di armatura, ma non un Cubo Gelatinoso.

Cubo Gelatinoso

CA 8; DV 4 (G); PF 17; THACO 16; #Att 1; F 2d4+speciale; TS G2; MV 18 m (6 m); ML 12; In 0; QS sorprende il nemico con 1-4 su 1d6; AS chi viene colpito deve effettuare un TS vs. Paralisi per non rimanere paralizzato 2d4 turni; DS immune al freddo e ai fulmini; All N; PX 125.

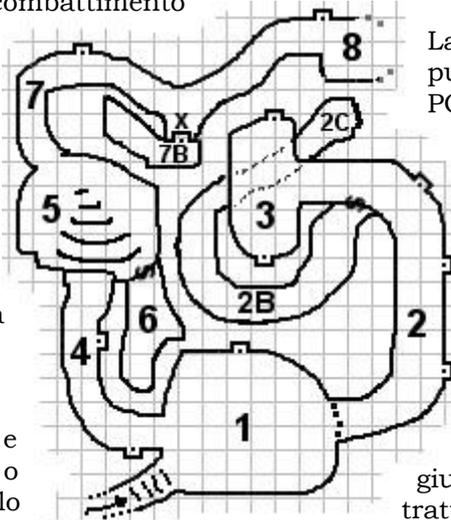
Caratterizzate il combattimento come volete all'interno dell'area; alla fine, i PG troveranno nel corpo del mostro un opale (300 MO) ed un piccolo cristallo (60 MO).

Dopo la seconda svolta (quella verso ovest, per intenderci), vi è una piccola crepa che, se notata, rivela uno stretto passaggio in un cunicolo secondario [area #2B]. Il passaggio può essere visto soltanto ottenendo un risultato di 1 su 1d6, sia per gli umani che per i semiumani.

Il corridoio infine, termina nell'area #3, pochi metri dopo la svolta ed il passaggio segreto. A proposito di questo, non vi preoccupate se i PG non lo trovano: nell'area #3 lo faranno per forza!

2B. La tana delle Termiti

Nota dell'Autore: Questa sezione è da leggere solo se i PG vi entrano dal passaggio segreto dell'area #2. Se vi arrivano dal pavimento franato dell'area #3, leggere la sezione riportata oltre.



La galleria è umida, scura, puzzolente e brulica di termiti. I PG riescono a camminare tranquillamente, anche se ne schiacciano diverse ad ogni passo. Il tunnel scende bruscamente per 6 metri e poi torna in piano. Chi si appoggia alle pareti scopre che vi è acqua gocciolante e, se riesce in un test sulla Destrezza, si accorge che pezzi di parete gli restano in mano o cadono a terra. Quando giungono sotto l'area #3 (sezione tratteggiata sulla mappa), il soffitto crolla improvvisamente sopra di loro, infliggendo a ciascuno 1d6 PF di danno. Il gruppo scoprirà presto che a causare il crollo – oltre alle mascelle delle piccole termiti e la friabilità della roccia umida – è stato il peso di un grosso Abitatore del Buio.

Abitatore del Buio*

CA 0 (-2); DV 8 (G); PF 47; THACO 10; #Att 2 artigli; F 2d4+2/2d4+2; TS G8; MV 72 m (24 m); ML 12; In 9; QS bonus +2 all'Iniziativa e al TpC (già calcolato nel profilo); AS se colpisce con entrambi gli artigli, morde automaticamente l'avversario per 4d4+3 PF di danno e costringe la vittima a un TS vs. Raggio della Morte per non contrarre una malattia debilitante; DS può essere colpito solo da armi magiche, le armi contundenti infliggono un danno pari al solo bonus magico, bonus di +2 alla CA contro gli

avversari che perdono l'Iniziativa nei suoi confronti; All C; PX 2.500.

Considerate tuttavia che anche il mostro ha subito 1d6 PF per la caduta nel tunnel e sottraeteli dai PF totali indicati nel profilo, quindi risolvete il combattimento con i PG. Inoltre, grazie alla caduta, vi è il 50% di possibilità che la belva si sia rotta una zampa e che quindi si muova a movimento dimezzato e perda sempre l'Iniziativa.

Nota dell'Autore: Questa sezione è da leggere solo se i PG vi entrano dal pavimento franato dell'area #3.

La galleria è umida, scura, puzzolente e brulica di termiti. Ma non sono termiti normali: lunghe quasi 60 cm, hanno una grossa mandibola ossea in grado di frantumare la roccia, figuratevi quindi le ossa dei malcapitati che capitano loro a tiro! È a causa loro, infatti, che il pavimento dell'area #3 è franato sotto il peso dei PG.

Non appena il gruppo si raccapizza di quanto è successo, chi è caduto si accerta delle proprie (discrete) condizioni e chi è rimasto nell'area #3 cerca di soccorrere i feriti, le termiti piombano addosso ai PG da destra e da sinistra.

Termiti (15)

CA 2; DV 2 (P); PF 13; THACO 18; #Att 1 morso; F 2d4; TS G2; MV 18 m (6 m); ML 12; In 1; All N; PX 20.

Il numero di mostri è puramente indicativo e va adattato in base alle condizioni del gruppo. Il DM tenga presente che le Termiti non attaccheranno solo i PG caduti dal soffitto, ma si arrampicheranno sulle macerie per combattere anche con i PG eventualmente presenti nell'area #3.

2C. La tana delle Termiti

Comunque siano andate le cose, ovvero che i PG abbiano incontrato le Termiti o l'Abitatore, il gruppo finirà di esplorare il tunnel segreto.

Qui le Termiti hanno racimolato un piccolo tesoro, trafugato in parte dalle catacombe ed in parte dal resto delle grotte: 171 MO, 150 MP, 135 MA, 214 ME, una spilla a forma di ragno (60 MO), un **anello del controllo dei vegetali** e un **anello della verità**.

In mezzo alle monete c'è una piccola bacchetta metallica, con un'estremità a forma di piramide pentagonale e una specie di pulsante sulla base dell'altra parte. Questo

oggetto servirà più avanti (vedi area #7) e qualsiasi cosa provino ora i PG, non farà accadere nulla.

3. Le catacombe

Questa grossa stanza è caratterizzata dalla presenza di molti loculi ricavati nelle pareti. Qui infatti, i primi abitatori del luogo usavano seppellire i propri morti. Che saranno solamente morti. Non vi è rischio di incontrare zombie, scheletri o altre nefandezze immonde. Solo i cadaveri di qualche essere umano vecchio di secoli, con i propri possedimenti: collane di ossa e denti, spade di bronzo e scudi di legno. Il tutto ricoperto da soffici ragnatele polverose.

Nel primo loculo che i PG visitano vi sarà la Piastra del Sole; descrivetela come una corazza di buona fattura, ma ammaccata, consumata ed impolverata dall'inesorabile scorrere del tempo. Elreanor la vorrà recuperare comunque, *“per fare un regalo al mio papà, quando lo rivedrò... così almeno sarà protetto!”*.

Se i PG sono ostinati e perlustrano più tombe, premiateli con uno **scudo +1**, che può lanciare l'incantesimo *Cura ferite leggere* una volta al giorno; fateglielo trovare nel tredicesimo loculo che perlustrano. E poi si dice che il 13 porta male!

Attenzione, non è finita qui! Sotto questa sala si trova l'area #2B, nella zona della mappa contrassegnata da linee tratteggiate. Lo spessore del pavimento è di soli 40 cm, resi friabili da umidità e colonie di termiti. Quando almeno due PG vi sostano contemporaneamente per più di 2 round, la sezione tratteggiata del pavimento cede e chi vi è sopra subisce 1d6 PF di danno per la caduta (dimezzabili con un Tiro Salvezza vs. Raggio della Morte), precipitando nell'area #2B sottostante. Se il DM lo desidera, può controllare l'eventuale rottura più fragili degli oggetti trasportati dal personaggio (vedi pagina 145 della *Rules Cyclopedia* per la procedura da seguire).

4. Corridoio ovest

Questo corridoio è una sorta di prolungamento dell'atrio [area #1], nel senso che è pieno di stalattiti, stalagmiti e massi. È inoltre umido e scivoloso e si odono deboli ma continui sgocciolii provenire dall'oscurità. Oltre a questi, si sentono anche brontolii e ringhi. Quando il gruppo arriva in prossimità della seconda bocca d'aerazione (vicino all'area #6), da questa proverrà un violento sbuffo d'aria che spegnerà tutte le fonti di

luce non magiche provenienti da torce o lanterne.

Anche se il fenomeno è naturale, potrà – giustamente – allarmare i PG.

5. La caverna dell'acqua

Questa grossa caverna è una copia ridotta dell'area #1, tuttavia la sua altezza è almeno quattro volte quella dell'atrio ed il suo soffitto sembra una grossa cupola naturale. Come si può osservare nell'immagine in questa pagina, il corridoio ovest (area #4) sbuca ben oltre metà altezza: da lì all'area #7, in basso a nord, vi è un ripido dislivello di oltre 40 metri. L'umidità e l'eco presenti in questa stanza sono impressionanti. Ovunque si odono gli sgocciolii ed i gorgoglii dell'acqua filtrante attraverso la roccia porosa. L'avanzata dei PG verso l'uscita (ovvero l'area #7) sarà lentissima: appena 3 metri per round, quando scendono dalla parete; meno ancora sul pavimento che è, in pratica, una piscina alta tra i 120 cm ed i 160 cm. Ogni rumore procurato dai PG in questa caverna viene amplificato ed echeggia a lungo, sia grazie alla cupola che alla presenza dell'acqua.

Quando i PG giungono sul ciglio del baratro, riusciranno a riaccendere le torce e vedranno questa spettacolare grotta calcarea dalle pareti tappezzate di scintillii. Questi sono causati dall'acqua che gocciola lungo la roccia e brilla alla luce delle loro torce. In lontananza, in qualche posto, rimbombano deboli ma feroci ruggiti e i continui gocciolii. Il pavimento, visto dall'alto, sembra (ed in realtà lo è) una distesa d'acqua interrotta solamente da qualche spuntone di roccia affiorante. Quando i PG decidono di scendere, ricordate loro che ogni più piccolo rumore sembra un roboante boato. La discesa (lunga 40 metri) può essere compiuta con i normali mezzi: volando o attraverso una cordata. In quest'ultimo caso, le probabilità di caduta sono lasciate al DM, ricordando che ogni 3 metri di caduta si subiscono 1d6 PF di danno.

Quando finalmente i PG toccheranno terra, inizierà la parte più impegnativa: attraversare una ventina di metri d'acqua, alta mediamente 150 cm. Valgono le seguenti regole:

- I PG di taglia nanasca o inferiore dovranno essere portati a spalle.
- Gli altri PG possono guardare a piedi, anche in armatura.

- Vi è una probabilità del 15% per round che i PG scivolino in acqua. Se un PG porta in spalla un compagno, la probabilità aumenta al 35%.
- Un PG che scivola deve effettuare un test sulla Destrezza per risollevarsi. Se però aveva un compagno in spalla, deve effettuare anche un Tiro Salvezza vs. Paralisi. In entrambi i casi, se il PG indossa un'armatura metallica, sia il test che il TS vanno effettuati una con penalità di -3.
- Un PG può stare sott'acqua per un tempo non superiore a 1d10+10 round.



Dopo la traversata, i PG potranno uscire dal corridoio #7, qualche metro sopra il livello dell'acqua. Inoltre, a meno che non dichiarino espressamente di svoltare a destra una volta scesi dall'area #4, i PG non potranno accorgersi del passaggio verso l'area #6. Anche se sulla mappa è segnato come segreto, è in realtà una stretta feritoia praticamente invisibile grazie ai giochi di luci ed ombre ed ai riverberi dell'acqua sulle pareti, a meno che non ci si avvicini entro 5 metri.

6. La tana del buio

In questa piccola caverna vivono 8 Abitatori del Buio. Sta a voi DM decidere le loro caratteristiche. Comunque, fateli uscire quando i PG saranno circa a metà strada dell'area #5 e, se il caso, anche uno per volta. Il mio suggerimento è di rendere, come sempre, spettacolare e terrificante la loro apparizione. Ma, come si suol dire: tutto fumo e niente (o poco) arrosto. Anche perché, con otto belve feroci come quelle, l'arrosto sarebbero i PG, alla fine! Supponete, poi capirete meglio, che gli Abitatori si limitino a guardare i PG, in quanto già sazi o semplicemente assonnati.

Un'altra cosa: se qualche PG riesce in un test sulla Saggezza, potrebbe anche notare che qualcuna di quelle belve mostra quelle che sembrano ferite da armi da taglio.

7. Corridoio nord

Appena i PG imboccano questo corridoio, troveranno due cadaveri, o meglio... un cadavere e mezzo. Uno è di un abitante del villaggio di Iphredhel, l'altro è la metà superiore di un Elfo Oscuro. Il corridoio continua, ma il pavimento è, in pratica, un'unica striscia di sangue raffermo, vecchia

di qualche giorno. Qua e là, come funghi, spuntano ossa e brandelli umani. Quando i PG arriveranno al punto segnato con “X” sulla mappa, troveranno il cadavere di un Abitatore del Buio (con ferite da armi da taglio) ed udranno un sibilo sordo e continuo, simile a quello normalmente prodotto dalle condotte d’aria.

Come potete vedere infatti, vi è una condotta che immette aria nell’area #7B. I PG, ovviamente, percepiranno quello che vedremmo noi nel guardare dall’esterno la canna fumaria di un camino, ovvero una piccola sporgenza squadrata dal pavimento fino al soffitto. Tuttavia, se nessuno intuisce cosa sia, un test sulla Saggiezza potrebbe essere una buona soluzione ed inoltre, se un PG vi appoggia l’orecchio o comunque si avvicina per esaminare questi strani spigoli squadrati a 90°, potrebbe anche trovare (10% di probabilità o più, a seconda delle proprie abilità) un foro a forma... di piramide pentagonale! Ed ecco tornare utile la bacchetta trovata nell’area #2C: inserendola nella fessura e premendo il pulsante sulla base, si aprirà un passaggio che conduce nella stanza 7B.

7B. La stanza segreta

Originariamente il passaggio era aperto, in quanto il condotto forniva aria sia al corridoio #7 che a questa stanza. Tuttavia, non molto tempo fa, qualcuno l’ha chiuso. Chi? Non certo un Abitatore del Buio, come qualcuno starà pensando, bensì un Elfo Oscuro!

Qualche giorno prima, proprio mentre la colonna di prigionieri e la loro scorta stava scendendo per questi cunicoli (credendo fossero la loro meta finale), sono stati assaliti proprio in questo punto dagli Abitatori che vivono nell’area #6. Il risultato è che molti Elfi, Oscuri e non, sono morti. Questo spiega molte cose, come le strisce di sangue nell’area #7 (i corpi trascinati dagli Abitatori nella loro tana) e il perché questi ultimi erano sazi quando hanno avvistato i PG.

Comunque, per tornare alla lotta tra elfi e mostri, qualcuno cercò rifugio nell’area #8, qualcuno scappò tornando indietro, qualcuno morì e qualcun’altro... uno solo, un Oscuro... si infilò in quello stretto passaggio che i PG hanno riaperto con la chiave.

Il sopravvissuto, senza acqua e viveri, è ormai ridotto in fin di vita, ma resiste ancora. I PG lo troveranno sdraiato e svenuto, magro e senza forze, ma pur sempre in grado – solo dopo aver bevuto – di parlare. Racconterà

della battaglia e della fuga di massa degli Elfi Oscuri e dei loro prigionieri. Pronuncerà anche, ma solo in punto di morte, le seguenti parole: *“Questo... questo non è il posto che cerchiamo... queste non sono le caverne del segreto... La mia gente è... è uscita di qui... è andata... ancora... più su, sulla sca...”*

Poi morirà. Il DM renda inutili i tentativi di riportarlo in vita o di parlare con i morti. Se il caso, ricorra magari all’assalto improvviso di un Abitatore del Buio, magari il meno sazio di tutti!

8. L’avventura continua

Da questo punto in poi, il DM può personalizzare il dungeon come vuole, completando questo livello e costruendone altri due sottostanti. Tenga presente tuttavia che lo scopo dei PG è quello di recuperare i parenti di Elreanor, non di morire sbranati in una grotta sotterranea!

Uscita

Una delle due uscite dal dungeon potrebbe essere la stessa via usata per entrarvi. I PG possono ripercorrere la strada a ritroso e sbucare nuovamente sulla vetta del monte interno dello Shazehim, dove tuttavia li attenderebbe il problema di rimettere in piedi il ponte di corde, andato distrutto durante il loro arrivo. È altresì vero che i PG potrebbero decidere di calarsi giù dal picco, con tutti i rischi che questo comporta. Vi ricordo che il monte dove essi si trovano è alto circa 1 chilometro e che precipitare significherebbe andare incontro a morte sicura.

L’altra uscita, invece, consiste nel passare attraverso un qualsiasi condotto d’aria. Questo, inizialmente stretto e ripido, si svilupperebbe in un sifone naturale e quindi porterebbe i PG a raggiungere delle piccole grotte che conducono giù fino alla base del monte, nella stretta gola compresa tra l’involucro esterno della montagna ed il picco interno.

Ma perché i PG devono decidere di uscire e non di fermarsi ad esplorare il complesso di grotte e caverne? Per due motivi: il primo è la minacciosa presenza degli Abitatori del Buio; l’altra è che, valutando bene le ultime parole dell’Oscuro morente, i PG potranno capire (se è il caso, aiutateli con un test sull’Intelligenza o sulla Saggiezza con bonus crescenti) che i parenti e gli amici di Elreanor non sono stati condotti lì. Ad un attento – ma non troppo – esame, la frase può significare solamente che gli Oscuri li hanno condotti ancora più in alto, lungo la sca... linata!

In cima alla scalinata

La scalinata prosegue esattamente come era iniziata; un gradone dopo l'altro, tutti uguali, tutti monotoni e grigi. Dopo una marcia di un'altra ora, termina sulla vetta del monte esterno. Da lì, girandosi a guardare la strada percorsa, i PG potranno ammirare un panorama incredibile quanto meraviglioso, con la valle sottostante e l'immenso picco centrale arrossati dall'imminente tramonto. Quando arriveranno in vetta, i PG si troveranno di fronte quanto qui descritto:

La ripida scalinata ha infine termine su uno spiazzo naturale, a pochi metri dalla vetta. L'ultimo ampio gradone della scalinata scompare inghiottito dall'erba e dalla terra che coprono tale spiazzo, da cui parte un accenno di sentiero, visibilmente calpestato di recente da una moltitudine di piedi, fiancheggiato da diversi trespoli in legno, che originariamente dovevano reggere delle torce.

Il sentiero termina in una grotta che si apre sulla parete della montagna, dove lo spiazzo ha termine.

Tale grotta denota segni di lavorazione umana: l'ingresso è infatti impreziosito da un arco in pietra e da due porta-torcia, vuoti, ai lati. Per terra, proprio di fronte all'orbita vuota che scompare nel monte, vi è il cadavere di un Abitatore del Buio.

"Li abbiamo trovati" vi girate a guardare Elreanor: il suo sguardo, fino a poco prima opaco, ora brilla di una nuova luce. La giovane fissa l'oscurità della grotta e ripete: *"Li abbiamo trovati!"*

E, almeno questa volta, la giovane elfa ha ragione. I genitori di Elreanor, così come tutti gli abitanti di Iphredhel, sono in quel sistema di grotte.

Ai PG non resta altro che andare a recuperarli.

CACCIA AL POLIPO

Elfi Oscuri

Il complesso di grotte e caverne che segue è densamente popolato, essendo divenuto un'autentica comunità elfica. In questo luogo, i genitori, i parenti e gli amici di Elreanor stanno iniziando a vivere una nuova fase della loro vita, dopo essere stati mentalmente condizionati a Ruirade, la città degli Oscuri già menzionata all'inizio di questa avventura. D'ora in avanti, ci si riferirà a questi individui con il termine poco romantico ma veritiero di "prigionieri".

Oltre a loro (all'incirca 280 persone, sopravvissuti agli attacchi degli Abitatori del Buio), nelle grotte si trovano anche una trentina di autentici Elfi Oscuri, incaricati di comandare gli altri reietti, dettando legge e trattandoli come veri e propri schiavi.

Il "condizionatore"

Il DM deve tener conto che i prigionieri sono stati già condizionati. Per questo motivo, gli elfi rapiti hanno dimenticato la loro vita passata e si comportano quindi come Elfi Oscuri. Se capiterà loro di vedere degli intrusi (i PG) in quello che oramai considerano il proprio territorio, si metteranno in allarme e reagiranno di conseguenza (assegnate una penalità di -4 ai tiri per determinarne le reazioni). Però, visto che tale processo è appena stato attuato, è necessario la presenza di un macchinario che "ionizzi" l'aria in modo da mantenere il condizionamento.

Tale macchinario è stato costruito in foggia di un enorme polipo meccanico e, capovolto, si trova nella grotta centrale del complesso di caverne. I suoi "tentacoli", che in realtà sono delle lunghe condotte, si propagano praticamente in ogni caverna, antro o corridoio, diffondendo un potente gas il cui scopo è di continuare ed accrescere il condizionamento dei prigionieri. Tale miscela viene diffusa da piccole aperture circolari presenti nelle condotte; aperture che ricordano molto da vicino le ventose presente sui tentacoli dei veri polipi!

Il corpo centrale custodisce gli alambicchi e i macchinari degli Oscuri che immagazzinano, conducono e diffondono il gas.

Scopo della visita

I PG devono entrare, liberare i prigionieri ed uscire! Sembra facile... e potrebbe anche esserlo!

Il "polipo condizionante" è la fonte di tutti i problemi degli elfi rapiti di Iphredhel e, perché no, anche dei PG. Se questi ultimi riuscissero a capire a cosa serve e quindi a danneggiarlo, il condizionamento subirebbe una brusca quanto fatale interruzione.

Si tenga tuttavia conto dei seguenti punti validi all'interno di questo nuovo sistema di caverne:

- Il complesso sotterraneo non viene mappato né descritto, in quanto ciò è completamente inutile. Il DM lo immagini come una serie di grosse caverne collegate tra loro da spaziosi corridoi. Tutte le grotte ospitano graziose abitazioni ricavate nella (o realizzate in) roccia calcarea e tufo.
- Tutti i rami della caverna (grotte e/o corridoi) conducono ad un enorme salone centrale dove si trovano tutti gli edifici pubblici e comuni. Nel centro di questa sala vi è il "polipo". Questa sarà l'unica sala descritta (vedi il paragrafo "La tana del polipo").
- Tutto il sistema di grotte è illuminato e perfettamente areato. I PG potranno supporre (parzialmente a ragione) che le condotte presenti in ogni dove conducano l'aria dall'esterno. In realtà, l'aria filtra attraverso l'apertura della grotta e attraverso alcuni camini naturali presenti all'interno del monte.

Per quanto riguarda invece gli effetti del gas, ecco i punti salienti

- Il gas ha il potere di condizionare le creature viventi a credere a qualsiasi idea precedentemente inculcata nelle loro menti, magari sotto ipnosi. Ciò è proprio quanto accaduto ai raminghi di Iphredhel, condizionati a cancellare il proprio passato e ad accettare una nuova realtà. Su persone non sottoposte ad influsso ipnotico invece (come i PG), il gas ha solo un effetto di stordimento. Tuttavia, come vedremo, le conseguenze sono abbastanza pesanti!
- Appena incontrano il primo condotto-tentacolo, i PG iniziano a soffrire una penalità di -1 a TpC, danno inflitto, CA, Iniziativa, TS e test sulle Abilità. Inoltre, vi è il 10% di possibilità che un qualsiasi incantesimo lanciato fallisca (ma viene comunque cancellato dalla memoria del personaggio). La stessa probabilità del

10% va controllata quando i PG studiano gli incantesimi e, se del caso, non riescono a memorizzarne uno a caso tra quelli scelti per il giorno.

- Per ogni giorno successivo al primo che i PG trascorrono nelle grotte, le penalità salgono di un punto e le percentuali aumentano del 10%. Inoltre, vi è l'1% di probabilità che un incantesimo lanciato si ripercuota contro il lanciatore.

Infine, vediamo come comportarci con gli abitanti della grotta.

- Come anticipato, nel sistema di grotte vivono poco più di 300 persone (280 Elfi e una trentina di Oscuri). Nonostante lo spazio sia enorme, esiste una certa probabilità di incontrare qualche abitante. Tale percentuale varia a seconda di dove ci si trova: nei corridoi, la probabilità è del 15%; nelle caverne sale al 35%; nella piazza centrale e nelle abitazioni è addirittura del 90%.
- Nel caso in cui avvenga un incontro, c'è il 90% di probabilità che il gruppo si imbatta in un elfo prigioniero (ovvero conosciuto da Elreanor) ed il 10% che incontri invece un Oscuro. In quest'ultimo caso, il DM interpreti le sue reazioni: potrà o combattere gli intrusi, o fuggire e dare l'allarme!
- Nel caso in cui il gruppo incontri un prigioniero, possono verificarsi due situazioni. Se è un adulto (75%), correrà sicuramente alla caserma (vedi paragrafo "La tana del polipo") per dare l'allarme agli Elfi Oscuri. Se è un bimbo (25%) avrà il 50% di probabilità di riconoscere Elreanor e di "risvegliarsi" dal condizionamento.
- Sarebbe realistico incontrare, ad esempio, un drappello composto da due Elfi Oscuri ed un Elfo, oppure una famiglia di Elfi, composti da due adulti e due figli. Tali situazioni sono lasciate all'arbitrio e all'interpretazione del DM, che le adatterà al meglio al proprio gruppo.

La tana del polipo

Eccoci alla piazza centrale, una enorme caverna, nella quale hanno sede gli edifici comuni della città quali, tra gli altri, il tempio, l'ospedale, la biblioteca, il municipio e la caserma, oltre a tutti quelli che il DM ritiene opportuno inserire per arricchire la propria campagna.

Ovviamente non può mancare il "polipo", ma prima è bene fare una premessa.

Anche se ai PG balzerà subito agli occhi il polipo (o perlomeno, così dovrebbe essere) il DM potrebbe voler descrivere o ideare le planimetrie degli altri uffici. Di seguito non vengono menzionati né descritti, in quanto ininfluenti con il flusso primario dell'avventura. Potrebbe tuttavia essere una buona idea, per i DM volenterosi, arricchire l'esplorazione con informazioni aggiuntive.

Ma veniamo al "condizionatore", una struttura metallica avente forma di un enorme polipo capovolto, la cui altezza sfiora i 20 metri ed il diametro gli 8 metri, almeno nella parte più larga. È posizionato su una pedana, al centro della caverna, proprio come una grossa statua. A differenza dei monumenti però, un drappello di tre Elfi Oscuri è costantemente impegnato a sorvegliarlo.

Alla base del polipo vi è una stretta botola rotonda (sorvegliata da una delle guardie), tramite la quale si può accedere ai pericolosi e sofisticati macchinari interni. Per il resto, la struttura non ha altre aperture, se si escludono i fori dai quali fuoriesce il gas.

Ogni tentativo da parte dei PG di avvicinarsi al polipo finirà con un combattimento con due delle guardie. L'altra partirà a gran carriera (sfruttando un opportuno incantesimo *Velocità*) verso la caserma, per avvertire dell'intrusione la pattuglia sempre presente. Tale drappello sarà composto da cinque elfi: tre "normali" (ovvero appartenenti alla comunità di Iphredhel) e due Oscuri.

Elfi Oscuri (2)

CA 4; DV 2 (M); PF 10; THACO 18; #Att 1; F a seconda dell'arma o dell'incantesimo; TS E2; MV 36 m (12 m); ML 10; In 14; All C; PX 650.

Elfi (3)

CA 6; DV 2 (M); PF 8; THACO 18; #Att 1; F a seconda dell'arma; TS E2; MV 36 m (12 m); ML 10; In 14; All N; PX 20.

Strategie consigliate

Visto che lo scopo dei PG è quello di scoprire a cosa serve il "polipo", bisognerebbe aiutarli in qualche modo, magari facendo incontrare loro, durante il loro vagabondaggio nelle grotte, una giovane elfa amica di Elreanor, che si riprenda dal torpore condizionante, magari dopo un combattimento ben orchestrato, e riconosca l'amica di un tempo. Questa ragazza potrebbe dire che dai condotti-tentacoli fuoriesce un gas dagli

strani effetti. Il DM utilizzi un linguaggio adatto ad un bimbo, magari con frasi del tipo *"un gas che fare dei sogni cattivi"* o *"un profumo cattivo che non fa dormire bene"* o cose del genere.

Viceversa, il DM potrebbe fare in modo che sia il gruppo stesso a rendersi conto che il "polipo" è qualcosa di importante, basandosi magari sul fatto che è l'unica costruzione del villaggio protetta o che un PG (magari alchimista o qualcosa di simile) intuisca che il gas che fuoriesce dai tubi non è semplice aria, ma qualche sostanza dai poteri strani. Ancora, i PG potrebbero essere da principio catturati da qualche pattuglia di Oscuri, quindi portati al cospetto del comandante (Elfo Oscuro G5/M5) del villaggio che potrebbe iniziare la loro conversione, parlando quindi del "polipo" come maggior artefice. Da lì, il DM dovrebbe agevolare la loro fuga e riprendere il corso dell'avventura. Come vedete, anche in questo sistema di grotte le alternative e le possibilità di personalizzare la propria avventura non mancano. Sentitevi liberi, come sempre, di gestirla come volete.

Fine dell'avventura

I PG dovrebbero entrare nelle grotte, danneggiare il "polipo condizionante" e poi tentare di fuggire.

Appena il "polipo" viene distrutto – per far questo, è sufficiente distruggere le boccette o gli alambicchi presenti all'interno – il 27-30% (1d4+26) degli elfi di Iphredhel si libereranno automaticamente del condizionamento. Su un totale di 280 elfi prigionieri, sono circa 50-60 persone, praticamente il doppio degli Elfi Oscuri. Questo potrebbe essere un buon deterrente ed un ottimo inizio, visto anche che i "risvegliati" tenteranno di ribellarsi agli Oscuri, scatenando una catena di emozioni nei loro concittadini che porterà, in breve tempo (nel giro qualche ora), al risveglio di quasi tutti i prigionieri e, forse, alla resa di tutti gli Oscuri. Se il DM vuole, può organizzare una grande battaglia finale!

Elreanor potrà riabbracciare mamma, papà e fratelli (se il DM vuole essere meno clemente, faccia pure) e tutta la comitiva intraprenderà il lungo viaggio verso casa, al termine del quale, guidata o accompagnata dal gruppo di PG, farà ritorno al villaggio – ora disabitato – di Iphredhel. Dopo i festeggiamenti, i baci e gli abbracci, il gruppo inizierà dunque l'ultimo breve tratto di strada fino alle proprie abitazioni.

Amarkan

Ben presto, poche centinaia di metri lontano dall'ultima casa della cittadina elfica, la vecchia Calandrah si muoverà incontro ai PG, mentre questi stanno lasciando definitivamente il villaggio.

"E allora, giovani eroi?" la voce a voi nota della vecchia Calandrah suona acuta nel bosco *"Vi vedo vittoriosi, infine!"*. Stendendo un manto, la vecchia si siede su una grossa radice sporgente.
"Raccontatemi, vi prego... raccontatemi le vostre avventure."

Vi ricordo che i PG non dovrebbero avere con loro la Piastra del Sole, visto che la giovane Elreanor aveva manifestato il desiderio di regalarla al padre, per proteggerlo (vedi area #3 del tempio). Questo incontro servirà alla vecchia proprio ad accertarsene. Infatti, dopo una serata passata a bivaccare raccontando le avventure, la vecchia (in realtà, Amarkan sotto mentite spoglie) cederà uno dei seguenti oggetti magici ad ogni membro del gruppo, per ringraziare *"giovani così coraggiosi di aver compiuto un atto così grande e nobile nei confronti di una ragazzina e di un'intera comunità!"*.

Nota dell'Autore: In realtà, questi oggetti sono quanto Amarkan si era riproposto di offrire al gruppo come ricompensa per procurargli la Piastra del Sole. Visto che le cose, tuttavia, erano partite in un modo differente, lui ha trovato il modo di rimediare.

Ecco l'elenco di oggetti. Si tenga presente che avete l'opportunità di alterarlo come volete, a seconda delle caratteristiche e i desideri dei vostri giocatori:

- Set di tre **pozioni di guarigione extra** (ognuna cura 3d6 +3 PF).
- **Arma +2**, che può lanciare una volta al giorno un incantesimo di livello 1-3.
- **Arma +2**, +4 contro un particolare tipo di avversari.
- **Corazza di piastre +2** che può lanciare una volta al giorno un incantesimo di livello 1-3.
- **Scudo +2**, +3 contro un particolare tipo di avversari.

- Set di **tre pergamene con incantesimi arcani** di 2°, 3° e 4° livello.
- **Anello di protezione +2.**
- **Lanterna dell'invisibile:** una volta al giorno e per la durata di un turno, può emettere una luce incantato in grado di mostrare tutte le creature e oggetti invisibili o eterei nel raggio di 15 metri, facendoli apparire come delle entità opache e spettrali. La luce ha effetto anche sui non morti, scacciandoli con la stessa efficacia di un Chierico di 15° livello.
- **Lanterna del leone:** è uno degli oggetti più belli mai creati, un'elaborata testa di leone, ricca di particolari e finemente intagliata, con due preziose gemme verdi come occhi, posta a sommità di un cilindro. Il manico, anch'esso d'oro e con l'impugnatura in avorio, collega le due orecchie. Dalle fauci, apribili e chiudibili a piacimento, esce la luce. Una singolarità di questo oggetto è che non consuma olio, pur producendo un buon fascio di luce, che non può essere estinta in alcun modo. Sul retro del cilindro sono incise le seguenti parole in lingua comune: "Dazzle" e "Roar".

Quando la lanterna è accesa e viene pronunciato "Dazzle", emette un fascio di luce più intensa, in grado di agire come l'incantesimo *Confusione*, per 1d4 round; le vittime che riescono in un TS vs. Incantesimi ne soffrono gli effetti solo per 1 round. Questo potere può essere utilizzato una volta al giorno.

Quando la lanterna è accesa e viene pronunciato "Roar", la luce cala e gli occhi verdi scintillano; quindi si sprigiona un gran afflusso d'aria, che spegne le torce e le lanterne presenti entro 6 metri e, sempre nello stesso round, la testa del leone emette uno spaventoso ruggito che assorda le creature entro 6 metri e crea uno spostamento d'aria a forma conica (35 x 9 metri). Ogni essere all'interno del cono subisce 2d10 PF ed è costretto a effettuare un TS vs. Bacchette Magiche per non cadere a terra a causa della forza d'urto. Inoltre, questo tifone distrugge porte, finestre e strutture di legno non più spesse di qualche centimetro ed infligge 1d4 punti di danno strutturale a costruzioni in pietra, legno e terra. Se questo potere viene usato sottoterra, c'è il 20% di probabilità che il soffitto crolli. Questo potere può essere usato una volta a settimana.
- Set di due **candele delle frecce di fuoco** (lunghezza 60 cm, durata 4 ore, gittata massima del tiro 7 metri): se il proprietario della candela ne tocca la fiamma con una freccia, questa si trasformerà in un *Dardo incantato* (come per l'omonimo incantesimo dei Maghi) e, quando colpirà la vittima, infliggerà 1d6 PF di danno addizionale da fuoco. È possibile dar fuoco ad un massimo di due frecce per round.
- Set di due **candele deflagranti** (lunghezza 60 cm, raggio dell'esplosione 7 metri): queste candele funzionano in modo normale, fornendo la solita fonte di illuminazione per un round, al termine del quale esploderanno in una *Palla di fuoco* (come per l'omonimo incantesimo) che causa 6d6 PF a tutti coloro entro l'area di effetto. Tutte le vittime hanno diritto ad un TS vs. Incantesimi per dimezzare i danni subiti, tranne coloro che sono fisicamente in contatto con le candele e devono subire l'intero danno.
- **Chiave del raddomante:** quando viene infilata per terra e girata, la chiave aprirà una sorgente d'acqua eventualmente presente sotto terra, in quel punto. La quantità d'acqua che si formerà è lasciata alla discrezione del DM, ma i limiti vanno da poche gocce a una piccola pozzanghera. Può essere utilizzata fino a tre volte al giorno.
- **Mostarda mistica:** usata in piccole quantità, è una spezia molto saporita per condire i pasti. Se ne viene ingerita una dose "normale" (l'ampolla ne contiene otto), consente al personaggio di lanciare una fiammata lunga 12 metri, una volta per round per i prossimi tre round, infliggendo 3d6 PF di danno (dimezzabile con un Tiro Salvezza vs. Soffio del Drago) a un singolo bersaglio. Per ogni soffio emesso, il personaggio subirà 1d4 PF di danno per l'enorme bruciore causatogli dalla fiammata scaturita dai polmoni!
- **Bastone delle tempeste** (17 cariche residue): è utilizzabile solo all'aperto e crea diversi effetti meteorologici.

Gli Abitatori del Buio

Spendendo una carica crea nebbia e pioggia; con due cariche crea vento e tempesta e con tre cariche duplica gli effetti dell'incantesimo dei Maghi *Controllo del tempo atmosferico*.

La fine di tutto?

I PG hanno guadagnato qualcosa (anzi, molto!) anche da questa avventura. Ricordatevi che, di tutti gli oggetti elencati sopra, ogni PG può sceglierne solamente uno e che c'è un solo oggetto per tipo.

Anche se i personaggi non lo sanno, anche Amarkan, e di conseguenza Xaboo, hanno guadagnato moltissimo. Oramai il vecchio stregone ed il suo crudele demone hanno racimolato sei oggetti magici potentissimi e gliene manca soltanto uno per completare la propria ricerca!

Gli eventi volgono al termine, le forze demoniache ed occulte stanno infine liberando gli enormi poteri che avranno, come ultimo effetto, la rinascita di Xaboo sotto forma di immortale!

Tutti pronti per il gran finale?

APPENDICE I – NUOVI MOSTRI

Abitatore del Buio*

Classe d'Armatura:	0 (-2)
Dadi Vita:	4 - 10 (G)
Movimento:	72 m (24 m)
Attacchi:	2 artigli
Ferite:	Vedi tabella
N° di mostri:	1d4 (10d4)
Tiro Salvezza:	Vedi tabella
Morale:	12
Tipo di tesori:	Nessuno (D)
Intelligenza:	9
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	Vedi tabella
Tipo di mostro:	Costruito (Incantato), (Molto Raro)

Immaginate la scultura abbozzata di una enorme pantera, con i lineamenti spigolosi e poco definiti ma letali; pensate alla compattezza dei suoi arti, ruvidi e primitivi, e avrete un'idea precisa di come è fatto questo essere. Ovviamente, non è una statua ma semplicemente una belva con quelle fattezze. La muscolatura è flessibile e massiccia, l'impalcatura ossea resistente, le mandibole e gli artigli pericolosamente letali, il manto duro e setoloso, sommato all'agilità della bestia, offre una protezione estrema. Le origini degli Abitatori del Buio si perdono nella notte dei tempi e nessuno sa perché siano stati originariamente plasmati. Si suppone che alcuni stregoni, diverse migliaia di anni fa, li abbiano creati per puro svago o per sfida ma che queste creature abbiano preso il sopravvento e siano poi sfuggite al loro controllo.

In pratica, gli Abitatori del Buio sono dei costrutti magici ed immortali, nel senso che non potranno mai morire di morte naturale (possono tuttavia venire uccisi). La loro natura non rende loro necessario il nutrirsi, ma questo non significa che essi disdegnino sfamarsi, specialmente di carne umana od umanoide!

L'essere basa i suoi attacchi sulla velocità. Sfruttandola, colpisce con bonus di +2 all'iniziativa ed ai TpC. Sugli avversari più lenti di lui (ovvero coloro che perdono l'iniziativa nei suoi confronti) avrà anche un bonus di +2 alla CA (che scende così a -2). La sua tattica sarà un mordi e fuggi, in perfetto stile da guerrigliero: attaccherà e scapperà, senza tuttavia soffrire penalità.

I suoi attacchi consistono in due artigliate, rivolte sempre verso lo stesso avversario. Se entrambe vanno a segno, la vittima è bloccata e l'Abitatore del Buio riesce automaticamente a morderla. La belva non può utilizzare il morso se non nel caso appena descritto. Per i danni inflitti dagli attacchi, consultare la seguente tabella:

DV	Artigli	Morso	TS	PX
4	2d4	4d4	G4	1.500
5	2d4+1	4d4+1	G5	1.750
6	2d4+1	4d4+1	G6	2.000
7	2d4+2	4d4+2	G7	2.250
8	2d4+2	4d4+3	G8	2.500
9	2d4+3	5d4+1	G9	2.750
10	2d4+4	5d4+2	G10	3.000

Inoltre, chi viene morso e fallisce un TS vs. Raggio della Morte contrae una malattia debilitante. La sua Costituzione cala di un punto al giorno, fino a che non viene curato oppure sopraggiunge la morte per debilitazione. In tal caso, la vittima si risveglia due giorni dopo come non morto (ovvero uno degli zombie potenziati incontrati in precedenza durante l'avventura).

Infine, la belva può essere colpita solo da armi magiche, ma quelle contundenti infliggono un numero di PF pari al solo bonus magico (ad esempio, una mazza +3 infliggerà solo 3 PF, mentre una spada +2 causerà gli usuali 1d8 +2 PF di danno).

Si consideri infine che, se gli Abitatori del Buio combattono in un gruppo di almeno tre elementi, godono di un ulteriore bonus di +1 a TpC, danni inflitti, CA, Iniziativa e TS.

A questo si deve aggiungere un ulteriore bonus di +1 per ogni membro in più (ad esempio, un gruppo di quattro elementi gode di un bonus complessivo di +2, mentre un gruppo di sei elementi avrà un bonus supplementare di +4). Il limite massimo del bonus complessivo è di +5.

In caso di assalto in gruppo, considerate l'intelligenza relativamente alta delle creature: non sarà raro vederle tendere trappole ed imboscate, magari inscenando finte fughe di un elemento che condurrà la vittima inseguitrice in bocca ad altri due o tre Abitatori del Buio.

Insomma, questo essere è letale da solo e un flagello in gruppo!

Elfo Oscuro

Classe d'Armatura:	4 (9)
Dadi Vita:	2 (M)
Movimento:	36 m (12 m)
Attacchi:	1 o 2
Ferite:	A seconda dell'arma
N° di mostri:	1d4 (3d20)
Tiro Salvezza:	E2
Morale:	9
Tipo di tesori:	N (Nx5)
Intelligenza:	14+
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	650
Tipo di mostro:	<i>Semiumano (Raro)</i>

Queste temibili e maligne creature vivono in cupe caverne e tortuose gallerie sotterranee, dove elaborano truci piani ai danni delle razze che stanno in superficie. Hanno pelle nerastra e capelli chiari, di solito bianchi, e sono più bassi ed esili degli uomini. Hanno lineamenti delicati e dita lunghe e sottili.

Di solito vestono di nero, con indumenti che hanno spesso proprietà magiche, pur non irradiando alcuna aura. Mantelli e stivali, ad esempio, hanno poteri equivalenti a quelli elfici incantati, anche se chi li porta ha "solo" il 75% di probabilità di non essere individuato stando nell'ombra o di cogliere il nemico di sorpresa. Possono essere utilizzati solo da personaggi di taglia elfica e ogni tentativo di modificarli ha il 75% di possibilità di renderli inservibili.

Oltre alla loro lingua natia, una strana variante del linguaggio degli elfi, gli Oscuri parlano il Comune, l'Elfico e lo Gnomesco.

Non c'è da sorprendersi del fatto che ogni Elfo Oscuro che si incontra, da solo o in gruppo, sia sempre pronto a combattere. Se l'Elfo si trova fuori dalla sua città, è come minimo un guerriero di 2° livello. L'armatura degli elfi oscuri è di metallo brunito, leggera e ben fatta; si tratta di una cotta di maglia di una lega speciale d'acciaio e adamantite che, se prodotta da un armaiolo degli Elfi Oscuri, ha le stesse proprietà di una corazza di maglia magica, con bonus che va da +1 a +5. Anche i guerrieri di più basso livello hanno una cotta di maglia +1, mentre quelli più importanti ne hanno una più potente (il bonus aumenta +1 per ogni 4 DV). Gli Elfi Oscuri hanno anche piccoli scudi (brocchieri) di adamantite, che possono avere bonus di +1, +2 o addirittura +3; questi ultimi sono riservati ai guerrieri più valorosi.

Gli Elfi Oscuri sono armati per lo più di un pugnale lungo ed una spada corta, fatti di una lega di adamantite, che hanno bonus da

+1 a +3; le armi dei nobili hanno un bonus di +4. Alcuni Elfi Oscuri (il 50%) hanno anche una piccola balestra che può essere usata con una sola mano e lancia dardi fino a 60 m di distanza, infliggendo solo 1d3 PF di danno, ma di solito sono di veleno e, se la vittima non supera un Tiro Salvezza vs. Veleno con penalità -4, perde i sensi per 2d4 ore.

Gli Elfi Oscuri si muovono senza far rumore e sono dotati di infravisione acutissima (fino a 36 m). Possiedono lo stesso intuito dei Nani riguardo al mondo sotterraneo e sanno individuare porte segrete con la stessa probabilità di successo degli altri Elfi. Gli Elfi Oscuri vengono colti di sorpresa solo se con un risultato di 1 con 1d10.

Tutti gli Elfi Oscuri sono addestrati all'uso della magia e possono lanciare i seguenti incantesimi, una volta al giorno: *Dardo incantato*, *Fuoco fatuo* (D1) e *Tenebre magiche*. Quelli con più di 4 DV sono in grado di lanciare anche *Individuazione dell'allineamento*, *Individuazione del magico* e *Levitazione*, sempre una volta al giorno. I sacerdoti possono lanciare anche *Charme*, *Dissolvi magie* e *Individuazione dell'allineamento*, sempre una volta al giorno. Forse sono proprio le arti magiche a conferire agli Elfi Oscuri la loro incredibile resistenza alla magia, che parte da una base del 50% e cresce del 2% per ogni livello o DV (ottengono il bonus solo per la classe in cui hanno toccato il livello più alto). Tutti gli Elfi Oscuri effettuano i TS contro ogni sorta di attacco magico con un bonus di +2. Un Elfo Oscuro del 5° livello (5 DV) avrebbe quindi una Resistenza alla Magia del 60%, con un ulteriore bonus di +2 ai TS contro le magie che riescono a superare la sua barriera difensiva.

Gli Elfi Oscuri in gruppo hanno sempre un capo, di livello superiore al resto della compagnia. Quando sono 10 o più, li comanda un G3/M3+; se sono in 20, oltre a questo leader c'è un G6/C6+. Se gli Oscuri sono più di 30, fino al 50% sono sacerdoti e il capo è un G7/C8+, con un assistente G5/M4, oltre agli altri di cui sopra.

Gli Elfi Oscuri hanno un punto debole: la luce. Poiché vivono sottoterra da così tanto tempo, uscendo di rado, non sopportano la luce. Se si trovano nel raggio d'azione di un incantesimo *Luce magica* o *Luce perenne* hanno il 90% di probabilità di essere scoperti, riducono temporaneamente di 2 punti la Destrezza e subiscono una penalità di -2 ai TpC, mentre le vittime dei loro incantesimi hanno un bonus di +2 ai TS per

resisterne gli effetti. Se gli elfi oscuri attaccano un bersaglio che si trova in una zona interessata da *Luce magica* o *Luce perenne*, subiscono un'ulteriore penalità di -1 al TpC, mentre l'obiettivo guadagna un altro +1 ai TS. Le penalità sono cumulative (se sia l'Oscuro che la vittima sono in un'area interessata dagli incantesimi, egli ha una penalità complessiva di -3 ai TpC e il suo avversario gode di un bonus di +3 ai TS per resistere agli effetti degli incantesimi lanciati dall'Elfo Oscuro).

A causa dei gravi effetti che la luce ha sugli Elfi Oscuri, c'è il 75% di probabilità che essi fuggano dalle zone illuminate, a meno che non stiano combattendo. Le luci meno intense, come quelle di torce, lanterne, armi magiche e fuoco magico, non danneggiano gli Oscuri.

Gibberling

Classe d'Armatura:	9
Dadi Vita:	1 (M)
Movimento:	27 m (9 m)
Attacchi:	1 spada corta
Ferite:	1d6
N° di mostri:	40d10 (40d10)
Tiro Salvezza:	G1
Morale:	5
Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	5-7
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	13
<i>Tipo di mostro:</i>	<i>Umanoide (Raro)</i>

Questi umanoidi, nudi e gobbi, escono a centinaia dalle tenebre, urlando ed ululando, e spargendosi ovunque, con in pugno le loro spade corte. Non hanno alcuna strategia; l'avversario non può fermarli perché sono in troppi. Dopo aver colpito, i gibberling spariscono misteriosamente nella notte, così come sono venuti.

A prima vista, al chiaro di luna, sembrano solo un ammasso di pelo e carne raggrinzita; in realtà sono umanoidi, con orecchie a punta, criniera nera, muso ghignante e occhi neri, folli, dalle braccia sproporzionatamente lunghe.

Attaccano in massa, con una serie di ululati sepolcrali, rumori, stridii e ghigni che impongono a tutti gli avversari un TS vs Paralisi ad ogni round. Le creature attaccano con la spada corta, con bonus +1 al TpC.

Combattono sempre fino alla morte, divorando tutto quel che trovano davanti a sé, compresi i loro stessi compagni caduti, e distruggendo oggetti o edifici non fortificati. L'unica speranza di sopravvivere, se si incontra un branco di Gibberling, sta nel saperne anticipare le mosse, traendo vantaggio dalla loro idiosincrasia per la luce. I Gibberling vivono in fitte foreste e sotterranei e detestano ogni sorta di luci intense, il fuoco particolarmente. Un solo personaggio con la torcia verrà subito sopraffatto, ma un bel falò o un incantesimo di *Luce magica* hanno un'intensità sufficiente a tenere alla larga queste bestiacce.

I tentativi di scoprirne le tane portano sottoterra, ma la pista si perde tra i recessi rocciosi delle caverne.

Per condurre la loro intensa vita notturna, hanno bisogno di grandi quantità di cibo e perciò spolpano fino all'osso tutto ciò che trovano. La loro pelliccia è sempre infestata da pidocchi ed altri parassiti, presi stando sottoterra; la pelle è brutta e priva di valore.

I Gibberling non portano con sé tesori o altri oggetti utili; le spade sono del tipo più comune, senza marchi o decorazioni, spesso rotte o arrugginite.

Insomma, i Gibberling non hanno capo né scopo, se non uccidere.

Nota dell'Autore: In realtà non è un nuovo mostro, ma compare nel Manuale dei Mostri di AD&D 2^a Edizione®.

APPENDICE II – INDIZI PER I GIOCATORI

La Pergamena

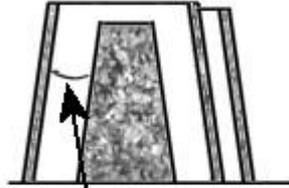


Osservandola, si notano diverse scritte:
quella in basso, sulla foresta, significa "Alfheim";
quella piu' in alto indica il nome del paese "Jphredhel";
quella ancora piu' sopra significa "Ruirade"
e l'ultima in alto significa "Caverne del Segreto".

La frase scritta a sinistra significa
"Proseguire 80 chilometri a nord di Ruirade
per giungere alle Elfiche caverne del segreto".

Lo Shazehim

Spaccato Laterale



Ponte di Corde



Vista dall'Alto

ELENCO DELLE ABBREVIAZIONI USATE

#Att	Numero di attacchi per round
(G)	Taglia Grande
(M)	Taglia Media
(P)	Taglia Piccola
All	Allineamento
AS	Attacchi Speciali
C	Caotico
Ca	Carisma
CA	Classe d'Armatura
Ch	Chierico
Co	Costituzione
d	Dado (tipo di)
DM	Dungeon Master
Ds	Destrezza
DS	Difese Speciali
DV	Dadi Vita
E	Elfo
F	Ferite inflitte
Fr	Forza
G	Guerriero
H	Halfling
In	Intelligenza
L	Legale
La	Ladro
Liv	Livello
M	Mago
MA	Moneta d'Argento
ME	Moneta di Electrum
ML	Morale
MO	Moneta d'Oro
MP	Moneta di Platino
MR	Moneta di Rame
MS	Muoversi in Silenzio
MV	Movimento
N	Neutrale
Na	Nano
NA	Non Applicabile
NO	Nascondersi nelle Ombre
PF	Punti Ferita
PG	Personaggio Giocante
PNG	Personaggio Non Giocante
PX	Punti Esperienza
QS	Qualità Speciali
RaM	Resistenza alla Magia
RT	Rimuovere Trappole
Sg	Saggezza
SP	Scalare Pareti
SR	Sentire Rumori
SS	Scassinare Serrature
STr	Scoprire Trappole
SvT	Svuotare Tasche
Tg	Taglia
THACO.	Tiro per Colpire Classe d'Armatura 0
TpC	Tiro per Colpire
TS	Tiro Salvezza
UC	Uomo Comune
VS	Vulnerabilità Speciali

GLI AUTORI

Ideazione e stesura:

Stefano "Abi" Olivieri

Stefano.Olivieri@siemens.com

Illustrazione di copertina:

Adam Beckett

<http://elfwood.lysator.liu.se/art/b/e/beckett2/beckett2.html>

Illustrazioni nel testo:

Stefano "Abi" Olivieri

Mappe ed indizi:

Stefano "Abi" Olivieri

Impaginazione e realizzazione file PDF a cura del **Chimerae Hobby Group**.

Copyright © 2007 CHIMERAЕ HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHA17 – 1ª Edizione – Ottobre 2007

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versione modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

D&D e Dungeons & Dragons sono marchi registrati della *Wizards of the Coast Inc.*, una controllata *Hasbro, Inc.*, ed il loro utilizzo **NON** intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale **NON** è materiale D&D ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale senza fini di lucro.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it

Gli Abitatori del Buio

Stefano "Abi" Olivieri

La sesta avventura della campagna "DEMONI"

Questo è il sesto modulo di una campagna divisa in otto avventure complete, giocabili singolarmente o come una coinvolgente storia unitaria. Questa volta il vostro vecchio amico Amarkan non c'entra nulla, ma a chiedere il vostro aiuto è una piccola bambina elfa, i cui genitori sono misteriosamente scomparsi assieme a tutto il resto del villaggio.

Attratta dalla vostra fama di eroi ben meritata sui campi di battaglia del nord, la piccola si è rivolta a voi e non avete potuto rifiutare.

Il viaggio vi porterà sulle tracce del clan elfico, attraverso territori selvaggi, foreste e misteriose caverne sotterranee, fino ad un villaggio sperduto, in cui i cadaveri delle vittime uccise da misteriosi predatori, tornano in vita per predare i viventi!

Riuscirete a ritrovare gli elfi scomparsi e tenere fede alla vostra promessa? Scopritelo nel sesto, avvincente capitolo della campagna "DEMONI"!



CHIMERA E