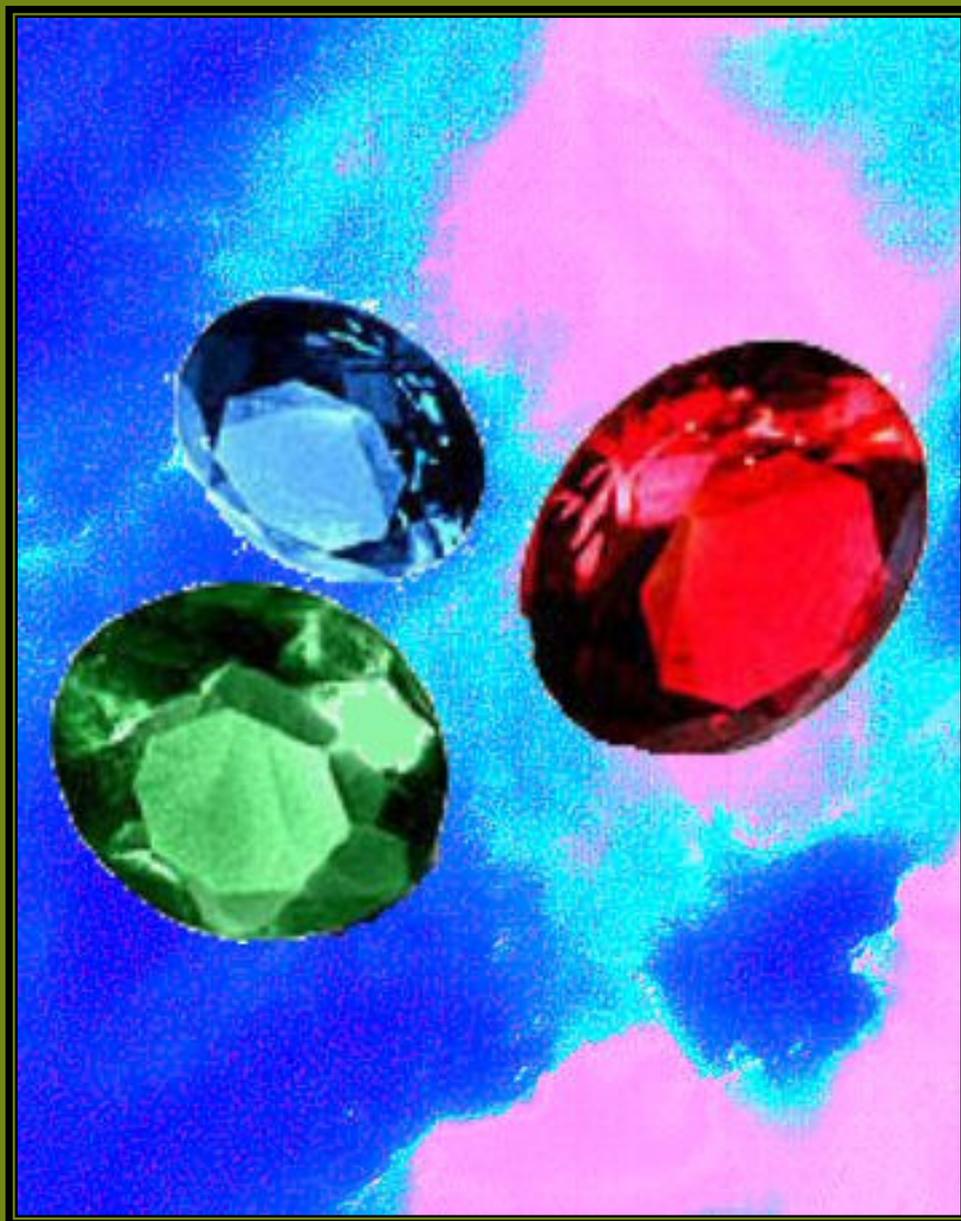


Le Tre Gemme

di Stefano "Abi" Olivieri



La settima avventura della campagna "DEMONI"



CHIMERÆ

DUNGEONS & DRAGONS

Modulo di avventura – livello Expert

LE TRE GEMME

Settima avventura della campagna “Demoni”

Autore:
Stefano “Abi” Olivieri

Elaborazione grafica di copertina:
a cura del Chimerae Hobby Group

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.

© 2008 Chimerae Hobby Group



CHIMERA E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

SOMMARIO

Introduzione alla campagna	3
Introduzione al modulo	5
Ricerca	6
La nuova Villa Sclaras	12
L'antica Villa Sclaras	22
Gran finale	27

APPENDICI

Appendice I – Nuovi mostri	30
Appendice II – La statuetta	31
Appendice III – Biglietto per la biblioteca	32

MAPPE

I dintorni di Villa Sclaras	12
L'esterno di Villa Sclaras	13
Pian Terreno	16
Primo Piano	17
Secondo Piano	19

Elenco delle abbreviazioni usate	33
Gli Autori	34

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

"Le Tre Gemme" è un'avventura D&D per 4-6 avventurieri di livello 4-5, con una media di 25 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 settimo 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

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

Prefazione per il DM

Questo è il settimo 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.

Nella sesta avventura (*CHA17 Gli Abitatori del Buio*) i PG si sono impegnati in un lungo inseguimento alla ricerca di una... comunità di elfi, apparentemente scomparsa nel nulla. Ovviamente, gli inseguitori erano anche inseguiti da pericolosi mostri assassini e assetati di sangue.

Questa avventura

Ancora una volta i PG dovranno cimentarsi in ardue prove per tentare di recuperare il settimo ed ultimo oggetto, ovvero la Balestra di Gorim.

Purtroppo per loro, si accorgeranno ben presto di non essere gli unici a cercarla e di non essere sicuramente i favoriti.

La verità, come vedremo nel corso dell'avventura, giace in una villa, sprofondata in fondo al mare!

RICERCA

Prefazione

Iniziamo con un po' di nozioni miste, tra storia, geografia e – ovviamente – fantasy. Molto tempo prima dell'inizio della nostra avventura, esisteva una villa, conosciuta con il nome di "Villa Sclaras" che sorgeva a ridosso di una ripida scogliera e appartenente al Barone Ottavius Sclaras. Una trentina di metri più sotto, impetuose onde oceaniche si frangevano in una schiuma rabbiosa e rumorosa. Purtroppo per gli abitanti della villa, il terreno risultò cedevole e la scogliera iniziò con l'inclinarsi e quindi a scivolare verso l'acqua sottostante; man mano che tale distanza scemava, la paura degli inquilini aumentava. Infine, la casa venne abbandonata al suo inevitabile destino: gli strati di roccia si inclinarono sempre più finché la casa, piuttosto che crollare in mare, vi scivolò, finendo comunque con l'essere sommersa dall'acqua e dal fango che vi si depositò sopra.

Dopo molti anni, ovvero al tempo in cui PG affrontino questa avventura, la villa è già completamente immersa nell'acqua e quasi interamente sommersa dal fango, ormai solidificato e divenuto parte integrante della scogliera.

Insomma, una normale alterazione delle zolle terrestri e in particolare delle coste; alla natura infatti poco importa se una villa una volta presente su una scogliera finisce inglobata nella roccia.

Il destino, tuttavia, volle che alcuni secoli dopo, gli eredi degli antichi proprietari, realizzarono una nuova "Villa Sclaras" (forse in onore di quella andata sepolta). Ovviamente, la posizione delle ville era, metro più metro meno, identica. E questo, cari i miei DM, è proprio il fulcro dell'avventura.

Qualcosa trama nel buio...

Infatti, tutti gli indizi che il gruppo raccoglierà nel corso dell'avventura li condurranno proprio a Villa Sclaras.

I PG faticheranno non poco all'interno di quella roccaforte, un po' per fronteggiare i temibili, attuali abitanti, un po' per affrontare i loro concorrenti nella ricerca dell'ultima reliquia.

Tuttavia, è solo dopo molte peripezie ed estremi pericoli che scopriranno, ahimè... di aver sbagliato villa. La verità, come avrete certamente intuito, giace nella villa sepolta!

Amarkan

L'avventura ha inizio in un momento imprecisato dopo la fine della precedente, a discrezione e scelta del DM. A differenza delle altre volte, Amarkan contatterà i nostri eroi solamente in sogno. Infatti... leggete ai vostri giocatori quanto segue.

È una fredda notte, quella che osservi ansimante da dietro la finestra della tua camera da letto. Seduto sul letto, rifletti su quanto fosse vivido e tremendo, il tuo incubo più recente.

Nel buio della notte, udivi la voce di Amarkan implorare flebilmente il tuo aiuto; lo udivi chiederti scusa a riguardo di qualcosa che non capivi, lo udivi supplicarti di aiutarlo a vivere, o a morire. Lentamente, come il primo raggio di sole dopo una lunga e buia notte, vedevi finalmente il suo volto grinzoso e terrorizzato comparire in lontananza e avvicinarsi a te. I suoi denti gialli e storti erano mostrati in un lungo, atroce urlo senza sonoro. I suoi occhi lucidi e atterriti fissi nel vuoto o forse nei tuoi stessi occhi. Poi, mentre quell'immagine si avvicinava a velocità sempre crescente, il suo grido muto esplodeva in tutto il suo dolore: "Xaboo!"

E poi ti sei risvegliato, convinto a recarti, il mattino successivo, a casa del vecchio folle.

Inutile dire che ciascun PG avrà fatto lo stesso sogno (il DM decida se comunicarlo singolarmente ad ognuno, per creare più pathos o a tutti i membri in un'unica volta) e che tutti si troveranno, la mattina successiva, davanti alla casa del vecchio pazzo o durante il tragitto per raggiungerla.

Dall'esterno, la casetta appare normale, come in tutte le altre visite. La porta, tuttavia, risulta aperta ed appena accostata. Non appena il primo PG la aprirà, fategli effettuare (e da lì in poi a tutti quelli che entrano) un Tiro Salvezza vs. Veleno per annullare gli effetti dei miasmi putrescenti che provengono dall'interno. Chi fallisce, è costretto a rimettere la colazione in mezzo ad un boschetto.

Chi ha successo, riuscirà ad entrare in quello che è divenuto una sorta di macello. Macchie e strisciate di sangue ed organi sono sparpagliati dappertutto. Una scarpa, un brandello di vecchio abito nero ed il bastone del vecchio giacciono per terra, in una densa pozza di liquido bruno.

Dietro ad un tavolo ribaltato, giace il vecchio folle, o perlomeno il suo pezzo più consistente. Un nuovo Tiro Salvezza vs. Veleno impedirà ai PG di rimettere nuovamente.

Analizzando la scena del delitto, e in generale l'abitazione, i PG potranno rendersi indubbiamente conto che qualcosa di molto brutale – il loro primo sospetto potrebbe ricadere su un grosso mostro o carnivoro – è entrato dalla porta o dalla finestra e abbia massacrato il vecchio. Però, analizzando bene (sono sufficienti alcuni turni di ispezione, magari facendo tirare qualche dado per aumentare la tensione), ci si accorge che alcuni segni sono stati lasciati da armi da taglio e che vi sono tracce di bruciature (ricordatevi che il vecchio Amarkan è un mago e che quindi ha cercato di difendersi).

Ma cos'è accaduto realmente?

Semplicemente, il demone Xaboo era consapevole che il vecchio mago era vicino ad avere tutti i pezzi dell'artefatto e ha quindi deciso di concludere da solo la ricerca, eliminando i potenziali rivali. E visto che Amarkan lo poteva essere, ecco spiegato la

sua fine. Fortunatamente, il vecchio non ha menzionato i PG nei suoi rapporti con il demone. Almeno per il momento, sono salvi. Comunque, fate in modo che i PG cerchino e perlustrino ovunque, magari alla ricerca di qualche dettaglio che li instradi verso il colpevole. Potranno pensare che l'avventura sia una sorta di caccia all'assassino o una sorta di spedizione punitiva o vendicativa. Tuttavia, ad ogni round di ricerca, ogni PG avrà il 3% di probabilità cumulativa di trovare un nascondiglio segreto, che potrà essere (a vostra discrezione) una finta parete, un pertugio, una botola nascosta, un doppio fondo, ecc. L'importante è che all'interno vi sia un diario.

Il diario di Amarkan

Di seguito viene mostrato uno specchio riepilogativo che mostra i passaggi salienti del diario.

Per ognuno di essi, vengono anche riportate altre informazioni, come ad esempio dopo quanto tempo di lettura i PG possono scoprire il testo indicato e alcune note per i DM.

#	Estratto	Tempo	Note per il DM
1	Amarkan non è solo e semplicemente un vecchio. In realtà è un potente mago, attratto specialmente dallo studio dei Demoni e dal modo di contattarli.	7 Turni	Il DM comunichi ai PG che vi sono diverse note relative ai demoni e ai tentativi – falliti – di contattarli. Tutte risalgono a molti anni prima.
2	Il mago Amarkan è riuscito finalmente ad entrare in contatto con un potente demone di nome Xaboo.	9 Turni	Il DM comunichi che l'episodio avvenne circa tre mesi prima della prima avventura della campagna <i>Demoni</i> .
3	I contatti con il demone Xaboo si infittiscono. Amarkan viene compensato con nuovi e potenti poteri magici in cambio di alcuni favori, non meglio identificati.	11 Turni	Ovviamente, ci si riferisce al ritrovamento dei sette oggetti che compongono la preziosissima statuetta!
4	Molti passaggi illustrano come Amarkan abbia a più riprese contattato i PG e come, con alcune abili scuse, sia riuscito a convincerli a cercare per lui diversi oggetti, ovvero un vassoio, una collana, un elmo ed uno stiletto	15 Turni	Questi, come i PG potranno ricordare, sono gli oggetti in effetti "commissionati" loro dal vecchio Amarkan.
5	In un paio di – recenti – punti, viene spiegato come Amarkan, sotto false spoglie, sia riuscito a recuperare dai PG anche uno scudo ed una corazza di piastre.	18 Turni	Questi, come i PG potranno apprendere, sono gli oggetti da loro recuperati per Amarkan ma a loro totale insaputa.
6	Il diario si interrompe con la data della sera precedente, dove si legge che il vecchio mago avrebbe nuovamente contattato il demone Xaboo.	19 Turni	E probabilmente, la sera precedente il demone Xaboo ha pensato bene di velocizzare la ricerca!

La presenza del diario mostra come Xaboo abbia sottovalutato le abitudini del vecchio mago e quanto poco tema un ipotetico

inseguitore (come ad esempio i PG). Egli infatti, non si è preso alcuna briga di togliere eventuali prove o dettagli compromettenti né

di cercare fonti di informazioni come può essere – e lo sarà! – questo diario. Quest'ultimo inoltre, contiene diversi fogli di appunti sgualciti, laceri e spiegazzati, che mostrano schizzi approssimativi degli oggetti (i PG riconosceranno in essi gli stessi da loro rinvenuti nelle varie avventure) ed un breve cenno di spiegazione, riportata come di seguito.

Il Vassoio di Zendrolion, la Collana del Mare, lo Scudo di Brace, l'Elmo del Drago, lo Stiletto Infernale, la Piastra del Sole e la Balestra di Gorin.

Sette oggetti, ognuno dei quali è potente ed intriso di pregevoli capacità magiche. Questo Mi ha chiesto e questo Gli procurerò. Ma il loro potere è nulla, mi ha detto il Maestro, in confronto a quanto può essere se tali oggetti saranno uniti – con un sortilegio di cui Lui solo è a conoscenza – in un artefatto magico antropomorfo e di potenza divina, che consentirà finalmente a Lui di regnare sul mondo mortale e a me di esserGli fedele servitore, in eterno...

Il DM può, a questo punto – finalmente! – mostrare ai membri del proprio gruppo i disegni riportati in Appendice, sottolineando come gli oggetti si uniscano a formare la statuetta.

Nota dell'Autore: Il motivo della nota presentata qui sopra dovrebbe essere chiaro, ma forse i PG non hanno colto che tra gli oggetti citati da Amarkan viene menzionata anche una balestra. Oggetto che il gruppo non ha ancora reperito e che rappresenta infatti lo scopo dell'avventura!

Caccia alla balestra

Gli ingredienti ci sono tutti: cosa fare è stato chiarito, il gruppo è pronto, le armi affilati e... beh, un momento... Ma da dove si parte? Dove possono andare a cercare una balestra, i nostri eroi?

La risposta non è banale, è vero. Gli indizi ci sono e vanno trovati, allo stesso modo di come hanno cercato gli altri oggetti e, non ultimo, il diario con queste annotazioni.

Comunque, nella stanza di Amarkan non vi è nulla di inerente alla balestra. Tuttavia, tra le scartoffie del mago – tutte sparpagliate per terra e imbrattate di sangue – vi è un biglietto, raffigurato in questa pagina.

Come è facilmente intuibile, rappresenta l'autorizzazione all'accesso alla "Sezione Proibita" della notevole biblioteca di Thyatis.

Biblioteca di Thyatis "Flaminia Silanius"

Il presente documento consente
l'accesso alla "Sezione Riservata"
a Messer / ~~Milady~~

Fergon Karilo Amarkan

Julius Monikar,
Primo Soprintendente

Ebbene, quello è il luogo dove Fergon Karilo Amarkan, o più semplicemente Amarkan, ha trovato le informazioni relative ai vari oggetti che, di volta in volta, commissionava ai PG.

Il mio consiglio al DM è quello di non far trovare subito questo buono: faccia brancolare il gruppo per un tempo variabile e a lui congeniale, magari esortandoli o stimolandoli nell'inventarsi qualche trovata geniale o qualche stratagemma per reperire informazioni. Dopo, quando reputa di aver giocato a sufficienza, faccia trovar loro questo logoro, sgualcito foglietto.

Tra l'altro, questo consente l'accesso alla Sezione Riservata della biblioteca "Flaminia Silanius" di Thyatis ad un uomo di nome Fergon Karilo Amarkan. Si da tuttavia il caso che nessun PG sia Fergon Karilo Amarkan. A voi, DM e/o giocatori, sbizzarrirvi in trovate geniali (travestimenti, incantesimi, trucchi, ecc.) per superare l'ostacolo. Tenete in considerazione, tuttavia, le limitazioni imposte dal paragrafo "La Sezione Riservata", di seguito.

Nota dell'Autore: Il DM faccia attenzione che, qualunque strategia venga adottata (e quindi accettata), consenta l'ingresso in detta sezione ad un solo personaggio e non a tutto il gruppo.

La biblioteca

La biblioteca di Thyatis è una costruzione colossale, ricca di diverse decine di migliaia di volumi. Come tutte le normali biblioteche, i libri sono opportunamente raccolti e catalogati ed esiste un indice consultabile da chiunque vi entri. Tuttavia, a differenza delle normali biblioteche, esiste un servizio di sicurezza e vigilanza davvero unico, tale per cui nulla può venir trafugato.

Basti pensare che il Primo Soprintendente della biblioteca (ovvero il firmatario dell'autorizzazione di Amarkan) è un Druj,

ovvero uno spirito che si manifesta come un teschio incorporeo e fluttuante, con due fiamme rosse nelle orbite altrimenti vuote.

Julius Monikar, Druj (Teschio)*

CA -4; DV 14**** (M); PF 72; THAC0 8; #Att 1 morso; F 2d4 + veleno; TS G14; MV 27 m (9 m) fluttuando; ML 11; In 17; QS resistenza allo scaccio, può lanciare incantesimi clericali; AS tocco velenoso, presenza terrorizzante, separazione della forma; DS può essere colpito solo da armi magiche +2 o superiori, immune agli incantesimi di livello 1-3; All C; PX 5.500.

Nota: Per maggiori informazioni sui poteri dei Druj, consultare pag. 207 della *Rules Cyclopedia* o il *Manuale del DM del Set Companion*.

Gli altri dipendenti sono uomini comuni (semplicemente dei bibliotecari, una volta tanto) e sanno far bene il proprio lavoro, indirizzando correttamente e gentilmente i PG. Tuttavia, tenete conto che ciascun impiegato è collegato mentalmente (tramite ESP) con Julius Monikar.

Accesso alla Sezione Riservata

Si manifesta come una massiccia porta in legno; al contrario delle aspettative, la porta è piccola e passerebbe inosservata se non fosse per il fatto che è preceduta da una robusta ed alta transenna metallica a serpentina. Ancor prima di essa, una scrivania con un impiegato attende paziente.

Quando chiunque (nel nostro caso un PG) manifesta l'intenzione di entrarvi, l'impiegato chiede l'autorizzazione e quindi la inserisce in una fessura della scrivania. Tale gesto farà comparire, in un'apposita sezione della scrivania, l'immagine olografica in scala ridotta del proprietario della tessera ed il suo volto, molto ben particolareggiato.

Pertanto, se i nostri PG decidono di entrare nella Sezione Riservata con l'inganno, il loro trucco e travestimento dovrà essere fedele all'originale. Il DM potrà stabilirlo arbitrariamente o affidandosi ad un dado, in tal caso vi sarà il 50% di base di probabilità di riuscire, alla quale si sommano o si sottraggono dei modificatori per ogni accuratezza (o trascuratezza) prestata dai nostri PG.

Si tenga conto che ogni tentativo di furto, manomissione o truffa richiede l'intervento del Primo Soprintendente. L'aver una scheda non propria è considerata una truffa e quindi punibile.

I PG possono anche decidere di spiegare il problema (a partire dalla morte di Amarkan, ecc.). In tal caso, un dipendente della biblioteca li scorterà negli uffici del Primo Soprintendente e, nel corso del colloquio che seguirà (considerate l'intelligenza di Julius Monikar), essi dovranno convincerlo a concedere loro un permesso almeno temporaneo. Questo verrà automaticamente rilasciato qualora almeno quattro dei seguenti punti siano veri:

- 1) I PG non mentono.
- 2) I PG non intendono truffare o rubare alcunché.
- 3) I PG sono tutti fermamente convinti di far giustizia nei riguardi di Amarkan.
- 4) Nessun PG ha alcuna pendenza giudiziaria con Thyatis o con la Biblioteca stessa.
- 5) L'esposizione dei fatti dei PG sia particolarmente convincente ed articolata.

Nel caso riescano a convincere il Druj, egli rilascerà loro un permesso valido per una sola visita, lunga al massimo un'intera giornata. Non sarà possibile ottenere proroghe o estensioni!

Se non vi riescono, concedete loro di riprovarci anche il giorno successivo, quello dopo e quello dopo ancora... insomma, fino a quando troveranno il modo di convincerlo o di intrufolarsi.

Per onor di cronaca, devo dire che la via ufficiale, ovvero richiedere un'autorizzazione, non è praticabile, in quanto vengono rilasciate solo a Maghi, Chierici o Paladini di almeno 9° livello.

La Sezione Riservata

Una volta entrati (in un modo o nell'altro), i PG vedranno una sala piccola e piena di ripiani, scaffalature e mensole a loro volta straripanti di libri, per lo più antichi e polverosi. Il DM potrebbe concedere loro anche qualche extra, ma sempre e solo se sono i PG a meritarselo. Ad esempio, un PG potrebbe trovare qualche libro con riportata uno o due incantesimi (ovviamente per maghi), non ancora conosciuti dal personaggio oppure un libro atto ad aumentare una caratteristica fisica o qualche abilità. Come sempre, però, valutate voi la via migliore di agire.

Per quanto riguarda l'avventura, l'idea di base è che i PG dovrebbero seguire la linea qui esposta. Per ogni "errore" concettuale o logico, a seconda di come lo si interpreta, il

DM dovrebbe assegnare delle penalità. Si tenga conto che ogni ricerca dovrebbe occupare, all'incirca, un'ora (6 turni da 10 minuti).

- **Passo 1:** Cercare libri sulle *armi antiche*.
- **Passo 2:** Trovare riferimenti alla *Balestra di Gorin*.
- **Passo 3:** Scoprirne la storia, remota e recente.
- **Passo 4:** Scoprirne l'ultima localizzazione.
- **Passo 5:** Cercare libri su *ville antiche*.
- **Passo 6:** Scoprire l'esistenza di tale luogo.

Quindi, considerando che l'orario di apertura della biblioteca va dalla seconda luce (circa le 8.00) fino ai vespri (le 17.00), vi sono nove ore piene di lavoro. Essendovi sei passi da percorrere, e quindi sei ore, il gruppo può permettersi solamente (o addirittura, a seconda dei punti di vista) tre errori. Il DM, basandosi sul precedente schema riepilogativo, dovrebbero chiedere al gruppo dove intende concentrare le proprie ricerche e i PG, dopo ovvia consultazione, dovrebbero rispondere. In caso di errori, il DM faccia notare che "avete speso inutilmente un ora di lavoro, senza trovare niente che vi interessi". Volendo, può aggiungere "Quindi vi dedicate a cercare ...", completando la frase con il prossimo passo contemplato.

Nel caso le nove ore siano passate, un impiegato informerà i PG che il tempo è scaduto e che devono lasciare la biblioteca. Dopo due turni o prima, in caso i PG si ribellino, giungerà Julius Monikar a controllare dov'è il problema.

La storia come appare ai PG

Nel caso auspicabile in cui i PG abbiano compiuto le loro ricerche in modo corretto vanno premiati: assegnate loro 50 PX a testa per ogni ricerca risolta senza aiuto e 25 PX per quelle con aiuto. Nel caso non riescano al primo tentativo, il DM conceda loro un secondo giorno di ricerche, dietro "corruzione" di un impiegato. Egli si avvicinerà al gruppo nottetempo e, dietro pagamento di un certo numero di MO (a scelta del DM) concederà loro un nuovo lasciapassare valido. In questo caso, ai PG vanno assegnati solo i PX guadagnati il primo giorno (ad esempio, 3 ricerche fatte equivalgono a 150 PX).

Vediamo ora cosa il gruppo può scoprire, passo dopo passo.

Passo 1) Armi Antiche

Esistono svariati libri relativi a tali argomenti. Uno di loro, tuttavia, fa diversi riferimenti ad armi mitologiche o ritenute tali. Tra di esse, viene menzionata la Balestra di Gorin. Le pagine che seguono sono state asportate. Fortunatamente il vandalo, che i PG potrebbero ritenere essere Xaboo o Amarkan, le ha strappate in modo frettoloso e grossolano; in un brandello residuo si vedono ancora alcuni frammenti di riferimenti a cinque volumi, dei quali solo tre sono presenti in biblioteca. Essi sono: "Armi da Lancio", "Archi, Balestre e Catapulte" e "L'invasione degli Uomini Bestia, Volume III".

Passo 2) Balestra di Gorim

Mettendo insieme le informazioni reperite nei libri, i PG possono farsi l'idea che, durante l'invasione degli Uomini Bestia, una balestra ed il suo proprietario si fecero particolarmente onore. I libri raccontano che più volte riuscirono ad uccidere più esseri con un unico colpo. Il merito, sempre secondo i libri, era da ricercare più nell'arma che nell'uomo.

Sempre sfruttando i contenuti di questi libri, si può scoprire che altri volumi, stavolta mitologici o storici, contengono dei riferimenti ad essa. I volumi sono: "Mitologia", "Armi Mitologiche", "Armi (ed Oggetti) che Cambiarono la Storia".

Passo 3) Storia passata e recente

La Balestra di Gorim fece la sua comparsa durante l'Invasione degli Uomini Bestia, rimase sulle scene per diversi secoli, poi all'improvviso se ne persero le tracce. Ad onor del vero, ogni tanto si trovano delle citazioni ad "un'arma magica, in grado di uccidere due o tre persone con un unico colpo ben piazzato", ma il nome dell'arma non è mai menzionato. Tuttavia, se i PG decidono di seguire tali tracce, il DM può comunicare loro che, nel corso della propria storia, l'arma venne acquistata dal Conte Sclaras, noto (all'epoca) collezionista di armi e rarità. Qui il DM faccia alcuni calcoli e posizioni l'evento circa 250 anni prima della data attuale. Da allora, non se ne trovano più riferimenti su alcun libro in loro possesso.

Passo 4) Localizzazione

Per questo passo, è necessario scoprire qualche informazione in più sul conte Ottavius Sclaras. Alcuni libri ("Antiche Personalità", "Who Is Who in Thyatis e dintorni", "La Storia è fatta di Persone")

citano infatti diverse volte tale personaggio, dipingendolo come un ricco Barone abitante nell'impero di Thyatis, in una bella e protetta villa a picco sul mare. In un volume, Ottavius viene citato come "colto mecenate, amante e collezionista di armi antiche e pervase da un velo di mistero"; in un altro si dice che "la sua collezione comprende pezzi unici e inestimabili! Ciò che acquistava mai veniva venduto, perso o rubato".

In un altro volume, si dice addirittura che "Ottavius acquistò per 15.000 Luci [l'equivalente della attuali MO] un'antica Balestra in grado di colpire più persone con un unico dardo. La leggenda vuole che tale arma contribuì alla disfatta degli Uomini Bestia, durante la tristemente famosa Invasione".

Passo 5) Antiche Ville

Per stabilire dove fosse la villa del Barone, i PG devono consultare un'altra serie di volumi, stavolta relativi a miti (nuovamente), architettura e storia. Troveranno molti riferimenti ad una certa Villa Sclaras nessuno dei quali, però, indicherà che la villa apparteneva all'omonimo conte. Anche in questo caso, vi sono diverse pagine mancanti, macchiate o comunque indecifrabili.

Anche sulla sua ubicazione le versioni sono attendibili ma contrastanti. La più ricorrente tuttavia, la indica su una scogliera a picco sul Mare di Dawn, circa a metà strada tra Capo Collina e l'avamposto di Lucinius, ovvero a circa 150-200 miglia ad est di Thyatis.

Passo 6) La Meta del Gruppo!

Eccoci dunque giunti alla conclusione che se la balestra di Gorin era quella acquistata dal Barone Sclaras e che se egli abitava davvero in Villa Sclaras, e se tale villa è quella sita a poca distanza da Thyatis, forse i PG l'hanno trovata.

Potreste obiettare (e i vostri PG sicuramente lo faranno) che tale conclusione è approssimativa, almeno a giudicare dal numero di "se". Vi ribatterei (e voi lo farete ai vostri PG) che è anche l'unica, e ci è voluta una giornata di ricerche complesse in una biblioteca tra le più fornite dell'intero continente per raggiungerla.

Nota dell'Autore: L'invasione degli Uomini Bestia è un episodio avvenuto nella Preistoria di Mystara; il DM che ambienta la propria campagna in altri mondi, adegui l'episodio alle proprie necessità.

In viaggio, dunque

Ancora una volta, ai PG non resta che sperimentare di persona la loro conclusione, recandosi sul posto e cercando la villa ed il suo preziosissimo contenuto.

Forse i PG immaginano anche di non essere gli unici sulle tracce della Balestra – le pagine strappate potrebbero essere un valido indizio.

Sicuramente, non sanno i pericoli ed i fallimenti che li attendono!

LA NUOVA VILLA SCLARAS

Il presente

Come avrete intuito, tutti i “se” dei punti precedenti si rivelavano essere congetture fortunate ma veritiere. La villa Sclaras citata nei libri era quella che contiene i tesori del Barone Sclaras ed è quella in quel tratto di costa. Anzi, come ben vi ricorderete, è quella sotto quel tratto di costa!

Nota dell'Autore: Quando lo scopriranno, i PG potranno obiettare che non avevano trovato alcun riferimento a quel fatto. Ribaditegli che i libri da loro consultati erano tutti molto antichi e che quindi il loro presente era, in realtà, pari al passato dei PG.

Infatti l'attuale Villa Sclaras, ricostruita praticamente nello stesso punto della precedente, è anch'essa una villa molto bella e molto... protetta, in quanto covo di pericolosi malfattori.

Ciò che convincerà i PG ad aver raggiunto il posto giusto sarà proprio costituito dalla resistenza che opporranno gli attuali abitanti alla loro perlustrazione e anche il loro primo, arduo contatto con gli emissari del demone Xaboo.

Alla ricerca della Villa

I PG potranno iniziare ad informarsi circa l'ubicazione della villa fin da dentro le mura di Thyatis City ma, inutile dirlo, nessuno potrà dar loro indicazioni fino a dopo Port Lucinius. Lì giunti, verranno a conoscenza dell'esistenza di una nutrita serie di ville, per lo più fortificate, lungo la litoranea tra Capo Collina e l'Avamposto di Lucinius. Nessuno, però, potrà dire con precisione dove si trovi Villa Sclaras. Probabilmente, molti l'hanno solo sentita nominare una o due volte e per i più quel nome è solamente un ricordo del passato.

I PG potranno quindi scegliere di seguire la rotta nord, verso Capo Collina o quella sud, verso l'avamposto. In entrambi i casi, fate loro effettuare un incontro “casuale” con mostri abitatori di colline/boschi. Se, invece, decidono di tagliare in direzione est (ovvero a metà strada

tra le due vie più battute), gli incontri saranno, a vostra discrezione, almeno due.

Purtroppo per i PG, non vi sono illustrazioni o disegni raffiguranti Villa Sclaras, quindi la ricerca sarà a tentoni. Il DM si diverta nel far girare i PG da una villa e l'altra o magari arricchisca il racconto con un particolare significativo. Ad esempio potete far intuire ai PG, fin dalla biblioteca, che la villa presenti una torretta con campane per segnalare pericoli o avvistamenti marittimi. Giunti sulla dorsale, fategli trovare solo una decina di ville in quelle condizioni, sette delle quali magari trasformate in avamposti minori dall'esercito Thyatiano. Oppure, fate in modo che sui cancelli di un certo numero di ville, magari antiche ed in rovina, si leggano delle lettere (magari “S..AR..” su una, “SCL...” Su un'altra e “.CLAR..” su un'altra ancora) che ricordino il nome SCLARAS ma che non diano indicazioni precise.

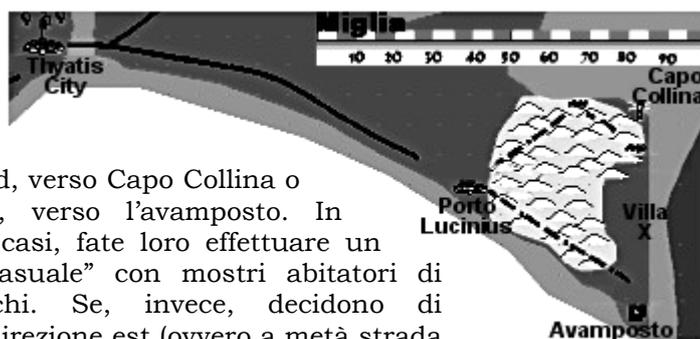
Insomma, fateli cercare un po' prima di trovare quella giusta, come è giusto che sia. Non si trova al primo colpo una villa senza sapere qual è e senza averla mai vista. Ah, dimenticavo... ovviamente, per ogni giorno di ricerca, il DM può sempre far occorrere un incontro casuale, oltre ai soliti, innumerevoli, gabbiani ed albatros sempre presenti sulle coste marine!

La nuova Villa Sclaras

La nuova villa è stata costruita, come già anticipato, diversi decenni prima dell'arrivo dei PG. Gli allora proprietari, giunti a conoscenza dell'esistenza di una vecchia villa di nome Sclaras, decisero di darle lo stesso nome. Purtroppo, se il destino della prima villa fu tragico, quello della seconda non è da meno: dopo soli pochi anni, gli abitanti furono uccisi durante una rapina e la villa iniziò così a passare di mano in mano. Per un certo tratto funzionò anche da roccaforte

(vedi area #5 del Primo Piano) fino a quando non venne del tutto abbandonata.

Solo pochi anni prima dell'inizio di quest'avventura, un gruppo di insoliti quanto temibili abitanti vi installò il proprio covo, prestando massima attenzione a nascondere ogni minima traccia del proprio passaggio e a mantenere alta la



superstizione che voleva la villa un luogo maledetto e mortalmente pericoloso. Inutile dire che la villa appare disabitata ed in totale stato di abbandono.

L'ubicazione

Come mostra la piantina nella pagina, la villa giace a ridosso di una scogliera, circa una trentina di metri sopra il mare e circa una ventina sopra la precedente costruzione. Dal mare, un piccolo porticciolo (area #5) conduce ad una scalinata intagliata nella roccia (area #4) e quindi al portico (area #3). Questo costeggia l'intera villa e conduce all'unico ingresso. Dalla parte della strada costiera, i PG possono invece accedere alla villa tramite l'imponente quanto corrosa cancellata (area #1) e attraverso il giardino (area #2) e quindi al portico (area #3). In figura è mostrata anche la zona dove, 20 metri sotto terra, si trova l'antica villa Sclaras (il rettangolo tratteggiato). Inoltre, le macchie dai contorni spigolosi sono alberi, quelle ovali, invece, macigni o rocce.

La villa, dall'aspetto abbandonato ed antico (è comunque vecchia di circa 100 anni) è fortemente caratterizzata dalla presenza di quattro torrette ottagonali agli spigoli della costruzione e dall'ambientazione in un parco incolto ed abbandonato. I problemi che i PG potranno – e dovranno – incontrare, entrando nella villa (una volta localizzata, ovviamente) sono vari e di diversa natura.

L'esterno

1. Il Cancelli

Il cancello è in ferro battuto, arrugginito e presenta diverse borchie e punte acuminate. I PG possono scegliere di forzarlo o di scavalcarlo; in ogni caso, il contatto con la pelle nuda potrebbe causare una lacerazione (10% di probabilità) dovuta a pezzi taglienti. In caso di taglio, vi è il 20% di probabilità che questo sia dovuto ad una parte arrugginita e che questo provochi cancrena. Ai fini del gioco, il PG perde l'uso della mano in 2d4 giorni; dopo tale tempo, la mano è divenuta nera e in necrosi e va amputata; altrimenti,

la morte sopraggiungerà in 1d4 mesi. Un incantesimo *Cura ferite* di qualunque livello lanciato entro le prime 12 ore cura l'infezione; altrimenti è necessario un *Cura malattie*.

2. Il giardino

Una volta doveva essere una bella tenuta, ora è ridotto ad un ammasso di rampicanti, arbusti e macigni. L'erba, alta sempre più di mezzo metro, è un ottimo nascondiglio per un basilisco.

Basilisco

CA 4; DV 6+1** (G); PF 32; THACO 13; #Att 1 morso/1 sguardo; F 1d10 + pietrificazione; TS G6; MV 18 m (6 m); ML 9; In 2; All N; PX 950.

Potete collocare l'incontro nel punto più congeniale a cogliere di sorpresa i vostri giocatori. Se tuttavia essi riescono a raggiungere la tana (posizionatela dove volete, magari in una profonda buca dietro uno dei massi più grossi), i PG potranno trovare 340 MP, 1.500 MO, un **elmo della telepatia**, una **pergamena con incantesimi dei Maghi** (con un incantesimo di 1° livello e due di 2° livello) e un **anello dell'invisibilità**.

Un altro mostro che potete collocare nel giardino, se volete, è il seguente:

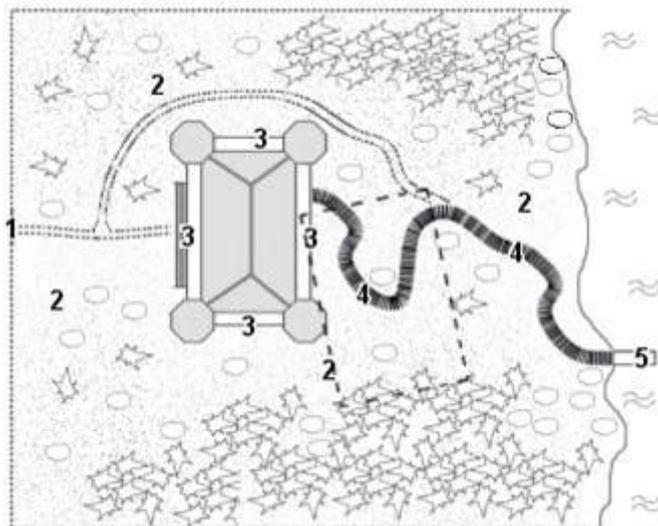
Erba Afferrante

CA 9; DV 4 (G); PF 20; THACO 16; #Att 1; F speciale; TS UC; MV 0 m (0 m); ML 12; In 0; AS non infligge danni, ma blocca la vittima; All N; PX 55.

Usata insieme al Basilisco, magari se i PG sono in fuga, potrebbe essere abbastanza interessante!

3. Il portico

Il portico è una piattaforma lignea rialzata da terra di circa mezzo metro, con delle sottili colonne in legno che reggono la tettoia spiovente che la sovrasta di 2,5 metri. Tutto



intorno corre una balaustra lignea a fare da parapetto. Ovviamente, sul fronte della casa la balaustra è interrotta per consentire il passaggio, ed alcuni scalini ne facilitano l'accesso. L'intera struttura – piattaforma, tettoia, colonne e ringhiera – è segnata dal tempo, scrostata e marcescente, così come anche la casa!

Chiunque vi salga deve effettuare un Tiro Salvezza vs. Raggio della Morte per evitare di romperla con il proprio peso. In caso ciò avvenga, il PG deve effettuare un test sulla Destrezza per evitare di franare con la gamba nel foro, infliggendosi 1d4-1 PF a causa delle schegge di legno.

Se i PG decidono di fare un giro completo, noteranno che la seconda finestra sul lato est della casa (quella dell'area #5 del Pianterreno) è protetta da una grossa inferriata!

4. La scalinata

Come anticipato, la scalinata è ricavata da un lavoro di intaglio nella parete rocciosa. Copre un dislivello di una trentina di metri, dal porticciolo (area #5) alla casa. Tra gli innumerevoli antri, buchi e zone d'ombra, vi hanno fatto la tana dei pericoli scorpioni.

Scorpioni Giganti (3)

CA 2; DV 4* (G); PF 22,20,20,20; THACO 16; #Att 2 tenaglie/1 pungiglione; F 1d10/1d10/1d4 + veleno; TS G2; MV 45 m (15 m); ML 11; In 0; AS se entrambe le tenaglie colpiscono il pungiglione gode di un bonus di +2 al TpC, le vittime colpite dal pungiglione muoiono se falliscono un TS vs. Veleno; All N; PX 125.

Il DM orchestri e prepari bene l'incontro, ambientandolo a creare una spiacevole sorpresa. Nella tana, i PG potranno quindi trovare un sacchetto di iuta contenente 22 MO.

5. Il porto

Il porto è una struttura in legno, anch'essa, al pari del portico e del resto della casa, in condizioni precarie. Quando e se i PG vi giungono, noteranno un insistente luccichio sul fondo del molo. Chi vi sale per investigare effettui un Tiro Salvezza vs. Raggio della Morte per evitare di rompere le assi con il proprio peso. In caso ciò avvenga, il PG deve effettuare un test sulla Destrezza per evitare di cadere in acqua. Per gestire tale situazione, si rimanda il DM al paragrafo

“Vita sott'acqua” nel prossimo capitolo, “L'antica Villa Sclaras”.

Per la cronaca, il bagliore notato dai PG è dovuto alla lucentezza delle scaglie di un pesce morto, evidentemente pescato da un gabbiano o un albatro e quindi abbandonato.

Dentro la Villa

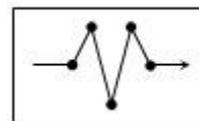
Le condizioni dell'interno della villa sono, se possibile, peggiori dell'esterno. Lo stato di degrado è palpabile: macchie di muffa e umidità regnano su pareti in legno marcescente e in disfacimento; macerie e sporcizia sono in ogni dove; brandelli di tende, tappeti e tappezzeria ondeggiavano come spettri alle folate di vento che penetrano dai vetri infranti o mancanti.

Ovunque, orde di topi ed insetti regnano indisturbati; tuttavia, essi non sono gli unici abitanti della villa... beh, in un certo senso sì! Non capite? Allora vi chiedo di leggere ancora un paio di righe.

Vite (?) segrete

Ricordate la banda che si cela nella villa? Grazie ad un sofisticato sistema di allarme (che i PG potrebbero aver a loro insaputa attivato) però, i suoi membri potrebbero non essere così facilmente rintracciabile. Ma chi sono questi misteriosi membri? È giunta l'ora di scoprirlo! Iniziamo con le sorprese: tali farabutti sono delle creature non morte, capitanate nientedimeno che da un Vampiro. Per aggiungere un tocco di romanticismo, supponiamo che quest'ultimo sia lo spirito del Barone Ottavius Sclaras in persona, tornato per riprendere possesso della sua villa (che tuttavia non è più la stessa)!

Considerate i non morti al suo servizio (descritti in seguito) come membri di una banda, ognuno con le proprie mansioni. Tutti sono contraddistinti dalla presenza di un segno: chi un'incisione (scheletri), chi un tatuaggio (zombie e ghoul) o un segno incorporeo (quelli eterei) raffigurato qui a lato. Insomma, a prima vista potrà proprio sembrare il “Marchio della Banda del Vampiro”.



Di seguito vengono fornite le statistiche dei non morti presenti nella villa: in seguito, nella descrizione delle varie aree, verranno suggerite le posizioni, le strategie e la

composizione di alcuni gruppi di non morti. Il DM si senta, come sempre, libero di modificare tali suggerimenti.

Scheletri (17)

CA 7; DV 1 (M); PF 7; THACO 19; #Att 1 spada corta; F 1d6; TS G1; MV 18 m (6 m); ML 12; In 1; DS immuni ai veleni e agli incantesimi di *charme*, *sonno* o che influenzano la mente; VS l'acqua santa gli infligge 1d8 PF di danno; All C; PX 10.

Zombi (14)

CA 8; DV 2 (M); PF 13; THACO 18; #Att 1 artiglio; F 1d8; TS G1; MV 27 m (9 m); ML 12; In 1; DS immuni ai veleni e agli incantesimi di *charme*, *sonno* o che influenzano la mente; VS perdono sempre l'iniziativa, l'acqua santa gli infligge 1d8 PF di danno; All C; PX 20.

Ghoul (3)

CA 6; DV 2* (M); PF 8; THACO 18; #Att 2 artigli/1 morso; F 1d3/1d3/1d3 + paralisi; TS G2; MV 27 m (9 m); ML 9; In 3; AS il morso paralizza per 2d4 turni chi fallisce un TS vs. Paralisi; DS immuni ai veleni e agli incantesimi di *charme*, *sonno* o che influenzano la mente, possono essere colpiti solo da armi magiche o d'argento; VS l'acqua santa gli infligge 1d8 PF di danno; All C; PX 25.

Spettri* (3)

CA 5; DV 3* (M); PF 19; THACO 17; #Att 1; F risucchio di energia; TS G3; MV 27 m (9 m); ML 12; In 5; AS il tocco risucchia un livello di esperienza; DS immuni ai veleni e agli incantesimi di *charme*, *sonno* o che influenzano la mente, possono essere colpiti solo da armi magiche o d'argento; VS l'acqua santa gli infligge 1d8 PF di danno; All C; PX 50.

Presenze* (2)

CA 3; DV 4* (M); PF 22; THACO 16; #Att 1 tocco; F 1d6 + risucchio di energia; TS G4; MV 36 m (12 m) o 72 m (24 m) volando; ML 11; In 7; AS il tocco risucchia un livello di esperienza; DS immuni ai veleni e agli incantesimi di *charme*, *sonno* o che influenzano la mente, possono essere colpiti solo da armi magiche o d'argento (che però infliggono solo metà danno); VS l'acqua santa gli infligge 1d8 PF di danno; All C; PX 175.

Vampiro*

CA 2; DV 8** (M); PF 48; THACO 12; #Att 1 tocco o speciale; F 1d10 + doppio risucchio di energia o speciale; TS G8; MV 36 m (12 m) o 54 m (18 m) volando; ML 11; In 10; QS può trasformarsi a piacere in umano, lupo selvaggio, pipistrello gigante o in una nube di gas, rigenera 3 PF per round, quando raggiunge 0 PF, assume forma gassosa e si rifugia nel proprio sarcofago, può evocare creature della notte in suo soccorso; AS in forma umana, può charmare la vittima con lo sguardo (TS vs. Incantesimi con una penalità di -2 per evitare gli effetti), può lanciare incantesimi come un Mago di 8° livello (3/3/2/2), scelti dal DM, il tocco risucchia due livelli di esperienza; DS immune ai veleni e agli incantesimi di *charme*, *sonno* o che influenzano la mente, può essere colpito solo da armi magiche; VS l'acqua santa gli infligge 1d8 PF di danno, non può avvicinarsi entro 3 metri da un simbolo sacro tenuto da un uomo di fede, se fallisce un TS vs. Veleno, non può avvicinarsi entro 3 metri dall'aglio (il TS può essere ritentato ogni round), non può attraversare l'acqua corrente, nemmeno volando, a meno che non usi un ponte o sia all'interno della propria bara, deve riposare nella propria bara durante il giorno, non si riflette negli specchi, può essere distrutto con un paletto nel cuore o immergendolo per un turno nell'acqua corrente, se viene esposto alla luce diretta del sole deve effettuare a ogni round un TS vs. Raggio della Morte oppure si disintegrerà; All C; PX 3.275.

Pian Terreno

1. L'atrio

L'atrio è una sala piuttosto larga e illuminata da enormi vetrate infrante, presenti sulla parete della porta d'ingresso. Dominata visivamente da una grossa scalinata in legno, non presenta alcunché d'interessante.

2. La scalinata

Come potete ben immaginare, la scalinata è pericolante e prossima alla rottura. Ovviamente, il peso di un non morto non è sufficiente ad fracassarla, ma quello di un avventuriero in armatura sì!

Chi vi sale indossando un armatura metallica effettui un Tiro Salvezza vs. Raggio della Morte per evitare di rompere le assi con il proprio peso. In caso ciò avvenga, il PG deve effettuare un test sulla Destrezza per evitare di cadere, infliggendosi 1d6 PF ogni 3 metri di caduta. Tenendo conto che la scala

sale per 4 metri, si può tirare 1d4 per stabilire da quanti metri cade.

Comunque, la scala conduce all'area #1 del primo piano.

3. Corridoio est

Il corridoio è vuoto, buio e marcescente. Alcuni assi del pavimento sono divelte (nel punto contrassegnato da una X); in quella nicchia giacciono quattro scheletri e due zombi.

Se il gruppo è già stato nell'area #7: ogni PG che passa vicino alla nicchia deve tirare 1d10. Se il risultato è 1, si rende conto che quei cadaveri non sono semplici morti. Se nessuno se ne accorge, i non morti attaccheranno alle spalle, sfruttando il loro silenzio, quando l'ultimo dei PG sarà passato. Viceversa, se attaccati, si difenderanno alla bell'e meglio.

Se il gruppo non è ancora stato nell'area #7: quelli sono solo dei cadaveri decomposti e putrefatti.

In fondo alla nicchia vi è una botola che conduce al corridoio sotterraneo.

4. Magazzino nord

Il magazzino presenta una finestra sul lato est e contiene topi, muffa, legno marcio e quintali di derrate alimentari marcescenti.

5. Magazzino Centrale

La porta per accedervi è chiusa a chiave e stranamente ben conservata; per aprirla bisogna sfondarla o forzarla. Qui sono contenute le armi utilizzate dai soldati nel periodo in cui la villa fu utilizzata come roccaforte. È possibile rinvenire una **bailestra +2**, una **lancia +2** ed una **alabarda +1/+2 contro Orchi**. La finestra presente sul lato est è protetta da una pesante inferriata.

6. Magazzino sud

Qui vi sono alcuni armadi pieni di stoviglie in diverso stato di conservazione (dal polverizzato all'utilizzabile); vecchie coperte inutilizzabili e cataste di legno, ovviamente marcio. Vi è anche una finestra sul lato est.

7. Corridoio ovest

Il corridoio è vuoto, buio e marcescente. Alcuni assi del pavimento sono divelte (nel punto contrassegnato da una X); in quella nicchia giacciono quattro scheletri e due zombie.

Se il gruppo è già stato nell'area #3: ogni PG che passa vicino alla nicchia deve tirare 1d10. Se il risultato è 1, si rende conto che quei cadaveri non sono semplici morti. Se nessuno se ne accorge, i non morti attaccheranno alle spalle, sfruttando il loro silenzio, quando l'ultimo dei PG sarà passato. Viceversa, se attaccati, si difenderanno alla bell'e meglio.

Se il gruppo non è ancora stato nell'area #3: quelli sono solo dei cadaveri decomposti e putrefatti.

8. Dormitorio

Questo dormitorio venne usato inizialmente dalla servitù, quindi dai soldati. In mezzo ai resti dei materassi, delle brande e delle cassepance si possono ritrovare 9 MO, 10 MA e 23 MR. Una finestra è presente sul lato ovest del locale.

9. Latrine

Se il resto della casa è brutto, figuratevi questo locale. Specialmente non piacerà ai vostri PG, quando vedranno una figura traslucida entrare dalla finestra (sulla parete ovest) ed attaccarli. Questa è una delle Presenze, quindi giocatela con molta attenzione: ad ogni tocco andato a segno, sottrae un livello di esperienza (ripristinabile con un apposito incantesimo) alla sua vittima.

Come ben sapete, i livelli dei vostri PG non sono poi così tanti...

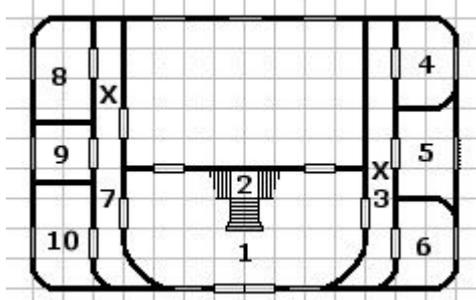
10. Cucina

La cucina non è diversa dal resto della villa: oggetti e mobili rotti sparsi ovunque, con tanto di pezzi di cibo, ovviamente decomposto o mummificato, a contorno. Una finestra è presente sul lato ovest del locale.

11. Sala principale

In questa sala vi è un enorme tavolo, alcune poltrone e due caminetti. Due grosse vetrate sono presenti sulla parete nord. Intorno al tavolo rettangolare vi sono una ventina di sedie, occupate da scheletri e cadaveri in putrefazione. Alcuni di essi sono semplici carcasse, altri sono non morti. Scendendo in dettaglio, sette scheletri e cinque zombi si alzano ed iniziano a combattere.

Dopo due round, due ghouls entreranno dalle porte che conducono alla area #1 e si



uniranno alla lotta, attaccando, presumibilmente alle spalle, il gruppo di eroi.

Primo Piano

Questo livello è un po' più libero dalle macerie rispetto al precedente. È caratterizzato dagli accessi alle quattro torrette di guardia della villa e dalla presenza di una camera da letto molto particolare... e terribile, ignorata persino dal vampiro stesso.

1. Corridoio

Questo stretto passaggio collega tutte le stanze del primo piano. Come anticipato, il numero di macerie e sporcizia è decisamente inferiore a quello del piano inferiore. Quando il gruppo sale (sia che opti per la rampa di destra che per quella la sinistra), verrà affrontato da un drappello di guardia, composto da tre scheletri ed uno zombi.

2. Passaggio nord-est

Questa stanza è un semplice passaggio verso la torretta nord-est. Le macerie non sono molto numerose e per il resto la stanza è vuota e illuminata dalla finestra sulla parete est.

3. Libreria

Tra le macerie si riesce a riconoscere resti di mensole e scaffali. Tra di esse, una ricerca scrupolosa consente (10% di probabilità per ogni PG) di trovare alcuni libri, tra i quali i seguenti:

- Guida alla Guarigione: scritto in Comune; la lettura richiede un mese di tempo e chi lo studia ha il 50% di probabilità di guadagnare l'Abilità Generale Guarigione. Altrimenti, se venduto, vale 1.700 MO
- Guida alla Segnalazione: scritto in Comune, la lettura richiede un mese di tempo e chi lo studia ha il 50% di probabilità di guadagnare l'Abilità Generale Segnalazione. Altrimenti, se venduto, vale 1.300 MO.

4. Passaggio sud-est

Questa stanza è un semplice passaggio verso la torretta sud-est. Le macerie non sono molto numerose e per il resto la stanza è vuota e illuminata dalla finestra sulla parete ovest.

5. Passaggio nord-ovest

Questa stanza era, in origine, un semplice passaggio verso la torretta nord-ovest. Le macerie non sono affatto presenti e per il resto la stanza è illuminata dalla finestra sulla parete ovest.

Osservando attentamente la parete sud, si può notare che la porta è stata costruita in tempi successivi al resto della villa. Originariamente, le porte d'accesso alle aree #6 e #7 davano sul corridoio #1. Il vampiro, tuttavia, ha deciso di disporre diversamente tali aperture e per questo ha convocato (o meglio dire, charmato) alcuni operai.

6. Sala dei cadaveri

Gli operai convocati dal vampiro hanno fatto una brutta fine. Giacciono qui, per terra, con ancora i loro attrezzi sparpagliati intorno. Tra di loro, ovviamente, non potevano mancare alcuni ospiti indesiderati, ovvero quattro zombi. Dalla porta che conduce all'area #5 entrerà, al 3° round di combattimento, uno

spettro. Giocatelo con molta attenzione: ad ogni tocco andato a segno, esso sottrae un livello di esperienza (ripristinabile con un apposito incantesimo) alla sua vittima.

7. Passaggio sud-ovest

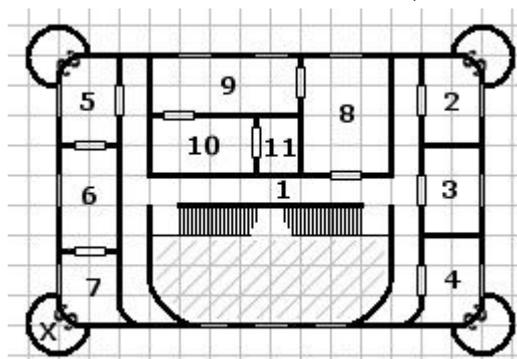
Questa stanza è un semplice passaggio verso la

torretta sud-ovest. Le macerie non sono molto numerose e per il resto la stanza è vuota e illuminata dalla finestra sulla parete ovest.

8. Anticamera

Da qui in avanti, nessun soldato o non morto (tranne uno, come vedremo dopo) ha mai avuto il coraggio di entrare. Quando i PG entrano, fategli tirare 1d20 e segnate i risultati: serviranno dopo. Per ora, dite solamente a chi ha fallito il Tiro Salvezza (vs. Incantesimi) che non si sente tranquillo. Se nessuno tra i personaggi avesse fallito il Tiro Salvezza vs. Incantesimi, sceglierne alcuni a caso.

La quantità di macerie presenti in questa stanza scema man mano che ci si avvicina alla porta sulla parete ovest (ovvero verso l'area #9). I tappeti e le tappezzerie sono tuttavia mal conservate e mostrano scene di sesso e caccia. L'unica finestra sulla parete nord offre una buona illuminazione.



9. Precamera

Questa stanza è sgombra da macerie e le finestre presenti sul lato nord le conferiscono un'ottima luminosità. Non vi è arredamento, se non per un grosso specchio sulla parete di fronte all'ingresso. Pavimento e soffitto sono due specchi, ma non nel senso della pulizia: sono proprio due specchi! I PG che entrano soffrono di vertigini e devono effettuare un test sulla Destrezza per evitare di cadere. Saranno sorpresi (con un risultato di 1 su 1d6) di trovare un cadavere putrescente, vicino alla porta che conduce all'area #10. Questo è l'unico non morto (era uno zombie) fedele al vampiro che ha osato avventurarsi in queste stanze. Il risultato è davanti agli occhi di tutti, se i PG lo voltano sulla schiena, vedranno come è orribilmente straziato da profonde artigliate ed unghiate.

10. Camera da letto

In questa stanza non solo il pavimento ed il soffitto, ma anche le pareti sono coperti da enormi specchi. Sul fondo (ovvero verso l'area #11) vi è un grosso letto di cristallo. La sua originalità consiste nel fatto che le coperte (in tessuto bianco e cangiante) sono gonfie e attraversate da piccoli movimenti, come se vi fosse qualcuno sotto, che si muove nel sonno. Se i PG decidono di tirare via le coperte, per vedere chi vi è sotto, fateli tirare 1d6. Con un risultato di 1 o 2, saranno sorpresi di non trovarvi nessuno, anche se vedono l'invisibile o simile.

Ricordate il d20 tirato nella stanza #8? Chi ha fallito il suo Tiro Salvezza vs. Incantesimi vedrà ora, in ogni specchio presente nella stanza, un essere mostruoso, simile ad un'ombra nera, materializzarsi nel letto. Dite loro che il mostro sta attaccando qualche loro compagno, o loro stessi. Se decideranno di ingaggiarsi in combattimento, possono attaccare alla cieca o sfruttando gli specchi (penalità -4 al TpC in entrambi i casi). Indipendentemente dal TpC ottenuto, dite loro che mancano il bersaglio.

Il mostro però, esiste davvero: vive in una dimensione parallela, raggiungibile attraverso il portale presente nel letto. Tuttavia, l'unico essere che riesce ad attraversarlo è proprio lui. Il mostro non ha statistiche, o meglio le ha, ma sono inutili. Vi basti sapere che è talmente veloce che in un round riesce ad uscire dal portale, attaccare (due unghiate da 2d4 +2 PF l'una, entrambe dirette contro lo stesso PG) e rientrare. Tenete infine conto che, guardando negli specchi, i PG di prima (ovvero quelli che

hanno fallito il TS o quelli da voi scelti, e solo loro!) lo vedranno sempre e comunque.

Il mostro resterà lì in eterno, a guardarli da tutti gli specchi possibili, senza far nulla. Quando (e se) tutti i PG contemporaneamente guarderanno negli specchi, attaccherà uno di loro alle spalle. Allora, e solo allora, tutti i PG lo vedranno, riflesso negli specchi, rapido come un fulmine.

Questa creatura non si può combattere, né vincere. Si può (e si deve) solo ignorare. L'ostinazione dei PG nel volerlo affrontare li porterà a morte certa. Può darsi che più avanti (in un'altra avventura o addirittura in un'altra campagna), i nostri eroi potranno vendicarsi, ma per ora va così.

Se almeno un PG guarda il letto, il mostro si limiterà ad osservarli, con un terrificante ringhio d'odio dipinto sul muso. Se i PG non tirano neppure via le coperte, il mostro non comparirà nemmeno, almeno fino a quando non tornano dalla stanza #11.

11. Cabina armadio

Qui erano appesi solamente i vestiti dei padroni della villa. Ora giacciono a terra, o ancora appesi, in condizioni più o meno accettabili. Diciamo che, cercando un po', il gruppo potrebbe riuscire a trovare 2d4 abiti di buona fattura ed in buono stato, ognuno dei quali valutati 2d20 MO.

Se i PG entrano in questa stanza senza aver toccato le coperte del letto della stanza precedente, al loro ritorno troveranno la coperta per terra ed il letto vuoto. Il DM torni pure al paragrafo dell'area precedente e faccia interagire il gruppo con il mostro.

<p>Nota dell'Autore: Se le condizioni dei PG sono particolarmente critiche, in questa stanza potete posizionare anche dei rimedi più o meno efficaci, quali pozioni curative o pergamene di ristorazione.</p>
--

Le torrette di guardia

In questo piano vi sono quattro torrette di guardia, accessibili tramite dei passaggi segreti dalle aree #2, #4, #5 e #7. Tuttavia, solo quella marcata con una X (ovvero la più protetta, visto che per accedervi bisogna attraversare le aree #5, #6 (soprattutto) e #7 condurrà al piano successivo. Tutte le altre non saranno percorribili per vari motivi (sbizzarritevi, oppure dite che le scale sono interrotte, rotte, mancanti, il passaggio è murato e così via).

Se i PG non realizzano che esistono le torrette e ritengono finita la visita al piano (e quindi alla villa), fate in modo che uno di essi, magari guardando fuori da una delle finestre, noti le torrette e quindi si insospettisca. Insomma, come avrete intuito, il bello deve ancora compiersi, e lo farà al piano successivo.

Secondo Piano

In questo piano, il vampiro ha organizzato il suo quartier generale. Le pareti divisorie tra le stanze del livello (ovviamente non quelle perimetrali) sono state abbattute ed erette nuovamente a creare una sorta di labirinto, per rallentare, se non fermare del tutto, eventuali intrusi. Il risultato è una sorta di collage di muri fatti di vari materiali, compresi libri e pezzi di mobilio, in alcuni casi più simili a barricate che non a pareti veri e proprie. Tuttavia, gli eventuali tentativi di abbattere tali pareti, confidando forse nell'apparente fragilità, si riveleranno infruttuose: le pareti sono sì sgangherate, ma sono anche resistenti come quelle normali!

1. Ingresso

In questa area, le pareti nord ed est sono formate da un disordinato miscuglio di pietra e legno. Vi sono presenti anche dei libri, apparentemente incastrati e che tuttavia non si riesce in alcun modo ad estrarre senza rovinare. Per il resto, la stanza è vuota e libera di macerie (ovviamente).

2. Stanza

L'unica "vera" parete è quella a sud. La porta a nord è fatta di legno adattata alla bell'e meglio.

Non vi è nulla, tranne alcuni attrezzi utilizzati forse per la costruzione delle pareti.

3. Corridoio

Questa stanza è una vera e propria trappola; tutte le pareti sono costruite con materiale di riciclo. È ipotizzabile che i PG si dirigano verso la porta ad ovest, in quanto unica uscita visibile presente nella stanza. Quando tutti saranno entrati (o la maggior parte), quella porta (ovvero quella ad ovest) si aprirà ed entreranno tre scheletri e due zombi. La trappola consiste nel fatto che, dal passaggio segreto presente sulla parete est, dopo l'inizio

del combattimento, entrerà una presenza. Giocatela con attenzione: ad ogni tocco andato a segno, essa sottrae un livello di esperienza (ripristinabile con un apposito incantesimo) alla sua vittima. Tenete anche conto che al primo attacco, la presenza avrà un bonus di +4 al TpC, in quanto giungerà presumibilmente alle spalle del gruppo.

Nota dell'Autore: Si tenga presente che il passaggio segreto sulla parete est è unidirezionale e funziona solo dall'area #6 all'area #3 e non viceversa.

4. Corridoio

Questo corridoio è più lungo del precedente. L'unico muro costruito è quello della parete est, sulla quale si aprono anche due porte. In questo corridoio vive un cubo gelatinoso.

Cubo Gelatinoso

CA 8; DV 4* (G); PF 17; THAC0 16; #Att 1; F 2d4 + speciale; TS G2; MV 18 m (6 m); ML 12; In 0; AS il contatto paralizza per 2d4 turni chi fallisce un TS vs. Paralisi; DS immune agli attacchi basati su freddo e fulmini; All N; PX 125.

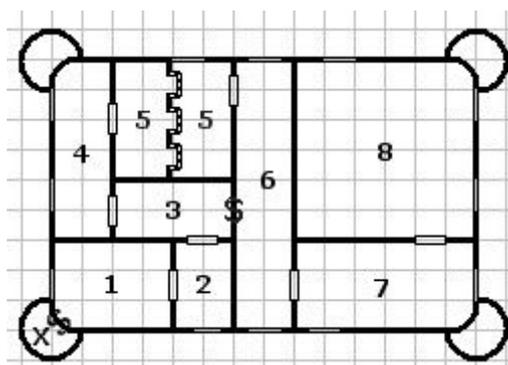
5. Sala dei teletrasporti

Una premessa d'obbligo: la rappresentazione grafica di quest'area non è fedele alla

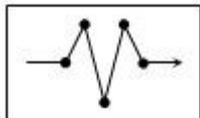
realtà. E di questo chiedo scusa, ma non sapevo proprio come realizzarla. In pratica, i PG che entreranno nella stanza vedranno tre portali allineati sulla parete opposta, proprio come mostrato in figura. Per semplicità, definiamoli portale a nord, quello in centro e quello a sud.

L'idea è questa. Ognuno di questi portali serve a trasportare chi vi entra in un'altra stanza, posizionata in un altro piano d'esistenza. Tali stanze sono uguali a quella raffigurata e presentano anch'esse tre portali, dai quali si accede ad altre (o alle stesse) stanze, e così via. Ovviamente, il numero di stanze è impressionante ed il numero di combinazioni possibili inimmaginabili. Per intenderci, questa stanza è una specie di incantesimo *labirinto* in formato ridotto.

Inutile dire che la sequenza di portali da attraversare correttamente sono ben sei, e non deve essere commesso nemmeno un errore!! Insomma, o i PG conoscono la



sequenza precisa oppure si perderanno irrimediabilmente tra queste stanze dimensionali, senza possibilità di uscita (ad eccezione del buon cuore del DM, che può anche decidere di popolare le stanze con mostri alternativi o con altri dungeon, a sua scelta). Ma come faranno i nostri eroi ad azzeccare sei volte il portale corretto? Semplicemente, guardando il “Marchio della Banda del Vampiro”, riprodotto qui sotto!



Questo non è un logo, ovviamente, ma il percorso che indica la via da seguire. L'audace vampiro, consapevole delle ridotte capacità mentali dei propri scagnozzi, ha deciso di aiutarli consegnando loro questo promemoria, che indica la via da seguire. Come si vede, il percorso è una sorta di M (la direzione è data dalla freccia). La sequenza corretta di attraversamento è data dalla presenza dei punti sul tragitto, ovvero: Centro, Nord, Sud, Centro, Nord ed infine Centro.

Una volta attraversato l'ultimo portale, il gruppo si troverà nella metà sinistra dell'area #5, ovvero quella che presenta la porta di uscita verso l'area #6.

6. Corridoio lungo

Questo corridoio vuoto ha le pareti lunghe composte da detriti, mobilio ed affini. La luce penetra dalle finestre nord e sud. L'unico essere vivente (?) che lo popolava era la presenza entrata dal passaggio segreto nell'area #3.

7. Stanza delle armi

In questa stanza, ordinatamente allineate lungo le pareti, vi sono diverse rastrelliere contenenti armi lunghe quali lance, alabarde, picche, bardiche e così via. Il pavimento della stanza è dotato di un allarme a pressione: in pratica, quando il peso esercitato sul pavimento aumenta di 5.000 monete (in media, quello di quattro o cinque personaggi), alcuni massi azionano un congegno che rilasciano una molla che a sua volta libera un meccanismo che “lancia” le armi ad asta verso il centro della stanza.

Ogni personaggio può essere colpito da 1d4-1 armi, che infliggono in media 1d6+1 PF, previo TpC (in teoria causerebbero almeno 1d10 punti di danno, ma considerando la

scarsa velocità di impatto ed il fatto che, essendo scagliate automaticamente, i colpi non sono mirati, 1d6+1 punti di danno sono più che appropriati). Ad ogni PG è tuttavia concesso un Tiro Salvezza vs. Raggio della Morte (per ogni arma a segno) per dimezzare i danni subiti.

Il round successivo all'attivazione della trappola, tre zombi e tre scheletri entrano dalla porta nord, per controllare cosa è successo.

8. Stanza finale

Questa enorme stanza, spoglia e fredda, è completamente buia. Anche le eventuali fonti di luce che i PG recano con loro non produrranno alcun effetto, salvo di illuminare per pochi millimetri.

Infatti, la stanza è permeata con l'incantesimo *Tenebre perenni* lanciato dal vampiro. Egli, seduto su una pedana contro la parete nord, sta attendendo con i suoi fidati assistenti (uno spettro, una presenza ed un ghoul) che i PG si organizzino. Insomma, per i primi due round lui (ma in realtà voi, cari DM) osserverà le manovre del gruppo, notando i movimenti delle loro torce o con mezzi “magici”. Studierà così appropriate contromosse, posizionando i suoi scagnozzi dove riterrà opportuno.

In linea di massima, il vampiro potrebbe inviare lo spettro ad attaccare. Fare agire un'ombra letale nel buio produrrà effetti destabilizzanti e devastanti nei PG. Poi, quando i PG saranno confusi e spaventati, annullerà l'effetto delle *Tenebre perenni* e... tac! la luce, anche se tenue, comparirà d'incanto. I PG si troveranno di fronte un ghoul ed uno spettro. Dal suo scranno, il vampiro lancerà incantesimi d'attacco contro i PG impegnati in combattimento, provando anche a charmare qualche elemento. Poi, quando gli scagnozzi periranno, combatterà in prima persona.

Quando sarà ridotto male, si trasformerà in pipistrello (o assumerà forma gassosa) e cercherà di fuggire. A quel punto, se i PG cercano di colpirlo, il vampiro sarà soggiogato e si arrenderà loro.

Vampiro

Il vampiro è il modo (da me previsto) per far conoscere ai PG la verità sulla villa. Ricordate che il Vampiro era proprio il Barone Ottavius Sclaras in persona? Caratterizzatelo con un'arroganza indomabile tipica degli altolocati, nonostante le ferite quasi mortali riportate e la sua condizione di non morto

Le Tre Gemme

decadente. Tuttavia, accetterà di rispondere sinceramente alle domande dei PG.

Dirà, in pratica, quanto conosce o quanto ha intuito. Non negherà le sue vere credenziali, racconterà la sua storia, ovvero che è tornato come non morto per recuperare la villa che una volta era un suo possedimento o qualcosa del genere... e sosterrà che questa non è la sua vera villa. Anche se la posizione è più o meno la stessa, questa non è la Villa Sclarus che lui conosceva!

A proposito, come compenso finale per essere arrivati più o meno incolumi fino a questo punto, il gruppo guadagna 1.000 PX extra (in totale) ed il seguente tesoro:

- **Tre pergamene con incantesimi per Maghi** (con due incantesimi ciascuno del 1°, 2° e 3° livello di potere);
- Una **pozione di invisibilità**, una **pozione del parlare con animali marini** e una **pozione magica** a scelta del DM;
- Un **anello magico** a scelta del DM;
- Una **spada magica** a scelta del DM;
- **Tre armi magiche** a scelta del DM;
- **Tre corazze o scudi** a scelta del DM.

A tutto ciò potete aggiungere quanto necessario per rimettere più o meno in sesto il gruppo!

L'ANTICA VILLA SCLARAS

Un incontro inatteso

Giostrate il dialogo tra PG e vampiro in modo tale da confondere ancora un po' le idee ai nostri giovani e baldi eroi. Alla fine però dovrebbe risultare chiaro che il vampiro era in vita il Barone Ottavius Sclaras e che la villa da loro esplorata non fosse casa sua, nonostante il posto sia sicuramente lo stesso. Tuttavia, il barone non dirà che la "sua" villa era costruita su terreno cedevole.

I PG potranno anche intuire la verità, ma saranno improvvisamente (e dolorosamente) interrotti.

Cacciatore Invisibile

CA 3; DV 8* (M); PF 35; THACO 12; #Att 1; F 4d4; TS G8; MV 36 m (12 m); ML 12; In 11; AS sorprende il nemico con 1-5 su 1d6; All N; PX 1.200.

Questo è uno degli scagnozzi che il demone Xaboo ha sguinzagliato alla ricerca dell'ultimo oggetto in grado di trasformarlo in una specie di divinità onnisciente e onnipotente.

Il suo scopo sarà quello di uccidere il vampiro, per evitare che divulghi informazioni, e quindi quello di sterminare chiunque provi ad impedirglielo. Se il DM prepara bene l'incontro, potrà essere molto provante per il gruppo, qualunque grado di efficienza e potenza questo abbia raggiunto.

Alla fine del combattimento, è auspicabile che il vampiro sia morto, portandosi nella tomba (si fa per dire) gli altri eventuali segreti che conosceva. Fatto importante, tuttavia, è che abbia inserito la classica mosca nell'orecchio del gruppo che ora sa che questa non è la villa Sclaras che loro stavano cercando. In più, ne sono a conoscenza per stessa ammissione del proprietario!

Nuove ricerche?

Dunque, bisogna trovare una nuova Villa Sclaras? Pare di sì, ma in che modo i PG potranno capire che in realtà la villa che cercano è sotto quella che hanno appena visitato? Beh, se avete dei PG pieni di intuito, potranno quasi anche arrivarci da soli; altrimenti, ricorrerete a qualche espediente, tipo fargli incontrare qualcuno che suggerisca loro la soluzione finale. Ad esempio:

1) Lungo la strada litoranea potranno trovare alcuni individui che stanno

rinforzando il terreno e le fondamenta della loro dimora, visto che il terreno è cedevole.

- 2) Tali individui potranno affermare che non è raro che interi pezzi di costa scivolino, più o meno lentamente, in mare, anche nel giro di pochi mesi. Se interrogati risponderanno che sì, anche delle ville o addirittura delle fortificazioni sono state inghiottite dal mare!
- 3) I PG potranno anche pensare di rivolgersi a qualche biblioteca (o saggio) presente a Porto Lucinius. In tal caso, l'unica fonte di informazioni disponibile era solamente una piccola libreria, ma purtroppo è andata distrutta in un rogo che, se i PG dovessero indagare, scopriranno essere di origine dolosa. Questo potrebbe essere uno spunto per un piccolo evento investigativa nell'avventura. Purtroppo per loro, tra le macerie è stato rinvenuto il cadavere carbonizzato del proprietario, un vecchio saggio.
- 4) Se ancora non basta, fateli assistere a questa... scena, ambientata sempre sul lungomare:

Un improvviso rumore vi spinge a girarvi verso il mare. Non vedete nulla, salvo onde concentriche e qualche spruzzo, del tutto simili a quelli provocati da un grosso macigno che viene scagliato in acqua.

Stimate la loro distanza dalla riva in circa 10-12 metri.

Sembra tutto finito quand'ecco un nuovo, improvviso spruzzo a poca distanza dal precedente. Questa volta siete sicuri che "nulla" è caduto o uscito dall'acqua. O perlomeno... nulla di visibile!

I PG, opportunamente spinti dal DM, potranno associare a quel... qualcosa di non visibile, il nemico da loro incontrato nell'ultimo scontro, ovvero un nuovo cacciatore invisibile!

Alla fine dovrebbe risultare chiaro che qualcuno ha ucciso le fonti di informazioni disponibili (il saggio del paese ed il vampiro) e che qualcosa di invisibile sta scandagliando il fondo del mare, dove diverse volte è capitato che interi tratti di costa scivolino!

Facendo due più due, appare chiaro che la vecchia villa è (metro più o metro meno) nella

stessa posizione di quella esplorata, per stessa ammissione del vampiro ex proprietario di casa! Quindi, il porto (area #5 del paragrafo "L'esterno" al capitolo precedente) potrebbe essere un buon punto di partenza per avviare le esplorazioni dei fondali marini.

Vita sott'acqua

Come già anticipato, la vecchia villa si trova sotto quella attuale, rivestita da una decina di metri (da ogni lato) di terra compatta, trasformatasi nel corso degli anni in roccia. Tuttavia, la natura calcarea e l'elevata porosità hanno consentito il proliferare di nicchie e cunicoli in tali pareti, che hanno infine formato un passaggio adatto a consentire l'accesso alla villa sepolta.

Nota dell'Autore: Il DM tenga presente che questa sezione d'avventura è ambientata in parte sott'acqua. I PG, per potervi nuotare, devono togliersi l'armatura ed evitare di portare con loro oggetti pesanti e/o ingombranti, pena la morte per annegamento o asfissia. Discorso diverso se uno dei PG (o tutti) dispongono di attrezzature o incantesimi per respirare sott'acqua. Come vedremo, tale materiale si renderà disponibile nel corso dell'avventura.

Indipendentemente da quanto specificato, sott'acqua i PG soffriranno le seguenti penalità: -2 ai test sulla Destrezza, ai TpC e all'iniziativa; il movimento è dimezzato e il DM presti attenzione agli incantesimi, in quanto sarà a sua discrezione stabilire quali e quanti magie funzionano, magari usando un po' di buon senso (ad esempio, Palla di Fuoco potrebbe anche non fare troppi danni, in mezzo all'acqua...)

Cunicoli e grotte

I PG potrebbero, come anticipato, immergersi a partire dal pontile della nuova villa. Il DM potrebbe animare il tratto di mare che i PG devono percorrere ricorrendo a qualche incontro casuale, tenendo conto che è un tratto costiero e non mare aperto. Si evitino quindi mostri marini enormi, e si utilizzino invece idre, polipi giganti, pesci arcieri, murene e cose del genere.

Comunque, dopo una o due immersioni a vuoto, utilizzabili dal gruppo per affrontare qualche nemico e per rendersi conto che senza strumenti (o incantesimi) adatti non c'è nulla da fare, il DM dovrebbe far avvenire una nuova serie di immersioni compiute da

esseri "invisibili". In acqua, i PG potrebbero notarle come mulinelli o onde anomale, estremamente rapide.

È ovvio che sarà impossibile seguirle. I PG non possono (non ancora, perlomeno) respirare sott'acqua. Tuttavia, queste immersioni e questi incontri servono per dare un tocco di credibilità alla storia, non è infatti plausibile che un qualunque essere (anche un cacciatore invisibile) trovi al primo colpo la giusta caverna in mezzo a mille grotte identiche e che spiani la strada per raggiungere una villa dimenticata da secoli. O no? È realistico invece, che la strada venga trovata proprio in una di queste immersioni, guarda caso proprio quando anche i nostri PG inizieranno a cercarla.

Nota dell'Autore: Ai cacciatori invisibili è stato ordinato di cercare la vecchia villa, non di ammazzare i PG. Se questi ultimi non li attaccheranno, essi li ignoreranno, concentrandosi sui loro compiti.

Ma come può il gruppo accorgersi che quegli esseri hanno trovato la strada?

Se sono intelligenti, noteranno che ad un certo punto (DM docet) le immersioni di questi esseri invisibili cesseranno. Infatti, i cacciatori sono tornati da Xaboo a riferire la posizione della villa.

Altrimenti, dopo qualche altro giorno di immersioni infruttuose (da parte, ovviamente, dei membri del gruppo), accadrà qualcosa che cambierà la loro avventura!

Commando

Quando Xaboo verrà a conoscenza del successo dei cacciatori, invierà un gruppo a perlustrare la villa per recuperare quanto da lui cercato. Tale "commando" giungerà alla villa o un terreno in zona dopo un numero variabile di giorni (a seconda di come decidete che il commando raggiunga la costa: a piedi, teletrasportato, ecc.) a partire dalla scomparsa dei cacciatori invisibili.

Come vedete, questa parte di avventura è lasciato completamente alle vostre esigenze di DM: potete caratterizzarlo a seconda dei vostri gusti o a quelli dei vostri giocatori. Infatti, l'unica cosa importante è che avvenga un incontro tra i PG ed il commando. Anche questa battaglia è lasciata completamente alla vostra fantasia: potete ambientarla di notte, sulla spiaggia, su una collina o in mezzo al mare o dove più preferite. Potete far investigare i PG per qualche giorno su questo misterioso gruppo di umanoidi giunti qui

improvvisamente e che si stanno preparando a una serie di immersioni, oppure fare in modo che il commando attacchi di sorpresa i PG.

Insomma, fate quello che più vi aggrada, l'importante è che l'incontro avvenga. Di seguito, vi darò solo la falsariga da seguire sulla composizione del commando.

Orchetti (20)

CA 6; DV 1 (M); PF 5; THACO 19; #Att 1 arma; F a seconda dell'arma; TS G1; MV 36 m (12 m); ML 8; In 7; All C; PX 10.

Orchi (8)

CA 5; DV 4+1 (G); PF 21; THACO 16; #Att 1 ascia a due mani; F 1d8+2; TS G4; MV 27 m (9 m); ML 10; In 6; All C; PX 125

Gigante del Mare

CA 0; DV 12* (G); PF 66; THACO 9; #Att 1 o speciale; F 1d10x4 o speciale; TS G12; MV 36 m (12 m); ML 10; In 12; All N; PX 2.125

Oltre a loro, il DM può aggiungere anche un gruppo di umani dotati di magia o trasformare il gigante in un Wicca o Sciamano, a scelta. L'importante è che nel loro campo si trovi il seguente equipaggiamento (unito all'eventuale tesoro che il DM di buon cuore vorrà disporre):

- **20 Respiratori Standard:** il DM può descriverli simili agli scafandri dei palombari, con la differenza che contengono aria respirabile per due ore e non sono collegati, tramite tubo, alla superficie. Viceversa, è necessario ricaricarli con un compressore (vedi sotto).
- **2 Respiratori Speciali:** il DM può descriverli come simili a delle "farfalle metalliche". Il funzionamento è semplice: ci si infila "un'ala" (quella forata)- in bocca; funzionano filtrando l'ossigeno presente nell'acqua. Tale filtro consente di respirare acqua per quattro ore, dopodichè deve essere sostituito.
- **Compressore:** una specie di cilindro metallico con un tubo ed una leva. Funziona con una sorta di "incantesimo fulmine" presente all'interno, che genera la corrente necessaria. Può funzionare per tre ore prima di fermarsi, automaticamente, per altre tre ore. Ricarica cinque Respiratori all'ora.
- **2d20+20 Filtri:** servono per il funzionamento dei respiratori speciali. Una volta esauriti, i filtri non possono

essere rigenerati e diventano inutilizzabili.

Ricerche sott'acqua

I PG hanno dunque tutto quello che serve loro per accedere alla villa Sclaras originale e poter recuperare dunque la Balestra di Gorin. Forse, l'unica cosa che potrebbero non conoscere è, in effetti, la reale ubicazione della caverna giusta. Inutile, tra le mille spelonche subacquee, conduce alla vera villa Sclaras? Per ovviare questo problema, vi sono almeno tre possibilità:

- 1) Utilizzare la pozione di invisibilità trovata nella stanza del vampiro per seguire di nascosto il commando nelle ricerche che svolge. I PG particolarmente previdenti, infatti, dovrebbero attendere qualche giorno per capire cosa stanno facendo quegli umanoidi in prossimità della Villa!! Un PG senza armatura (ed invisibile) potrà nuotare facilmente sott'acqua seguendo le prime immersioni degli umanoidi e localizzando, almeno, la grotta dove questi entrano!
- 2) Utilizzare la pozione parlare con gli animali marini trovata nella stanza del vampiro per chiedere a qualche pesce, crostaceo o simile presente sott'acqua, dove gli umanoidi si dirigevano nelle loro ricerche!
- 3) Prima di uccidere l'ultimo membro del commando, i PG potrebbero farlo parlare, magari costringendolo ad accompagnarli nelle ricerche. In tal caso, il DM si preoccupi di interpretare l'umanoide come PNG.

Nota dell'Autore: Il DM si ingegni ad inventare altre possibilità o a caratterizzare al meglio quelle proposte. Insomma, i PG potranno (e dovranno) vivere un'avventura nell'avventura.

Alla fine, il sistema di grotte che conduce alla villa potrà quindi essere scoperto ed esplorato. Dovrebbe essere una sorta di cunicolo, più o meno stretto, con eventuali antri più o meno estesi, lungo al massimo una ventina di metri (se si decide essere molto tortuoso). Alla fine, i PG dovrebbero trovarsi di fronte l'accesso alla vecchia villa.

La villa

L'accesso alla villa è costituito da una porta di legno. A seconda di quanto il commando inviato da Xaboo è stato lasciato libero di agire dai PG, la porta potrebbe essere già

stata infranta e la villa parzialmente esplorata. Tuttavia, in alcun caso il commando avrà trovato la Balestra di Gorin. La villa è stata sepolta ed immersa in acqua per interi decenni. Immaginatevela come un relitto anomalo, con le pareti ricoperte di ricci e incrostazioni coralline e calcaree. Addirittura, piccoli pesci colorati e bizzarri possono sfrecciare da un punto all'altro della villa.

Come vedremo, vi è anche la possibilità di un incontro (opzionale, a vostra discrezione) pericoloso.

Della villa non viene data alcuna mappa, un po' perchè è uguale (almeno come struttura) a quella già visitata in superficie dai nostri eroi ed un po' perchè il DM la può caratterizzare come meglio crede. L'unica area importante è la seguente.

Il museo

Posizionate quest'area in una zona nascosta della villa, come può essere uno scantinato o un'ala segreta, oppure dove più vi aggrada, tenendo tuttavia conto che il Barone Sclaras vi teneva riposti pezzi da museo, ovvero rari e preziosi. Infatti, oltre alla famosa Balestra oggetto di questa avventura, vi si trova riposto il seguente arsenale:

- **Amuleto delle Colline:** consente un Tiro Salvezza vs. Incantesimi per evitare gli attacchi speciali dei non morti (come invecchiamento, risucchio di livelli, paura, ecc.). Attacchi fisici ed incantesimi non vengono influenzati. Ogni utilizzo costa una carica, tranne per il risucchio di due livelli (consuma due cariche) e l'invecchiamento (consuma una carica ogni 10 anni o frazione). Quando viene trovato, l'amuleto ha 2d12 cariche e non può venire ricaricato.
- **Anello dell'Aquila:** realizzato in onice nera, consente di trasformarsi in un'aquila una volta al giorno e per un periodo massimo di sei ore. Ha 2d10 cariche.
- **Bastone delle Tempeste:** è utilizzabile solo all'aperto e crea i seguenti effetti meteorologici: (una carica) nebbia e pioggia; (due cariche) vento e tempesta; (tre cariche) tempesta di fulmini (come l'incantesimo *Fulmine magico*). Ha 11 cariche.
- **Staffa della Pace:** impone a tutti gli esseri viventi compresi in un raggio di 15 metri un TS vs. Bacchette; chi fallisce perde la voglia di combattere (si difenderà, ma senza attaccare). L'effetto

dura tre turni e costa una carica. La staffa ha 3d6 cariche.

- **Frusta Assordante:** è una frusta +3 che produce uno schiocco d'aria. Creature con meno di 8 DV entro 7 metri di raggio devono riuscire in un TS vs. Incantesimi o restano assordate per 1d4+1 round. Lo schianto può essere udito a 300 metri di distanza.
- **Evoca Ombre:** si comporta come una normale lanterna, con un chiusino su ogni lato, manico in legno ed impugnatura in osso. Su due chiusini vi è incisa una parola, decifrabile solo grazie a *Lettura del magico*. Le parole incise sono "Bizzait" e "Missathac". Quando lo scurino "Bizzait" è aperto e la parola pronunciata, il raggio di luce proiettato ha il potere di *Dissolvere magie* come l'omonimo incantesimo (lanciato all'8° livello di potenza). Può essere usata una sola volta al giorno, con area di azione pari a 6 metri. Facendo la stessa cosa con lo scurino "Missathac", un fascio di luce bianca largo 30 cm viene proiettato a 18 metri; se colpisce un essere vivente, viene generata un'Ombra Clone (vedi l'appendice relativa ai nuovi mostri). Tale potere è utilizzabile una volta a settimana e su un solo essere per volta. Se durante l'evocazione di un qualunque dei poteri più scurini risultano aperti, il potere evocato non si manifesta, ma non sarà consumato e quindi riutilizzabile nei tempi previsti.
- **Orecchino Rivelatore:** monile in oro con un pendente di zaffiro (valore 5d100 MO) a taglio irregolare. È in grado di individuare l'allineamento di ogni creatura vivente che lo tocca; l'allineamento viene indicato dal colore assunto dalla pietra (Rosso = Caotico; Marrone = Neutrale; Bianco = Legale).
- **Calice del Reame:** sembra una normale coppa di legno. Invece neutralizza automaticamente tutti i veleni ed i liquidi pericolosi che vi vengono versati e vengono tenuti all'interno per almeno un round.

Come sempre, il DM è libero di modificare a piacimento la lista degli oggetti disponibili. Tuttavia, si ricordi di mettere nella lista anche, o solo, la Balestra di Gorin.

Comunque, non temiate. Non è che i PG potranno entrare in questa sala, arraffare quanto serve loro e quindi uscire liberamente; è un'avventura e non una

scampagnata. Vi è di mezzo il destino di Mystara e di un demone malvagio di nome Xaboo!

Mostri marini

Quando i PG meno se lo aspettano (magari quando sono impegnati a contemplare le meraviglie del museo) un essere marino, forse in cerca di una tana o attratto dall'odore di cibo, farà la sua comparsa nel museo. Dovendo tale mostro attraversare antri, pertugi e stretti passaggi, non possiamo farlo troppo grosso, ma sicuramente possiamo proporre uno particolarmente ostico, e meglio adattato alla vita marina rispetto al drappello dei nostri valorosi eroi.

Ad esempio, se volete un incontro tradizionale potete scegliere tra Sahuagin, Leone Marini, Polipi Giganti o Weird (Elementale d'acqua, affini). Altrimenti, qualcosa di particolare potrebbe essere

rappresentato da Troll d'acqua, Tritoni, Ricci di Mare giganti, Acedon (Ghoul Marini) o Merrow (Orchi Marini). Insomma, decidete (come sempre) voi, adattando il numero di esemplari alla vostra scelta.

Tenete conto, tuttavia, delle penalità già espresse al paragrafo "Vita sott'acqua" e qui riportate: -2 ai test sulla Destrezza, ai TpC e all'iniziativa; movimento dimezzato e incantesimi potenzialmente ridotti.

<p>Nota dell'Autore: L'incontro finale dell'avventura non è ancora arrivato, ma è veramente alle porte. Se dopo l'incontro casuale con i mostri marini i PG sono seriamente feriti, concedete loro di trovare, in qualche nascondiglio segreto casualmente rinvenuto, alcune pozioni o incantesimi curativi.</p>

Che dire?!? Pronti per il gran finale!

GRAN FINALE

Nota introduttiva

Iniziamo con lo spiegare subito le intenzioni di questo finale... a sorpresa.

La situazione dovrebbe essere la seguente: i PG escono dalla villa sommersa, finalmente consapevoli di aver recuperato l'oggetto magico più importante, in quanto l'unico che ancora manca a Xaboo per poter conquistare il potere incontrastato.

Nota dell'Autore: Se questo concetto non è chiaro, è bene che il DM lo sottolinei nel corso dell'avventura.

Ovviamente, l'averlo trovato non implica che Xaboo abbia fallito e che quindi la partita sia chiusa. Potrebbe viceversa significarlo se i PG decidono di romperlo; infatti, un'eventuale rottura implicherebbe il fallimento di Xaboo, incapace di ricomporre l'artefatto prodigioso. Quindi il DM deve essere particolarmente accorto ad evitare questo evento, che comporterebbe la fine prematura della campagna. Nel caso ciò avvenga tuttavia, il DM potrà "sostituire" l'ultima avventura prevista per la conclusione della campagna con una da lui stesso realizzata, in cui il demone cerca vendetta contro i personaggi. Bando alle ciance, noi siamo DM seri ed è una bazzecola fare in modo che questo non avvenga. I PG dovranno tornare in superficie con la Balestra sana e salva! Appena emersi, o poco dopo, si troveranno di fronte ad una brutta sorpresa.

Prospetto

Ricapitoliamo ora i punti che hanno composto e comporranno la campagna in atto:

- Un demone è alla ricerca di sette oggetti che, con un apposito rito magico, formano un artefatto in grado di attirare sul realizzatore attenzioni e favori divini.
- Il demone ha intenzione di sfruttare tali favori per scalare le vette dell'immortalità e raggiungere il posto di dominatore incontrastato del mondo.
- I PG hanno recuperato sei oggetti, finiti tutti nelle mani del demone.
- L'ultimo dei sette oggetti magici necessari è lì, nelle loro mani.
- Il demone in questione si assicura anche l'ultimo oggetto.

- Nel corso della battaglia, tuttavia, qualcosa di prezioso gli sfugge. I PG se ne impossessano.
- Inizia l'ottava ed ultima avventura della serie, che porterà i PG a cospetto del demone!

Tutto chiaro, no?

Bene... quindi, non stupitevi se l'avversario che i PG dovranno affrontare adesso sarà evidentemente un nemico troppo difficoltoso per loro: è previsto che perdano. Se qualcuno inoltre dovesse morire, poco male, fa parte del gioco. Famosi come sono, non avranno problemi a far resuscitare il compagno in qualche chiesa amica (i costi dell'incantesimo sono a discrezione del DM, e dipendono da molti fattori, quali la composizione del gruppo, quanti e quali chierici vi sono, il loro livello, i loro rapporti con la chiesa, ecc.).

L'ultimo incontro

Quando i PG finalmente riemergeranno, leggete o parafrasate quanto segue:

Siete finalmente fuori dall'acqua, sfiniti ma felici. Avete in mano quanto cercavate da tempo, quanto vi serviva per vendicare finalmente il vecchio mago Amarkan.

Una fredda ed improvvisa ventata porta gelo lungo la vostra schiena e un fetore ributtante di marcio e morte alle vostre narici. Una gorgogliante e tetra risata echeggia amaramente nella vostra testa. Sembra provenire dal nulla, o persino da dentro voi stessi. Come spinti da una mano invisibile, vi voltate all'unisono per ammirare lo spettacolo più spaventoso della vostra vita.

Un essere mostruoso, incrocio tra un drago rosso ed un essere vagamente umanoide, ma ingentilito (se così si può dire) da una graziosa coroncina d'oro e perle, si erge a pochi metri di distanza, agitando in modo inquietante i brandelli di ali sulle sue spalle.

La sua voce, simile ad una manciata di terra e vetro, echeggia nuovamente nella vostra testa *"Ora consegnatemi la Balestra, e potrete morire in fretta!"*

Questo essere è un Abishai Rosso, anzi... una Abishai Rossa, degna consigliere di Xaboo, incaricata di riuscire dove altri (leggi gli emissari del comando) hanno fallito. Gli ordini di Xaboo alla Abishai sono stati semplici ed espliciti: deve trovare il gruppo di

folli che ha osato intromettersi nei suoi affari privati, ucciderli e recuperare quindi la Balestra.

Mentre il demone pronuncia l'ultima frase, i PG dovranno effettuare un Tiro Salvezza vs. Incantesimi, in quanto la Abishai sta utilizzando il suo potere di incutere timore. Inoltre, fate effettuare a tutti i membri del gruppo un tiro sorpresa, cui applicherete in gran segreto una penalità di almeno -2, visto che non capita tutti i giorni di trovarsi faccia a faccia con un mostro del genere!

Se volete, potete unire alla Abishai in questione un esercito di Lemuri in numero variabile, a seconda del vostro "buon cuore". Per le statistiche complete di queste creature, si veda l'appendice relativa ai nuovi mostri.

Abishai Rosso*

CA 1; DV 6+3***** (M); PF 43; THACO 13; #Att 2 artigli / 1 codata / potere magico; F 1d4 / 1d4 / 1d4+1 + veleno / speciale; TS G6; MV 27 m (9 m) o 36 m (12 m) volando; ML 12; In 10; QS può evocare altri Abishai e Lemuri, rigenera 1 PF per round, poteri magici; AS chi viene colpito dal pungiglione nella coda e fallisce un TS vs. Veleno muore all'istante, attacco in picchiata; DS immune ai veleni e agli attacchi basati sul fuoco, gli attacchi basati su gas e gelo gli infliggono danno dimezzato, può essere colpito solo da armi magiche o d'argento, 30% resistenza alla magia; VS l'acqua santa gli infligge 2d4 PF di danno; All C; PX 3.350.

Lemuri

CA 8; DV 1+1 (P); PF 6; THACO 18; #Att 1; F 1 PF; TS G1; MV 36 m (12 m); ML 8; In 1; All N; PX 15.

La Abishai è estremamente fedele a Xaboo e non può essere corrotta. Usa la seguente strategia: nel 1° round dell'incontro (ovvero appena finito di parlare, mentre i PG saranno sorpresi o staranno accordandosi sul da fare), tenterà di charmarne uno. Nel round seguente (i PG potranno anche aver deciso di attaccare, ma se avrete dipinto bene la potenza del mostro avversario, difficilmente lo faranno) e indipendentemente dall'esito dello Charme, imporrà il Comando ad un altro PG.

Poi proseguirà teletrasportandosi ad una decina di metri d'altezza, alle spalle dei PG, e con Illusione Potenziata creerà un'altra sé stessa in un punto strategico. Se avete "utilizzato" anche i lemuri, questi attaccheranno selvaggiamente. Considerateli

carne da macello e sguinzagliateli senza pietà. Solo dopo qualche altra magia (Creare Fiamme e Comando saranno le più gettonate, ma non sottovalutate la possibilità di evocare altri 1d3 suoi simili!) la Abishai attaccherà, utilizzando la sua tecnica di Picchiata.

Insomma, per i PG dovrà apparire chiaro già dopo pochi round che le loro possibilità di vittoria saranno pressoché nulle. Possono battersi con coraggio (in tal caso, alla fine dell'incontro saranno tutti morti o svenuti) oppure arrendersi e consegnare alla Abishai la balestra. In tal caso, questa tornerà immediatamente da Xaboo, lasciando i lemuri a cercare di finire il gruppo.

Conclusione

Comunque, alla fine dell'incontro e qualunque sia la decisione presa dai PG, la Balestra non sarà più nelle loro mani. Se hanno scelto di combattere fino alla fine, fate in modo che almeno uno di essi (possibilmente Legale o buono) non sia morto, ma solamente svenuto. Questi potrà dunque, in un secondo tempo, far resuscitare gli altri. Adattate la descrizione che segue al numero di PG rimasti in piedi e parafrasatela ad uno di essi:

Mentre cerchi di rianimare i tuoi compagni ed eventuali tesori tra i resti dei lemuri, scopri casualmente un guizzante e palpitante sacchetto di iuta, lacerata e maleodorante.

Fate effettuare al PG che trova il sacchetto un test sulla Saggezza, magari con dei bonus. Se riesce, scoprirà che la tela è del tutto simile a quella che componeva i laceri stracci indossati dalla Abishai durante l'attacco. Anche il tanfo, purtroppo, è lo stesso. Continuate quindi a leggere...

Apri infine il sacchetto tremolante e subito ne fuoriescono, come scagliate da una forza invisibile, tre piccole sfere che rotolano in direzioni divergenti. A mezzo metro circa di distanza l'una dalle altre, si fermano, consentendoti di osservarle meglio. Sono in realtà tre gemme sferiche: una rossa, una verde ed una azzurra. Sono meravigliose. Nel loro cuore, in una lattiginosa opalescenza, tremolano immagini olografiche ed instabili, simili a quelle generate da vivaci caleidoscopi. Provi a raccogliercle, ma ti rendi subito conto che non riesci ad avvicinarle tra di loro a più di una decina centimetri, per quanti sforzi tu faccia.

Fate effettuare allo stesso PG un nuovo test, questa volta sull'Intelligenza (anche in questo caso con dei bonus). Se riesce, si chiederà come fosse possibile che, seppur "agitate" e "guizzanti" restassero tutte costrette in uno stesso sacchetto di iuta.

Oltre alle tre gemme, il sacchetto lacero contiene solamente il ritratto, sgualcito ed ingiallito, di una bellissima giovane. Forse è il ritratto dell'iniziale proprietaria delle gemme o forse no...

Vi prometto che nell'ultima avventura, tutto vi sarà chiaro!

E con questo abbiamo terminato: una volta tanto, hanno vinto i cattivi!

Gemme

Già... dimenticavo!!! Cosa sono quelle tre gemme?

Sono tre oggetti fondamentali, che serviranno nell'ottava ed ultima avventura della serie. I PG potranno capire che sono magiche e non malvagie (con *Individuazione del magico* e *Individuazione del male*), ma nessuno saprà capirne i veri poteri, nemmeno altri PNG.

Se i PG vorranno venderle, scervellatevi a trovare il modo di evitarlo, adducendo da parte dei negozianti frasi del tipo "*sono troppo rare e preziose e non posso pagarvele*" oppure "*sono così belle che saranno sicuramente false*" o ancora "*se acquisto queste gemme attirerò l'attenzione di qualche malintenzionato*" e così via. Le gemme devono restare proprietà del gruppo.

D'altra parte, gemme così belle e così preziose, non sarà certo un sacrificio tenerle!

APPENDICE I – NUOVI MOSTRI

Abishai Rosso*

Classe d'Armatura:	1
Dadi Vita:	6+3***** (M)
Movimento:	27 m (9 m) 36 m (12 m) volando
Attacchi:	3 + 1 potere magico
Ferite:	1d4 / 1d4 (artigli) 1d4+1 + veleno (coda) speciale (potere magico)
N° di mostri:	1 (1)
Tiro Salvezza:	G6
Morale:	12
Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	8-10
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	3.350
Tipo di mostro:	<i>Mostro Planare, Incantato (Molto Raro)</i>

Gli Abishai appartengono alla razza dei Baatezu e precisamente sono dei Baatezu Minori. Sono molto simili ai gargoyle, ovvero sottili e rettiliano, con lunghe code prensili e grandi ali. Normalmente comunicano per telepatia.

Tutti i Baatezu, e quindi anche gli Abishai, sono in grado di usare uno dei seguenti poteri magici, una volta per round: *Charme, Creazione spettrale, Individuazione dell'allineamento* (sempre attivo), *Infravisione, Animazione dei morti, Imposizione, Teletrasporto*. Oltre a tali poteri (posseduti da tutti i Baatezu), l'Abishai può utilizzare anche i seguenti, sempre una volta per round: *Autometamorfofi, Incantesimo del comando, Crea fuoco, Terrore*. Tutti i poteri visti sopra sono identici agli incantesimi omonimi.

Può anche convocare 2d6 Lemuri (60% di probabilità) o altri 1d3 Abishai (non Rossi, al 30% di possibilità). Entrambe le evocazioni possono venir effettuate una volta al giorno.

Oltre a tali tecniche, l'Abishai non disdegna gli attacchi in mischia. Può infatti attaccare con i suoi artigli (1d4 PF l'uno) e la coda a frusta (1d4+1 PF). Nella coda ha inoltre inserito un piccolo pungiglione che inietta veleno (chi fallisce un Tiro Salvezza vs. Veleno, muore).

Può inoltre volare e calare in picchiata sui nemici, colpendoli con entrambi gli artigli; in tal caso, attacca con bonus di +2 ai TpC e, se va a segno, infligge danni doppi (2d4 PF per artiglio).

Tutti gli Abishai sono danneggiati dall'acqua santa: ogni boccetta con la quale vengono colpiti infligge loro 2d4 PF.

Gli Abishai rigenerano 1 PF a round, a meno che il danno non sia stato causato da acqua santa o armi magiche sacre.

Questi demoni hanno una resistenza alla magia del 30%.

Infine, gli Abishai non subiscono nessun danno dalle armi normali, dai veleni e dagli attacchi basati sul fuoco; dimezzano il danno degli attacchi basati su gas e gelo e subiscono i normali danni da tutti gli altri tipi di attacchi, inclusi quelli portati con armi magiche o d'argento e quelli basati sull'elettricità.

Ombra Clone*

Classe d'Armatura:	Come l'originale
Dadi Vita:	Speciale (30 PF)
Movimento:	Come l'originale
Attacchi:	1
Ferite:	1d4 o a seconda dell'arma
N° di mostri:	2d5 (2d5)
Tiro Salvezza:	Come l'originale
Morale:	Speciale
Tipo di tesori:	F
Intelligenza:	0
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	Variabile
Tipo di mostro:	<i>Mostro Incantato (Molto Raro)</i>

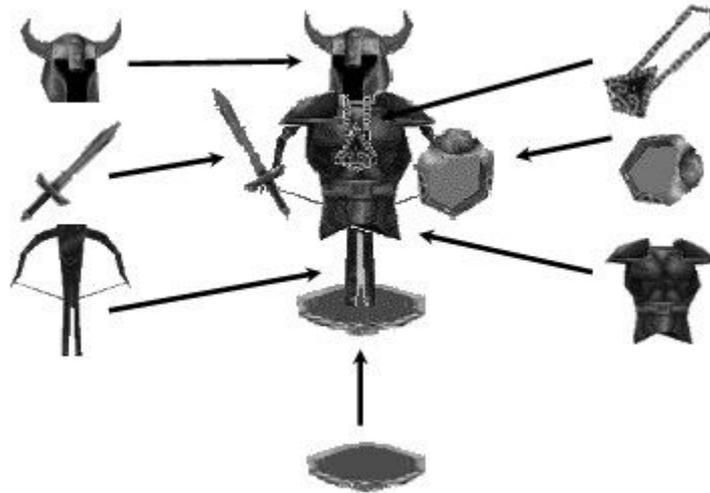
È una copia di ombra dell'essere colpito dal raggio di una particolare Lanterna Evoca Ombre. Il più delle volte, il clone agisce come l'originale (dal quale eredita dimensioni, movimenti ed armi). Esistono però delle differenze:

- 1) Un'Ombra Clone non può usare magie od oggetti magici.
- 2) Può essere colpita solo da armi incantate, ma può essere normalmente danneggiato dagli incantesimi.
- 3) Indipendentemente dall'essere clonato, l'Ombra attaccherà sempre come un guerriero del 6° livello.

Tale clone sarà costantemente sotto controllo del proprietario della lanterna e senza i suoi ordini rimarrà immobile. Per controllarlo, l'evocatore dovrà concentrarsi su di lui; se la concentrazione viene meno per qualunque motivo, il clone svanirà. Altrimenti l'Ombra resterà per 3d8+2 round.

APPENDICE II – LA STATUETTA

Come i pezzi si adattano a formare l'artefatto



APPENDICE III – BIGLIETTO PER LA BIBLIOTECA

Biblioteca di Thyatis
"Flaminia Silanius"

Il presente documento consente
l'accesso alla "Sezione Riservata"
a Messer / ~~Milady~~

Fergon Karilo Amarkan

Julius Monikar,
Primo Soprintendente

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

Elaborazione grafica di copertina:

a cura del Chimerae Hobby Group

Illustrazioni nel testo:

Stefano "Abi" Olivieri

Mappe ed indizi:

Stefano "Abi" Olivieri

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

Copyright © 2008 CHIMERAЕ HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHA20 – 1ª Edizione – Febbraio 2008

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

Le Tre Gemme

Stefano "Abi" Olivieri

La settima avventura della campagna "DEMONI"

Questo è il settimo modulo di una campagna divisa in otto avventure complete, giocabili singolarmente o come una coinvolgente storia unitaria.

Una terribile scoperta sconvolge le vostre esistenze, quando vi recate a casa di Amarkan, il vostro mentore e lo trovate barbaramente trucidato, riverso in un lago di sangue.

La scoperta del diario del vecchio vi rivelerà verità nascoste che nemmeno sospettavate lontanamente e vi getterà a capofitto in una nuova, entusiasmante avventura sulle tracce di... una villa perduta e dimenticata da tutti, al cui interno si celano misteriosi tesori e manufatti incantati di grande potere. Riuscirete a individuare il luogo dove sorge l'antico edificio e sarete in grado di scoprire i tenebrosi segreti e le risposte che vi attendono all'interno delle vetuste mura scrostate

dall'implacabile trascorrere dei secoli?

Scopritelo nel settimo, avvincente capitolo della campagna "DEMONI"!



CHIMERA E