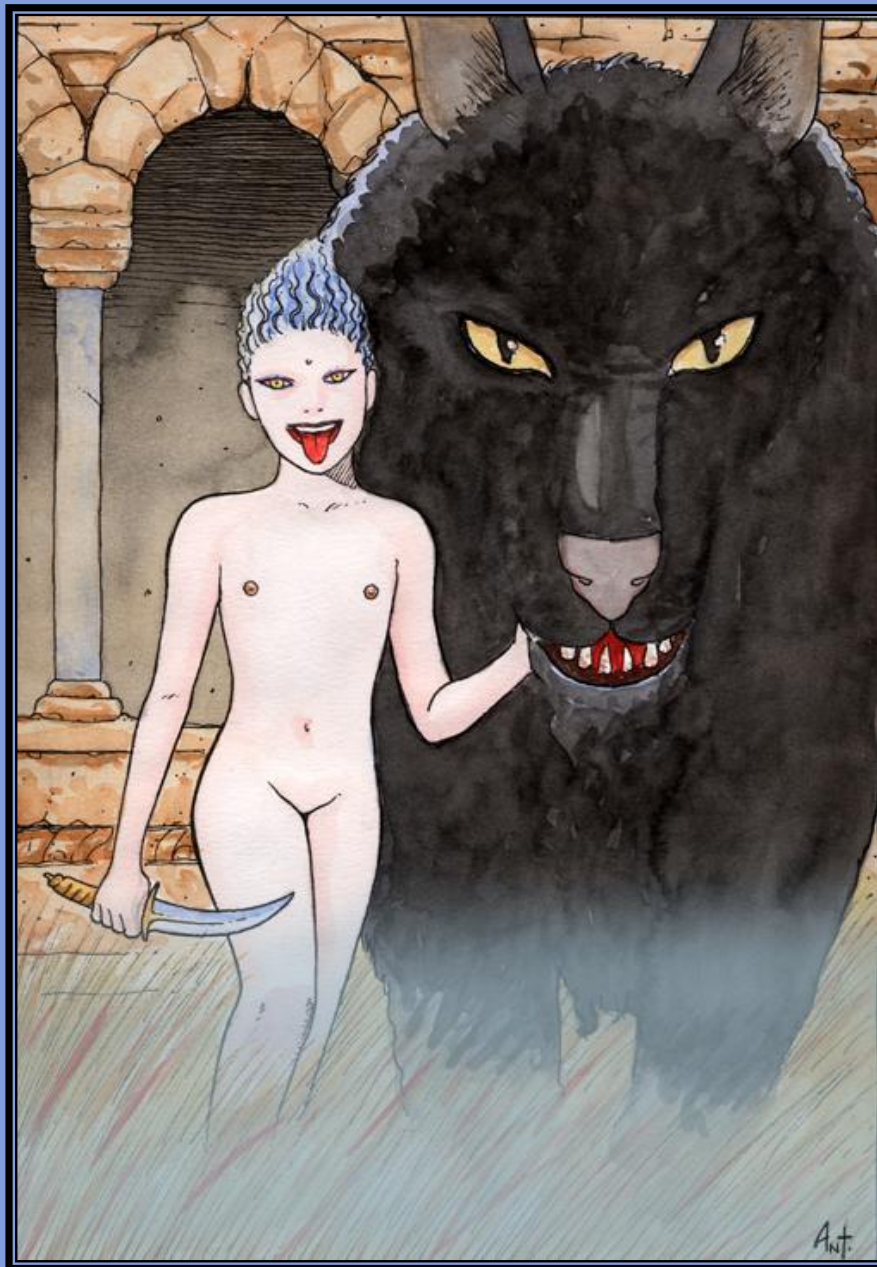


# La Pietra Gemella

di Fabrizio Corselli



# Advanced Dungeons & Dragons<sup>®</sup>

## 2nd Edition

Avventura per 4-5 personaggi di livello 8-10

## La Pietra Gemella

*Autore:*

Fabrizio Corselli

*Illustrazioni di copertina:*

Antonio Nonnato

*Illustrazioni nel testo:*

Clemente Biondo

Ignazio Corrao

Gaetano Costa

Paolo Gallo

Antonio Nonnato

*Mappe:*

Fabrizio Corselli

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

**AD&D<sup>®</sup>, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS<sup>®</sup>, PLANESCAPE<sup>®</sup>** 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.

© 2005 Chimerae Hobby Group



#CHA5 – 1ª Edizione – Settembre 2005

### SOMMARIO

Note di introduzione al modulo.	3
Background de La Pietra Gemella	3
Note di background per il Master	3
La Leggenda di Iludhryel	4
La Locanda del Traghetatore dell'Oblio	4
Il Portale / L'Arrivo al Primo Piano Materiale	6
Tabella Eventi: "Alla Locanda"	6
La Foresta di Eleneion / Una pausa prima del Dramma	7
Evento Speciale / L'Oscuro Presagio	7
Il Villaggio di Eleneion / Inizia l'agonia dei nostri eroi	8
Il Diario del Mago (Informazioni)	10
Tabella degli Incontri "Foresta Incantata di Eleneion" / Villaggio	10
Sezione Esterna al Villaggio	12
"La Foresta degli Infiniti Tormenti"	12
La Valle ai Confini del Tempo / Incontro con Soriel	12
"L'Uomo Folle" / Rivelazioni sul Cancelli del Destino	13
La Valle di Fuoco e Ghiaccio	14
Sykameron	15
Il Cancelli del Destino / Verso l'Inferno in Terra	16
La Palude di Sangue / L'Idillio del Male	17
Il Tempio del Sublime / L'Imperituro Ricordo...	18
Il Tempio del Sublime / L'interno del Tempio	19
Aulmadorn, la Gemma Oscura	22
Aulmadorn e il processo di Contenimento delle Anime	23
Tabella degli Incontri "Il Tempio del Sublime"	23

### APPENDICI

Appendice A: Mostri e Creature Speciali	24
Appendice B: Personaggi ed Elementi Speciali	26

### MAPPE

Mappa A. Eleneion e dintorni	9
Mappa del Tempio	21

## NOTE DI INTRODUZIONE AL MODULO

Il Master deve disporre di una copia dei tre manuali base di AD&D 2nd Edition: *Manuale del Giocatore*, *Manuale del Dungeon Master* e *Manuale dei Mostri*, per potere usare questa avventura. In quanto, modulo non commerciale, si farà riferimento ad altri manuali che esulano dal trittico base della manualistica sopra citata.

La maggior parte del testo evidenziato attraverso la presenza di box dallo sfondo grigio, contiene informazioni per i giocatori, che potranno essere lette ad alta voce o parafrasate a piacere dal Master. Inoltre, si ricorda che tali testi potranno essere narrativamente ampliati per il raggiungimento di una maggiore forza descrittiva o semplicemente di completamento dei luoghi o delle situazioni in corso.

La presente versione di questo modulo è stata espansa attraverso un mirato restyling ed un particolare sistema di Opzioni, che il Master potrà decidere di applicare di volta in volta, così dando maggiore completezza e armonia all'avventura, o addirittura usarne una serie ristretta in modo da favorire i giocatori e Master novizi. Le opzioni si riferiscono tanto alla dimensione interattiva di alcuni personaggi, prospettando loro diverse metodologie di comportamento quanto all'applicazione di creature speciali, zone o oggetti che hanno un loro ruolo ben definito all'interno del filo narrativo.

Inoltre, a causa della presenza di alcune varianti di Finale, si invita il Master a leggere prima tutte le opzioni date, in modo da rendere coerente la trama e appianare possibili dissonanze.



## CONCORSO NAZIONALE "LABYRINTH 95" - AVVENTURA FINALISTA

L'avventura qui proposta, si è classificata Quarta al Concorso Nazionale di Modulistica "Labyrinth 1995", sotto il nome di "Fire & Ice". Il modulo è stato profondamente rivisto e aggiornato, non modificandone comunque il nucleo originale, ed eliminando alcuni errori e limiti. Le modifiche sostanziali riguardano il cambiamento di alcuni nomi, aggiunte narrative nei testi di lettura e ricchi compendi tecnico-concettuali. In altri punti, laddove la situazione fosse risultata di dubbia interpretazione, sono stati introdotti dei chiarimenti. L'avventura può essere facilmente impiegata con qualsiasi ambientazione e specialmente col set base di *Planescape*. L'avventura è stata studiata per un gruppo di 4 - 5 personaggi di 8° - 10° livello.

## BACKGROUND DE LA PIETRA GEMELLA (SYNOPSIS)

Milidan, entità malvagia bandita dal Semipiano delle Ombre, si rifugia a Sigil, crocevia di tutte le razze. Qui, sotto mentite spoglie cerca di assoldare, o per meglio dire, soggiogare un gruppo di coraggiosi avventurieri per i suoi oscuri propositi. L'intento è quello di rubare al suo piano di provenienza l'uovo di una Fenice che funge da chiave dimensionale per l'accesso all'Elysium, il piano dei buoni. Milidan, alleatosi con le forze demoniache del paradiso perduto di Hesyel, cercherà di farle entrare nell'Elysium così da scatenare una temibile guerra, per violenza e malvagità pari alla *Blood War*; e tutto ciò sarà possibile usando quell'uovo che è protetto nel Tempio del Sublime, divenuto adesso una vera e propria prigioniera; ma ad egli l'accesso al piano non è più consentito, in quanto Milidan è stato bandito da esso per essersi ribellato al guardiano. La Fenice, protettrice dell'uovo, è stata imprigionata in una stanza del tempio.

## NOTE DI BACKGROUND PER IL MASTER

Il Guardiano in questione, cioè chi ha bandito Milidan, è Elùendrel. Il vero padrone del

tempio è invece Iludhryel, l'angelo della morte; secondo le leggende, esso morì in uno scontro con Elùendrel stesso, il demone del semipiano delle ombre. Milidan crede che l'essere angelico sia morto, e in questa maniera potrà rivendicare il suo posto nella patria natia, ed ottenere la meritata vendetta; rimanendo solo Elùendrel, detronizzarlo, sarà ancora più facile. Quindi l'avventura verterà sulla convinzione dell'esistenza di Elùendrel da parte di Milidan e della morte di Iludhryel. Poiché quest'ultimo ha usato per secoli il nome del Guardiano, durante l'avventura, nelle note per il Master, si potranno trovare ambedue i nomi, ma ai fini del gioco sono la stessa persona.

Tempo fa, l'Oscuro signore lasciò il comando al suo generale Elùendrel. Costui sfruttando l'assenza del padrone, prese pieno potere e scacciò il primo ministro Milidan per un'insubordinazione pressoché inesistente. Quando Iludhryel tornò al tempio, resosi conto della situazione, decise di uccidere il futuro usurpatore. Lo scontro durò parecchi giorni, e si risolse alla fine con la vittoria di Iludhryel (questo evento è accennato nella sezione delle Leggende di alcuni antichi storici; la terra a cui si accenna nella leggenda si riferisce al Primo Piano Materiale; vedi il testo a seguire).

### LA LEGGENDA DI ILUDHRYEL

La leggenda qui proposta potrà essere letta in seguito da Milidan ai PG come forma di racconto:

*"Ore di lussuria! Ore di afflizione! Giorni di sangue! Due occhi silenziosi come tizzoni ardenti aspettavano dall'alto del cielo che il genere umano degenerasse. Il giorno tanto atteso giunse e un urlo di piacere sconvolse la terra che per il terrore si squarciò in due parti. Gli angeli della morte scesero, accompagnati dal loro padrone Iludhryel. Seminarono sangue, fuoco e morte, sommi doni per un genere umano ormai destinato all'estinzione. Dopo cinque giorni di distruzione, Iludhryel incontrò in un luogo di mistero ed incantevole bellezza, Elùendrel, il demone del semipiano delle ombre... lo scontro fu immediato e violento... assetato di sangue, il demone tagliò con il suo artiglio la vittima mortalmente."*

*Il corpo di Iludhryel fu pervaso da atroci convulsioni e in agonia e dolore, la sua morte fu poi suggellata dalla lama del nemico stesso. L'eclissi portata dall'angelo scomparve e la pace regnò di nuovo sulla terra".*

### LA LOCANDA DEL TRAGHETTATORE DELL'OBLIO / L'AVVENTURA HA INIZIO

L'avventura vera e propria ha inizio quando Milidan assolda i PG per la ricerca dell'uovo:

*"In un freddo e grigio giorno, siete riuniti accanto al fuoco, presso una taverna conosciuta come il Traghetto dell'Oblio, raccontandovi storie leggendarie per passare il tempo, nella speranza che qualcosa di importante accada... quando ad un tratto, vedete esagitato e festante, un menestrello che si avvicina al vostro tavolo, e chiede di raccontarvi una storia molto interessante".*



Il menestrello è un tipo abbastanza simpatico e accomodante, non dovrebbe troppo creare indugi e sospetti nei giocatori. Se i PG si rifiutano o lo allontanano, il menestrello andrà ad un altro tavolo. In un secondo tempo, Milidan allora potrebbe avvicinarsi ai PG, offrendo loro da bere e lì, fare la sua proposta. Nel lasso di tempo che intercorre tra l'allontanamento del menestrello e il possibile intervento di Milidan, il Master potrà giocare la tabella degli eventi "Alla Locanda", a seguire (s'intende che tale tabella può essere giocata anche per dare una maggiore variabilità alla sezione, non dovendo sottostare a precisi schemi temporali delle azioni previste dal modulo). Nel caso i PG permettano l'avvicinarsi del menestrello, egli inizierà la sua narrazione (vedi appendice relativa al personaggio per la possibilità dell'opzione interattiva "Danzatrice del Fuoco" o nel caso si volesse estendere l'interazione con esso prima della narrazione; leggere anche l'appendice "Leggende"):

*"Tanto tempo fa, in un villaggio di nome Eleneion, nel primo Piano Materiale, venne custodito l'uovo di una Fenice. Esso garantì pace e protezione al villaggio, fino a quando una strana entità malvagia occupò le zone limitrofe e vi edificò la sua fortezza, conosciuta con il nome di Tempio del Sublime. Da allora devastazione e malattia investirono l'intero territorio, procurando numerosi morti. Ma un giorno, nel villaggio giunse una donna dal bellissimo volto, di nome Eomoon, che si proclamò salvatrice di Eleneion. In tre soli giorni giunse al Tempio e trovandosi di fronte l'immonda creatura, iniziò lo scontro con un violento combattimento. Quando ancora non furono inferti molti attacchi, Eomoon fu colpita dal terribile artiglio nemico, ma anch'essa praticò una micidiale mutilazione al corpo di Elùendrel... codesto il nome del principio del male. Entrambi caddero nella propria parte di terreno, delimitata da una linea di sangue facente da confine, e nel mentre i seguaci di tale creatura portarono il loro malvagio padrone nel tempio, convocandone il proprio ministro; la donna venne sepolta con tutti i suoi tesori e l'uovo fu definitivamente distrutto".*

Udite queste parole, decantate con tanta enfasi dal menestrello, Milidan che ha ascoltato la storia, potrebbe entrare subito in scena con molta decisione o continuare a spiare i PG ed instaurare il dialogo in un secondo tempo, magari incontrandoli fuori della locanda. Nel primo caso:

*"Non è vero. L'uovo esiste ancora. Questa non è una leggenda. Io sono uno dei pochi superstiti del villaggio di Eleneion... mi presento, il mio nome è Milidan, e vengo come avrete capito dal Primo Piano Materiale".*

Prima della lettura del testo che segue, i PG potrebbero tenere un discorso più ampio. Contestualmente, Milidan inserirà la sua proposta velata (il Master dovrà usare questa sezione dialogica in un secondo tempo, dopo aver fatto interagire i PG in modo da non restringere il campo d'interazione e del gioco di ruolo).

*"L'uovo è custodito nel Tempio del Sublime e solo degli avventurieri valorosi possono accedere a quel luogo. Se l'uovo rimarrà nel tempio, per Sigil la distruzione sarà imminente, poiché esso ha una duplice funzione: rappresenta la chiave per il portale dimensionale verso l'Elysium, che sarà attaccato a presto dall'esercito di Elùendrel e una sorgente d'inesauribile energia mistica dalla quale il Guardiano trae il suo nuovo potere. Non c'è assolutamente tempo da perdere, il portale che conduce al Primo Piano Materiale si chiuderà fra cinque giorni".*

**Nota:** La leggenda del menestrello cela in verità una inesattezza che deriva dalla contaminazione con la vera leggenda su Iludhryel (se si nota, le due leggende hanno quasi la stessa struttura); la mutilazione, in verità si riferisce al taglio dell'ala da parte di Elùendrel sull'angelo oscuro.

I PG in questo momento potranno fare tutte le domande che vogliono e verificare l'affidabilità di Milidan. Egli è pur sempre una creatura demoniaca e non esiterà ad usare un potere di controllo delle menti se le cose dovessero andare male. La proposta comunque dovrà essere accettata il più possibile con spontaneità da parte dei PG. Se i giocatori chiedono a Milidan come fa a



sapere tutto questo, egli risponderà di avere trovato delle informazioni nel diario del mago del villaggio. In verità, Milidan le conosce in quanto era uno dei soccorritori di Elùendrel; mentre conosce la storia della morte di Iludhryel soltanto dalla leggenda tramandata, per di più inesatta. Senza l'uovo il guardiano sarà meno potente e Milidan potrà così rivendicare il suo posto nel semipiano delle ombre. Dopo lunghi discorsi e verifiche, se avvenuta l'accettazione, Milidan consegnerà una statuetta di granito ai PG, spiegando loro la sua funzione di chiave d'accesso per un portale non molto distante dalla taverna, che li porterà direttamente sul Primo Piano Materiale. L'arco dimensionale non è molto difficile da individuare. Comunque molti dei discorsi saranno lasciati vaghi o alcune parti in sospenso; sarà cura del Master ampliare maggiormente il dialogo. Finito il discorso, Milidan uscirà dalla taverna, dileguandosi magicamente; per i giocatori non sarà quindi possibile inseguirlo o scovarlo. Il Master ha il tempo di strutturare l'avventura per questi cinque giorni presso la città di Sigil, nel caso in cui i PG non dovessero avviarsi subito verso il Portale dimensionale (per cui leggere in un secondo tempo la sezione "Il Portale...").

### IL PORTALE / L'ARRIVO AL PRIMO PIANO MATERIALE

Dopo essere usciti dalla taverna e seguite le indicazioni di Milidan, i PG si ritroveranno davanti ad un arco intrecciato, di ferro e con delle statuette di gargolle e demoni alati. Dovrà essere tenuta la statuetta in mano per attivare il portale. In caso contrario nulla succederà.

*"Vedete come se l'arco prendesse vita. Vi illumina con un sottile raggio di luce color oro e nell'aria sentite il rumore di una scarica elettrica. Una volta entrati, vi trovate a camminare sull'ombroso terreno del piano. Le costellazioni e gli astri vi fanno da sfondo, in quella piana solitudine. Per voi è impossibile agire e parlare, ma vi sentite tranquilli e pacati. Di fronte a voi, si staglia una nebulosa, e al suo interno un piccolo scorcio del punto di arrivo... sembra una foresta! Che sarà ciò che cercate?"*

Una volta passato questo portale, i PG arriveranno alla foresta di Eleneion. *Vedi la sezione relativa.*

### TABELLA EVENTI: "ALLA LOCANDA"

Si fa presente che, la maggior parte degli eventi qui descritti, sono sciolti dalla trama del modulo, ritenendo soltanto una funzione di background e di ampliamento interattivo, nell'attesa che gli elementi previsti giungano alla loro risoluzione. Nel caso in cui il Master volesse tessere delle sottotrame adottando tali eventi, sarà libero di farlo; si ricorda soltanto di non stravolgere i nuclei base degli intrecci previsti dall'avventura.

#### Lanciare 1d10 per stabilire l'evento:

1. **Rissa:** all'interno della Locanda, scoppia una furiosa rissa che investe anche il tavolo dei personaggi giocanti. Il Master provvederà a costruire la situazione. Non più di tre PNG saranno impegnati al tavolo.
2. **Misteri nell'ombra:** nella locanda entra un gruppo di cinque persone incappucciate, dall'aria molto sinistra. Il gruppo è formato da Ladri. Il Master potrà decidere di velare questo incontro con un pizzico di tensione e sospetto da suscitare nei PG.
3. **Danza:** il menestrello invita le persone presenti nella locanda a partecipare ad una danza sopra i tavoli. Il Master potrà farcire le descrizioni come meglio crede. In questa sezione, potrebbe essere inserita l'opzione "*Danzatrice del Fuoco*" come uso esteso alla funzione principale (ossia solo l'effetto di danza).
4. **Scontro tra Arti:** un altro bardo presente nella Locanda, o lo stesso menestrello, potrebbe sfidare i presenti in una gara di composizione (Musica, Poesia o altro). Se presente un bardo nel gruppo, questa è l'occasione giusta per dimostrare la propria bravura. Al vincitore saranno assegnati dall'oste dei boccali di birra gratuita.
5. **Ancora Rissa:** come al N°1.
6. **Scontro di Magia:** alcuni maghi sono stati invitati alla Locanda per animare un po'

la serata. All'interno di tale animazione saranno previsti scontri cortesi di magia, giochi pirotecnici illusori e tante altre fantasticherie che il Master saprà creare per rendere la situazione abbastanza dinamica e coreografica.

7. **Partita a Dadi:** alcuni tiefling si avvicinano al tavolo, sfidando i PG ad una partita di dadi. I Tiefling in questione sono due ladri (di 6° livello), e adotteranno dei dadi truccati per vincere ad ogni costo.
8. **Un'altra rissa:** come al N°1.
9. **Scambio di persone:** la porta si apre all'improvviso! Entra un manipolo di guardie alla ricerca di alcuni criminali, giunti da poco in città (ambientandosi l'avventura a Sigil, le guardie potrebbero essere Mercykillers). Le guardie sono convinte che i PG siano le persone che stanno cercando. I PG dovranno fare di tutto per risolvere il malinteso.
10. **Sfida a braccio di ferro:** i PG saranno sfidati a braccio di ferro da alcuni Barbari presenti in locanda (3 di 7° livello).

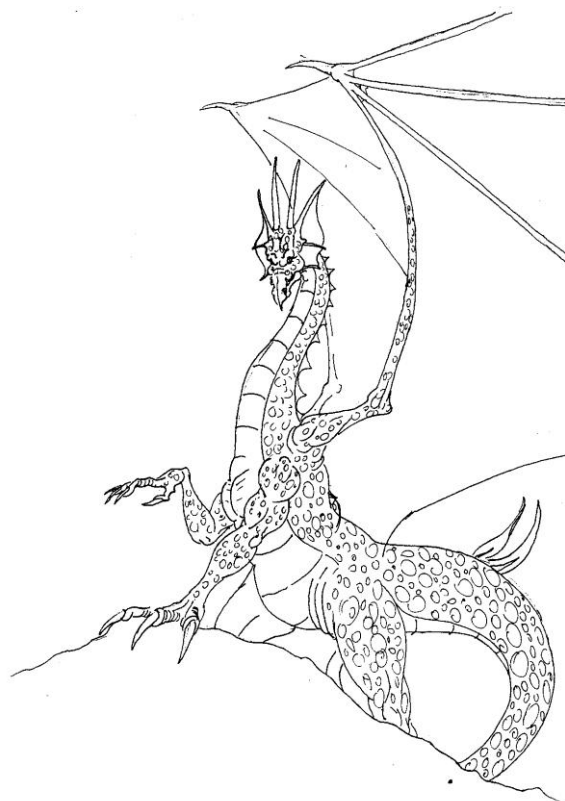
#### LA FORESTA DI ELENEION / UNA PAUSA PRIMA DEL DRAMMA

*"La scena al vostro arrivo è completamente atipica per una foresta normale. Le radici affioranti rendono difficile il movimento; la vegetazione è così fitta che la luce del sole filtra da una sorgente inidentificabile. Un sentiero pieno di erbacce si insinua all'interno della foresta, scomparendo tra le ombre proiettate dagli alberi circostanti che si ergono a solenne monumento di quella visione silvana. Al centro vi è un lago della forma di una zampa di drago, e il tutto sembra così dolcemente assecondare i vostri sensi, ancora provati dal passaggio in un'altra dimensione".*

In questa sezione, i PG possono riposare, mangiare, prepararsi, fare il gioco di ruolo più libero, interagire con tutto ciò che incontrano od osservano. I maghi o i chierici, se presenti, possono memorizzare i loro incantesimi (chi non l'ha ancora fatto). Questa sezione può essere gestita liberamente dal Master, improntare una battuta di caccia, far preparare il fuoco di campo, come detto

una sezione completamente libera, in cui i PG possono organizzare le loro strategie.

**OPZIONE ESTESA DI CAMPAGNA:** se un PG decide di effettuare un tiro di Storia Antica, nel caso del lago, potrebbe venire a sapere dell'esistenza della tana di un drago di nome Trishnatal, sotto di esso; l'orma appartiene a lui. Il tiro verrà effettuato con una penalità di -2. La generazione della tana è lasciata alla discrezione del Master.



Eleneion è a Sud-Est (tiro di Senso dell'Orientamento a -3 di penalità). Consultare la mappa A.

#### EVENTO SPECIALE / L'OSCURO PRESAGIO

Durante il cammino verso il villaggio di Eleneion, i PG si imbattono in una scena davvero inquietante. Davanti a loro vi è un cadavere, infisso in un palo e che li indica con il suo nodoso e ossuto dito. Attaccato al dito vi è una pergamena, come una sorta di avvertimento. Per leggerlo è richiesto un tiro di Lingue Antiche con penalità di -1. È consigliato al Master di copiare il contenuto della pergamena in un foglio apposito, per la consegna ai giocatori. Il Master è libero di inserire questo evento, comunque

obbligatorio per il prosieguo dell'avventura, quando e come meglio ritiene. In maniera estensiva al suo uso, potrebbe essere usata una *Lettura del Magico* per l'interpretazione testo, senza per questo rivelare gli enigmi che si celano dietro ogni parola.

### Contenuto della pergamena:

*" Dal centro del mondo sino alla settima soglia  
io ascesi, ponendomi sul trono di Iludhryel  
e nel cammino molti nodi risolsi  
ma il nodo della morte, non riuscii a discioglierlo;  
ecco la porta di cui non trovai la chiave  
ecco il velo che mi oscurò la vista  
io sono colui che, forte, regge del tuo destino  
il servile e devoto comando.*

*Tra fitti deserti, mari di sabbia e di dura pietra,  
in mezzo alle foreste dagl'occhi di nudo smeraldo,  
e al di sopra delle fluenti pieghe di torrentizio decreto  
stanco, ho vagabondato alla ricerca di un solo uomo;  
la notte si avvicina, la notte è strana  
ora le stelle oscure si innalzano nel cielo  
e molte lune vagano attraverso la notte silente  
lungo le montagne oscure disseminate nell' oblio;  
dagli accampamenti che aspettano l' alba  
si ode un grido di battaglia e gloria  
Iludhryel! Angelo alato cavalca i venti della morte  
verso cieli senza nuvole e terre senza vita,  
ali senza rumore lacerano la notte  
angeli della morte emergono dal cielo  
teste con le corna e mani con artigli  
strappano l' uomo dal filo del suo destino;  
per tutti quelli che gridarono ad alta voce  
ma le cui lacrime non furono viste  
un solo messia vi sarà... la Morte!"*

Questo rappresenta il biglietto da visita di Elùendrel (cioè Iludhryel). La pergamena rappresenta una specie di enigma, e il portale citato, a cui si fa riferimento nel verso *"ecco la porta di cui..."*, è rappresentato dal *Cancello del Destino*. Per trovarlo sarà necessario scoprire il senso della *"settima soglia"* (lo si potrà fare attraverso un tiro di Storia Antica con -3 di penalità, attenzione però, che i giocatori chiedano espressamente di effettuare un tiro per comprendere cosa sia la settima soglia, o se nulla di fatto, si potrebbe venire a sapere della sua vera natura da Soriel, l'Elementale del Tempo, guardiano

della Valle ai Confini del Tempo; in questa maniera non si rende troppo arbitraria la risoluzione dell'enigma attraverso un semplice tiro). La settima soglia è la *Valle di Fuoco e di Ghiaccio*; dai libri si sa che essa è a Nord-Ovest del villaggio.

### IL VILLAGGIO DI ELENEION / INIZIA L'AGONIA DEI NOSTRI EROI

*"Usciti dalla foresta e giunti al villaggio, vi si presenta uno scenario davvero incredibile e raccapricciante. Cadaveri disseminati ovunque, corpi straziati, bambini selvaggiamente uccisi. Le strade sono travolte dal sudiciume e dalla malattia, l'aria è madida di quel tipico fresco autunnale che scuote le fronde e si vedono in mezzo ai cadaveri, rovi viventi che si insinuano nei corpi nell'egoistico atto di succhiarne il sangue, con compiaciuta e manifesta avidità."*

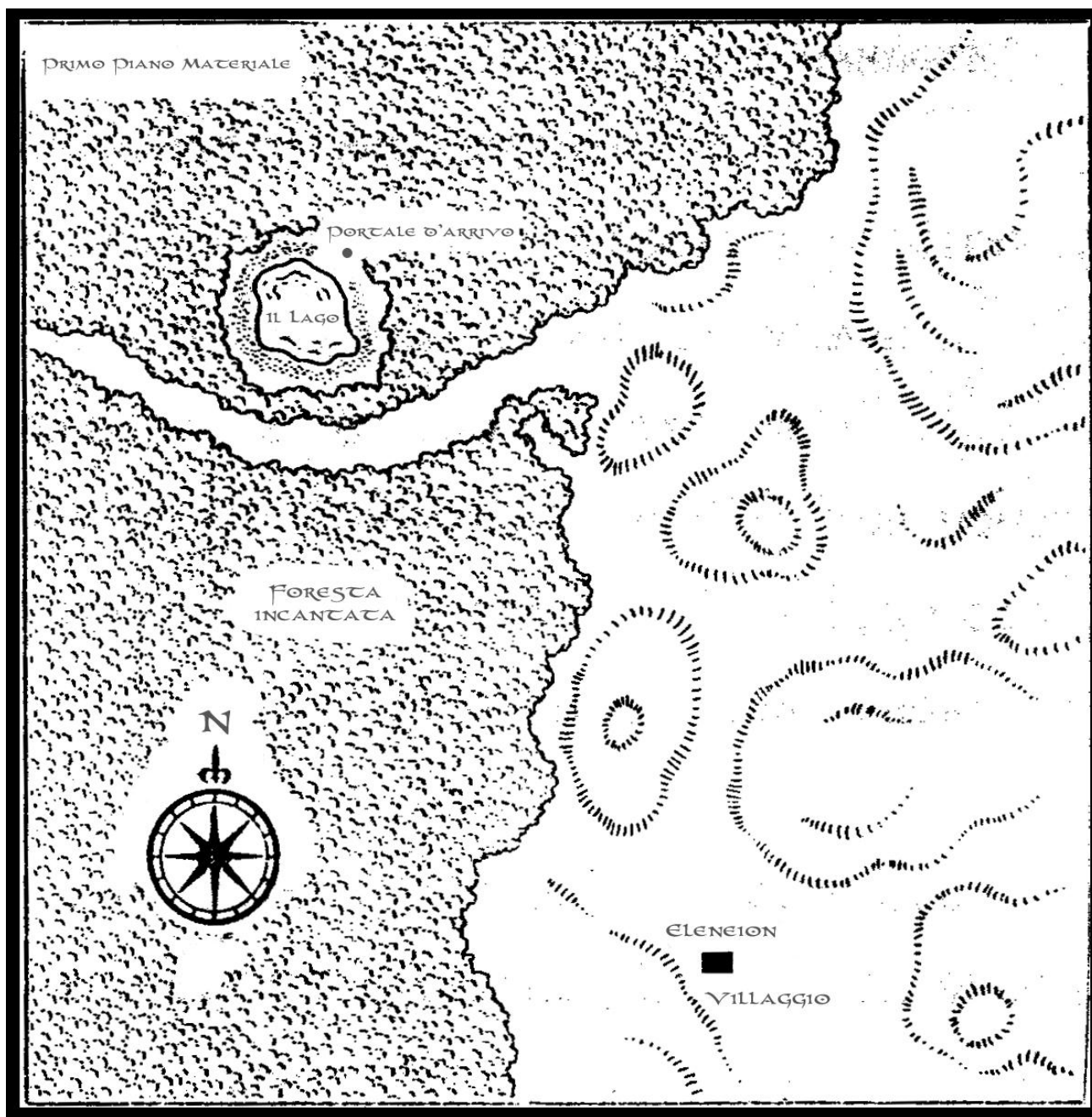
In questa sezione vi sono molte cose da fare:

- 1) Prima di tutto sarà necessario riuscire ad entrare nel villaggio, poiché la strada è sbarrata dai rovi, che aggrovigliati in fitto intreccio producono almeno cinque spirali concentriche del diametro di cinque metri. Basterà anche semplicemente cospargerli d'olio e poi appiccare del fuoco o usare qualche incantesimo di tale elemento, in quanto i personaggi, contrariamente a quanto ci si aspetti, sarebbero costretti ad ingaggiare combattimento.
- 2) Una volta entrati all'interno della zona, potranno notare le carcasse ed i corpi di alcuni abitanti come una sorta di tappeto e manto aderente al terreno stesso; alcuni presentano la testa sfondata come se qualcosa vi si fosse appoggiata sopra, e accanto ed in altri punti sono facilmente visibili tracce di zoccoli adusti, con un fitto e scuro alone, come se vi fosse stato del fuoco intorno (con un tiro di Seguire Tracce sarà possibile riconoscerle nella forma appartenente ad un cavallo).
- 3) Se un PG osserva con molta attenzione il mucchio dei corpi o richiede un tiro di Intelligenza per il processo di osservazione, sarà possibile notare, nel particolare, in mezzo ai cadaveri una bambina che tiene in mano una pergamena. La bambina, come del



resto la maggior parte degli altri abitanti, è sotto effetto di un incantesimo di *Morte Apparente*.

che il villaggio è stato attaccato recentemente dai demoni, ed in particolar modo ciò che in



MAPPA A

4) Se viene lanciato un *Dissolvi Magie*, l'individuo si riprenderà. La pergamena riporta il disegno di un tempio attorniato da un fossato, pieno di lava e locato tra vertiginose stalagmiti: tutto quanto il Tempio è avvolto in un globo d'oscurità. Inoltre in base alle domande poste, verrà spiegato loro

loro è rimasto possente come un continuo ricordo ossessionante, prima che si abbattesse sui loro occhi il velo del sogno, è l'immagine di un enorme cavallo nero come la notte, dai fiammeggianti zoccoli, le cui froge tenebrose sputavano fuoco e fiamme. Si tratta di *Ambeuriel*, la cavalcatura del male (vedi relativa Appendice). Le sue tracce si

interrompono all'inizio della foresta, poiché da lì in poi il mistico cavallo ha usato la sua capacità di viaggio astrale.

5) Se i PG chiedono alla bambina, o a chi destatosi, verranno a sapere le stesse cose. Gli abitanti, ignari dell'effetto di morte apparente, sono stati messi sotto quest'effetto dal mago del villaggio per evitare che i rovi percepissero la loro essenza vitale, e soprattutto che l'Incubo non risucchiasse loro l'anima.

6) Nel caso in cui i PG avessero superato le spire dei rovi in altra maniera, lasciandoli così intatti, anche solo il risveglio di uno degli abitanti causerà il destarsi delle creature vegetali, attaccando immancabilmente il gruppo.

7) Se viene chiesto della casa del mago, vi potranno essere facilmente condotti. Qui troveranno il famoso diario, descritto da Milidan (sempre che abbiano preso informazioni alla taverna), in cui sono annotate alcune tracce (vedi sezione *Informazioni del Diario*).

8) Se i PG non trovano le giuste informazioni sul Cancelli del Destino, potranno ottenerle dall'Elementale del Tempo o dalla sezione risolutiva "L'Uomo Folle".

9) Se i PG controllano le abitazioni del villaggio, troveranno due oggetti magici in tutto, lasciati alla discrezione del Master. Sono consigliate due pozioni della Super Guarigione. La parte di raccordo con le sezioni A e B, cioè fuori del villaggio, sarà creata dal Master (impiegando per l'occasione le tabelle incontri fornite dall'avventura e la zona corrotta della "Foresta degli Infiniti Tormenti").

### IL DIARIO DEL MAGO (INFORMAZIONI) / LE VERITÀ SONO MOLTEPLICI

Lanciare tre volte 1d10 (leggere almeno tre informazioni):

- |  |
|--|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Il Tempio del Sublime si trova ad Est del Villaggio.</i> (Falso)</li> <li>2. <i>L'Uovo della Fenice è andato perso.</i> (Falso)</li> <li>3. <i>Per entrare al Tempio bisogna passare il Cancelli del destino.</i> (Vero)</li> </ol> |
|--|

- |   |
|---|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>4. <i>Eomoon si è alleata con le forze oscure.</i> (Falso)</li> <li>5. <i>Eomoon è ancora viva ed è prigioniera nel Tempio.</i> (Vero)</li> <li>6. <i>Il Tempio non esiste da molto tempo.</i> (Falso)</li> <li>7. <i>Per aprire il cancelli non esiste chiave.</i> (Vero)</li> <li>8. <i>Per il tempio non vi è modo di entrare.</i> (Falso)</li> <li>9. <i>Eomoon è l'incarnazione della Fenice.</i> (Vero)</li> <li>10. <i>Eomoon è anch'essa un Demone.</i> (Falso)</li> </ol> |
|---|

Alcune informazioni sono discordanti con quello che ha esposto Milidan ed altre consone. I PG potrebbero avere dei ragionevoli dubbi; potrebbero pensare che Milidan abbia detto delle bugie o dato informazioni sbagliate. Se essi decidono una inversione di marcia, andando alla ricerca di Milidan, perderanno solo del tempo utile. Il Master non deve essere comunque troppo arbitrario nel fare desistere i PG dal cercare il demone ombra. Nel caso in cui il portale per il Primo Piano Materiale si dovesse chiudere, la discrezione del Master, qui, interverrà più che mai. Magari, lo stesso Soriel potrebbe aprire loro un varco temporale e ricondurli indietro (ma i doni si pagano a caro prezzo! Ricordate! Non basterà un pegno...).

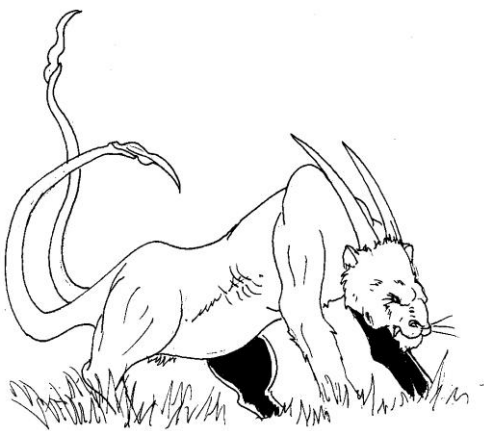
### TABELLA DEGLI INCONTRI "FORESTA INCANTATA DI ELENEION" / VILLAGGIO

1. **Pantere Distorcenti** (4):  
CA4/DV6/THAC015/NDA2/DANNO  
2d4;2d4/ML13; PF(32), (29), (37), (32)
2. **Mastini Infernali** (3):  
CA4/DV5/THAC015/NDA1/DANNO  
1d10/ML13; PF(28), (35), (29), (25);  
Attacco Speciale: soffio di fuoco
3. **Ettercap** (4):  
CA6/DV5/THAC015/NDA3/DANNO  
1d3, 1d3,1d8+veleno/ML13; PF(29), (26),  
(25), (30)
4. **Feyr** (4):  
CA2/DV4/THAC017/NDA1/DANNO  
1d4/ML18; PF(13), (17), (26), (12), Attacco  
Speciale: Paura

5. **Unicorni di Fuoco** (3):  
CA0/DV6+4/THAC013/NDA1/  
DANNO2d12 (danno da calore)/ML14;  
PF(34), (42), (40) Attacco Speciale:  
zoccoli di fuoco (TS per dimezzare; per  
eccesso)



6. **Specie Notturna** (3):  
CA0/DV7+7/THAC013/NDA5/  
DANNO1d10,1d10,1d12,1d8, 1d6+veleno  
(coda da scorpione)/ML17; PF(48), (45),  
(52). Il Master può variare la mutazione  
della nightbreed, a proprio piacimento.



7. **Beholder** (Unico):  
CA0,2,7/65PF/THAC07/NDA1/  
DANNO2d4/ML18; Attacco Speciale:  
Incantesimi

8. **Serpenti Alati** (6):  
CA5/DV4+4/THAC015/NDA1/  
DANNO1d4/ML9; PF(27), (30), (35), (31),  
(24), (36)

## INCONTRI NEL VILLAGGIO

9. **Spettri** (3):  
CA4/DV5+3/THAC015/NDA1/  
DANNO1d6/ML15; PF(26), (27), (31)  
Attacco Speciale: Risucchia Vita
10. **Rovi Vampiri** (8):  
CA7/DV4/THAC015/NDA1/DANNO  
1d4/ML-; PF(26), (27), (20), (25), (32), (32),  
(24), (25) Attacco Speciale: Tocco  
vampirico (come un mago di sesto livello:  
3d6)



## SEZIONE ESTERNA AL VILLAGGIO

**NOTA:** una volta usciti dal Villaggio, il Master dovrà pianificare l'avventura per la ricerca del Cancelli del Destino. Alcune sezioni esterne, prettamente ambientali, che comunque hanno un loro peso e significato per l'avventura, dovranno essere giocate obbligatoriamente come facenti parte di essa. Il punto nodale si svolge con l'arrivo alla Valle di Fuoco e di Ghiaccio e con l'attraversamento del cancello. Le tre sezioni sembrano slegate ma sono interconnesse tra di loro più di quanto si possa credere. Per esempio, le informazioni date dal Diario potrebbero depistarli, portandoli in luoghi ameni e pericolosi. Le chiavi di intra risoluzione spettano al Master.

### SEZIONE DI COMPENDIO

#### "LA FORESTA DEGLI INFINITI TORMENTI" (CONTESTO CORROTTO DI BACKGROUND)

Questa è una foresta fluttuante, un dominio eretto da Iludhryel, su questo Primo Piano Materiale. Ogni giorno cambia posizione, e non sono gli altri a trovare la foresta ma lei a trovare gli altri. Essa ha le sembianze di una foresta pietrificata, e presenta molti alberi spogli. Attorno ad essi, si trovano dei rovi molto taglienti (tiro Destrezza, ogni tre metri di sezione, con penalità di -3). Ogni fallimento del tiro, significherà che il PG si è tagliato. Coloro che hanno armature, prendono metà danno (il danno è di 1d10; per difetto). Su ogni albero, attorcigliata ad un ramo, vi è una catena pendente che termina con un uncino (gli uncini sono magici); se viene sparso del sangue sul terreno, le catene inizieranno a vibrare. I personaggi potranno effettuare un tiro di Intelligenza per notare la cosa, solo se richiesto dal giocatore stesso. Tecnicamente ogni volta che vengono assorbiti dal terreno 15 punti ferita (cioè persi dai PG nel tagliarsi con i rovi), le catene si proietteranno sulle povere vittime. Ogni catena infligge 1d8+3PF di danno (verranno proiettate tre catene per

PG). Il giocatore potrà effettuare un tiro salvezza contro morte per evitare una catena (quindi tre TS complessivi). Se tutti i TS vengono falliti, le catene dilaneranno il personaggio (effetto negativo massimo). Se soltanto due sono falliti, il personaggio rimarrà intrappolato (per 1d6 rounds). Ogni round di mantenimento, saranno detratti 1d6 punti ferita. Le catene potranno essere rotte con armi magiche+2 o con un *Dissolvi Magie* (contro valore 13). Accanto gli alberi sono presenti resti di ossa e crani, appartenenti alle povere vittime di qualche Specie Notturna (NdA: 3), abitanti di questa foresta. Se scorgete degli occhi che vi stanno osservando, potrebbe essere già troppo tardi...

### SEZIONE A

#### LA VALLE AI CONFINI DEL TEMPO / INCONTRO CON SORIEL

*"Questo è un luogo molto insolito, dimenticato dal tempo. Tutto quanto sembra immobile. Nell'immobilità circostante, tempo e spazio sono pure illusioni, solo la natura davanti a voi è reale. Uno splendido bosco di alberi esotici; alte conifere dagli aghi rossi, lunghi quanto pugnali, palme dal tronco tozzo, sormontate da folte fronde e maestosi alberi di legno durissimo, dalla chioma bianca e soffice come nuvole. Il terreno è ricoperto di muschio blu, su cui spuntano qua e là cespugli in fiore e siepi ricurve, dai vivaci colori. Sul luogo aleggia una sinistra quiete. Non vi è alito di vento, né il ronzio di un insetto, né il verso di un uccello o di qualunque altro essere vivente ad attestare tale vitalità espressa".*

Questa zona è sotto effetto alternato di un potente incantamento. Inizialmente i PG potrebbero vedere un ruscello fermarsi all'improvviso o una piuma che sta per cadere, fermarsi a mezz'aria. Se si va oltre la foresta, si vede una zona sabbiosa rossastra dove sono disseminati dei dischi d'argento che stanno in piedi, quasi sotterrati per un quarto dalla sabbia. Ogni disco presenta due lancette e quattro rune. Questi sono i *Cohendi*, i dischi temporali, con i quali si può andare indietro o avanti nel tempo. L'avventura non prevede l'uso di questi dischi.

**OPZIONE ESTESA DI CAMPAGNA:** se qualcosa va storto o i personaggi precedentemente hanno perduto tempo, nel caso dell'inversione di marcia, potrebbero usufruire dei dischi per riportare indietro la situazione ed accelerare così i tempi (magari ritornare al punto in cui incontrarono Milidan alla taverna e così sventarlo ancor prima che si arrivi al Tempio). Questo è lasciato alla discrezione e alle capacità creative del Master.

Per usare i dischi basta girare le lancette. Oltre ai dischi, è possibile notare tre campanili, sepolti per metà dalla sabbia. Qui si odono rumori di campana, pur essendone privi i campanili. Ogni campanile ha al centro un disco con delle strane rune. I campanili sono quelli che reggono il tempo in questo luogo e svolgono diverse funzioni. Uno regge lo scenario della valle; ogni turno il Master dovrà lanciare 1d8 e vedere quale scenario appare (applicare relativo condizionamento climatico):

1-2) Bosco  
3-4) Deserto  
5-6) Ghiacciaio  
7-8) Inferno

Se per due turni consecutivi esce lo stesso numero, verrà evocato il Guardiano della Valle, con il quale i PG potranno interagire (l'Elementale viene considerato un chronomancer di 18° livello). L'interazione con Soriel, questo è il suo nome, non sarà eccessivamente traumatica, in quanto, questi è pacifico e solo se minacciato il suo regno, interverrà (anche se il suo aspetto di grossa pantera nera alata, dalle lunghe corna, potrebbe trarre in inganno). Da un possibile discorso, il Master potrebbe far uscire fuori alcune informazioni, inerenti al Tempio, anticipando o ritardando od ancora omettendo parti dell'avventura per una propria libera interpretazione. Il Master è libero di agire come meglio crede. Il secondo campanile è il responsabile dell'effetto che tiene schiava la valle. Il terzo dà un effetto simile alla condizione speciale del Piano Astrale. In questo caso, il valore della

Intelligenza verrà usato al posto di quello della Forza, e la Saggezza al posto di quello della Destrezza. Nell'usare le lancette dei dischi vi è l'un per cento di probabilità (usare il D%) che il personaggio tocchi il proprio, alterandone il presente o il futuro. Discrezione del Master per quanto riguarda l'effetto cronale.

La valle di base ha degli effetti particolari che verranno estesi a tutti coloro che vi entrano, ed esattamente:

- Penalità -2 conferita all'iniziativa.
- Penalità -2 conferita ai Tiri Salvezza.
- Penalità -6 conferita sul movimento.

Questi effetti vengono applicati a turni alternati.

## SEZIONE INTRA RISOLUTIVA

### "L'UOMO FOLLE" / RIVELAZIONI SUL CANCELLO DEL DESTINO

Questa parte va letta tra la **sezione A** e la **sezione B**, cioè prima di arrivare alla Valle di Fuoco e di Ghiaccio. Può essere anche letta prima o dopo la Foresta degli Infiniti Tormenti.

*"State camminando lungo un sentiero, quando davanti a voi vedete un uomo, alto, dai capelli biondi, vestito in maniera trasandata che sembra delirare, mormorando strane parole come rivolto a voi in segno monitorio".*

... pausa d'attesa, per creare più sospensione... continuate a leggere:

*"Ah, voi mortali. Siete stati molto sciocchi a venire qui. Non sapete della barriera? Elùendrel stesso ha messo una protezione mistica che previene ogni intrusione nel tempio. Vi si può entrare solo attraverso il Cancelli del Destino(\*). Questa sfera che ho in mano vi aiuterà durante il vostro viaggio. La sfera levita e viene verso di voi. La figura dell'uomo nel mentre va scomparendo, indietreggiando, come la bruma che si dirada; nell'aria rimbombano le sue ultime parole. Dove dapprima era il suo giaciglio, ora vi sono delle bende nere che levitano nell'aria".*

Questa sezione serve a compensare alcune mancanze dei PG o alcune informazioni non ottenute dal diario. L'uomo in questione è

Milidan, che sotto diverse sembianze, cerca di aiutare i PG. Spiega loro infatti della nuova protezione di Elùendrel, cioè del portale dimensionale.

(\*) Il testo può essere spezzato e pausato in due distinti momenti, nel caso in cui il Master volesse fare interagire i PG con l'individuo, leggendo così fino a "...Destino". In un secondo momento, "l'uomo folle" tirerà fuori la sfera e si proseguirà col box di lettura a partire dall'asterisco. Le risposte di Milidan dovranno essere comunque vaghe. La sfera ha i seguenti poteri:

- *Individuazione del Magico* - 2 volte al giorno
- *Warp Sense* - 3 volte al giorno (per la funzione di tale incantesimo consultare pag. 94 del manuale base *Sigil and Beyond* di Planescape)

Inoltre Milidan dà ai PG un aiuto velato. Le ultime parole che il folle farfuglia (tiro di Lingue Antiche con penalità di -3 per la comprensione), sono i versi della pergamena lasciata da Elùendrel (nella pergamena la sezione da rileggere è evidenziata in grassetto). La soluzione dell'enigma è: passare attraverso il portale dimensionale, bendati. Le bende sono magiche, ed una volta passato il cancello, svaniranno. Il tutto, s'intende, viene diluito o dilatato dal Master, rendendo meno rigida la guideline del testo.

## SEZIONE B

### LA VALLE DI FUOCO E DI GHIACCIO OPZIONE ESTESA DI CAMPAGNA

Benvenuti alla settima soglia! Questa è la valle per eccellenza di tutto il Primo Piano Materiale, la più importante e la più fantastica. Accedere a questo luogo non è un'impresa molto semplice come può sembrare, e spesso chi è riuscito ad entrarvi non ne è più uscito. L'unico modo per accedervi è un passo naturale, una galleria di ghiaccio che si estende per parecchi chilometri, mantenendo per tutto il tempo del viaggio la stessa conformazione (non eccessivamente distante dal villaggio di Eleneion). Uno dei pochi vantaggi è la sua larghezza che permette l'uso di cavalli o altri esseri di simile taglia. Usciti da questa

galleria, lo spettatore è rapito dallo spettacolo indicibile che gli si profila davanti gli occhi. Un fluire inarrestabile di energia mistica e sortilegi si svolge in questa valle di fuoco e di ghiaccio. In questa landa, all'apparenza inospitale, le leggi della natura sono sovvertite dalla sconfinata forza delle aurore boreali, create dai maghi del luogo. A conferma del loro potere, la presenza di una giornata autunnale degna delle terre del sud: un tempo veramente raro per una valle chiamata di fuoco e di ghiaccio. Una grandissima distesa di ghiaccio, blu intenso, con il cielo dalle molteplici sfumature giallo - arancioni come il tramonto. In alcuni punti ben determinati che spariscono nell'infinito in direzione delle nuvole, si dipartono, fino a toccare terra, delle colonne di fuoco intrecciate a quelle di ghiaccio, compiendo delle paradossali torsioni ed evoluzioni, che nessuna mente, anche la più intelligibile potrebbe elaborare (le colonne corrispondono ad un permanente incantesimo clericale *Colonna di Fuoco*: 6d8 PF di danno; TS: ½). Alcuni muri di fuoco arancione - cremisi, molto bassi, si estendono per parecchi chilometri sul terreno ghiacciato senza scioglierlo (questi muri sono pure illusioni). Qua e là, sparsi ovunque, si ha la presenza di alberi spogli che bruciano eternamente, un vero inno alla valle ed un tono evocativo di tale impeto da causare commozione nello spettatore.

Sopra di essi volteggiano, come in una danza di corteggiamento, dei gufi bianchi, che richiamano il colore bianco ghiaccio delle torri, disseminate secondo un ordine preciso, appartenenti agli abitanti della valle (se i PG riescono ad avvicinare un gufo, lo potranno usare come ottima guida. Un ranger, se presente nel gruppo, ottiene +2 di bonus sul tiro di Allevare Animali). La valle è grande e densa di mistero; le sue speciali condizioni hanno fatto sì che potesse essere abitata da molte razze, diverse per abitudini che per ambiente.

Il grande segreto che avvolge questo luogo, secondo alcuni racconti dei bardi, è l'incredibile equilibrio tra il ghiaccio ed il fuoco; ciò permetterebbe la sopravvivenza di



esseri speciali come gli elfi dei venti eterni e gli elfi delle fiamme eterne, esseri che secondo logica soccomberebbero alle condizioni ambientali del luogo. La valle non è da sottovalutare a prima vista, come farebbe la maggior parte degli spettatori che osservano dall'alto. Essa cela numerosi edifici, rovine, creature di una varietà impressionante. Secondo alcune leggende esisterebbero addirittura delle tane segrete di draghi di ghiaccio, nascoste nelle **Montagne Blu**, le quali fanno da sfondo alla valle e la separano dalla maggior parte dei luoghi limitrofi. Lo spettatore uscito dalla galleria, ha solo un'immagine molto limitata. Secondo i racconti, uno dei maggiori problemi iniziali è la discesa della valle, dovuta al fatto che parallelamente alle pareti rocciose vi sono delle correnti ascensionali di origine magica capaci di spazzare via anche un drago. La discesa è comunque possibile attraverso dei sentieri molto scoscesi, che a volte prendono la forma a spirale, impedendo l'uso dei cavalli. Al momento della discesa, lo spettatore si rende realmente conto della incommensurabilità di questa valle e della sua tendenza a disorientare qualunque essere la guardi con occhi profani, oltre che la scoperta della reale natura di alcuni suoi elementi. Secondo alcune leggende, le colonne di fuoco che dipartono dal cielo hanno lo stesso effetto dell'incantesimo relativo, che i sacerdoti della Fenice usarono per bruciare il corpo di Eomoon; mentre i muri che serpeggiano lungo la valle sono solo delle pure ed innocue illusioni (e se non fosse vero?). Nella sua immensità, la valle ha comunque una disposizione ben ordinata delle strutture, della fauna e dell'intera "vegetazione". A livello di strutture, oltre le torri di ghiaccio che si trovano all'inizio, in alcuni punti più interni è possibile trovare dei templi dove risiedono i maghi dei ghiacci, veri simboli della valle; cavalieri di ghiaccio, degli esseri molto pericolosi; in altre strutture di ghiaccio, adibite a città, il più delle volte nelle montagne blu, è possibile trovare esseri ancor più temibili. Inoltre, disseminate qua e là, è possibile trovare mausolei o cripte di antichi cavalieri.

Come fauna, se di fauna si può parlare, possiamo trovare esseri tipici del luogo come i lupi di fuoco e di ghiaccio, gli elementali del ghiaccio, le salamandre di fuoco, i falchi di ghiaccio famosi per il loro enorme uovo, conosciuto come "*Il Globo di Ghiaccio*", gli unicorni di fuoco, di ghiaccio e di fuoco e di ghiaccio, quest'ultimi rarissimi; inoltre tutti quegli esseri che sono stati condizionati da un ambiente dominato da tali elementi. Una nota particolare meritano i gufi bianchi della valle, i quali rappresentano delle vere e proprie guide. Secondo alcuni i guardaboschi e gli incantatori di fate sono le persone più adatte per avvicinare questi esseri. L'ultima volta che un umano ha provato ad avvicinarne uno si è ritrovato con la mano cristallizzata. Nemmeno le condizioni ambientali sono da sottovalutare. Si dice che ogni otto giorni, la valle venga investita da una tempesta di fuoco e di ghiaccio che provoca seri danni a tutto ciò che incontra e che sia causa di molti decessi. Alcune leggende sostengono che questa tempesta sia l'effetto di una strana entità. La valle da l'impressione che qualcuno la osservi o sia soggetta a qualcosa più forte e potente di lei. Questo è vero: essa ha un guardiano ed è il più temibile essere che si possa incontrare: si tratta di **Sykameron**, il drago a due teste di fuoco e di ghiaccio, il possibile autore della tempesta.

**Il Master è libero di pianificare una sotto avventura in questa valle, in virtù delle sue dimensioni.**

#### **SYKAMERON (PROFILO DEL PERSONAGGIO NON GIOCANTE)**

Questa creatura è stata descritta dai saggi come una divinità. Comunque molti studiosi dibattono sulla sua natura. Esso è l'archetipo di tutta la specie draconica buona, prima che gli fosse inferta una dura pena. Dopo la mutazione subita ad opera di **Kallidium**, il drago oscuro della Valle di **Domeil**, secondo molti incarnazione di **Iludhryel**, la seconda testa che apparve a Sykameron rovinò definitivamente la sua reputazione. Il drago a due teste soffrì questa sua dicotomia tra il

bene ed il male per sempre. La seconda testa rappresentò per esso una punizione divina. Ora viene visto da tutte le razze come un ibrido e non più come una divinità del bene. Per questo motivo egli preferisce presentarsi agli altri come un cavaliere di ghiaccio, molto insolito per la sua classe. Con lui scende attorno l'oscurità, quasi a rappresentarne un mantello, e con esso appaiono le prime avvisaglie di una tempesta di ghiaccio. Molto è stato scritto sul suo conto ed ora queste informazioni si trovano nella magnifica biblioteca della città di **Orodrhel**, città per eccellenza delle forme draconiche. La valle comunque rappresenta una vera sfida per qualsiasi essere, e specialmente una barriera per coloro che vanno alla ricerca di ricchezze o addirittura del Cancellò del Destino. Secondo alcuni il vero fardello è rappresentato dalla Valle di Fuoco e di Ghiaccio piuttosto che dalla seconda testa.

#### INTERAZIONE CON I PERSONAGGI GIOCANTI

Una volta trovato il Drago, per i PG non sarà molto difficile chiedere il favore, ma Sykameron si presenterà ai PG sottoforma di un cavaliere con l'armatura di ghiaccio, raffigurante un drago a due teste, e un tridente magico in mano. Syk preferisce parlare e testare le intenzioni dei PG, ma purtroppo la sua "duplica" condanna potrebbe causare notevoli problemi. Il Master ad inizio incontro o anche dopo due round, dovrà effettuare un tiro di morale del Drago (due tiri, uno per testa). Se uno dei due tiri fallisce, le teste si azzufferanno (sempre che il Master lo abbia fatto apparire come drago). Se tutti e due i tiri falliscono, la testa malvagia, avrà la meglio, essendovi così molte probabilità che esso attacchi i PG. Se invece tutto prosegue tranquillamente, il Drago potrebbe dire loro la locazione del Cancellò del Destino. Nel caso le teste si azzuffino, per i PG l'aria diventerà molto pesante. A questo punto, il Master sarà libero di avviare la ricerca del Cancellò del Destino, in altra maniera. (vedi Sezione Tecnica per il Drago a Due Teste e il Rituale del Fuoco e del Ghiaccio in Appendice). Anche se in forma di

cavaliere, nel caso fosse negativo l'esito del morale, il drago prenderà le sue sembianze originali (i PG vedranno in un primo momento le teste incise agitarsi e defluire dall'armatura, avviluppandone l'intero corpo come le spire di un serpente per poi svilupparsi nella figura intera di un drago a due teste). Quando Syk è sottoforma di un cavaliere, quasi sempre cavalca un cavallo di ghiaccio.

#### IL CANCELLO DEL DESTINO / VERSO L'INFERNO IN TERRA / INCONTRO CON AMBEURIEL

Giunti in un punto specifico della Valle, i PG vedranno un Cancellò di ghiaccio con intorno una circonferenza anch'essa della stessa materia, della lunghezza di venti metri.

*"Davanti ai vostri occhi vedete un enorme cancellò di colore cilestro. È alto dieci metri e largo cinque. Le sue colonne laterali sono fregiate con enormi ed inquietanti rune mistiche, tali da far arretrare per la paura e lo sgomento anche il più potente degli arcimaghi. Il cancellò così erge tale struttura, quasi a monumento personale del padrone di quel luogo, cingendosi tutto intorno di una distesa circolare di ghiaccio che misura venti metri di diametro. Il cancellò si trova al centro di questa distesa albina, divenendone esso stesso il diretto osservatore".*

Per raggiungere il cancellò si dovrà passare la distesa, questo è chiaro. Una volta entrati in contatto con il ghiaccio (magico), i PG dovranno effettuare un tiro salvezza contro raggio della morte ogni due metri di attraversamento; se il TS fallisce, l'individuo sarà congelato. Se il TS riesce, il personaggio prenderà 1d8PF di danno (da freddo). Il miglior modo per attraversarlo sarebbe con una *Levitazione* o con degli *Anelli del Volo* (magari trovati nella Tana del Drago Trishnatal). Una volta arrivati al Cancellò, i PG dovranno attraversarlo bendati. Le rune sono di terribile potere mistico, e vengono attivate volontariamente dallo stesso cancellò.

Al tatto è molto freddo e causa 3d4 di danno (non dimezzabile). Il cancellò è capace di discernere tra nemici e amici, impiegando un

incantesimo di *ESP* per leggere le menti di chi usa il portale; se i PG non riescono a comprendere l'enigma dell'attivazione, il cancello cercherà di mandarli via. Quindi se non trovano rimedio ed insistono nel passare, saranno attivate due rune: la prima si occupa dell'evocazione di un *Incubo* (*Nightmare Monster*), l'altra invece della creazione di un *Muro di Nebbia*. Attivandosi insieme, in maniera sincronica, scenicamente i PG vedranno un cavallo imbizzarrito, dagli zoccoli fiammeggianti, uscire da quella cortina nebbiosa. La creatura dell'Incubo non è un'illusione (consultare l'Appendice a fine Avventura per le Statistiche della cavalcatura Ambeuriel). Conseguentemente a questa protezione, se vi sarà ancora insistenza da parte del gruppo, ogni tre turni sarà attivata una runa.

**Tirare 1d8 per stabilire l'effetto:**

1. Fulmine magico (5d6) TS: ½
2. Caos
3. Dardo incantato (5d4+5)
4. Sonno
5. Disintegrazione
6. Bloccapersona
7. Raggio d'indebolimento
8. Incantesimo di morte

**LA PALUDE DI SANGUE / L'IDILLIO DEL MALE**

I PG dopo essere riusciti ad entrare nel portale, si ritroveranno in una finta palude, uno dei ciclici trucchi di Elùendrel:

*"Passato il portale, vi ritrovate su una piattaforma di marmo. Davanti a voi avete una strada, anch'essa di marmo, che si perde in fondo, e ai lati una palude rossastra, piena di ribollii e carcasse. La strada è attorniata da archi che le conferiscono un aspetto di cassa toracica, tutto questo messo in risalto dal suo colore bianco ghiaccio. Il silenzio regna!"*

Se i PG vanno lungo la strada, dovranno fare un tiro di Destrezza con una penalità di -3; se il tiro fallisce, l'individuo cadrà nella palude. Qui è stato lanciato un incantesimo di *Terreno*

*illusorio*, che fa sembrare il tutto una palude. In verità esso è un lago di sangue, e la strada ne rappresenta una perfetta passerella. Chi cade nel lago dovrà fare un TS contro Morte ogni round di permanenza; se il tiro fallisce saranno persi 1d6 punti ferita permanentemente. I PG potranno effettuare qualsiasi azione per evitare la caduta. Ricordate che la gestione è sempre del Master.

Una volta superata la strada:

*"Siete giunti in una piattaforma di marmo bianco; notate ai suoi lati delle colonne di alabastro traslucido, collocate su un basamento di giada rosa. Sopra le colonne vi sono due statue di demoni alati che si compenetrano a vicenda con lo sguardo."*

Appena i PG stanno per passare, gli occhi delle statue si accenderanno di rosso e con voce tombale proromperanno in tali parole:

*"Sciocchi! Ora riceverete la punizione che vi meritate. Avete sfidato la potenza di Elùendrel"*

Sulle colonne era stato lanciato un *Glifo di Protezione*, il quale causerà al passaggio 3d4 PF di danno (TS:½).

I PG possono comunque evitare la passerella e procedere tramite altri mezzi, anche volando sopra la palude, ma la via d'accesso al Tempio sarà comunque sbarrata loro dalle due statue di Gargoyles, poste sui basamenti, che si animeranno subito dopo con puntuale prontezza.



**GARGOYLES (2):**

CA5/DV4+4/THAC015/NDA4/DANNO 1D3,1D3,1D6,1D4/ML11/PF (35),(35)/Armi+1 o più per colpirli. Vedi Manuale dei Mostri.

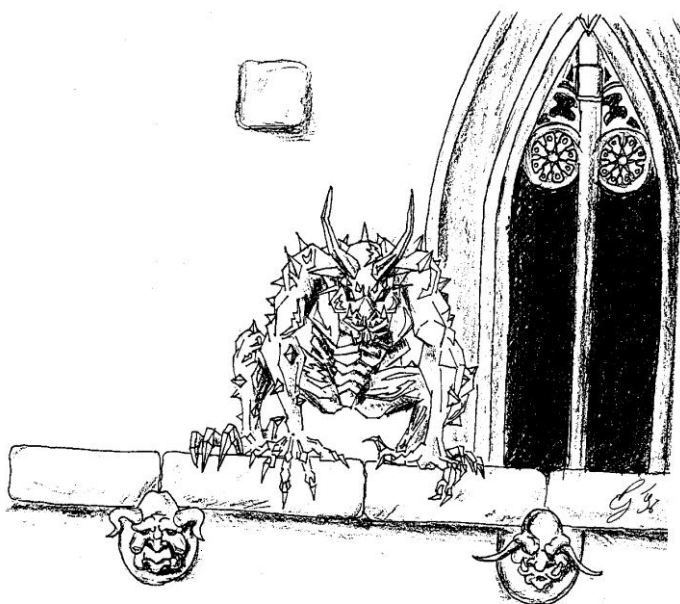
## IL TEMPIO DEL SUBLIME / L'IMPERITURO RICORDO...

Passata la palude, i PG si ritroveranno in un luogo molto particolare, avvolto nell'oscurità. I PG devono fare un tiro di Senso dell'Orientamento. Se falliscono, saranno disorientati per 1d6 rounds; appena fanno qualche altro passo, apparirà loro il Tempio del Sublime, modulato da alcune sfumature rosse. A questa vista i PG dovranno fare un Tiro Salvezza contro Paralisi; se falliscono saranno paralizzati per 1 turno (il TS sarà effettuato solo da coloro che hanno un valore di 14 o meno in Intelligenza).

*"L'aria è frizzante e pulita, e sembra che possieda una vitalità propria. Attorno al tempio, il tempo è molto differente da quello che avevate lasciato. Nuvole oscure e minacciose, turbinano sulla sommità, e fulmini confluiscono in una sfera nera che levita sul più alto pennacchio, rappresentante un demone alato con le braccia tese verso il cielo. Il tempio presenta molte guglie e contrafforti di roccia nera, che gli conferiscono un'impressione aracnoide. Tutta quanta la struttura è attornata da un fossato pieno di lava e da una serie di stalagmiti giganti. Davanti vi è un ponte di granito, e ai lati due basamenti con sopra due statue di draghi, neri come la notte".*

Arrivati davanti le due statue [1a][1b], i PG devono fare un Tiro Salvezza contro Paralisi; se falliscono scapperanno per la paura (1d4 rounds). I basamenti presentano delle iscrizioni (tiro di Lingue Antiche / vedi sezione "Iscrizione Basamenti"). Superate le scale, i PG si troveranno davanti una parete di colore rosso che sbarra l'accesso ad una porta che vi sta dietro, raffigurante il simbolo di un uccello in nero. Alla base vi sono due colonne che hanno all'estremità due sfere di cristallo, di colore blu. Questo è un sistema d'entrata molto particolare: i PG dovranno tentare una *Individuazione del Magico* per sapere a quale scuola appartiene la magia residente nelle sfere. Subitaneamente dovranno lanciare su di esse una magia che appartenga alla stessa scuola (il Master ha la scelta della scuola). Se dopo l'Individuazione, le sfere avvertono una diversa emanazione magica, la runa dell'uccello si attiverà dando

una illusione di un *Tanarì True Vrock* (essendo nel semipiano delle ombre, vi è il 5% di probabilità che l'illusione diventi reale). Nel caso in cui i PG riescano ad aprire la porta, apparirà loro un portale che li condurrà all'interno. Le sfere hanno il potere di incanalare l'energia magica lanciata dal PG, e trasferirla al Guardiano (1d6PF /livello di incantesimo). Quindi, all'inizio, l'Individuazione darà già il primo d6. Se il PG perde la concentrazione (tiro di Intelligenza), verranno assorbiti 3d6; se i PG lanciano un *Dissolvi Magie*, sigilleranno il portale. Spetterà, in questo caso, al Master trovare un modo alternativo per farli entrare (una possibilità alternativa è data dall'entrata presente in fondo alle scale della zona contrassegnata col numero [2]. La sfera sopra il pennacchio, ha il potere di dissolvere le magie lanciate intorno al tempio (come un livello 13). Le mura del Tempio sono riflettive e qualsiasi incantesimo offensivo lanciato contro di esse, tornerà indietro.



## ISCRIZIONE BASAMENTI

*"La notte si avvicina,  
La notte è strana,  
adesso le oscure stelle s'innalzano in cielo.  
E molte lune vagano attraverso la notte silente,  
lungo le montagne disseminate nell'oblio,  
dagli accampamenti che aspettano l'alba,  
si ode un grido di battaglia e gloria, Iludhryel!  
Angelo alato cavalca i venti della morte,  
verso cieli senza rumore e terre senza vegetazione,  
ali senza rumore lacerano la notte  
angeli della morte emergono dal cielo  
testa con corna e man con artigli,  
strappano l'uomo dal filo del suo destino.  
Per tutti quelli che gridarono ad alta voce  
ma le cui lacrime non furon viste  
un sol messia vi sarà...la morte!"*

## IL TEMPIO DEL SUBLIME / L'INTERNO DEL TEMPIO

Questo è l'interno del Tempio, in tutta la sua pura malvagità:

**3) POSTO DI GUARDIA:** questo è un posto di guardia ormai abbandonato (tabella incontri). Se i PG guardano a fondo troveranno una mappa, che ha una semplice particolarità; presenta infatti un lato strappato, esso appartiene al libro della storia di Sigil, da cui è stato tolto e consegnato al Guardiano. Infatti costui ha fatto costruire il Tempio ad immagine e somiglianza del Mortuario di Sigil, e ne ha fatto la sua fortezza.

**4) LA SALA:** in questa sala si possono notare gli affreschi sul muro, che raffigurano guerre fra demoni, teogonie guerriere ed altro.

**5) SALE MINORI:** in queste salette si possono trovare dei portali, non visibili ad occhio nudo. Il gruppo potrebbe usare la sfera per scorgerli. Una particolarità è che il pavimento è di pietra nera e tre colonne sono fatte con colonne vertebrali di esseri umani. (l'indice dei relativi portali va effettuata in senso orario a partire dalla prima stanza a sinistra che riporta il 5).

5a) Portale per il Pandemonium.  
5b) Portale per l'Abisso.

5c) Portale per Baator.  
5d) Portale per il Limbo.  
5e) Portale per l'Acheron.  
5f) Portale per Mechanus.  
5g) Portale per il Grey Waste.

**6) LA PRIGIONE OSCURA:** per aprire la porta, ci vuole una chiave che si trova all'interno dello specchio della stanza [15]. Il PG se controlla lo specchio, sentirà la sua consistenza molto morbida al tatto. Infilandovi la mano attraverso, e cercando bene, potrà tirare fuori la chiave. Inoltre lo specchio funge da Portale Speculare, il quale conduce all'esterno del Tempio. La chiave, quando esce dallo specchio, è avvolta da un globo azzurrognolo. Bisogna usare un *Dissolvi Magie* o un'arma+2 o migliore, per togliere l'involucro. Con tre colpi d'arma magica, la protezione se ne andrà via. Invece, la porta a due ante della stanza [4], è l'unica che dà l'accesso alla prigione (le pareti sono immuni anche alla magia, per cui ogni tentativo di teletrasporto o altra mediazione magica sarà negata). Per di più, la porta contiene una trappola particolarissima: ai suoi lati, vi sono due umanoidi dalla fisionomia non definita. Appena il PG tenta di aprire, inserendo l'apposita chiave, gli umanoidi cloneranno il personaggio, prendendo le sue stesse caratteristiche; e subito dopo attaccheranno. È conveniente per il Master, preparare alcune copie delle schede dei personaggi in modo da avere meno lavoro gestionale. Appena superata l'ardua difesa e penetrati oltre la porta:

*"Una volta entrati, notate un pavimento rosso fuoco e quattro colonne a quadrato, che sorreggono un tetto di colore azzurro. Al centro della stanza, si trova una semisfera di cristallo, di dieci metri di diametro. Sopra di essa si ergono due possenti mani dai palmi aperti, appartenenti ad una statua di una vergine nera, alata. Tale essere statuario, nel volto è turbato, sembra quasi che stia piangendo... ma ecco che delle lacrime escono dai suoi occhi. Tutto brevemente cessa".*

La semisfera è la prigione magica della Fenice. Il cristallo è immune alle magie e vi è il 35% di probabilità che vengano riflesse

indietro. La vergine nera ha il compito di prelevare l'energia vitale accumulata da Aulmadorn e indirizzarla alla semisfera. Questo fa sì che gli esseri delle fondamenta del Tempio siano alimentati e continuino a tenere prigioniera la Fenice. L'unico modo di liberare la Fenice è di distruggere la Gemma, fisicamente, o con un Dissolvi Magie (penalità di -5 sul tiro di dissolvimento, indipendentemente dal livello) o gettandola nel luogo di provenienza, il Grey Waste, attraverso il portale della *stanza* [5g].

Le armi al di sotto del +3 sono disintegrate, e finché non distrutta la gemma, la semisfera rimarrà integra. Se la semisfera viene colpita o le viene lanciato un incantesimo, in 1d3 rounds comparirà Iludhryel, l'Angelo della Morte, Guardiano del Tempio (vedi appendice alla fine per le statistiche relative). Le leggende raccontano che i due più temibili rivali, Iludhryel e Elùendrel, si scontrarono in un duello mortale, dove il primo perse la vita. In quanto, Iludhryel più forte del suo avversario, vinse senza alcun problema. Così, venuto a sapere della morte di Iludhryel, Milidan decise di uccidere senza alcun rimorso Elùendrel. Dopo ciò, egli avrebbe avuto il controllo del Tempio e senza alcun pericolo di essere detronizzato (Iludhryel ha usato in tutti questi anni il nome di Elùendrel, come copertura). Se i PG distruggono la vergine, le anime defluiranno dalle sue mani e vagheranno libere, attaccando i PG (trattate le anime come Spettri; vedi sotto). Una volta distrutta la gemma, il tempio non più nutrito, inizierà a crollare in 1d12 rounds, magari il tempo necessario per fuggire tramite i portali delle stanze contrassegnate dal numero [5-]; se hanno scoperto ciò, attraverso le casse da morto della *stanza* [10] o ancora usando lo Specchio [15]. I PG devono salvare comunque pure il corpo di Eomoon, perché la reincarnazione abbia successo. Una volta usciti, sentiranno dall'alto di una collina il nitrito di un Unicorno, in segno di saluto; quello è il nuovo corpo della Fenice (solo se va tutto bene).

Se Iludhryel non viene ucciso dai PG, per Milidan sarà una vera e propria sorpresa

trovarselo di fronte. Comunque il Master è libero di farcire il finale, a modo suo. Il modulo elargisce per questa evenienza soltanto delle direttive e non volontariamente un box di Epilogo, così cercando di essere il meno oppressivo nei confronti dell'arbitro di gioco.

**7) L'ARMERIA:** in questa stanza vi sono varie rastrelliere con delle armi, che servono ai demoni per combattere. Due di queste sono magiche, una +1 e l'altra +3. Il Master può stabilire, se vuole, il plus delle armi o aggiungerne qualche altra. L'arma aggiuntiva non deve superare il +3 di bonus.

**8) ANTICAMERA:** questa stanza non presenta nulla di particolare, eccetto per una strana sostanza verdastra che fuoriesce dalla base delle porta di fronte. La sostanza in questione rappresenta l'essudato delle ragnatele magiche che sospendono in aria la gemma oscura. Non appena i PG apriranno la porta, vedranno con loro grande sorpresa l'entrata sbarrata da una fitta serie di ragnatele. Come previsto dalla sezione relativa della stanza [14], l'apertura della porta attirerà l'attenzione di un *Ragno Oscuro*, il quale si muoverà lungo la ragnatela con lo stesso effetto di un *Anello della Libertà di Movimento*. Per raggiungere la stanza [15], i PG saranno costretti ad attraversare la ragnatela, a meno che non trovino un'altra maniera. Nel caso si dovesse ricorrere alla magia, le emanazioni magiche della ragnatela e della vicina gemma potrebbero interferire col normale uso dell'incantesimo adottato. Aulmadorn, in quanto senziente, potrebbe anche tentare di dissolvere la magia impiegata (a discrezione del Master). La gemma oscura in condizione di *Contenimento delle Anime* non potrà operare alcun dissolvimento o intervento sui PG.

**9A) AREA DI INTERESSE:** i PG troveranno tra un mucchio d'ossa 250 monete d'oro, un'arma magica (scelta dal Master; consigliata una Spada del Gelo), due pozioni (scelta del Master; consigliate due super guarigioni). Il Master ha la piena libertà, per



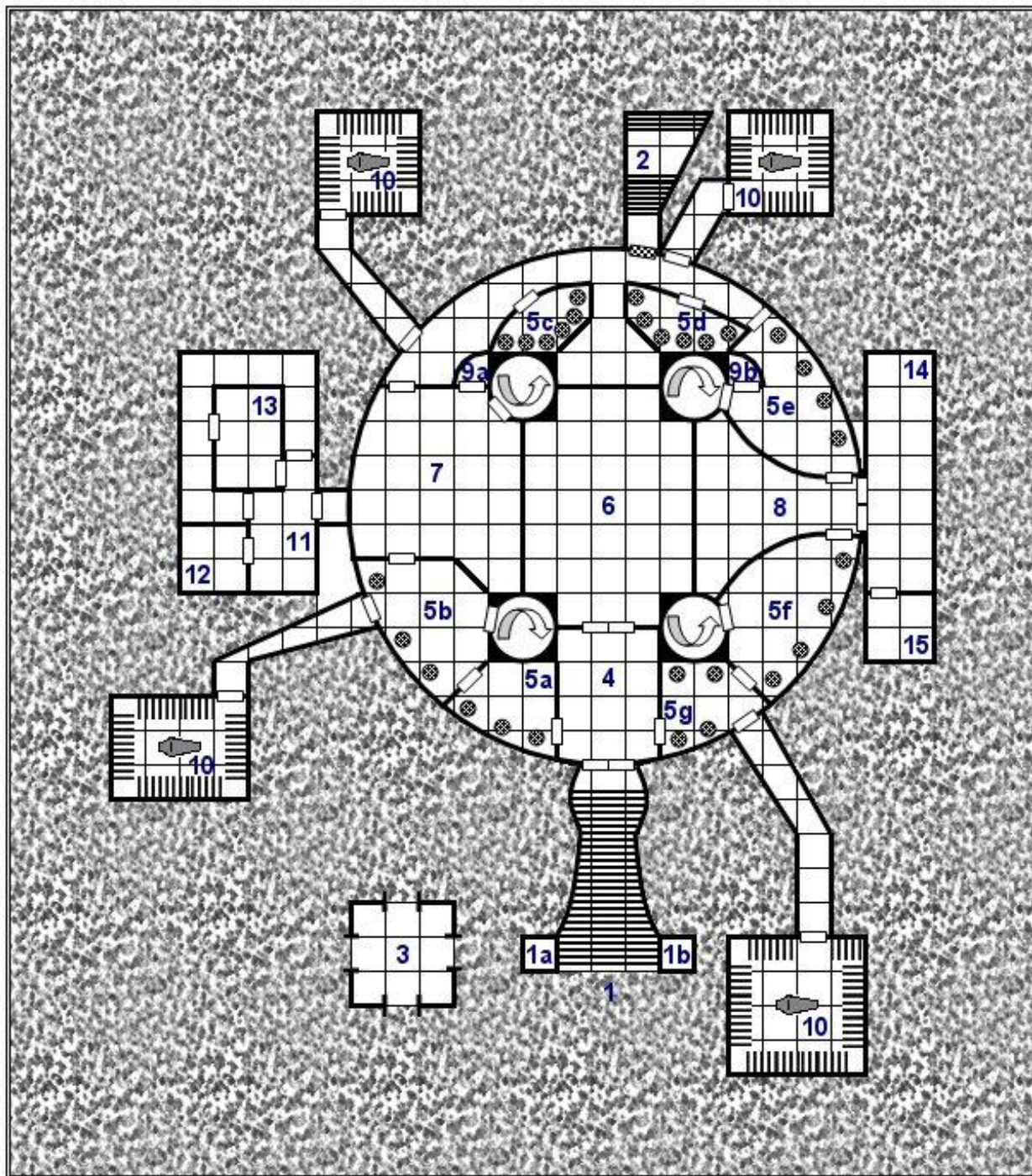
esigenze di situazione, di cambiare tali oggetti.

**9B) AREA D'INTERESSE:** 100 mo, spada +1/+2 contro creature rigeneranti, pozione della forza dei giganti (di pietra).

**10) MAGAZZINO:** in queste stanze vi sono delle casse da morto. Esse sono vuote, poiché

in verità hanno un'altra funzione. Le casse sono dei portali dimensionali, che collegano il mortuario di Sigil con il Tempio. Questi portali saranno usati da Milidan per fare ritorno al Semipiano. Per attivare i portali, può essere usata anche la sfera stessa.

**11) STANZA VUOTA:** in questa stanza non vi è nulla, totalmente vuota.



**12) LA SALA DELLA PURIFICAZIONE:** in questa sala, vi è una vasca da bagno di marmo nero, bianco e verde, ornata da rovi ed erbacce. La vasca è piena di sangue nero, nel quale naviga il corpo di un nano. Con il successo di un tiro di Storia Antica, si verrà a sapere che quel corpo apparteneva ad un eroe di Sigil, partito molto tempo fa alla ricerca di fortuna. In fondo alla vasca, sono scivolati 2 anelli, che possono essere scorti con la sfera, semplicemente infilandoci la mano o attraverso un incantesimo di *Visione del vero* (anello di protezione+4 e anello della resistenza al fuoco).

**13) SALA DELLE TORTURE:** questa stanza è la sala delle torture, dove i demoni fanno i loro giochi sadici e perversi. L'aria è così fetida e disgustosa che i PG devono fare un Tiro Salvezza contro Veleno; se falliscono, le loro caratteristiche saranno dimezzate di 1d4 punti (per eccesso) per 4 rounds (*tabella incontri*).

**14) LA RAGNATELA:** nella stanza si vede una serie di raggi verdi che vanno da un lato all'altro delle pareti, formando una ragnatela e una così fitta trama di raggi che neanche una mano avrebbe spazio per passarci attraverso. Al centro, sospesa in aria da questa trama, vi è una gemma nera, traslucida, che stilla sangue altrettanto nero per terra. La rete è magica e se qualcuno la tocca, deve fare un Tiro Salvezza contro Raggio della Morte o vi rimarrà invischiato. Ogni round d'intrappolamento che passa, gli oggetti magici perderanno un +1 o proprietà magiche. La rete può essere annullata o 1) con un Dissolvi Magie; tutte le magie del Tempio sono lanciate al tredicesimo livello; 2) o con armi +2 o superiori. Ogni colpo inferto, un TS contro Incantesimi; se fallisce, l'arma rimarrà intrappolata. La rete ha CA: -6 / *Danni Strutturali*: 125. Inoltre la stanza è la sede di un *Ragno Oscuro* (vedi *tabella incontri*).

**15) LA STANZA DELLO SPECCHIO:** qui vi è uno specchio. Quando i PG entreranno, apparirà nello specchio una fanciulla con accanto un Unicorno. Essa è lo spirito della

Fenice, che è stato intrappolato nel tempio insieme al suo nuovo corpo. In questo modo non può reincarnarsi. In verità essa non è morta; il corpo è quello di Eomoon, con tutto lo spirito. Essa potrebbe dire loro come liberarla. La struttura non è proprio un Tempio, ma la sua prigione. Il dialogo è lasciato al Master.

#### **AULMADORN, LA GEMMA OSCURA**

*Questa antica gemma, chiamata Aulmadorn, fu creata dagli antichi demoni, agli albori della vita, per preservare la razza del male. Il tempio del Sublime presenta una particolare costruzione: le sue fondamenta sono costituite dai corpi, dagli scheletri e dalle anime delle vittime dei suoi sudditi. Viene chiamato anche cimitero vivente, perché le fondamenta hanno bisogno di nuova energia vitale, si devono sfamare. Se esse non venissero alimentate, il tempio crollerebbe e inoltre morirebbe tutta la specie notturna dopo poco tempo. Per questo i demoni più saggi costruirono la gemma oscura, in grado di incanalare una certa quantità di energia vitale tramite la razza della notte. Il quantitativo di PF risucchiati da uno della specie notturna, rimane immagazzinato nel suo corpo, fino a quando lo preleva Aulmadorn (il risucchio della specie è pari al danno che infligge).*

**OPZIONE SINERGICA:** Se durante l'attraversamento della foresta, fuori del Villaggio, i PG hanno incontrato la Specie Notturna (perché uscita sulla *Tabella Incontri*), il Master registrerà il quantitativo di danno provocato da esse, aggiungendolo, alla fine dell'avventura, a *Iludhryel*.

#### **AULMADORN (IL PRINCIPIO DEL MALE):**

CA: -4 / *Punti Ferita*: 50 / *Tocco del vampiro* (chiunque tocchi con mano nuda Aulmadorn, avrà risucchiati 8d6 PF; i punti drenati si aggiungeranno alla sua base, finché non depletati da attacchi o altre forme di danno) / *Rigenerazione*: 10 PF per round. Vedi sotto il processo di *Contenimento delle Anime*.

#### **VENDETTA DEL MALE - OBSCURE VINDICATE (OPZIONE ESTESA):**

può succedere che, una volta distrutta la gemma, dal suo nucleus diparta una forte quantità di energia oscura, investendo tutti coloro che si

trovano entro tre metri da essa. Per l'occasione, il Master elargirà 1d4 *Incantesimi della Morte* tra i presenti al momento della rottura dell'eondyr oscuro. Le immunità alla magia vengono annullate dal potere della gemma. Se è presente Eidelenwe, i tiri salvezza riceveranno un bonus di +4. L'incantesimo di *Dissolvi magie* o di *Respingi incantesimo* non hanno effetto.

### AULMADORN E IL PROCESSO DI CONTENIMENTO DELLE ANIME

Quando i PG avranno il loro incontro con Aulmadorn, il Master dovrà tirare 3d4. Il risultato verrà detratto dal pool base di PF della gemma oscura; questo passaggio simula il prelevamento dell'energia vitale da parte della Vergine Nera, nell'atto di alimentare le fondamenta del Tempio. Ogni tre turni, il Master lancerà 3d4, operando di nuovo lo stesso processo. I punti ferita prelevati dalla Gemma non sono rigenerabili, in quanto è operato uno svuotamento. Invece, ogni colpo di spada, o incantesimo lanciato su di esso, attiverà il processo rigenerante (si vedrà visivamente il taglio o la scalfittura ricomporsi). Non appena Aulmadorn scenderà a zero (in condizione di Contenimento delle Anime e non derivato dal danno inflittole) entrerà per un numero di turni pari a 1d4, in uno stato definito *Limbus*. Questo è il momento di stasi in cui si prepara a ricevere nuova linfa vitale. Il Master lancerà 10d8 per stabilire il nuovo quantitativo di punti ferita, che essa riceverà alla fine dei turni di limbico torpore. Momento ideale per i PG di colpire la Gemma. In questo lasso di tempo, Aulmadorn non rigenererà, o userà abilità (*Tocco del vampiro*). I PG dovranno portare a zero i suoi punti ferita per distruggerla.

In questo caso, seppur assenti i PF, perché svuotati dalla Vergine Nera, il Master applicherà dei punti virtuali pari a quelli stabiliti inizialmente (compresi dello svuotamento), secondo la regola della Sottomissione. Applicando il processo di Contenimento delle Anime, i PG perdendo tempo a distruggere la ragnatela, avranno più possibilità di trovare, una volta giunti ad

essa, Aulmadorn fiaccata o addirittura in stato di Limbus. Il Master dovrà ben calcolare il computo dei turni in modo da stabilire le giuste situazioni all'arrivo dei nostri PG in prossimità della gemma. Ad esempio, se i personaggi giocanti impiegano sei turni per distruggere la ragnatela magica, una volta arrivati alla Gemma, troveranno il suo pool base di punti ferita depletato di 6d4 (3d4 ogni tre turni: questo indica il numero di punti ferita assorbiti dalla statua). Se invece Aulmadorn viene distrutta prima di ricevere la nuova linfa vitale, quindi durante lo stato di Limbus o prima che entri in stato di Limbus, le fondamenta del tempio inizieranno a crollare, come descritto, in 1d12 round (s'intende totalmente raso al suolo alla fine del round stabilito dal valore del dado).

### TABELLA DEGLI INCONTRI "IL TEMPIO DEL SUBLIME" / TIRARE 1D6

1. **Specie Notturna** (3):  
CA0/DV7+7/THAC013/NDA5/ DANNO 1d10,1d10,1d12,1d8, 1d6+veleno (coda da scorpione)/ML17; PF(48), (45), (52)
2. **Ragni Oscuri** (2):  
CA0/DV6+5/THAC013/NDA1/ DANNO 1d10+veleno/ML13; PF(50), (45) Attacco Speciale: Ragnatela dell'Oblio
3. **Drows** (4):  
CA0/DV5/THAC010/NDA1/DANNO 1d8+5(spada lunga)/ML17; PF(40), (42), (40), (33).
4. **Ombre** (7):  
CA7/DV3+3/THAC017/NDA1/DANNO 1d4+1+risucchio forza/MLspeciale; PF(15), (20), (17), (12), (25), (21), (14)
5. **Golem d'Osso** (Unico):  
CA0/PF70/THAC07/NDA1/DANNO 3d8/ML20; Attacco Speciale: Paura; una volta uscito sulla tabella, non verrà preso una seconda volta.
6. **Revenant** (Unico):  
CA10/DV8/THAC013/NDA1/DANNO 2d8/MLspeciale; PF(40) Attacco Speciale: Paralisi.
7. **Spettri (Prigione Oscura)**: solamente se si avvera la rottura della Vergine nera) (incontro massivo: 3d6+2):  
CA4/DV5+3/THAC015/NDA1/DANNO 1d6/ML15; PF(26), (18), (17) Attacco Speciale: Risucchia Vita.

## APPENDICE A - MOSTRI E CREATURE SPECIALI

### LA SPECIE NOTTURNA

DV:	7+7
CA:	0
AL:	CM
MI:	17
NDAp:	1d6
NDA:	4+sp
danno:	1d10/1d10 (artigli); 1d12 (morso);1d8 (corni)
AT.SP.:	Variabile
Difesa Spec.:	Immunità agli incantesimi di <i>Charme o Sonno</i>
Int:	(14)
Taglia:	2,13m (M)
R.M.:	10%

La specie notturna è formata da umani, andati incontro a mutazioni ad opera dell'energia mistica sviluppata dal potere di Iludhryel. Gli uomini hanno subito mutazioni a livello di corni, coda, artigli, coda da scorpione. Normalmente queste creature vivono vicino le abbazie del dominio di Iludhryel, o proprio dentro la sua necropoli, nelle zone limitrofe del Tempio. La specie notturna attacca in più di due o tre, ed è raro trovarli da soli. Essi si avvicinano alle loro vittime, se queste sono sotto una sorgente luminosa o di giorno, attraverso una nebbia rossa, altamente magica. Una volta coperte le vittime con la bruma, essi attaccheranno. La nebbia è così densa che dà alcuni problemi durante il combattimento. Il PG deve fare un tiro di Senso dell'Orientamento con pen-2. Se fallisce, subisce i seguenti effetti:-1 sui tiri per colpire;-2 sull'iniziativa, -2 sui TS. Comunque la specie notturna ha una esistenza molto infelice: è destinata ad una caccia perenne, per alimentare le fondamenta del Tempio del Sublime (composte dalle anime delle vittime). Se la specie notturna non fornisce almeno 35 PF alla gemma oscura, i PF interi richiesti o la differenza vengono sottratti dai PF della specie. Per questo sono costretti il più delle volte a spostarsi oltre il loro dominio e sconfinare. La loro parte preferita è la



colonna vertebrale. Spesso da questo è molto facile capire chi sia stato l'uccisore della povera vittima.

**MUTAZIONI (LIMITAZIONI):** il Master ne potrà scegliere una per Specie alla volta o lanciare un D8 per la generazione casuale. Gli attacchi in sostituzione saranno effettuati sull'attacco delle Corni.

1. **ARTIGLI D'ACCIAIO:** +3 tiro per colpire; +5 sul danno.
2. **CODA DA SCORPIONE:** +2 tiro per colpire; +2 al danno; Attacco Speciale: Veleno (1d6PF di danno se inoculato. Tiro Salvezza contro Veleno).
3. **DISTORSIONE:** con questo potere, la creatura può distorcere la sua immagine, facendola apparire in un altro punto. Tirare il dado per la locazione:1-5 di fronte;6-7 a sinistra;8-9 a destra;10 dietro. In termini tecnici la creatura riceverà +2 sui tiri salvezza e l'avversario una penalità di -2 sul tiro per colpire.
4. **INVISIBILITÀ:** vedi relativo incantesimo.
5. **RIGENERAZIONE:** 5 PF / round.
6. **SCAGLIE D'ACCIAIO:** -3 sulla CA; Difesa Speciale: TS per le armi contro rottura.



7. **SOFFIO:** la creatura ha la capacità del soffio magico. (**Acido**): 5d6 di danno (TS per dimezzarlo). Penalità-2 al TS. Danno da Acido. (**Fuoco**): 5d6 di danno (TS per dimezzarlo). Penalità-2 al TS. Danno da Fuoco. (**Ghiaccio**): 5d6 di danno (TS per dimezzarlo). Penalità-2 al TS. Danno da Ghiaccio.
8. **ZOCCOLI FIAMMEGGIANTI:** movimento base+1. In più questi zoccoli sono sempre infuocati date le loro proprietà magiche, come l'Incubo. Questo si traduce in 1d6 aggiuntivo di danno quando vengono portati attacchi con gli zoccoli.

### RAGNI OSCURI (DARK SPIDER)

DV:	6+5
CA:	0 (-3)
AL:	CM
MI:	14
NDAp:	1d4
NDA:	1+veleno
danno:	1d10
THAC0:	11
AT.SP.:	Ragnatela dell'Oblío
Difesa Spec.:	Immunità alle Illusioni
Taglia:	3,5 m (G)
Int:	(13)
R.M.:	30%

Questi ragni sono estremamente temibili. Sono ragni andati incontro a mutazioni. Sono molto comuni nella dimensione oscura e possono essere alcune volte accompagnati da drows (40%, 1d4). I Ragni Oscuri hanno l'abilità di emettere dalla bocca una potente ragnatela di ombre (distruttibile solo con incantesimi di Luce o Armi Magiche almeno +2 o superiori) per intrappolare la vittima e mangiarla nella loro dimora in 1d3 turni. Inoltre essi hanno un potente veleno che trasforma la vittima in larva e dopo 1d3 settimane avverrà la trasformazione completa in Ragno Oscuro (se il TS riesce verranno inferti 15PF di danno e scalata la Costituzione di 1d4 punti per 1d6 turni). I ragni subiscono il doppio di danno da fonti di luce. Da incantesimi di luce ricevono 1d6 di danno per il livello dell'usufruttore di magia, ovvero un

incantesimo *Luce* lanciato da un mago di 5° livello causa 5d6 di danno.

### POTERI INNATI: LANCIATI AL QUINTO LIVELLO DI MAGIA

*Fulmine magico*: 2 volte al giorno

*Ingrandire*: 1 volta al giorno

*Invisibilità*: 2 volte al giorno

*Oscurità*: 3 volte al giorno

*Ragnatela*: 3 volte al giorno

### GUFI DELLA VALLE DI FUOCO E DI GHIACCIO

DV:	5
CA:	2
AL:	LB
MI:	14
NDAp:	2d6
NDA:	1 o speciale
danno:	1d6
THAC0:	15
AT.SP.:	Soffio di Ghiaccio
Difesa Spec.:	Immunità agli incantesimi di Incantamento/Charme; +3 all'iniziativa.
Taglia:	1,3 m (P)
R.M.:	25%

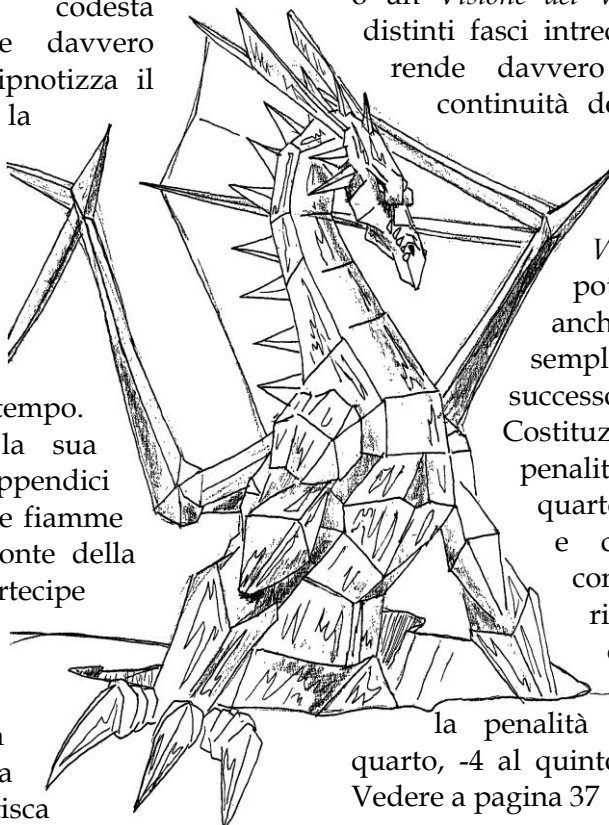
Questi gufi mistici sono gli abitanti della Valle di Fuoco e di Ghiaccio, rappresentandone quasi per imposizione ed austerità nel volo i diretti guardiani. Questo deriva dal fatto che essi, effettivamente rivestono il ruolo di protettori della Valle in assenza di Sykameron, il quale controlla tutto attraverso i loro occhi. Sono delle creature molto veloci, ottenendo così il +3 all'iniziativa e sacrificando l'attacco col becco (1d6) hanno la possibilità di lanciare un soffio di ghiaccio (5d4; TS contro Soffio per dimezzare; per eccesso). Essendo alati, i gufi dovrebbero andare incontro alla morte certa con incantesimi di fuoco, ma dato l'equilibrio mistico della Valle, a questi pennuti sia l'elemento fuoco che ghiaccio non sortisce nessun danno. Uccidere uno di questi potrebbe significare il destarsi dell'ira di Sykameron ed il suo rapido manifestarsi.

## APPENDICE B - PERSONAGGI ED ELEMENTI SPECIALI

### SYKAMERON, DRAGO A DUE TESTE DI FUOCO E DI GHIACCIO

DV:	9+10
CA:	-3
AL:	CM/LB
MI:	19
NDA:	3+speciale
danno:	2d10/2d10/3d10+5
THAC0:	11
AT.SP.:	Soffio di Fuoco (10d10+10) e Soffio di Ghiaccio (8d10+10) - Regole speciali sul Soffio -
Difesa Spec.:	Regole sui Draghi
Taglia:	8,5 m (E)
Int:	(21/17)
R.M.:	50%
PF:	74
Costituzione:	17

Sykameron, in elfico Sykanuél, non è proprio un drago anche se il suo stile di combattimento ricorda molto quello della razza draconica, unica forma di attestazione dell'appartenenza a codesta categoria; ma ciò che davvero affascina ed ancor più ipnotizza il proprio osservatore è la presenza di una simmetria e fitta presenza di creste dorsali che richiamano il fuoco ed il ghiaccio, così rendendolo davvero minaccioso e affabile nello stesso tempo. Ogniqualvolta dimena la sua coda biforcuta, dalle appendici sottili e sfrangiate come le fiamme che si stagliano all'orizzonte della valle in un compartecipe abbraccio, la terra trema e l'aria viene scossa; tutto intorno allora si ferma per un attimo nell'attesa che la creatura draconica impartisca



gli ordini alla Madre Natura, attestando il suo lignaggio di antico Guardiano. L'essenza del ghiaccio e del fuoco iniziano a scaturire dapprima dal nulla, poi dal terreno, dalle montagne, e ancora dal respiro delle creature che vi abitano, dal cielo e dalle proprie colonne di fuoco; gli elementi danzano lì, intorno a lui, per generare ciò che i bardi chiamano scherzosamente "Eydhralla", ossia "Tempesta che Danza"; così viene spiegata la presenza di una tempesta che anticipa l'arrivo del mistico drago a due teste.

A dispetto della sua natura, Sykameron diventa davvero temibile in combattimento poiché durante il suo turno, può decidere di soffiare non un solo soffio ma ben due, incrociandoli. Il bersaglio sarà costretto ad effettuare un secondo TS contro Soffio per evitare lo Shock Termico (tiro di Shock Corporeo; fallimento: la morte del personaggio). Il soffio incrociato apparirà agl'occhi del bersaglio come un fuoco blu dalle fiammeggianti creste albine. Se qualcuno effettua un *Individuazione del Magico* o un *Visione del Vero*, invece vedrà i due distinti fasci intrecciarsi. Inoltre ciò che lo

rende davvero pericoloso è la sua continuità del soffio, sovvertendo le

regole generali sui draghi. Syk seguirà la regola del *Council of Wyrms*, secondo la quale potrà impiegare il soffio anche dopo il terzo uso, semplicemente effettuando con successo un tiro sul valore di Costituzione e ricevendo una penalità cumulativa di -1 al quarto, -2 al quinto, -3 al sesto e così via; nel caso la continuità del soffio si riferisse a quello di Fuoco e quello di Ghiaccio, ovvero il doppio soffio,

la penalità cumulativa sarà -2 al quarto, -4 al quinto, -6 al sesto e così via). Vedere a pagina 37 del relativo manuale.



## POTERI INNATI : LANCIATI AL SETTIMO LIVELLO DI MAGO

*Dissolvi magie*: 3 volte al giorno  
*Immagini illusorie*: 2 volte al giorno  
*Individuazione del male / del bene* : 3 volte al giorno  
*Individuazione delle bugie*: 3 volte al giorno  
*Invisibilità*: 2 volte al giorno  
*Palla di fuoco*: 2 volte al giorno  
*Teletrasporto senza errore*: 1 volta al giorno  
*Tempesta di ghiaccio*: 2 volte al giorno  
*Visione del vero*: 1 volta al giorno

Come Guardiano, Sykameron ha l'abilità di vedere attraverso gli occhi dei gufi della Valle di Fuoco e di Ghiaccio..

## SORIEL, L'ELEMENTALE DEL TEMPO

DV:	12+10
CA:	-2
AL:	sconosciuto
MI:	20
NDA:	4+speciale
danno:	1d10+5 / 1d10+5 / 2d12 / 2d8+veleno
THAC0:	5
AT.SP.:	Raggio del Tempo
Difesa Spec.:	vedi sotto
Taglia:	8,5 m (E)
Int:	(19)
PF:	77

L'Elementale del Tempo ha usato il suo potere e la sua sorprendente personalità carismatica per costruire un culto tra gli abitanti della Valle ai confini del Tempo, in modo da essere venerato come un Dio. Esso è eccezionalmente intelligente ed ha un buon senso nel trovare le parole adatte ad ogni evenienza, il tutto corroborato dalla sua voce amplificata che risuona molto metallica alle orecchie, ingenerando così nel suo interlocutore grande soggezione. Inoltre è persuasivo ma ragionevole. Unico suo difetto è quello di essere vizioso, vanitoso a volte e molto diretto. Se qualcuno lo contraddice, può anche raggiungere una rabbia furiosa

tale da costringerlo a uccidere il suo stesso interlocutore. D'altro canto è un tipo incorruttibile e ama la giustizia, e non esiterà ad usare i suoi poteri se ritiene di essere nel giusto.

L'Elementale del Tempo assomiglia per aspetto ad una enorme pantera nera munita di lunghe appendici cornee ed una coda che infonde terrore al suo solo dimenarsi. Esso è il guardiano della Valle. In combattimento impiega solitamente quattro attacchi: due artigli (1d10+5/1d10+5); morso (2d8+veleno; se la vittima fallisce un tiro salvezza contro Veleno, sarà confuso per 1d4 round. Alla fine del round di confusione, il PG dovrà effettuare un ulteriore TS; se esso fallisce, gli sarà provocata la dimenticanza del suo passato); coda (2d12). L'Elementale possiede inoltre un raggio molto potente che userà solo se si troverà in seria difficoltà (appena scende sotto i 15 punti ferita, sarà attivato). L'effetto di tale raggio consiste nel riportare la situazione al punto di partenza come se nulla fosse successo prima del combattimento. Le sorprese non finiscono; la pelle dell'Elementale è riflettiva agli incantesimi d'attacco ed è immune a quasi tutte le magie di *Incantamento/Charme* (fino al quarto livello) e *Necromanzia* (fino al terzo livello).

## POTERI INNATI : LANCIATI AL DECIMO LIVELLO DI MAGO

*Disintegrazione*: 1 volta al giorno  
*Immagini illusorie*: 1 volta al giorno  
*Incantesimo di morte*: 1 volta al giorno  
*Minor Paradox* (dal Chronomancer's Handbook): 1 volta al giorno  
*Parola del potere, accecare*: 1 volta al giorno  
*Raggio di indebolimento*: 3 volte al giorno

Durante l'avventura, Soriel non attaccherà i PG. Solo nel caso in cui dovesse essere sfidato o costretto a causa di comportamenti irrispettosi nei confronti della Valle (ad esempio distruzione della vegetazione o addirittura degli stessi dischi del tempo; la manipolazione del Tempo è un potere che solo a lui compete, in quanto "divinità"). Nei casi più particolari, le informazioni del

Tempio e del Portale potrebbero essere loro negate. Sarà cura del Master gestire nel migliore dei modi questa situazione di diniego.

### GLI EONDYR - LE PIETRE GEMELLE

Questa basilare sezione, per comprendere il mondo in cui agiscono i nostri giocatori, si riferisce a dieci gemme magiche generatesi dalle emanazioni psichiche e dai sentimenti della dea Eresthel; dieci gemme che rappresentano l'eredità spirituale della divinità, intrappolata all'interno di un Albero degli Elfi e nutrita da molteplici connessioni vegetali avvinte alla terra (dalle razze primitive la dea è chiamata Rynmathel ossia "Madre Natura"). Ai primordi,

durante la formazione del mondo, tale fu lo stato d'animo sprigionato dalla stessa dea da divenire tangibile, grazie anche alle sue talentuose capacità di manipolazione, originando così dieci gemme grandi quanto un pugnale, correlate per forma e colore ai diversi stati d'animo e alle differenti emanazioni psichiche: questi ricettacoli furono chiamati Eondyr (in lingua elfica). Dalla Passione nacque l'eondyr rosso; dal Coraggio l'eondyr blu; dalla Compassione l'eondyr di cristallo; dalla Tristezza l'eondyr grigio; dall'intuito l'eondyr bianco; dalla Saggezza l'eondyr verde; dalla Creatività l'eondyr multicolore; dalla Comprensione l'eondyr arancione; dalla Malvagità e dalla Sofferenza l'eondyr porpora e per ultimo, il più temibile, dall'Odio per la divinità del Male, Aulmadorn, l'eondyr oscuro.

Queste dieci gemme sono ora sparse nel piano e nessuno ne sa l'esatta locazione, salvo

per la gemma blu custodita nella Torre dell'Eondyr, presso Coredron, la città degli umani. Esse giocano un importante ruolo nell'influenzare la zona in cui si trovano, spiegando lo strano coraggio della razza mortale, incomprensibile alle razze duali, e loro elemento di sopravvivenza. Alcuni saggi in proposito, sono stati molto dubbiosi sulla natura di questi ricettacoli. Si dice addirittura che gli eondyr siano i ricettacoli delle emozioni della dea che ella divise al momento della sua morte, per non cadere vittima del controllo del proprio avversario, in riferimento alla Battaglia delle Sette Pene, contro la divinità oscura. Eresthel si ripromise di riunirle tutte al proprio risveglio, in modo da riottenere il suo antico stato. Se una gemma fosse distrutta, rendendo incompleto l'insieme delle gemme al suo risveglio, essa sarebbe privata di quello specifico sentimento. Faranno, allora bene, i nostri eroi a distruggere Aulmadorn?



### Gli Eondyr ed il Modulo

In questo modulo, saranno giocate tre tipologie diverse di Eondyr che non faranno parte delle dieci gemme conosciute, e diciamo tra le più importanti, a parte s'intende la pericolosa presenza dell'eondyr oscuro, la cui distruzione diventa focale per l'esito positivo dell'avventura e su cui essa si incentra.

Le tre pietre gemelle, così chiamate per il fatto di condividere lo stesso destino spirituale, in quanto scrigni e gusci metafisici di alcuni spiriti che dentro vi dimorano, hanno compiti e funzioni diverse dalle loro sorelle. A differenza delle altre due, Aulmadorn gioca un ruolo di semplice guardiano del Tempio, senza per questo influenzare dinamicamente le sorti di altre individui o luoghi. L'estensione del suo braccio s'arresta laddove si ferma la possente falcata della specie notturna, in sostanza l'eondyr oscuro non agisce direttamente.

Alcuni racconti, è vero, sostengono che lo spirito relativo alla gemma oscura sia addebitato alla cavalcatura Ambeuriel; creatura di disarmante potere e malvagità, che passa ma ancor più trapassa le anime dei morti e quelle dei vivi in funzione della sua crescita personale, come si suol dire un cavallo a briglie sciolte che agisce secondo i propri malvagi propositi. Questa sua accertata indipendenza nell'espletare e conseguire nuove forme del male, basterebbe a contraddire l'ipotetica appartenenza all'eondyr oscuro. Il solo guardare in volto tale creatura porterebbe immancabilmente a morte certa, potere di cui non dispone la nera pietra del Tempio, così come tanti altri che ne attestano la completa mancanza ed avvalorano la superiorità dell'Incubo su di essa.

#### **Avvertenze**

Dato il potere delle Tre Pietre Gemelle, il Master dovrà ben pianificare l'avventura, strutturandola secondo le diverse opzioni date, contemplando anche la possibilità di non giocare una troppo debilitante o troppo forte nei confronti delle interazioni scaturenti. Ad esempio giocare la forgiatura di Eidernenwe, quindi impiegare la Spada della Luce eterna, e non adottare una opzione speciale che metterebbe Aulmadorn in netta inferiorità nella fase di risoluzione di un probabile scontro con essa.

### ***EIDYLLION, LA PIETRA GEMELLA DELLA LUCE (OPZIONE)***

Come l'ombra vien generata dalla luce, così Aulmadorn solleva le sue indomite pieghe di nero cristallo, per dar vita alla sua pietra gemella, portatrice del nome Eidyllion. Una fluida propaggine di luce, scolpita e forgiata dall'odio per il male promanato dalla sua stessa nemesi; una scalfittura che ha inizio col primo vagito dell'oscura gemma, un lamento mai udito da orecchio mortale, un silenzio capace di far tacere le stesse divinità del Canto.

Eidyllion, o in lingua originale "Eidelenwe", adesso giace nella Valle ai Confini del Tempo, cullata tra eteriche e atemporali carezze del suo Guardiano, ancor più soffregata dalla semplice idea di essere posseduta da mano non mortale. Per questo proposito, Soriel, l'Elementale del Tempo, custodisce la pietra gemella tra le fitte e nebbiose dimensioni dell'ambiente circostante, continuamente soggetto al mutare del tempo. Si dice, secondo leggende, che Eidyllion sia difficile da trovare proprio a causa di questa sua continua sparizione negli ambienti cangianti della valle, gestiti e controllati dall'incantesimo di manipolazione del Guardiano; per cui pur trovandosi in un Deserto, la pietra potrebbe dimorare nella foresta ancora non evocata, così aspettando che il luogo cambi per poterla solo scorgere. Ma la durata di ogni ambiente è limitato così come lo è il tempo della magia su di esso lanciato.

Solo e se davvero meritevoli, Soriel potrebbe affidare la custodia di Eidyllion ai PG, prospettando loro la storia di Aulmadorn; per questa evenienza, il Master potrebbe elargire preziose notizie sulla gemma oscura, prelevandole dal box specifico (vedi box grigio "Aulmadorn").

#### **PROPRIETÀ DI EIDELLENWE**

##### **Attivazione poteri (non volontaria)**

Durante la notte, la pietra gemella si trasformerà in uno spirito di luce, poiché dalla notte fu partorita. La durata della trasformazione sarà attiva fino all'alba. (vedi più avanti per le caratteristiche di Eidelenwe).

##### **Attivazione poteri (tramite Parola mistica)**

*(La gemma può essere attivata soltanto da personaggi che possiedono almeno 16 in Intelligenza)*

Eidyllion contiene in sé un grande potere, ma come una porta essa necessita di una chiave per poterlo dischiudere. Il Master può, se vuole e sempre a sua discrezione, far notare ai giocatori la presenza di alcune iscrizioni tra le pieghe di cristallo della pietra gemella

(solo e se richiesto dal giocatore l'azione di *Osservare*). Attraverso una *Lettura del Magico* sarà possibile leggere le due Parole mistiche:

*Eléudel*: una volta evocata la parola mistica, Eidyllion sarà capace di lanciare tre volte al giorno un qualsiasi incantesimo legato alla Luce. Il massimo livello dell'incantesimo lanciato dall'usufruitore della gemma è uguale a quello di un mago di pari livello; cioè un usufruitore di 6° lancerà un incantesimo come un mago di 6°.

*Sylende* (diz.: *siulende*): una volta evocata la parola mistica, Eidyllion prenderà le sembianze di una spada di luce. Essa verrà trattata come una spada lunga +3 e produrrà il doppio di danno alle creature composte solo di oscurità. La forma in spada di luce durerà 1 round per il livello di colui che la brandisce. La trasformazione prenderà un round intero per compiersi e potrà essere effettuata una sola volta al giorno.

### Poteri antagonisti

La pietra gemella ha i seguenti poteri nei confronti della sua nemesi oscura: 1) nega i poteri di Aulmadorn se entro tre metri da essa (ad esempio il *Tocco del vampiro*). 2) se impiegata come spada, causa alla gemma oscura il doppio di danno senza alcuna possibilità di rigenerarsi. Se colpita in stato di Limbus, causerà il triplo di danno. Una volta brandita, al danno non verranno aggiunti ulteriori bonus provenienti da specializzazione o altro, ritenendo soltanto il suo plus base di +3.

*In vista della delicata natura della pietra gemella, si consiglia al Master di pianificare prima il tipo di approccio da impiegare in tale modulo, così da non sbilanciare le sorti e gli equilibri tecnici dell'avventura, e ancora di quali opzioni disporre, per il fine di raggiungere una maggiore coerenza di tutti gli elementi narrativi.*

### EIDELLENWE, LO SPIRITO DI LUCE (EIDYLLION)

DV:	7
CA:	2
AL:	LB
MI:	16
NDA:	Incantesimi di Luce (vedi Eydillion)
danno:	speciale
THAC0:	18
AT.SP.:	Incantesimi
Difesa Spec.:	vedi eidyllion
Taglia:	1,72 m (M)
Int:	(16)
R.M.:	65%
PF:	49

Eidelenwe, ossia "*Colui che illumina il cammino*", è una creatura dalle molteplici risorse. Generato dall'ombra di Aulmadorn, esso vive come un parassita rinchiuso nella pietra gemella, aspettando che il proprio fato si compia: quando l'oscurità più profonda scioglie il proprio velo come la fibula di un mantello, ecco che Eidelenwe inizia a vivere. Dalle pieghe fluenti del chiaro cristallo, promana l'essenza di uno spirito di luce senza volto, ancor più senza passato, il cui scopo è di distruggere una volta per tutte la sua nemesi oscura, poiché disturba da secoli il suo sonno eterno; la rivalsa di uno spirito elfico che avrà fine soltanto con la distruzione della gemma oscura.

L'aspetto di questa creatura è uguale in tutto e per tutto ad un elfo dai candidi capelli, bianchi come il giglio sedotto dalla pallida rugiada del mattino, e cullati e soffregati dal vento spirituale che irrequieto si dimena all'interno della gemma. Peculiarità di tale avvenenza e apparente armonia è l'assenza del volto, quasi percettibile come un sogno sfocato, come una profonda luce che nasconde l'essenza delle cose.

Il suo animo è nobile e puro, ed aiuterà qualsiasi individuo o gruppo, alimentato da buone ed anch'esse nobili intenzioni, leggendo nell'animo di ognuno (la pietra gemella scandaglia con grande cura e dovizia, attraverso un incantesimo di *ESP*, le



menti di coloro che si trovano entro tre metri da lei). Nel caso in cui fosse tenuta in mano, Eidelenwe sarà capace di individuare le Bugie al pari del relativo incantesimo nei confronti di altri individui.

**CURA DELL'INCUBO RICORRENTE (OPZIONE ESTESA):** se il personaggio interessato soffrirà ancora dell'Incubo Ricorrente al cospetto della gemma, essa opererà una totale cancellazione della visione oscura al pari di un incantesimo di *Scaccia maledizione*. Il giocatore dovrà effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi con un bonus di +4 per sortire l'effetto di cancellazione. In caso contrario, il potere di cancellazione potrà essere attuato nuovamente solo all'inizio della prossima settimana.

**MAGIA DEL CREPUSCOLO (OPZIONE PER IL PG):** se un usufruttore di magia impiega la pietra gemella come componente materiale al momento della memorizzazione dei propri incantesimi, egli potrà collegare l'effettività di un incantesimo ad un ciclo notturno o ad un ciclo diurno. Tecnicamente l'usufruttore di magia deciderà se i suoi incantesimi dovranno funzionare meglio di giorno o di notte. Durante questo ciclo, gli incantesimi saranno lanciati come se fossero 1d4 livelli superiori. La decisione del ciclo dovrà essere effettuata ad ogni inizio giornata durante la memorizzazione. L'attivazione del potere richiede una prova di Intelligenza -4 per funzionare regolarmente.

**INCANTO DELLA LUNA (OPZIONE PER IL PG):** se un usufruttore di magia impiega la pietra gemella come componente materiale al momento della memorizzazione dei propri incantesimi, egli potrà collegare l'attivazione di un incantesimo al sorgere della luna. Tecnicamente una volta scelto l'incantesimo, sarà effettuata una prova di Intelligenza -2 per attuare il legame. Non appena la luna sorgerà in cielo, l'incantesimo verrà attivato. Se l'usufruttore vuole mantenere il legame, dovrà effettuare ogni sera un tiro di mantenimento.

Ad esempio creare l'illusione di una eclissi lunare e profetizzarla per impressionare una popolazione indigena. L'incantesimo oggetto del legame magico deve essere comunque memorizzato (spendendone il relativo slot).

### IL POTERE DI LYRELLENDE (A DISCREZIONE DEL MASTER)

Con questa opzione, il Master potrà dare colore alla classe del Bardo in funzione del potere elfico concesso dalla pietra gemella. Una volta conferito tale potere (temporaneo), come primo step il giocatore dovrà abbassare permanentemente i Tiri Salvezza del proprio personaggio di un punto (questo è il sacrificio). Con tale dono, durante un contesto notturno, il bardo potrà ottenere una serie di effetti in base ai cicli lunari. I punti sacrificati del TS non sono recuperabili in alcuna maniera. Seguire lo schema per gli effetti:

Fase Lunare	Bonus	Fx
Crescente (Waxing)	+2	Trasferimento Magico
Calante (Waning)	+1	-
Piena (Full Moon)	+3	Distorsione
Parziale (Partial)	0	+2 TS / bersaglio
Eclissi (Eclipse)	-5	-

Il Master può comunque assegnare penalità, limitazioni o effetti diversi in base alla situazione. Nel caso di strani eventi o magie, il Master può decidere di sospendere il tutto.

**Drop:** ogni volta che il bardo usa una abilità in regime di Lyrellende, dovrà abbassare di un ulteriore punto i propri TS per permettere all'energia magica di fluire in lui, abbassando così le difese magiche (il punto in drop è solo temporaneo finché non si decida di terminare gli effetti del dono).

**Trasferimento magico (Enchantment Slide):** con questo effetto, attraverso l'impiego dell'abilità artistica di Cantare o Strumenti Musicali sarà possibile trasferire l'effetto d'incantamento presente su di un oggetto o su di una creatura su un altro destinatario che appartenga allo stesso tipo; per esempio

da oggetto ad oggetto o da creatura a creatura. Il trasferimento richiede una prova di abilità artistica impiegata con una penalità variabile in base al livello dell'incantesimo lanciato sul bersaglio. Il computo della penalità segue la stessa procedura del Dissolvi Magie. Ad esempio se un bardo di 3° livello decide di trasferire un effetto di *Benedizione* residente in una spada - lanciato da un chierico di 6° - nella spada del proprio compagno, dovrà effettuare un tiro con una penalità di -3. La durata dell'effetto segue quella dell'incantesimo originale. L'effetto trasferito dovrà essere mantenuto dal bardo ogni round attraverso una relativa prova di abilità artistica (la penalità non viene applicata al mantenimento). Inoltre, in quanto anch'esso forma di magia, il plus dell'arma potrà essere trasferito al pari di una magia o effetto magico. Ad esempio, se il giocatore volesse trasferire una porzione di energia magica da una spada+3 ad una spada normale, e quindi solo un plus per renderla anch'essa magica, il tiro riceverà una penalità di -1. Laddove non specificata, l'effetto di trasferimento durerà un numero di round pari al valore di abilità artistica dello stesso bardo. **Blocco Trasferimento (Slide Block Opzione):** il bardo può decidere di non effettuare i successivi tiri di mantenimento conferendo una penalità di -1 per ogni tiro successivo che si vuole mantenere. Ad esempio, pensate al bardo che decide di trasferire la *Benedizione* sulla propria lira o sulla propria spada, facendo un tiro di attivazione a -6, così potendo usare l'arma per almeno tre round senza dovere disimpegnare la mano a causa dello strumento. **Critico sul tiro:** se viene sortito un critico negativo sul tiro di attivazione, un effetto o potere del bardo sarà trasferito nel destinatario, sia esso oggetto sia esso creatura. La discrezione al Master.

**Distorsione (Displacement):** con questo effetto, il bardo può distorcere la sua immagine, facendola apparire in un altro punto. Tirare il dado per la locazione: 1-5 *di fronte*; 6-7 *a sinistra*; 8-9 *a destra*; 10 *dietro*. In termini tecnici il bardo riceverà +2 sui tiri

salvezza e l'avversario una penalità di -2 sul tiro per colpire. Il potere si attiva con una prova di abilità artistica. Non è richiesto il mantenimento attraverso la prova. L'effetto termina secondo la volontà del giocatore. **Spirito della Luna (Spirit of the Moon):** può succedere che ecceduto il limite massimo di tempo d'uso dell'effetto, lo spirito guardiano di Eidelenwe s'impadronisca del suo corpo ed agisca per lui. Il Master prenderà il controllo del personaggio. Il tempo limite è stabilito in base a 3d6 rounds.

**TS:** con la Luna parziale, il bardo può, attraverso una propria abilità artistica, conferire il bonus di +2 ad un qualsiasi Tiro Salvezza. L'effetto non va mantenuto. La durata è di 1d6 rounds.

### **EFERNYS, LA PIETRA GEMELLA DEL FUOCO (OPZIONE)**

Durante lo scontro tra Eomoon ed Elùendrel, l'aura promanata dallo spirito della Fenice dilagò lungo i confini del Tempio del Sublime, fino a lambire e ferire l'aura proiettata da Aulmadorn, così generando per simile consistenza e potere una gemma cretata, rossa come il fuoco che arde nelle vene della mistica creatura; il suo nome è Efernys, la pietra del fuoco.

Tale gemma è stata oggetto di brama e di grande mistero, decantata e annoverata dalle leggende dei bardi più coraggiosi, spintisi oltre i confini della cinta di fuoco, delimitante le zone a ovest di Elloranthal, La Valle dei Bardi.

Chiamata anche "*Il Cuore di cenere*", essa prende tale nome dalla sua grande proprietà di rinascere dalle proprie ceneri come la sacra fenice; un processo che desta stupore e afflizione nel sentirlo riportare ad una "semplice" gemma. Secondo diversi racconti, non molto attendibili, tale pietra prende questo nome poiché essa rappresenta il cuore della stessa Fenice ma altri ancora contraddicono la leggenda, supponendo che lo stesso uccello mistico la ingoiò durante l'immolamento, per poi affrontare insieme la rinascita. La verità, comunque è che Efernys è



una pietra dotata di grandi poteri, non come le sue sorelle maggiori Aulmadorn ed Eidelenwe, ma capace di rivelare grandi sorprese a colui che sa guardarvi dentro con spirito profondo.

Tempo fa, la pietra del fuoco fu trovata da Milidan sul campo dello scontro con Elùendrel, poiché egli per grado e mansione ne fu il suo soccorritore. Ben lungi arretra dalla gemma cretata e si dimostra cauto nei suoi confronti, perché il potere dischiuso all'interno della pietra gemella lo annienterebbe in poco tempo come il vento estingue la flebile fiamma di una candela. Del resto, Efernys è l'unica della tre pietre ad essere stata generata da un individuo, e non viceversa come nel caso di Ambeuriel ed Eidelenwe, essendo così legata alle proprietà del relativo donatore. **Per il Master:** Il demone ombra si dimostrerà generoso nei confronti dei PG, presso la locanda, potendo decidere di sbilanciare le sorti, e donando loro la magica pietra come forma di aiuto. Il demone ombra farà di tutto per portare a termine i suoi piani, e se ciò potrà servire ai PG per superare la missione, allora sarà fatto.

*Efernys conferisce i seguenti poteri a colui che la maneggia:*

1) Una volta a settimana, il mago potrà scaricare un incantesimo (memorizzato) all'interno della gemma, convertendolo così in punti mana (pari al livello dell'incantesimo memorizzato). Ogniquale volta se ne presenti l'occasione, potranno essere sacrificati i punti mana per lanciare un incantesimo correlato al fuoco, di livello pari a quello dei punti mana sacrificati. L'incantesimo dovrà in ogni caso ritenere il massimo livello di lancio del mago. **Esempio:** il mago la prima settimana farà confluire all'interno della gemma un incantesimo di *Luce*, convertendolo in un punto mana; la seconda settimana fa confluire un *Dissolvi magie*, convertendolo in tre punti mana. Adesso, Efernys ha una quantità base di quattro mana. Durante un incontro viene richiesta la necessità di intervento, ma egli non ha più incantesimi di terzo livello da lanciare ed in particolar modo offensive; così decide di ricorrere alla gemma.

Spendendo soli tre mana egli potrà lanciare un incantesimo di terzo livello ed esattamente una *Palla di fuoco* da 5d6, cioè secondo il suo livello corrente. La capienza massima della gemma è di 10 mana per settimana. Non appena la gemma arriva a zero, e quindi non più alimentata, rischierà di infiammarsi per 1d4 giorni. Per esaurire le fiamme sarà necessario un *Dissolvi magie* contro livello 10 o su di essa dovrà essere lanciato un incantesimo di Ghiaccio di almeno quarto livello di magia.

2) Una sola volta al giorno, colui che impiega la gemma come componente materiale per il lancio di un incantesimo correlato al fuoco, lo farà come 1d4 livelli superiore (ad esempio un mago di quinto potrebbe lanciare una *Palla di fuoco* estesa a 9d6).

3) Una volta al giorno, la pietra gemella può trasformarsi in Efernys, la spada di fuoco. Quest'arma magica sarà trattata come una *Lingua di Fiamma* (vedi manuale del *Dungeon Master*).

#### INTERAZIONE TRA LE PIETRE GEMELLE EFERNYS ED EIDELLENWE

Una volta riunite tutte e due le pietre, cioè Efernys ed Eidelenwe, potranno verificarsi alcune situazioni particolari:

1) Nel caso in cui le due pietre gemelle dovessero trovarsi vicino l'una all'altra ad una distanza di almeno tre metri, vi sarà il 5% di probabilità che esse si annullino a vicenda, cessando di funzionare tutti quanti i poteri descritti.

2) Le due pietre potrebbero interagire tra di loro, causando l'evocazione di 1d4 *Colonne di Fuoco*, che andrebbero a colpire il gruppo o coloro che detengono le gemme (vi è una probabilità del 15% sul singolo). Le Colonne sortiscono lo stesso effetto del relativo incantesimo clericale.

3) Può accadere che la fiamma eterna di Eomoon inghiotta la Luce di Eidelenwe (probabilità del 2%), così svuotandola per sempre dei suoi poteri; inoltre come effetto particolare, entro tre metri dalle pietre sarà attivato una *Oscurità*. Un possibile *Dissolvi magie* per estinguerlo, dovrà essere effettuato contro livello 14.

## LA FIAMMA DELLA LUCE ETERNA/IL RITUALE DEL FUOCO E DEL GHIACCIO OPZIONE CAMPAGNA (A DISCREZIONE DEL MASTER)

Mille e più sono le leggende che narrano delle pietre gemelle, gli Eondyr, codesto il loro nome che scivola felpato tra le forbite parole dei bardi e cantori; ma ancor più silente e zittita è la storia di *Eidernenwe*, la spada gemella forgiata attraverso la fusione dei due Eondyr, per dare alla luce ciò che banalmente gli uomini chiamano “*La Spada della Luce Eterna*”. Esattamente nessuno sa come essa possa essere forgiata o temprata a causa del fuoco primigenio implasmabile della fenice Eomoon, né come può esser domata la Luce abbagliante di Eidelenwe che promana da ogni piega del proprio cristallo. Le indiscrezioni vogliono che la mistica creatura draconica che abita la Valle di Fuoco e di Ghiaccio, sia a conoscenza del segreto rituale di forgiatura dell’arma. Il tutto nascerebbe dal fatto che Sykameron è in grado di controllare anche i fuochi più arcani e di temibile potere, frammisto alla sua infinita sapienza di Drago. Ma sarà vero tutto ciò? Bisogna solo scoprirlo recandosi presso la Valle ed incontrarne il suo Guardiano.

**Note per il Master:** nel caso di una pianificazione di campagna, il Master potrà optare per giocare questa situazione. Se si è scelta con consapevolezza, i PG una volta giunti alla Valle, al cospetto del Drago a Due Teste, potrebbero chiedergli informazioni sulla natura di Efernys. Non appena la pietra gemella sarà a lui mostrata, Syk potrebbe divenire molto irrequieto e stupirsi per ciò che sta vedendo, rilasciando frasi e sagge dispense sull’uso del potere mistico (s’intende in relazione alla pietra). Comunque se meritevoli in base allo sviluppo del dialogo, Syk potrebbe accordare loro la forgiatura di Eidernenwe. In questo caso, tale forgiatura richiederebbe almeno cinque giorni di tempo, durante i quali il gruppo potrebbe essere impegnato in una commissione speciale da parte dello stesso Drago (mentre esso si occupa della spada).

Che sia il Master a stabilire il plot per l’intrattenimento di questi giorni d’attesa.

## IL RITUALE DEL FUOCO E DEL GHIACCIO

Il rituale del Fuoco e del Ghiaccio consiste nel sottoporre le pietre ai due soffi alternati del Drago, in modo da scioglierne i loro involucri e ridestare così gli spiriti in essi contenuti. Come il fuoco da fucina, il soffio incandescente aprirà le pieghe di cristallo, rilasciandone il contenuto come un pulcino schiude il proprio uovo, così poi vivificandosi in caldo abbraccio. Il Ghiaccio tempererà le dispersioni del fuoco magico e fisserà il tutto come in una struttura statuaria, finché ne saranno definite le forme ed il filo, da un lato di luce e dall’altro di fuoco. Il prodotto finale è pronto: Eidernenwe si presenta come una spada lunga dalla foggia elfica per stile e simbologie fregiate, la cui lama viene attraversata, spiraleggiando, da un flebile ma visibile fascio vermiglio di energia magica, come se fosse caldo al tocco e irradiante una luce fioca ma pronta a trasformarsi nella beltà del Sole. L’elsa è molto elaborata e porta come incastonatura una gemma divisa in due metà, una bianca e l’altra cremisi come il piumaggio della Fenice.

<b>EIDERNENWE, SPADA DELLA LUCE ETERNA:</b> Spada lunga+5; potere delle magie di fuoco di Efernys; potere delle magie di Luce di Eidelenwe; +4 bonus sui TS contro incantesimi legati alla Luce ed al Fuoco (compresi quelli magici) a colui che la maneggia; validi i poteri antagonisti di Eidelenwe.
---

## ALTRE NOTE, NON ESSENZIALI (SOLO SE I PG LO RICHIEDONO)

Data la flessibilità del modulo, i personaggi, una volta ottenuta la gemma, potrebbero chiedere allo stesso menestrello qualche informazione. Lyndren non sa molte cose nel dettaglio, ma potrà accennare loro qualche racconto o informazione generale sugli Eondyr, grazie alla sua conoscenza dell’arte incisoria delle rune, pur sconoscendo la vera natura di quell’oggetto (senza fare nomi nello

specifico di Aulmadorn, o delle altre pietre gemelle, magari dicendo che l'unica leggenda che conosce e che abbia come oggetto una o più gemme è quella delle pietre gemelle dai grandi poteri conosciute come Eondyr, ma che nessuno ne ha mai visto una e ciò che portano non è altro che una gemma di scarso valore che irradia una qualche aura magica, cosa normale qui a Sigil). Il Master può anche riservarsi la facoltà di non riferire tali informazioni per non disperdere la tensione narrativa e l'effetto sorpresa. Come referenze per la leggenda, sarà usata quella prevista nell'appendice "*Gli Eondyr - Le Pietre gemelle*".

### **IL TEMPIO DEL SUBLIME E IL MORTUARIO DI SIGIL**

Conosciuto anche come *Aulmalantyl*, il Tempio del Sublime erige la sua colonna del male dalle progettuali fondamenta architettoniche del Mortuario di Sigil; uno scherzo del destino o cinico gusto? La risposta non tarda ad arrivare e si abbatte con forza dirompente sui molteplici dubbi che assillano gli enigmi dei piani.

Voluta la sua costruzione per ordine di Iludhryel, sull'identico progetto del Mortuario sopra citato, le fondamenta del Tempio solide non sono, ma eteriche come il velo della Morte che soave accarezza gli spiriti che mirano il nulla sul cipiglio della Fossa delle Anime. Un gorgo sinuoso e possente come la necrotica colonna di *Talderys*, la *Città dei Morti*, una struttura cilindrica costituita da soli corpi e anime, che s'innalza in cielo come monito per coloro che si apprestano a conseguire l'accesso al Paradiso; ma tale accesso è loro negato, poiché porta ed entrata non esistono, solo un ciclico rimestarsi di miasmi eterici come un gomito di lana che s'incunea su sé stesso. Alcune fuggono, altre ritornano poiché non c'è uscita, il ciclo è sempre completato ed Aulmadorn impera come regina tiranna sui suoi sudditi. Li calpesta ritrosi e ne affoga con vomito di sangue le insperate promesse di salvezza futura; le illude come lo si fa con un

bimbo alla vista di un agognato giocattolo. Alcuni istanti dopo ad esse viene rivelato con cruda e angosciante realtà la fine del tutto, o per meglio dire, l'inizio della fine.

Le fondamenta del Tempio vengono continuamente alimentate dalla specie notturna, preposta a tale attività di nutrizione, come la balia che si prende cura dell'infante perché possa poi conseguire il tanto atteso riposo; un riposo questo che non vedrà mai un'altra luce se non quella della disfatta.

Per tale processo venne eretta una statua, denominata *Vereom*, ossia "*Vergine oscura*"; una struttura dalle grandi proprietà mistiche, capace di assorbire l'energia dei morti e convogliarla verso un determinato punto; tale punto viene qui intercettato dal Tempio del Sublime. Dall'approccio concertistico di questi elementi nacque una condizione strutturale assolutamente forte e potente, tale da far tremare le stesse fondamenta della terra. Il Tempio, Aulmadorn e Vereom stringono un patto di salda alleanza nella visione futura di veder perire il bene ed il mondo della Luce.

### **Aulmadorn entra in gioco / L'inferno si desta (Variante)**

L'odio per Eidelenwe è accresciuto nel tempo, ed il suo potere oscuro ha fatto sì che essa potesse sfruttare la presenza di Eomoon nel Tempio. Con lo spirito della Fenice all'interno della semisfera, cullata dall'alito spirituale di Vereom, la gemma del male tenterà di alimentare fino alle massime estensioni le fondamenta del Tempio, investendole col fuoco sacro di Eomoon, contaminato e degenerato dal potere oscuro che ivi alberga tra le pieghe del nero cristallo. In questa maniera, il Tempio diverrà una vera e propria struttura vivente, dai poteri inarrestabili. Ma l'azione è delicata e quasi folle, poiché Aulmadorn non ha una sua consapevolezza o saggezza tale da calcolare le devastanti conseguenze; essa segue soltanto le ragioni dell'odio. Se ciò dovesse succedere, all'arrivo del gruppo, il Master inizierà un countdown quantificato in 3d6 turni, alla fine dei quali inizierà un

assorbimento dallo spirito di Eomoon pari alla massima quantità attuabile dal *Tocco del vampiro*, cioè 48PF; ogni round a partire dal primo assorbimento, ne saranno depletati la metà (4d6); il terzo 2d6 ed il quarto 1d6+2. Appena sarà raggiunta la soglia di 60, il Tempio avrà assorbito tutta l'energia necessaria per diventare una vera e propria bolgia infernale; le anime arse all'istante dal fuoco distruttore della Fenice, le mura roventi e vivificate da lingue di fuoco e magma come delle vere e proprie pareti organiche; le creature presenti diventeranno creature del fuoco (ad esse sarà aggiunta una particolare aura come quella delle salamandre, causando 1d6 di danno da calore, e pur mantenendo le proprie caratteristiche: in sostanza, il Tempio diventerà un vero e proprio Inferno). La delicatissima pianificazione della variante ambientale sarà lasciata alla sapiente capacità progettuale del Master. Una volta effettuato ciò, la decorrenza del crollo del tempio e la rottura della gemma - per di più indipendente dall'azione dei PG - valutato in 1d12 round, diventerà la discriminante temporale per il conteggio dell'effetto. Alla fine del round previsto dal dado, nulla rimarrà del Tempio se non cenere e qualche fiamma. In questo lasso di tempo, tutti i portali saranno sigillati, senza alcuna possibilità di aprirli, nemmeno facendo ricorso alla sfera.

La Fenice, fiaccata dall'assorbimento, non sarà in grado di usare alcun potere o magia, salvo qualcuno minore o curativo. I personaggi giocanti dovranno aiutarla ad uscire in fretta, prima che il fuoco corrotto possa arderla ed estinguerla una volta per tutte. Del resto, il fuoco presente è una derivazione del suo potere, corrotto dall'odio di Aulmadorn. A seguire, il Master potrà scegliere tra diverse opzioni per dare risalto e colorito all'avventura. Non necessariamente tutte dovranno essere scelte, ricordandosi sempre di creare una certa coerenza tra le diverse azioni intraprese. Alcune di queste opzioni, influenzando profondamente la trama, possono cambiare l'esito dell'avventura.

**L'INFERNO È PER TUTTI - (OPZIONE DI BACKLASH)** - All'interno di questo colorito e focoso ambiente, il Master potrebbe progettare l'entrata trionfale di Iludhryel, magari uscente dalle fiamme come un angelo della distruzione o in qualche altra maniera d'effetto. L'inferno destatosi a causa dell'avventata azione di Aulmadorn, ha colpito anche l'angelo della morte, infliggendogli un durissimo colpo durante il suo arrivo: il Master potrà prendere in considerazione il fatto che ad Iludhryel sia stata lacerata anche l'altra ala, riducendosi a brandelli e squarci, non potendo così usare gli attacchi e le difese relative. In compenso egli sarà avvolto da un'aura di fiamme e potrà lanciare gratuitamente 1 volta per round un incantesimo di fuoco secondo l'estensione del livello previsto dalle sue regole personali, ossia come decimo livello di mago.

**UNA LIVREA TRA LE FIAMME - (OPZIONE ESTESA)** - Eomoon, impietositasi ma anche turbata da tale visione infernale, poiché i ricordi divampano in lei al pari di una colonna di fuoco, apre in piena maestosità ed evocativa potenza la propria livrea; un dono ed un pegno nel ricordo delle antiche vicissitudini che l'hanno vista affrontare ardue difficoltà nella Terra dei Druidi e la rinascita delle forze elementali. Finché dispiegate le ali in tutta la loro ampiezza, il gruppo usufruirà di alcuni vantaggi non indifferenti: 1) *Respingi incantesimo* su un'area specifica, ossia il gruppo; 2) possibilità per una sola volta, di potersi curare disponendo delle proprietà magiche delle piume della Fenice (1d8+1; massimo tre piume per PG). In quanto spossata e ridotta al minimo delle forze, tale aiuto durerà solo per 1d6 rounds. Il Master potrà decidere di operare ogni round, in sostituzione alla regola, un tiro di Costituzione su un valore di 17, con una penalità di -4, quindi 13 (concepito come possibile valore di Eomoon in forma mortale, all'interno di un corpo umano).

**IL RICHIAMO DELLE FIAMME - (OPZIONE ESTESA)** - se in questo contesto è presente la spada Eidernenwe, essa otterrà un +1 di plus aggiuntivo e potrà abbassare l'intensità delle fiamme al pari del potere psionico *Controllare fuoco*. Se invece presente Efernys, colui che la maneggia e coloro che si trovano entro tre metri da essa riceveranno temporaneamente il vantaggio di un *Protezione dal fuoco* clericale (per il livello si fa riferimento al livello del possessore della gemma).

**CAVALCARE LE FIAMME - (OPZIONE ESTESA)** - a causa della trasformazione dell'intero ambiente, tutte le creature presenti nel tempio sono andate incontro a mutazioni di rilevante entità; questo comprende anche la cavalcatura dell'Unicorno che accompagna Eomoon nel suo viaggio verso la reincarnazione. Il Master descriverà con grande esattezza e narratività il cambiamento nel mistico cavallo, avviandolo verso il prodotto finale che darà alla luce un unicorno di fuoco (per le statistiche della creatura base si veda il relativo Manuale dei Mostri e la tabella della "*Foresta incantata di Eleneion*"). Una volta terminata la trasformazione, con buona possibilità se presente un Ranger nel gruppo o un cavaliere elfico, o un PG che abbia Addestrare Animali a 17, la mistica cavalcatura di fuoco potrà essere domata e di conseguenza cavalcata. La creatura si muoverà agevolmente tra le fiamme portando così in salvo magari qualche componente del gruppo, o laddove si sia deciso diversamente potrà essere consegnata Eomoon perché la porti all'esterno del Tempio. In questo caso, la cavalcatura, sarà l'unica ad usare le fiamme come possibili portali dimensionali verso l'esterno del Tempio (la si vedrà letteralmente sparire tra le lingue e le pareti di fuoco). Per estensione opzionale vedere la sezione "*Fierezza dell'Unicorno*".

**FUOCO E OSCURITÀ - (OPZIONE DI TRAMA)** - nel caso fosse scelta l'opzione Planeshift, o magari fosse anticipata per tale opzione di trama, il Master potrebbe creare in relazione all'opzione "*Cavalcare le Fiamme*",

un magistrale scontro tra le due cavalcature: Ambeuriel e l'Unicorno di Fuoco. Se quest'ultimo dovesse morire nello scontro con la nera cavalcatura del male, per Eomoon sarebbe la fine, rendendo impossibile la sua reincarnazione. Si invita il Master a pianificare e ben soppesare tale intervento per lo sviluppo della trama.

**LA FORNACE DEL MALE - (OPZIONE DI INCONTRO)** - in questo caldo e focoso ambiente, il Master potrà assumere che alcuni portali siano rimasti aperti, ed esattamente il portale della stanza **5b** e **5c**; rispettivamente Abisso e Baator. Dopo la trasformazione architettonica del Tempio, il portale dell'Abisso, con molta probabilità (75%) potrebbe sfornare un Bebilith, mentre il portale per il Baator potrebbe dare alla luce due Cornugon (probabilità del 25%) o addirittura quattro Osyluth (probabilità del 75%). Questi mostri sono contemplati come Incontro (Encounter) di situazione.

### SCONTRO EPICO TRA DUE FORZE (VARIANTE EPICA)

Questa sezione di delicato peso in relazione agli esiti dell'avventura e di una possibile morte dei PG o dell'ultimo depositario dello spirito della Fenice, dovrà essere adottata dal Master con molta cautela. La funzione primaria di tale variante è quella di forgiare in termini scenici e narrativi, uno scontro di primo ordine e di grande impatto. In questa maniera è possibile divergere verso due scontri contemporaneamente; da un lato Ambeuriel e Karmys e dall'altro il gruppo dei personaggi ed Iludhryel, rendendo la Masterizzazione molto più dinamica ma anche più gravosa per l'arbitro di gioco. I giocatori saranno lasciati liberi di agire, pur evidenziando loro più volte la possibilità di morire: Ambeuriel in gerarchia Elder è al di sopra della portata dei personaggi.

**KARMALAK, GUARDIANO DI EOMOON  
(UNICORN - SCION)**

DV:	14+4
CA:	-4
AL:	CB
MI:	13-14
NDA:	3
danno:	zoccoli frontali (1d6+2/1d6+2) corno (1d12+2)
THAC0:	5
AT.SP.:	Carica col Corno (3d12+6)
Difesa Spec.:	Teletrasporto
Taglia:	2,6 m (L)
Int:	(15)
R.M.:	-
PF:	74



Karmalak certo non rifulge per poteri particolari, appartenendo comunque alla tanto affermata e conosciuta razza dei cavalli mistici per eccellenza, ossia quella degli Unicorni; ma ciò che rende la sua storia alquanto unica ed importante si riferisce al fatto di essere stato scelto dalla fenice Eomoon come suo diretto depositario, e ciò basta più di ogni altra possibile analisi su questa creatura.

**KARMYS, TRASFORMAZIONE DI  
KARMALAK IN UNICORNO DI FUOCO  
(UNICORN - ELDER)**

DV:	19+4
CA:	-6
AL:	CB
MI:	16
NDA:	3
danno:	zoccoli frontali (2d6+6/2d6+6) corno (2d12+6)
THAC0:	1
AT.SP.:	Carica col Corno (4d12+9)
Difesa Spec.:	Teletrasporto - Aura di Fuoco (un Dx dei danni è dimezzabile in virtù del danno da calore)
Taglia:	2,6 m (L)
Int:	(15)
R.M.:	-
PF:	114

Irrorato e nutrito dalle fiamme dell'Inferno e dal fuoco sacro di Eomoon, scalpita e sbuffa come uno stallone che s'appresta a vincere la corsa, ma il punto d'arrivo di codesta gara non è la nuda meta, bensì la sopravvivenza e la salvaguardia dello spirito della Fenice.

Ogni suo poderoso zoccolo si posa sul terreno, tuonando e scuotendo le anime dei vivi e di coloro che abitano il mondo mortale.

Molteplici sono le fiamme che dipartono dalla sua criniera come robuste fibre la cui tensione regge le fondamenta della terra. L'andatura fiera e nobile richiamano la maestosa evocatività della Fenice quand'ella dispiega le sue ali in



trionfale apertura, come un cromatico manto dell'arcobaleno che diverge da un lato all'altro del mondo.

Karmys non è il prodotto di Efernys così come non lo è di Eomoon, ma il risultato dell'azione mistica operata da Aulmadorn, la gemma oscura. Così l'azione temperativa del flebile legame con lo spirito di Eomoon, ancora non fuso con esso, ha fatto sì che l'oscura energia dell'eondyr del male non prendesse in maniera completa il controllo di Karmalak, nuovo depositario della reincarnazione del mistico uccello.

### FIEREZZA DELL'UNICORNO (PROUD OF UNICORN OPTION)

Questa sezione interessa soprattutto la presenza di un Cavalca Fiamme (Flame Rider Kit) nel gruppo o anche la classe di un ranger che abbia i seguenti attributi come requisiti minimi: *Costituzione: 14 - Saggezza: 16 - Carisma: 15 - Destrezza: 15*. Tale opzione sopprime le richieste della variante "*Cavalcare le Fiamme*" (per cui non basterà più, ad esempio, il semplice Addestrare Animali a 17 per potere cavalcare Karmys).

**Sviluppo.** Una volta nella stanza dello specchio [15] e impegnati nel dialogo con l'immagine di Eomoon, i PG potrebbero venire a sapere dalla stessa Fenice che la chiave all'interno dello strato riflettente ha una duplice funzione; una chiave dimensionale che dà l'accesso ad un *secret place*, sito nel piano di Arcadia, dov'è custodito un preziosissimo tesoro. I personaggi comunque potrebbero aver già preso la chiave, ma in ogni caso saranno avvertiti della sua funzione come se ancora non fosse stata recuperata, puntualizzando per di più la relativa posizione all'interno dello specchio. L'immagine di Eomoon non vede o non riconosce nulla, in quanto è solo una proiezione animata dal suo spirito, incatenato nella prigione oscura [6]. La natura del segreto celato al di là del portale non sarà loro svelata, rimanendo il più possibile vaghi (...un preziosissimo tesoro).

**Il Portale.** Una volta introdotta la chiave all'interno del portale bivalente per Mechanus [5f], essa dovrà essere girata in senso orario come se si volesse effettivamente aprire una porta. Una rotazione in senso antiorario causerà invece la normale attivazione del portale per Arcadia, senza trovare ciò che si stava cercando. Il Master può sempre decidere di pianificare una breve Quest in tale piano bucolico alla ricerca del punto esatto (anche se comunque non va sottovalutato il poco tempo a disposizione per liberare lo spirito. In questo caso, il Master potrebbe trovare una relazione con Soriel, l'Elementale del Tempo in termini di progressione dell'avventura, in modo da motivare la perdita di tempo o addirittura un possibile intervento temporale; quel tanto che basta per il recupero dell'armatura). Effettuata con successo l'apertura del portale verso il *secret place*, i PG vedranno davanti i loro occhi una enorme quercia dalle foglie d'argento, sotto la cui chioma giacciono gli elementi di una scintillante armatura; non una semplice e normale corazza bensì di mistica gravidanza, progettata e forgiata per una cavalcatura, appartenente con sicurezza e senza errori alcuni di stima ad una creatura legata all'elemento del fuoco. Il PG interessato, ossia nella figura del Cavalcafiamme o del Ranger, con un successo sul tiro di *Storia Antica-2* potrà comprendere la vera natura di quegli'oggetti. Qualsiasi tiro di *Storia Antica* o altro, effettuato da una classe che esuli da quelli specificati, riceverà una penalità di -6 (l'abilità di *Storia* del Bardo riceve invece una penalità di -25%). Gli elementi in questione sono: il *Ghladhol*, gli *Endherol* e l'*Irmuyl*, lo *Scudo del Fuoco* (vedi le sezioni di ampliamento per la loro descrizione ed uso).

**Ghladhol ed Endherol:** l'unicorno ha la possibilità di avere forgiata una bardatura speciale che gli consenta una maggiore resistenza e fierezza estetica. La bardatura deve essere leggera, aderente, impregnata di una sconvolgente magicità che nessuna mente mortale può comprenderla se non

tramite astrazione. Per un essere umano è difficile distinguere una bardatura magica da una normale, se non fosse per l'unicorno che la indossa, attestando la veridicità della sua natura. La bardatura è rappresentata da due pezzi: il *Ghladhol*, la Maschera degli Unicorni e gli *Endherol*, le placche che formano i gambali e parte della corazza per la schiena. La maschera è una vera e propria maschera anatomica che calza come un guanto il forte muso e la testa del cavallo, presentando un'apertura cilindrica di pochi centimetri che permettono l'inserimento e lo scorrimento del corno. Invece le placche, qui sbalzate a fuoco, raffigurano esseri fatati che nella loro semplicità diventano evocativi e preponderanti, fatto sintomatico della loro "semplice" immortalità. Un'immortalità che non è sinonimo di staticità ma dinamismo sfuggente del pensiero, elemento che rende intangibile uno di questi esseri. Sono legati tra loro da anelli concentrici d'argento e di un materiale sconosciuto simile all'Olodhril elfico.

Tipo di Armatura (Pezzo)*	Addome / Schiena (CA)	Gambe (CA)	Testa (CA)
Ghladhol	-	-	-4
Endherol	-2	-3	-

\*i valori espressi all'interno della tabella vanno sottratti al valore base dell'armatura della cavalcatura. In questo caso, il Master dovrà considerare immancabilmente l'esatta locazione del colpo inferto per stabilire la giusta CA.

**Irmuyl, lo Scudo del Fuoco (solo per il kit del Cavalca Fiamme).** Forgiato nelle fiamme primigenie del Macrylath, l'essenza elementale del piano, l'Irmuyl è la diretta attestazione di come il potere divino possa scorrere impetuoso lungo le forme e le strutture della terra e del piano dei mortali. L'effigie dell'unicorno sbalzato a fuoco è quasi monitoraggio agl'occhi di colui che lo osserva con profonda concentrazione, rilevando nelle sue creste infuocate lungo il dorso e la criniera l'atto del ferirne lo spirito; uno sguardo quasi difficile da sostenere per l'energia che esso promana, non visibile ma percepibile come una fiammella che da

dentro cresce e si sviluppa fino a divampare con la massima intensità. Attorno alla figura dell'unicorno in rilievo, sono raffigurate incisioni di natura elfica, che riportano la singola epigrafe di ogni cavaliere e cavalca fiamme che ha posseduto e brandito lo scudo, incidendo così nel fuoco la perpetuazione degli alti valori di questa classe e del credo delle mistiche creature equine.

**Tecnicamente:** lo scudo viene considerato un oggetto incantato ed esattamente uno Scudo+3, solo se brandito da un Cavalca Fiamme (per il ranger non vale tale situazione). Un individuo che maneggi tale oggetto, lo considererà un semplicissimo scudo, sottraendosi per di più a qualsiasi forma di rilevazione magica. Se viene effettuato un *Dissolvi Magie* o *Individuazione del Magico* su di esso, l'Irmuyl tenterà di infiammare e ritorcere l'energia magica impiegata per l'incantesimo verso il suo usufruttore, causandogli un quantitativo di danno pari al suo livello (TS negato). *L'Irmuyl possiede anche alcuni poteri:* **1)** tre volte a settimana può respingere un qualsiasi soffio magico che impieghi il fuoco avendo successo con un tiro salvezza contro Soffio Magico (in caso di creature elementali colui che maneggia lo scudo ottiene +5 sul proprio TS); **2)** immunità al fuoco normale e magico e +5 sui TS contro Disintegrazione; **3)** riduce il danno inflitto da una cavalcatura del fuoco in relazione al potere di Volontà Ardente di 2d6 (i dadi vanno tirati per stabilire di volta in volta l'ammontare di PF assorbiti e non detratti dal numero di dadi di danno; per cui se la creatura infligge ogni round 4d6 non si tireranno 2d6. Nel caso dell'opzione d'avventura "*Quando il male non si riesce a domare*", lo scudo sottrarrà soltanto 1d6PF dal danno inflitto da Ambeuriel).

**Volontà del Fuoco (Variante).** Questa sezione speciale, come si è ben capito, prevede la possibile cavalcata di Karmys ad opera di un Cavalca Fiamme; ma per fare ciò, tale classe necessita di alcuni accorgimenti gestionali del Master, in quanto ben lungi dall'essere tale cavalcatura paragonabile ad un Ariel. Basta semplicemente pensare che il

quantitativo di danno inflitto dall'Unicorno di Fuoco è pari a 5d6 per round contro 1d6+3 della cavalcatura base prevista per il kit elfico (Karmys viene considerato sempre in stato di *Metamorfosi delle Fiamme*). Per cui, in rapporto al modulo, l'abilità *Volontà del Fuoco* subisce delle variazioni nei termini di quantitativo base. Oltre alla progressione di 8PF / livello previsto dalle regole del kit, il giocatore dovrà stabilire un pool iniziale calcolato in: Valore Costituzione x 2, a cui si aggiungeranno contestualmente i relativi complementi del livello.

### SCONTRO EPICO TRA DUE FORZE (IL TOCCO DELL'ABISSO)

I portali sono adesso sigillati, eccetto quelli che conducono al Baator e all'Abisso. Le vie però si dimostrano retroattive, e l'energia che promana da essi è troppo forte. La fluenza di tale potere mistico fluisce ed ancor più colpisce con la stessa intensità di un'onda che s'infrange implacabile su di uno scoglio; ed ecco che l'onda dell'abisso, nera e distorta più che mai, incontra il suo fiammeggiante scoglio nelle forme equine di Ambeuriel; un contraccollo questo che fa tremare la terra, ogni cosa animata ed inanimata. La stessa Aulmadorn si ritirerebbe per il terrore e la paura nel vedere ciò che viene partorito da quella apparente ed illusoria spuma mutagena. Ambeuriel vi si dimena all'interno come un feto cerca di uscire dalla propria placenta, dilaniandola lembo dopo lembo, accresciuta dal continuo desiderio di rivalsa sul genere umano. I PG vedranno una nera placenta di abissale essenza avviluppare la cavalcatura del male ed adeguarsi ad essa come una fitta e trasparente membrana.

Quale orrore assistere a quella doppia rinascita, intervallata a tratti da funeste lacerazioni ad opera di fiamme che s'innalzano nell'aria come colonne di fuoco. Un corrispettivo dell'animo di Ambeuriel. La sua volontà di rinascita è percepibile fin dentro il proprio animo, e ne fuoriesce con temibile forza. Il tutto durerà pochi minuti, narrati e descritti con grande dovizia dal

parte del Master, creandone una raffinata ed invasiva sospensione dell'incredulità. Qui, egli dovrà dare la sensazione di disfatta della cavalcatura, come se fosse stata inghiottita dall'Abisso. Tutto si ferma, quasi per un attimo, finché il sonno ed il silenzio saranno squarciati dal nitrito di Ambeuriel, attestatorio della sua nuova rinascita. Le illusioni dei PG di vederlo morto saranno annientate una volta per tutte.

A questo punto, Ambeuriel uscirà da tale membrana, mentre lo si osserva addentare l'ultimo lembo di placenta, fatta di oscurità e abisso, e lanciarla davanti i piedi dei nostri eroi (Tiro salvezza contro Paralisi per l'effetto di *Paura*, nuova abilità guadagnata col passaggio alla forma di Elder). Nel caso in cui l'Incubo dovesse avvicinarsi o caricare il gruppo, il Master potrà creare un particolare effetto sorpresa, riservandosi l'intervento inaspettato di Karmys, già pienamente trasformato, ed uscente da dietro le loro spalle in modo da bloccare l'attacco di Ambeuriel. Sarà effettuato un tiro per colpire nel caso il DM dovesse optare per una parata speciale col corno. Se il tiro ha successo, potrebbe passarsi direttamente al calcolo del danno, infliggendo una prima ferita alla cavalcatura del male. Esattamente dell'Incubo, Karmys tenterà di bloccare l'attacco portato con gli zoccoli (tecnicamente, Ambeuriel sta effettuando un *Crush Attack* secondo abilità di creatura ottenuto con la salita di gerarchia. Tale attacco è contemplato nell'*High Level Campaign Dungeon Master Option*; vedere pagina 63).

### AMBEURIEL, LA CAVALCATURA DEL MALE (NIGHTMARE) - ELDER

*Trasformazione in base alle opzioni "Cavalcare le Fiamme" e "Scontro Epico"*

DV:	21+6
CA:	-12
AL:	NM
MI:	16
Taglia:	4,1 m (E)
Int:	(16)

R.M.:	80%
PF:	148
NDA:	3+speciale
danno:	zoccoli frontali (1d6+7/1d6+7) morso (2d4+6)
THAC0:	1
AT.SP.:	Soffio (Elder): 12d8+8
Difesa Spec.:	Nuvola paralizzante - Paura

### QUANDO IL MALE NON SI RIESCE A DOMARE... (OPZIONE PER CAVALCAFIAMME)

Questa sezione spinge fino ai limiti estremi i poteri e le possibilità del kit del Cavalcafiamme. Sempre in rapporto alla sezione riguardante l'opzione epica, tale kit potrebbe tentare di domare e cavalcare per poco tempo - a causa dell'eccessivo potere di Ambeuriel - la temibile cavalcatura del male. Per far ciò, il modulo prevede la possibilità che Eomoon doni ad un Cavalcafiamme, sempre se presente, delle briglie magiche; tali strumenti magici fanno riferimento alla regola del kit sulle "briglie", salva qualche variante. Una volta montate le redini, domare e controllare Ambeuriel non dovrebbe essere "difficile", poiché esse sono state innervate dal focoso spirito della Fenice, presentando così una forte funzione temperante sullo spirito malefico dell'Incubo; ma il potere del nero demone va così oltre ogni immaginazione, da creare non pochi problemi. Pur imbrigliato e "domato", colui che lo cavalca avrà i seguenti malus:

- 1) Colui che cavalca Ambeuriel, dovrà possedere almeno un valore di 17 in Carisma e 16 in Saggezza. Se tali requisiti non sono posseduti dal cavaliere, pur con le briglie magiche, egli riceverà una penalità di -4 a tutti i tiri (inoltre per lanciare incantesimi dovrà essere contrastata la sua resistenza alla magia).
- 2) Ogni turno di permanenza sulla cavalcatura del male, dovrà essere effettuato un confronto tra il valore di Saggezza della Fenice (17) e quello di Ambeuriel per temperare il suo indomito spirito.

Il fallimento causerà il disarcionamento del Cavalcafiamme o di colui che lo cavalca, ricevendo 2d6 punti ferita di danno per la caduta.

- 3) Ambeuriel infligge al Cavalcafiamme o a colui che lo cavalca 6d6 di danno non dimezzabili e 1d4 di punti assorbiti dal proprio valore di Saggezza, ogni turno di permanenza su di esso. Se la cavalcata avviene con l'ausilio delle briglie magiche, il danno sarà ridotto a 3d6 e 1d2 di punti dagli Attributi (l'abilità di *Volontà del Fuoco* segue il normale funzionamento).

#### Come domare Ambeuriel?

Domare Ambeuriel non è cosa facile, un'ardua impresa oltre i limiti del possibile. Certo è che la cavalcatura può essere controllata ma a duro prezzo. Per fare ciò, il personaggio dovrà salirgli in groppa e tentare la domata secondo le regole standard del manuale base (sottomissione). Se l'azione viene effettuata con le briglie in mano, mentre con l'altra si colpisce di piatto la testa dell'Incubo attraverso la spada, il danno virtuale da «sottomissione» sarà raddoppiato. Ma Ambeuriel è troppo potente per il nostro povero eroe, il quale dovrà cedere parte della sua energia vitale perché la cavalcatura del male possa accordare il suo "asservimento". Tecnicamente una volta raggiunto lo zero virtuale della sottomissione, il personaggio dovrà concedere (sacrificare) permanentemente 2d6 dei propri PF o Ambeuriel non sarà assolutamente domato del tutto. In sostituzione, potranno essere sacrificati 2 punti Costituzione.

#### Il Ritorno delle Anime (Soul Restoration).

**Opzione di Kit/Cavalcatura:** con Ambeuriel come cavallo, seppur poco il momento di gloria nell'avere tale creatura al proprio servizio, l'Incubo riceverà dal Master un'abilità speciale come del resto spetterebbe all'Ariel in quanto di background. Con *Il Ritorno delle Anime*, Ambeuriel potrà lanciare un qualsiasi incantesimo in funzione delle anime assorbite durante il periodo della sua condotta malefica di "Divoratore".

Tecnicamente il Master lancerà 1d6+3 per stabilire il livello massimo dell'incantesimo e 1d4-1 per il numero di essi (nel caso di incantesimi del nono livello, il numero sarà sempre 1).

### ILUDHRYEL, L'ANGELO OSCURO

DV: 10+10  
 CA: -3 (-6 invece di -9)  
 AL: LM  
 MI: 18  
 NDA: 3+speciale  
 danno: artigli (2d10+10/2d10+10) + morso (3d10)  
 AT.SP.: Cantilena magica; Attacco piumato (1d6 invece di 2d6); Raggio della Morte; Dies Irae  
 Difesa Spec.: Parata alare; Aura di Charm; arma con bonus di +2 per

potere essere colpito;  
 Rigenerazione: 7 PF / round  
 Taglia: 2,5 m (M)  
 Int: (19)  
 R.M.: 75%  
 PF: 70+Sp\*  
 THAC0: 9

\* (assorbimento dalla gemma *Aulmadorn*; vedi sezione relativa)

L'angelo oscuro è una creatura seducente ed ancor più avvenente, come solo un essere angelico può esserlo; ma nello stesso tempo misterioso e temibile. Egli è l'emblema della lussuria e della corruzione, delle passioni oscure e delle azioni nefande, e ancora delle coinvolgenti tentazioni che solo una forma angelica come la sua può instillare. Con le loro avidi mani artigliate sono capaci di stringere un cuore ancora palpitante; un atto che li fa sentire rinascere, consono al loro

modo di vita. Essi sono creature solitarie e la vita di gruppo si riduce alla partecipazione ad alcuni banchetti o ad orge sanguinolente su altari disseminati in alcune foreste. È raro che intessano rapporti particolari con gli altri esseri, preferendo, se capita, le succubi. Il loro vivere solitario è comunque spiegato dall'osservanza per le leggi del codice del sangue: il conseguimento di un alto rango nella scala gerarchica degli *Oscuri*. A parte ciò, gli angeli oscuri sono dei temibili avversari e molto cattivi in combattimento; sono a conoscenza di terribili metodi di tortura che farebbero rabbrivire anche un demone. In combattimento impiegano gli artigli e il morso, non potendo usare armi, data la conformazione delle loro mani. Gli *Oscuri*, unici eredi della conquista del mondo, hanno un unico scopo per la loro potenza e



forza distruttiva: il conseguimento del più alto rango nella scala gerarchica. Questo avviene attraverso quello che impropriamente molti saggi chiamano: *Il Duello Mistico*; un rituale che si svolge in una foresta consacrata agli angeli oscuri. Il duello consiste in una lotta all'ultimo sangue, senza esclusioni di colpi e con l'impiego, in minima parte della *Sfera del Sangue*, un potente oggetto magico evocato dai Talvhetyl, le Fontane di Sangue.

Data la sua velocità, l'angelo oscuro riceve un bonus di +2 sull'iniziativa e può ottenere, se vince di tre punti il proprio avversario, una speciale parata con le proprie ali, scalando la CA a -9. . Chiunque si trovi ad una distanza di tre metri da lui, deve fare un TS contro Paralisi a metà del suo livello (arrotondato per difetto) per evitare di essere affascinato dall'angelo; se il tiro fallisce, la vittima sarà confuso per 1d4 round. Iludhryel in quanto angelo oscuro, usa diversi attacchi speciali durante il suo round; solo un tipo di attacco speciale può essere scelto a volta. La *Cantilena Magica*: ogni tre round emette una stridente nenia che ha l'effetto di un *Assassino spettrale* a 6 dadi vita (il bersaglio che fallisce un TS contro Incantesimi, vedrà come effetto del PK la figura della Morte). *Attacco piumato*: con questo attacco, l'angelo raggruppa dapprima le ali, per poi tirarle indietro e riportandole in avanti con poderoso e deciso colpo scaglia verso il suo avversario 2d6 piume; è richiesto il tiro per colpire per ogni piuma (danno: 1d8+1 l'una; TS contro Morte per dimezzare). *Raggio della Morte*: con questo attacco, chiunque guardi per quel turno il suo sguardo, deve fare un TS contro Morte; il fallimento del tiro causa all'avversario la perdita dei sensi per 1d6 round; al risveglio l'interessato soffrirà per il primo turno -2 di penalità su tutti i tiri. *Dies Irae*: ogni qualvolta l'angelo oscuro effettua un 19 o 20 naturale sul tiro per colpire con questo attacco, grazie alla sua velocità e potenza, sarà capace di strappare il cuore alla sua vittima in un solo colpo (s'intende solo nel turno contestuale alla dichiarazione). L'angelo oscuro ha anche delle debolezze; dagli incantesimi di fuoco prende il doppio di danno e incantesimi di

Luce gli causano il triplo di danno. Inoltre, Iludhryel non potrà usare gli attacchi e le difese legate alle ali in maniera completa, poiché la mutilazione descritta nella leggenda narrante lo scontro tra le due grandi creature del male è vera e si riferisce proprio ad un'ala tranciata dall'artiglio di Elùendrel (la morte suggellata dalla lama del demone ombra non è invece fondata). L'attacco piumato sarà effettuato con un'ala sola, quindi il Master lancerà 1d6 invece di 2d6 ed il bonus della Parata Alata sarà dimezzato (andrà a -6 invece di -9).

Durante la partita, se Milidan si manifesta ai personaggi giocanti e rimane in loro presenza durante la fase della Prigione Oscura, la pericolosità della comparsa di Iludhryel potrebbe essere temperata dal fatto che esso stesso attaccherebbe Milidan, lasciando stare i PG. In questa situazione è possibile sfruttare la distrazione ed il tempo delle creature per la fuga verso l'esterno. Non è detto quindi che i personaggi debbano combattere per forza.

**EVOCAZIONE DI AULMADORN (OPZIONE ESTESA):** come opzione, Iludhryel potrà evocare durante il combattimento, se messo in difficoltà, la gemma Aulmadorn dalla sala della ragnatela. L'evocazione avverrà in 1d3 turni, solo e se la gemma, s'intende, non è stata distrutta prima dell'incontro con l'angelo oscuro. L'evocazione della cavalcatura Ambeuriel e quella della gemma non sono cumulabili tra di loro in ordine di tempo. Una volta evocata, Iludhryel potrà usufruire del suo potere di *Tocco del vampiro* per assorbire l'energia vitale degli avversari e sarà capace, finché ne è in possesso, di lanciare dai quattro ai sette incantesimi in tutto come abilità innate base (fino al sesto livello di magia). I relativi incantesimi sono lanciati come un mago di decimo livello.

**LA RINASCITA DEL MALE (OPZIONE ESTESA):** come opzione di campagna, Iludhryel anche se sconfitto, grazie ai suoi poteri oscuri, potrebbe reincarnarsi nel corpo della sua cavalcatura Ambeuriel, e così



ritornare di nuovo per la vendetta finale nei confronti dei PG e riaprire nuovamente l'estenuante avventura. S'intende che per rendere ciò possibile, Ambeuriel non deve essere ucciso alla fine del combattimento, se evocato, o in caso il Master potrà optare per non usare l'opzione Planeshift, in modo da conservarsi Aumberiel per un'altra avventura.

**MILIDAN, IL DEMONE OMBRA  
(SHADOW FIEND)**

DV:	7+3
CA:	9, 5 o 1 in base alle condizioni luminose
AL:	LM
MI:	15
NDA:	3
danno:	artigli (1d6/1d6) + morso (1d8)
THAC0:	13
AT.SP.:	Vedi Manuale dei Mostri (Planescape)
Difesa Spec.:	Vedi Manuale dei Mostri
Taglia:	2,5 m (M)
Int:	(16)
R.M.:	vedi Manuale dei Mostri
PF:	54

Milidan si presenta come un umanoide dai capelli neri, bello nell'aspetto. La sua pelle è così vellutata e dal tono grigio che è difficile stabilire se sia umano, un tiefling o addirittura un githzerai, potrebbe essere anche una mistura di tutti e tre (se presente un tiefling nel gruppo, egli con una buona prova di Intelligenza capirà facilmente che Milidan non appartiene alla sua stessa razza). Normalmente veste bene, con un mantello verde ed una maglietta grigia, intervallate da ricami color dello smeraldo; le sue mani luccicano per il numero spropositato di gemme incastonate negli anelli che porta in entrambe le dita. Con una attenta osservazione, sarà possibile intravedere nei palmi alcune ferite e cicatrici da forte ustione (prodotte dalla pietra gemella del fuoco, durante il suo recupero). Milidan in realtà è un demone ombra, e come tale ha un grande senso estetico e un amore particolare per le

pietre preziose e per le statue (quale città meglio di Sigil può offrirgli per bellezza e arcanità tali strutture). Il corpo vero e proprio di Milidan è in realtà mosso e controllato dalla propria ombra; attraverso dei filamenti ombrosi comanda come una marionetta quell'involucro fisico. Una volta finito il suo dovere dialettico con i PG, abbandonerà il corpo da qualche parte e riprenderà le sue vere sembianze. Riguardo alla questione estetica, se i PG dovessero infrangere in sua presenza la statuetta rappresentante la chiave dimensionale per il portale, Milidan potrebbe alquanto irritarsi, non tanto per la funzione di tale oggetto ma per l'eccessivo rispetto verso di essa. In questa avventura, egli tende a sobillare i PG per il recupero dell'uovo per i suoi fini; non farà nulla ad essi che vada a suo discapito ma non ci penserà due volte a dominarne qualcuno in caso di rifiuto o resistenza. A fine avventura, Milidan tenterà come sua forma di ricompensa, di impossessarsi della mente di due PG, sempre che non venga ucciso prima da Iludhryel.

**AMBEURIEL,  
LA CAVALCATURA DEL MALE  
(NIGHTMARE) - LESSER SCION -**

DV:	11+6
CA:	-8
AL:	NM
MI:	13-14
NDA:	3+speciale
danno:	zoccoli frontali (1d6+5/1d6+5) + morso (2d4+2)
THAC0:	9
AT.SP.:	Soffio (Lesser Scion) (6d8+8)
Difesa Spec.:	Nuvola paralizzante
Taglia:	2,6 m (E)
Int:	(15)
R.M.:	-
PF:	82

Ambeuriel, seppur una cavalcatura del male, è una creatura dal grande temperamento e seduttiva nelle sue azioni. Il suo fascino equino trascende ogni cosa non appena l'osservatore incrocia il suo fiero portamento, suggellato da un corpo possente e lucido,

istoriato dalle fiamme dell'Inferno. I suoi zoccoli fiammeggianti, quando toccano terra sembrano attestare la sua capacità di dominio e soggezione su quel terreno mortale. Questo Incubo, oggetto di desiderio di ogni creatura maligna, si dice appartenga ad una leggendaria Succube di nome Vengeance Nightstorm, messaggera per eccellenza di Apocalissi e genocidi. Ambeuriel, viene evocato quasi sempre una volta al mese presso i recessi dell'Ade (Grey Waste) per incontrare una moltitudine di morti, a cui esso dispensa la quiete eterna; per questo motivo gli è stato dato l'appellativo di "Ambeuriel", ossia "Divoratore di Anime". Grazie alla sua gerarchia, la cavalcatura del male ha sviluppato una forte capacità del suo soffio, trasformandolo in un vero e proprio soffio magico degno di tale termine (6d8+8; dimezzabile). Dopo l'assalto al villaggio di Eleneion, esso fu qui inviato da Iludrhyel per assorbire tutte le anime dei morti, in modo da alimentare le fondamenta del Tempio del Sublime. Grazie però all'incantesimo di Morte Apparente del Mago del villaggio, gran parte degli abitanti furono messi in salvo, ma destinati a saldare nella loro mente, durante la dormienza, l'immagine della cavalcatura che i corpi sovrasta al pari di un Dio sul regno mortale.

**OPZIONE INCUBO RICORRENTE:**

per l'appunto, il mago o colui che opererà il *Dissolvi magie* sul corpo dell'abitante del villaggio, vedrà opporsi nella sua mente un'ombra equina nell'atto di morderlo, fiammeggiando e tossendo dalla bocca e dalle sue froge il caldo abbraccio del male. Indipendentemente dall'esito dell'azione magica condotta dall'usufruttore in questione, egli dovrà effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi o in lui sarà innestata la stessa immagine ricorrente che ha disturbato il sonno degli abitanti di Eleneion. L'Incubo ricorrente infliggerà alla vittima una penalità di -4 su tutti i tiri, finché non sarà operato su di lei uno *Scaccia maledizione*. Inoltre colui che soffrirà tale visione durante l'attivazione del glifo presso il Cancelli del Destino, dovrà effettuare con successo un TS contro morte per evitare lo shock, causato dalla pura visione del male che si manifesta nelle forme di Ambeuriel.



**OPZIONE PLANESHIFT:**

Ambeuriel rappresenta anche la cavalcatura per eccellenza di Iludhryel, l'angelo oscuro. Tale cavalcatura fu sottomessa tanto tempo fa per assecondare i piani del male ed incutere terrore tra gli abitanti del Primo Piano Materiale. Fu addomesticato e asservito alla volontà dell'Oscuro tra i confini di Yvmoth, la Foresta di Pietra, durante un incontro con alcune anime, radunate ad esso per il pagamento di un pegno in virtù della loro devozione, avendoli aiutati a fuggire dall'Ade; ma una volta usciti, esse furono divorate dall'Incubo ed il suo potere accresciuto (divenendo un Lesser Scion).

L'opzione Planeshift prevede che, durante lo scontro al Portale del Destino (attraverso evocazione del glifo), l'Incubo, una volta sceso al di sotto dei 25 punti ferita, si teletrasporti nel piano astrale, da dove poi procederà con la sua poderosa propulsione verso l'Ade. Una volta raggiunto il colle grigio del regno dei morti, si nutrirà di anime per reintegrare i punti ferita perduti. Tecnicamente, il Master lancerà un dado %, verificando la percentuale dei punti ferita recuperati (il calcolo viene fatto in base ai suoi PF punti base, al completo, cioè su 82.). Una volta avvicinato il momento di incontrare Iludhryel, il Master lo potrà far apparire con Ambeuriel come cavalcatura oppure Iludhryel stesso perderà un round intero per evocarlo. Sarà cura del Master far notare le ferite ancora fresche sul corpo del possente cavallo, fiammeggianti come lingue che si dipartono all'interno del Sole (nel caso in cui non avesse recuperato tutti i punti al completo). Il tempo d'arrivo di Ambeuriel nel caso dell'evocazione è di 1d6 rounds.

**LYNDREN, IL CANTORE ARCADICO,  
ELFO/MENESTRELLO  
(PNG LIVELLO 8°)**

<b>Forza:</b>	10	<b>Intelligenza:</b>	15
<b>Destrezza:</b>	15	<b>Saggezza:</b>	16
<b>Costituzione:</b>	14	<b>Carisma:</b>	17
<b>Velocità base:</b>	12	<b>THAC0 Base:</b>	17
<b>CA:</b>	5	<b>PF:</b>	40
<b>T.S. PV: 12 VBB: 12 PP: 11 S: 15 I: 13</b>			

**Abilità:** Abilità elfiche - da Bardo

**Competenze Armi** (THAC0): Spada corta (16); Arco Corto (15)

**Competenze:** Addestrare Animali (16); Cantare (17); Cavalcare (cavalli) (19); Curare (14); Erboristeria (15); Leggere/Scrivere (16); Lingue Antiche (15); Senso della Direzione (18), Sopravvivenza - Boschi (15); Storia Antica (14); Strumenti Musicali - Lira (17)

**Limitazioni particolari:** nessuna abilità da ladro; uso del solo incantesimo *Trucchetto*.

Lo si immagina, spesso assorto su di una roccia o sui possenti rami di una secolare quercia, decantare le bellezze della circostante natura elfica; un paradiso incontaminato con i suoi fitti boschi popolati da strane e avvenenti creature, irrorati da fiumi cromatici, fluidi come la seta, che richiamano in piccolo un arcobaleno multicolore: questa è Arcadia, suo luogo di nascita e dimora.

Lyndren appartiene alla razza degli Eleukin, seconda stirpe dopo quella degli eleudekin, e per diritto di nascita unici e soli eredi dell'antica razza dell'Era Bianca. Fu allevato e cresciuto presso la casta degli Endrhaviri, gl'incisori delle rune elfiche ed i conoscitori dell'antico linguaggio elfico del Synthetal, con il quale è possibile incidere alla stessa maniera di una tavoletta di cera, il riflesso lunare. Lyndren ha, sin dalla tenera età, coltivato la passione e la curiosità per le diverse culture, antepoendo però alle arti magiche l'amore per la musica, in cui egli scorge l'equilibrio e l'armonia del mondo.

Ben presto intraprende il suo viaggio verso le antiche rovine di Elloranthal, ove incontra un maestro di nome Eleuvhe, il quale gli impartisce tutte le arti ed i segreti della musica elfica; il suo strumento preferito diviene la lira, con la quale genera una fitta relazione tra le rune elfiche e l'arte musicale. Secondo i racconti riportati da antichi tomi, Lyndren riuscì una volta, con sorpresa del proprio maestro, ad ammaliare un piccolo drago, sito in una caverna a est delle rovine di Elloranthal. Al suo ritorno, egli capì la strada da seguire, diventò ciò che gli elfi

chiamano “Ellende Lyrhelei” ossia Incantatore delle Muse.

Altri racconti, ancor più oscuri, narrati dalle popolazioni elfiche ad est di Elloranthal, lo ricordano avere evocato, durante una battaglia alle pendici dei monti di Elhuvria, un falco di cristallo lunare, partorito dalla luce della luna di Loirel. Ogni nota emessa, una particella luminosa che si piega alla sua volontà, prendendo consistenza e forma in base al suo pensiero. Così la sua più grande capacità è proprio quella di dare vita alla luce lunare, evocando creature, sortire incantesimi con la sua lira ed altro ancora che solo i misteri dell’antico linguaggio elfico e dell’Endhravira celano in fondo all’animo del cantore eleukin.

#### **NOTE INTERATTIVE E LA DANZATRICE**

**DI FUOCO:** il Master potrà far vedere ai PG Lyndren nell’atto di evocare creature evanescenti nell’aria durante le sue performance, incidendo e manipolando la luce lunare che trapassa i vetri della locanda; o ancora, ipnotizzare ed incantare il fuoco del camino o di una candela, in modo da trasformarla in una danzatrice di fuoco, che vortica e piroetta sul tavolo dei nostri giocatori. Nell’atto della danza magica, ed esattamente alla fine del volteggio, gli osservatori potranno notare i segni di strane incisioni sul tavolo, lasciate dalla danzatrice stessa; questi segni costituiscono un vero e proprio testo, un linguaggio che i giocatori facilmente potrebbero tradurre attraverso un tiro di Lingue Antiche-2. Il testo riporta la leggenda di Eomoon (vedere il relativo box di testo per la lettura, sullo scontro con Elùendrel). In questa maniera, anche se i PG si rifiutano di farsi avvicinare dal menestrello, potranno venirne a conoscenza per via indiretta. Sarà cura del Master tradurre loro il testo, e quindi leggere il box specifico.

Se presente un elfo nel gruppo, il Master conferirà a tale personaggio +4 di bonus al tiro di reazione, o aumenterà temporaneamente per il tempo d’interazione con Lyndren, il relativo Carisma di due punti.

#### **EOMOON, LA FENICE**

Eomoon, conosciuta anche col nome di Andheral, qui rappresenta un archetipo e come tale non saranno fornite le relative caratteristiche, ma solo la sua storia. Sul Primo Piano Materiale, Andheral prende le sembianze di una amazzone del fuoco. La sua esistenza ha avuto inizio sin dai tempi in cui la fenice Arkadhyl tentò di sottomettere gli elfi della città di Ephelyl. Iniziata come tutte le sue sorelle amazzoni al culto dell’Enervhiel, dimostrò una gran propensione ed interesse alle arti sciamaniche ed in particolar modo al culto misterico dell’Aldhea, il sacro Fiore di Fuoco, dal quale tutte le abitanti di Ayrhes avrebbero dovuto bere un sorso delle sue fiamme contenute all’interno del calice; tratto caratteristico, questo, individuato dalla presenza di un piccolo fiore tra i capelli luciferino, somigliante alla stessa Aldhea: le fu dato per questa situazione il nome di Andhereurha, cioè “Fiore che arde tramite i propri occhi”.

Il suo carattere a volte scontroso e aggressivo ma a volte dolce e affabile crea confusione e mistero in colui che ne diviene suo assoggettato osservatore. Gli occhi vibrano e ardono rispondendo al richiamo interno di quella parte di animo che vorrebbe lacerare e infiammare tutto ciò che vi sta intorno. Grande dedizione e perseveranza come un devastante incendio che rade al suolo una foresta, le permisero di apprendere le arti magiche ed anche una eccellente tecnica di combattimento; entrata nelle grazie delle Evheron, le sacerdotesse del Tempio del Fuoco, per le sue attitudini ma ancor più per il suo carattere sanguigno e tenace, fu iniziata al Culto delle Fiamme. Era ora di compiere il Rituale della Fenice; un rituale a cui solo poche elette erano sopravvissute per conseguire il titolo di Danzatrice delle Fiamme. Le stesse abitanti erano ignare della presenza di tali culti segreti, interni alla città. Il suo destino la vide intraprendere un lungo viaggio verso la Valle di Fuoco, alla ricerca del Dhalavh, il sacro “Uovo della Fenice”. Superate mille difficoltà sia ambientali che fisiche, Andhereurha raggiunse il colle e qui

apprese diverse verità sconvolgenti, che avrebbero lacerato come l'artiglio di un drago anche la mente più disciplinata di un antico saggio. Ciò che aveva davanti a sé era un enorme monolite ovale composto interamente dalla pietra del rubino. Grazie alle sue conoscenze mistiche, collegò l'esistenza di quella enorme gemma con le leggende degli Heurydal: antichi manipolatori elfici che avevano la capacità di attivare ciò che ora nessuno ha più dubbi di considerare un Heurin, ed esattamente quello del Macrylath, la fiamma genitrice che diede vita alla Fenice, come un pulcino nato da un uovo dischiuso.

Ma qualcosa di arcano stava avvenendo! Andhereurha, come comandata da una entità a lei sovrimposta, iniziò a danzare senza esitazione intorno al monolite, come avrebbe fatto un antico Endhraviro, allo stesso modo nel forgiare le rune del fuoco. Rapita dalla contemplazione estatica, ballò senza pausa per sette giorni.

Conseguito l'ottavo, ormai stremata e spenta come un fuoco estinto, come invitata a trovarne un meritato ristoro, entrò all'interno del Dhalavh. Ne uscì dopo due giorni, arabescata di fiamme multicolori su tutto il corpo, compresa di una naturale maschera in viso. Si sentiva diversa, più forte, ed una strana sensazione di eccessivo calore che andava mitizzandosi con i suoi stati di umore. Titubante e interdetta ritornò alla città di Ayrhes come se nulla fosse successo, ignara del suo nuovo modo di essere! Uno stato profetico del suo grande dono, che avrebbe in futuro accolto l'essenza della fenice ed estinto per sempre il suo spirito.

*Per le relative leggende, vedere le sezioni specifiche all'interno del modulo.*

**AELLES, TIEFLING GUERRIERO  
(CACCIATORE DELLE OMBRE)  
(PG LIVELLO 8°)**

**Forza:** 14      **Intelligenza:** 15  
**Destrezza:** 16      **Saggezza:** 13  
**Costituzione:** 15      **Carisma:** 16  
**Velocità base:** 12      **THAC0 Base:** 13

**CA:** 6 (corpetto di cuoio)      **PF:** 75  
**T.S. PV:** 10 **VBB:** 12 **PP:** 11 **S:** 12 **I:** 13  
**AL:** N(B)

**Competenze Armi** (THAC0): Spada corta (13); Lancia (13); Specializzato: Arco Composito Lungo +2/+4 (9/7); Colpo Totale (attraverso l'Arco)

**Competenze:** Cacciare (12); Combattere alla Cieca (-); Cucinare (13); Curare (14); Erboristeria (11); Leggere/Scrivere (16); Lingue Antiche (15); Seguire Tracce - Demoni (15); Senso della Direzione (14); Sopravvivenza - Boschi (15); Storia Antica - Demoni (14); Strumenti Musicali (17)

**Abilità razziale:** Tiefling; Infravisione 18; *Oscurità nel raggio di 4,5 m* (incantesimo) una volta al giorno; Soffre la metà dei danni da attacchi a base di freddo; +2 sui TS contro fuoco, elettricità e veleno.

Aeles è un tiefling davvero particolare, misterioso nella sua essenza ma ipnotico e deciso nelle sue manifestazioni. Il suo antico passato è vincolato all'odio che egli nutre nei confronti di Aulmadorn e della sua incarnazione Ambeuriel, per avergli ucciso le persone più care; alcune delle loro anime furono divorate nel passaggio rituale a Lesser Scion, presso la foresta di Yvmoth. Il tradimento ricevuto arde ancora come una intensa fiamma, che corrode e lambisce le zone più oscure del suo animo, fino ad estinguersi nel sommo dolore, provato per la loro perdita. Così la storia di questo tiefling si iscrive all'interno di quei paradigmi leggendari che prevedono un condizionamento tale da divergere verso un destino non voluto, ancor più non scelto. Il suo unico scopo ha per oggetto, in maniera quasi ossessiva, l'annientamento di Ambeuriel e la distruzione della gemma oscura; e adesso questa sua "ossessione", divenuta pressoché tangibile, l'ha portato a diventare ciò che gli umani chiamano "Cacciatore delle Ombre": una classe particolare di cacciatori di demoni che operano attraverso l'arco, abiurando l'eccesso di ira e rabbia funesta che contraddistingue questa categoria, rifiutando in toto il contatto col sangue demoniaco; secondo tale

concezione, il sangue di demone col quale si è venuto in contatto, corromperebbe lentamente lo spirito del cacciatore, fino a farlo divenire uno schiavo del male. Un'altra stranezza che riguarda questo tiefling dalle mille sorprese, si riferisce ad alcuni racconti secondo cui esso impieghi la sua attitudine nelle arti musicali per attirare i demoni (*aeles* significa "canto che ammalia"). Al tiefling altro non rimane adesso che seguire il gruppo e farsi condurre verso ciò che è divenuta ragione della sua esistenza. Farebbe di tutto per conseguire il proprio scopo eccetto uccidere i componenti del gruppo nel quale si trova; egli pur sempre combatte per una giusta causa, a dispetto della sua misteriosa natura di tiefling.

#### NOTE PER IL MODULO:

Aeles si trova all'interno del gruppo, poiché il suo peculiare obiettivo lo costringe a non rimanere solo, essendo impensabile uno scontro diretto con i demoni senza alcun tipo d'aiuto. Da diverso tempo, esso spera in un segnale del fato che gli riveli la giusta strada da percorrere, e che lo indirizzi verso ciò per cui ha tanto lottato. E questa è la volta giusta! Aeles drizzerà subito le orecchie non appena sentirà la leggenda decantata dal menestrello, ancor più se suggellata dalla proposta di Milidan, del resto questa è l'occasione che aspettava da tanto tempo per chiudere la sua partita col Male. Se il menestrello viene mandato indietro, Aeles potrebbe ascoltare il racconto proveniente da un altro tavolo, avendo così la possibilità di chiamarlo a sé, perché egli lo racconti al gruppo o semplicemente perché possa essere interrogato. In ogni caso, per un maggiore impatto nel prosieguo dell'avventura, il tema di Ambeuriel non dovrà uscire fuori fino alla sezione de "Il Villaggio di Eleneion". Dovrà essere tenuto tutto in grande segreto, per una questione di salvaguardia della trama. Il Master può anche decidere di riservarsi Aeles come ulteriore giocatore da unire al proprio gruppo, facendolo partire dalla Sezione del Villaggio, come previsto per il PNG.

Contestualmente saranno date le dovute disposizioni al giocatore interessato e la stampa delle diverse referenze raggruppate dal modulo (s'intende, eliminando quelle tecniche o laddove vi siano statistiche di gioco, riservate solamente al Master).

#### L'OSCURO SEGRETO - AELES COME PNG (OPZIONE ESTESA)

Una volta giunti i PG in prossimità di Eleneion e penetrati al suo interno, scorgeranno tra le pile di cadaveri Aeles, china su alcuni corpi mentre sta osservando le tracce appartenenti all'Incubo. Il nostro cacciatore delle ombre è da tempo alla ricerca di Ambeuriel, poiché tale creatura ha sterminato le persone a lui più care. Aeles sarà detentrica, in qualità di PNG, delle molteplici informazioni su Aulmadorn e sulla cavalcatura del male. Il Master però può assumere che Aeles, in qualità di PG, conosca le preziose informazioni e quindi i tempi oggettivi di disvelamento delle leggende, dei racconti e di tutto ciò che si sa su questi due elementi, saranno lasciati alla discrezione del giocatore, il quale doserà sapientemente il rilascio di tali referenze. Ad esempio il tiefling, in ambedue le situazioni (cioè da PG o PNG), potrebbe iniziare a prorompere in parole sibilline al momento dell'osservazione delle tracce, descrivendone solo la fisionomia del mistico cavallo in modo da creare una maggiore tensione e riscoperta durante il Portale (creando inoltre un riconoscimento d'impatto). Per questa evenienza, il Master può integrare le referenze date con la leggenda "La Crislide del Male" nell'appendice relativa. Tale leggenda adesso viene qui considerata come pienamente fondata.

#### I MYRDUAL - LE GEMME DEL DOLORE (OGGETTO SPECIALE DI CLASSE - OPZIONALE)

Dalla concezione della non tangibilità del sangue demoniaco, sorge così il prodotto di ciò che i cacciatori delle ombre chiamano "Myrdual", ossia la gemma del dolore. Pietre di piccole dimensioni, che contengono nella loro cristallinità apparente un nucleus

costituito da sangue di demone, trattato per l'occasione con la magia elfica; questo nucleus viene chiamato in lingua Amhylyl che significa "Dispersione dello spirito". Si dice che tali pietre vengano impiegate dai cacciatori delle ombre per curare malattie indotte dai demoni o per curare anche le ferite inferte da tali creature, sfruttando il loro stesso potere malefico. Per usare una di queste gemme, il cacciatore delle ombre dovrà attivarla attraverso una parola di comando. Una volta effettuato tale processo, il sangue all'interno del nucleus verrà disciolto e defluirà dalla gemma in modo da essere bevuto dall'interessato o applicato laddove sia necessario. Ogni Myrdual ha una propria quantità disponibile di sangue, misurato in 2d6. L'uso di uno specifico effetto sottrarrà alla quantità base disponibile un esatto valore numerico che ne indica il costo di attivazione. Raggiunto lo zero, la gemma si infrangerà così svuotandosi del tutto. Si dice che solo gli elfi o cacciatori molto più esperti siano in grado di creare queste gemme speciali.

#### Effetti di un Myrdual:

- 1) Cura Malattia di origine demoniaca. Costo: dai 4 ai 6 in base all'entità della malattia.
- 2) Cura ferita demoniaca in numero di 3d8+3. Costo: 2 per singola applicazione.
- 3) Eleggibilità a colpire creature demoniache. In questo caso specifico, ad esempio la lama della spada dovrà essere trattata con il liquido della gemma. L'effetto dura 2d6 round e conferisce solo l'eleggibilità e non i bonus del plus. Costo: 2 per plus da conferire.

**A discrezione del DM:** Aeles parte di base con un Myrdual (carica: 10).

#### AELES - "IL CANTO CHE AMMALIA" (OPZIONE ABILITÀ DI BACKGROUND)

Con questa capacità, Aeles è in grado di attirare l'attenzione di una creatura demoniaca distante da lei non più di cento metri. Il valore di ammalimento musicale è uguale al valore di Strumenti musicali + il livello del Tiefling, ossia il 25%.

Il bersaglio, stabilito comunque dal Master, dovrà effettuare con successo un TS contro Incantesimi per non avvertire il forte desiderio di raggiungere la fonte di quel canto ipnotico. La creatura affetta dal canto non è considerata confusa o affascinata, ritenendo la propria lucidità mentale. Ciò significa che, una volta raggiunto l'origine del canto, quest'ultima potrà se vuole attaccare il tiefling o agire liberamente.

#### IL CACCIATORE DI DEMONI (KIT SPECIFICO PER IL MODULO AVVENTURA "LA PIETRA GEMELLA")

Il cacciatore di demoni è uno dei kit più adatti per questo modulo. Esso è un valoroso ed eroico guerriero, che per anni ha sofferto le atroci torture delle accademie dell'*Oracolo di Cristallo*, per conseguire il tanto atteso titolo di cacciatore di demoni. Un devoto eroe di tutta la dimensione ed uno sterminatore delle più aberranti creature che vi abitano. Nessuno sa di certo cosa succeda sotto i dungeon del palazzo della città degli elfi della Luna durante il periodo di addestramento. L'unica cosa sicura è che gli individui che ne escono fuori sono delle vere macchine da guerra. Il loro potere però è limitato solo al campo dei demoni. La figura di un cacciatore di demoni è contrassegnata da un forte senso dell'onore, ma non estremista o così saldo come i paladini. L'unico atto, per loro disonorevole, è arrendersi ad un demone o prendere da lui ordini. Pur essendo nell'aspetto e nel portamento un vero e proprio cavaliere, la vera natura si evidenzia in combattimento. Sempre imbrattati del sangue della loro vittima e in completa estasi per il versamento di tali fiumi di linfa vitale. In combattimento sono spietati e sadici; per un osservatore è difficile distinguere la bestia demoniaca da quell'individuo assetato di sangue. Grazie ai loro attacchi speciali, imparati durante lo speciale addestramento all'*Oracolo di Cristallo*, diventano delle vere e proprie minacce per i demoni, anche per gli stessi angeli oscuri. Oltre a questo, la loro immunità alla paura e alle aeree demoniache, li rende degli esseri votati alla morte, pronti a



sacrificare la loro vita per la salvezza del mondo. Ma non tutti questi cacciatori di demoni, hanno una salda fede. I corpi e le anime dei cacciatori di demoni, corrotti dalle false promesse della dimensione oscura, hanno finito per dare vita a quelle forme deviate che la mente di ogni individuo cerca di cancellare e che etichetta con il nome di *Mietitori di Anime*. Esseri la cui anima è stata condannata alla sofferenza eterna, e i cui corpi sono stati gettati nel fiume *Averon*. Ad ogni modo i cacciatori di demoni hanno avuto un peso non indifferente sull'equilibrio del mondo, uccidendo le più temibili e pericolose forme di Oscuri; se non vi fossero i cacciatori di demoni a ripulire ogni angolo del piano in cui vivono tutti gli esseri del paradiso perduto di Hesyel, per questa dimensione sarebbe la fine. Ma esiste un'altra categoria, un po' meno estremista di tale classe e dai modi più affabili, seppur l'oggetto della caccia è sempre una creatura demoniaca. Essa appartiene alla classe dei Cacciatori delle Ombre, individui votati allo sterminio dei demoni, e che professano la non mescolanza con il loro sangue, considerato contaminante e dai prodigi malefici. Se un cacciatore di demoni lo si immagina imbrattato della linfa nemica durante una battaglia, i cacciatori d'ombra invece scoccano dal loro arco la freccia mortale, raggiungendo anche lunghe distanze di tiro. L'uso della spada richiede il combattimento ravvicinato, per cui un forte pericolo di contaminazione si cela dietro ogni scontro, e di ciò ne sono ben consapevoli. La loro ossessione a volte raggiunge livelli estremi, impiegando il più delle volte colpi mortali in modo da arrestare la vittima entro i primi momenti del combattimento. Alla fine, il fattore che comunque accomuna queste due classi è la morte dei demoni, uno scopo che diviene simbolo della salvezza della razza umana.

**Attributi richiesti:** Forza 15, Costituzione 17

**Requisito Primario:** Forza

**Razza permessa:** Solo Umana



**Spada +2 Ammazzademoni minore/  
Sylwalad, L'Arco delle Ombre**

Il cacciatore di demoni parte dal primo livello con una Ammazzademoni minore. Questa spada è un'arma che in molti giochi di ruolo sarebbe identificata come spada lunga +2. La sua caratteristica è quella di essere +4 contro i demoni. Una nota importante necessita, per il fatto che questa spada rappresentando la versione meno potente della *maggiore* (la versione +3/+6), non ha effetto contro alcune creature, ma solo con i demoni puri (ad esempio il suo uso è negato con l'angelo oscuro). Rispetto ai loro fratelli dell'Accademia, i Cacciatori delle Ombre adottano il Sylwalad, l'Arco delle Ombre (pronuncia: Siùlvalad); un arco costruito dagli elfi, con particolari proprietà magiche

che ne rendono più penetrante il colpo contro gli esseri demoniaci. L'arco, come la spada, è considerato un Arco composito lungo +2/+4 contro creature demoniache.

#### **Benefici del kit:**

*Immunità all'aura demoniaca e a qualsiasi tipo di paura; immunità alle malattie e ai veleni demoniaci; +2 sulle difese magiche contro i demoni; attacchi Speciali (vedi sotto); +2 bonus sui tiri per colpire contro forme demoniache - scelta obbligatoria di una razza demoniaca minore specifica (+2 cumulativo bonus sui tiri per colpire) come l'abilità del ranger (si consiglia "Specie Notturna").*

#### **Abilità generali:**

**Bonus:** Combattere alla Cieca; Seguire Tracce (demoniache).

**Raccomandate:** Sopravvivenza; Resistenza; Cacciare; Senso della Direzione.

**Attacchi Speciali** (Punti capacità d'arma / Tipo di attacco)

- **Attacco di Rottura (Break Attack - 3 punti capacità):** con questo attacco speciale, il cacciatore di demoni può mettere fuori uso, con un colpo solo, una qualsiasi parte corporea che ha una importante funzione per gli attacchi o le difese speciali dell'essere demoniaco (per esempio le ali degli angeli oscuri o la coda da scorpione della specie notturna, e così via.). L'attacco speciale consiste in un tiro per colpire con una penalità di 3 punti. Se il tiro per colpire è andato a segno, la parte dichiarata sarà resa inutilizzabile (doppio danno). I Cacciatori delle Ombre pagano questa abilità speciale un punto in meno.

- **Colpo Totale (Great Blow - 4 Punti capacità):** con questo attacco speciale, il cacciatore di demoni può infliggere grande sofferenza alla forma demoniaca a cui è indirizzato il colpo. Il giocatore che vuole usare questo attacco, deve avvertire in tempo il Master e dichiarare quanti PF sacrificare, prima del tiro per colpire. Il danno inflitto alla creatura è uguale a: danno dell'arma + eventuali modificatori + il quantitativo di PF sacrificati. Questo attacco speciale prevede

un tiro per colpire con una penalità di 5 punti. Questo attacco funziona solo con la spada, per cui l'acquisto è negato ad un cacciatore delle ombre.

#### **Svantaggi del kit:**

La categoria dei Cacciatori delle Ombre soffre di una pericolosa fobia legata al contatto con i demoni, portandoli così ad avere nel caso di uno scontro corpo a corpo -4 di penalità su tutti i tiri. Di contro, i cacciatori di demoni attaccheranno subito un demone non appena entrerà nel loro campo visivo ed identificato come tale.

### **IL CAVALCA FIAMME**

**Nuovo kit per gli Elfi di AD&D 2ª Edizione**  
(Sezione di *Reference* per il modulo "La Pietra Gemella")

#### **FYELLENWE, L'EREDE DEL FUOCO**

Conosciuto anche come Fyellenwe, cioè "Colui che cavalca il fuoco ardente", il Cavalca Fiamme è considerato il depositario dei mistici segreti che fanno parte della figura dell'Ariel. Cavalieri senza pari, più agili e forti dei loro fratelli rivali, gl'elfi; essi aiutano i mistici cavalli nella loro missione di guardiani dell'Enderoth, la Fiamma che arde nelle profondità del Tempio del Sole, ove giace e si ristora lo spirito della Fenice, e dalla quale essi sono stati partoriti, secondo leggenda. Un tacito patto, stipulato tempo fa senza l'incontro di una volontà né di un comando.

Un Cavalca Fiamme si presenta come una sublime forma elfica, quale del resto appartenente ad un nobile ed aggraziato elfo grigio; un ideale di bellezza comparabile ad una statua greca di marmo pentelico, le cui torsioni e chiasmi soggiacciono al peso di una perfezione millenaria dell'arte di codesta razza. Sia per colore che per sublimi sinuosità, questo è l'aspetto che un essere eterno deve possedere per rimanere accanto ad una creatura altrettanto "immortale", quale l'Ariel; cavalcatura dalle molteplici sorprese, pari soltanto agli sguardi fugaci che un mortale riesce a sostenere in sua presenza.

La luce del sole di Andhora partecipa con l'orizzonte tramato di scaglie vermiglie, scolpisce all'alba le sue forme divine, spandendo un chiarore ambrato che conferisce a tale creatura una particolare aura. Il Fyellenwe, folgorato alla vista della propria effigie eterna innaturalmente riprodotta da codesta tonalità di strana luminescenza, avverte un flusso emotivo che lo commuove, lo schiaccia ma ancor più lo infiamma. Nelle forme superbe e quasi ricercate al tempo stesso, nel vortice spasmodico di quella capigliatura ambrata, riforgiata dalla criniera del mistico cavallo, si scorgono le prime avvisaglie di una fiamma pronta a divenire ribelle e distruttiva come lo è il corpo dell'Ariel al passaggio dell'elemento a cui esso è legato. La fronte serena e maestosa dell'elfo grigio, gli occhi allungati e tagliati di colore vermiglio come quelli del mistico cavallo, la bocca carnosa e il contorno sinuoso delle labbra per meglio accogliere il linguaggio felpato e sibilante della razza eterna, divengono adesso elementi di vanto e di distinzione dal resto degli abitanti elfici.

Come coronamento del suo nobile stato di cavaliere elfico, il Fyellenwe non indossa una vera e propria armatura, ma una serie di placche del colore del fuoco, composte da bracciali e gambali, crestati nel loro armonico profilo, come lingue aduste che si ergono possenti e vivide dal terreno consumato dalla propria rabbia. Un rossore ed una profondità di sfumatura paragonabile soltanto alla purezza cromatica della sua cavalcatura. Nei loro sbalzi, le placche raffigurano i sacri cavalli con le loro criniere e code, i fieri e lunghi barbigli dei maschi, rilucenti sotto le rifrazioni della luce del sole purpureo. I loro occhi color vermiglio come i miasmi vellutati della Valle delle Verità Eterne e lo splendore dei loro zoccoli, ben coesistono come forma di fiera attestazione con gli elfi, divenuti loro cavalatori. Il Fyellenwe è cosciente di ciò, e questo gli permette di avvicinarsi ad una creatura mistica come l'Ariel senza rischiare la propria vita.

Ma tale coesione e patto d'intesa, rimane salda e forte come il caldo abbraccio delle

fiamme, anche quando l'Ariel incontra la sua natura più profonda, scavando le sfumature dello spirito più selvaggio nei meandri del segreto dell'Enderoth. La suscettibilità all'elemento del Fuoco, ha fatto sì che esso si trasformasse ogni qualvolta si trovasse presso una fonte di tale energia elementale, così cambiando nell'aspetto e fortificandosi nello spirito... adesso il lui arde il Fuoco. Termine di per sé abbastanza colorito ma che s'insinua come muto divampare tra le visioni più inquietanti della razza umana, senza per questo risparmiare gli stessi figli dell'eternità. L'allenamento del Cavalca Fiamme dura un anno, e non lascerà le foreste di Yvlolmeth fin quando egli non sarà ritenuto valido per cavalcare un Ariel. Presso la foresta alla base dei monti di Ephelyl, l'accademia arcadica di Trarlmak diverrà l'unico luogo di vita del cavaliere, ove egli imparerà tutto ciò che c'è da imparare sulle forme equine, sulle forme mistiche di tali creature, compresi gli Unicorni, ed anche il come addomesticarli; ma ottenere l'Ariel sarà l'unico e solo punto di arrivo alla fine dell'addestramento.

**Prerequisiti:** Saggezza 14; Destrezza 14; Carisma 13.

**Limite di Razza:** Solo Elfi Grigi.

**Limite di Classe:** Guerriero ( Abilità & Poteri del Kit "*Cavaliere*").

**Abilità Speciali:** Empatia con tutte le forme equine, comprese quelle mistiche.

**Competenze Raccomandate:** *Addestrare Animali; Allevare Animali; Cavalcare; Conoscenza degli Animali; Usare corda.*

**Abilità Innate:** il Cavalca Fiamme può lanciare una volta al giorno gli incantesimi *Alterare fuochi normali* e *Sfera infuocata* come un mago di pari livello.

**Volontà del Fuoco (Will of Fire):** con questa abilità, il Cavalca Fiamme ottiene un numero di punti resistenza al fuoco magico come l'incantesimo clericale *Protezione dal fuoco*; la progressione di tale abilità sarà di 8 punti ferita / livello del personaggio (a differenza dei 12 per livello dell'incantesimo correlato). La *Volontà del Fuoco* è una capacità sviluppata dagli stessi cavalatori elfici, in vista dell'acquisizione di un Ariel e del

conseguimento del titolo effettivo di *Fyellenwe*.

**Avanzamento:** Il Cavalca Fiamme ottiene al 3° livello l'abilità *Volontà Ardente* (*Burning Will*); con essa, sarà possibile annullare la propria resistenza derivata dalla *Volontà del Fuoco*, attraverso una prova di Saggezza o Forza di Volontà a -3. Tale principio si basa sulla possibilità di conservare punti resistenza per un'improvvisa o inaspettata cavalcata dell'Ariel in condizione di *Metamorfosi delle Fiamme* (vedi più avanti).

#### Esempio

Rynwell, un Cavalca Fiamme (*Volontà del Fuoco*: 40PF), si appresta ad usare la propria cavalcatura per una particolare situazione; durante la tranquilla percorrenza all'interno di una gola, gli viene scagliata contro dall'alto della rocca una *Palla di fuoco* (16PF di danno). Se Rynwell dovesse ricevere quell'ammontare di danno, rimarrebbe soltanto con un numero di punti resistenza pari a 24, fiaccando così il suo uso prossimo dell'Ariel. In questo caso, il giocatore dichiara al Master di usare l'abilità di *Volontà Ardente*, effettuando il relativo tiro, per di più sortendo un risultato positivo; da ciò, il danno viene adesso depletato normalmente dai PF del personaggio, lasciando alla fine quelli di resistenza intatti (il tiro salvezza per il danno fisico sarà adeguato alla dinamica della situazione, riferendosi alla possibilità di dimezzarlo o riceverlo interamente).

Al 5° livello, il Cavalca Fiamme ha la possibilità di ottenere finalmente la sua cavalcatura speciale (vedi più avanti per le informazioni sull'Ariel). Per questa evenienza, il Master dovrà pianificare, obbligatoriamente, una specifica *Quest*, al fine di ottenere la cavalcatura.

Al 7° livello, il Cavalca Fiamme ottiene la capacità di richiamare a sé la cavalcatura come l'abilità del Paladino.

Al 10° livello, il Cavalca Fiamme ottiene la capacità di lanciare 1d4 volte al giorno l'incantesimo *Cavalcatura*. La possibile tabella delle cavalcature da evocare sarà stabilita dal DM.

## ABILITÀ SPECIALI DEL KIT

### Fuoco Perpetuo (Perpetual Burn)

(Costo: 3 Punti Personaggio)

Con questa abilità, in situazione di necessità o pericolo della cavalcatura, il Cavalca Fiamme potrà trasferirle un certo quantitativo di punti resistenza, convertendoli per l'occasione in pura linfa vitale, così alimentando lo spirito dell'Ariel. Ciò che esattamente compie il Fyellenwe, è il tentativo di vivificare la fiamma elementale che arde nella mistica cavalcatura, donandole anche se per poco tempo energia tale da poter compiere un'azione disperata o di vitale importanza. Tecnicamente, vista la situazione, il giocatore dovrà dichiarare al Master l'uso dell'abilità ed il numero di punti resistenza da sacrificare per la conversione. Il rapporto di conversione è di 1:1, per cui ogni punto resistenza sacrificato sarà un punto vita donato alla cavalcatura. L'abilità richiede comunque un tiro attivazione per funzionare, ed esattamente un tiro di *Volontà Ardente* con una penalità cumulativa di -1 ogni 5 punti resistenza da convertire. Il fallimento di tale tiro causerà il non funzionamento dell'abilità e la dispersione della metà dei punti resistenza dalla base del personaggio (arrotondato per eccesso).

#### Esempio

Rynwell, (*Volontà del Fuoco*: 36PF - *Volontà Ardente*: 12) si accorge che la propria cavalcatura è rimasta seriamente ferita durante l'ultimo scontro. Decide allora di trasferirle nuova linfa vitale per poterla così ristabilire e procedere il proprio cammino. Dunque, il giocatore dichiara al Master di voler trasferire all'Ariel un quantitativo di punti resistenza (convertiti in PF) pari a 15. Adesso è l'ora del tiro di attivazione, ed il Master stabilisce un valore finale di 12 (cioè valore di *Volontà Ardente* -1 ogni 5 punti resistenza da convertire, quindi -3). Il giocatore effettua con successo il tiro, sortendo 8 col dado, così trasferendo 15 punti ferita alla cavalcatura.

Visivamente, a questo punto, si vedranno le ferite del cavallo rimarginarsi, come tante lingue di fuoco che ricuciono il tessuto animale appena strappato. Se il tiro fosse fallito, oltre a non funzionare l'abilità, sarebbero stati depletati 8 punti dalla base di Rynwell, portandolo così a 28 punti resistenza.

### SCINTILLA ETERNA (FLASHBURN)

Integrando un maggior quantitativo di punti resistenza a livello di essenza elementale, sarà possibile innestare sin dal primo turno di trasferimento la *Metamorfosi delle Fiamme* all'Ariel, quindi con la semplice donazione. Ciò consiste nel portare il rapporto di trasferimento a 2:1. In questa maniera, aumentandone le forze in gioco, sarà possibile farne scaturire una più rapida trasformazione. Tecnicamente, riuscito il trasferimento secondo le modalità sopra esposte, la cavalcatura dovrà effettuare un tiro salvezza contro metamorfosi (secondo l'abilità di metamorfosi prevista). Il fallimento di tale tiro ne causerà la trasformazione e quindi sortito l'effetto di *Metamorfosi delle Fiamme*.

### SVANTAGGI DEL KIT

#### Suscettibilità all'elemento antagonista

Il Cavalca Fiamme prende 1PF di danno in più per dado di danno dagli elementi a cui egli non è correlato. Ad esempio, prenderà più danno dall'Acqua o dal Ghiaccio. Inoltre lo svantaggio presuppone che il roleplay sia modificato in base al tipo di elemento. Un Cavalca Fiamme potrebbe essere restio ad attraversare un fiume o una landa gelata...

#### Perdita della Cavalcatura (Mount Loss)

Seguire le regole del manuale *Abilità & Poteri*, in relazione al kit "Cavaliere" a pag. 78.

### ARIEL, CAVALCATURA DEL FUOCO (MOUNT)

DV:	5
CA:	5
AL:	CB
ML:	16

NDA:	2
danno:	zoccoli frontali (2d6/2d6)
THAC0:	13
AT.SP.:	<i>Zoccoli di Fuoco (Metamorfosi delle Fiamme)</i> + 1d6 (danno da calore; TS: ½)
Difesa Spec.:	<i>Aura di Fuoco (Metamorfosi delle Fiamme)</i>
Taglia:	3,6 m (E)
Int:	(16)
R.M.:	-
PF:	32
Movimento:	24

Forgiato ed ancor più istoriato dal fuoco dell'Enderoth, l'Ariel rappresenta una delle tante meraviglie – ed enigma al pari – di tutto il piano per mistero e forza visiva. Il posarsi dei loro zoccoli sul terreno mortale è una chiara e asserita attestazione della loro volontà sulla materia; passo dopo passo, il movimento anticipa la forma, ed essi appaiono come spiriti dell'aria che flebili e leggiadri calpestando e sorvolano le fiamme con innaturale tranquillità. Molte sono le leggende che rinnovano ed ancor più che si contraddicono, ma il velo d'illusorietà non tarda ad essere squarciato non appena l'osservatore assiste a ciò che gli elfi "Fyellenwe", ossia "moto perpetuo delle fiamme": le lingue di fuoco attorno all'Ariel vengono fermate per un attimo; le fiamme del sacro elemento arrestano il loro moto come in un prostrato saluto al passaggio della mistica cavalcatura; atto, questo, che ha alimentato negli anni le molteplici discussioni sulla razza degli Ariel; così dilanano le fiammeggianti vene il corpo del mistico cavallo, quando la *Metamorfosi delle Fiamme* non più sopisce il nucleo profondo che s'agita e si dimena tra i meandri del suo spirito. Stridono le arterie e l'aura che lentamente promana dalla sua cresta fluente come livrea smossa dal vento; nessuna pace né refrigerio per tale incandescenza che non s'arresta, impetuosa, fino all'origine del tutto. Cosa certa è che codeste creature rappresentano forse la più particolare ed antica delle razze equine su tutto il piano. Fierezza e portamento che derivano anch'esse dalla loro

capacità di empatia con le altre razze di cavalli esistenti, incutendo a volte terrore e soggezione nei loro animi.

Conosciuto anche come "*Fyernenwe*", la cavalcatura conduce una vita ossessiva, devota all'elemento che l'ha condizionata, aspettando solo che un cavaliere lo domi, ponendo così un limite al suo spirito ribelle.

### **ABILITÀ DELLA CAVALCATURA**

Le abilità speciali, a seguire, appartengono alla mistica cavalcatura dell'Ariel. Il DM e il giocatore possono decidere insieme quali acquistare in base ai punti disponibili. Il mistico cavallo possiede un quantitativo iniziale di punti speciali, chiamati *Punti Cavalcatura* (PCvt), uguale a 1d4 x il suo valore di Intelligenza. Ogni livello di avanzamento del personaggio, il Master conferirà dai 4 ai 6 punti alla cavalcatura, per l'acquisto di tali abilità specifiche (da cavalcatura, s'intende). È consigliato che la scelta delle abilità avvenga con il Master per una maggiore efficienza durante l'avventura.

### **Metamorfosi delle Fiamme (Abilità di Base)**

La cavalcatura dell'Ariel, a causa della sua natura legata all'elemento del fuoco, cova dentro di sé il germe della distruzione. Non la fine del tutto, ma una nuova genesi della fiamma che si ravviva ed ancor più divampa come un incendio che pone i suoi confini sul dominio della terra, al suo solo incedere. Siffatta naturale suscettibilità al fuoco lo costringe, a volte, a mutare nella forma e nell'aspetto, così attestando questa sua volontà di dominio su tutto ciò che egli calpesta con adusto zoccolo.

Ogniqualvolta l'Ariel si trova in prossimità di un fuoco - sia esso derivato semplicemente da una torcia o da un fuoco di campo, ed ancor più da un incendio - tenterà di resistere al richiamo delle fiamme; ciò si identifica con un Tiro Salvezza contro Metamorfosi. Se il tiro fallisce, la cavalcatura inizierà ad esser avviluppata dalle fiamme, e muterà nell'aspetto, istoriandosi di venature fluenti come un rivolo di sottile lava, la criniera assumerà l'aspetto di un insieme di creste

infuocate che si dimenano al solo tocco del caldo vento sprigionato dalla sua aura; gli occhi s'infiammano ed ardono come il volto di un demone dell'Inferno alla vista della propria preda d'ammaliare, per poi torturarla, finché squassi al semplice divampare tra le fauci del fuoco negletto. L'Ariel morde l'aria e affonda gli zoccoli nel terreno finché esso non si sia piegato alla sua nuda volontà. Scuote il nitrito acuto - come paura che nasce nel veder perire e risorgere un'anima rea tra tendinee lingue di fuoco - il cuore e lo spirito di colui che lo cavalca ma ancor più di chi lo doma e lo brama al pari di un dono divino. Fiero ed orgoglioso in maestosa postura, è lì che osserva il suo padrone perché lo cavalchi con equivalente carattere. Aspetta solo che il proprio Cavaliere gl'impartisca un comando.

Nel merito della trattazione tecnica, ogniqualvolta si verificano situazioni come sopra accennate, aggiungendovi ad esse anche situazioni di stress o di imminente scontro, e fallito il contestuale tiro salvezza richiesto, l'Ariel sarà pervaso ed avviluppato da una forte aura mistica legata al fuoco che ritrova la sua dimensione visiva in ciò che è stato appena descritto; ma la metamorfosi non si limita soltanto ad una questione descrittiva e di compendio estetico, ma ottiene per questo, lo stesso effetto dell'Aura di una *Salamandra di Fuoco*.

Tutti coloro che si trovano entro tre metri da essa, prenderanno 1d6 di danno da calore (TS: ½; arrotondato per difetto), ogni round di permanenza all'interno del range d'azione. Il cavaliere prenderà 1d6+3 di danno, ogni round che lo cavalca o semplicemente standovi in sella, a meno che non impieghi l'abilità *Volontà del Fuoco*, sviluppata proprio per tale occasione. Il Master sarà libero di conferire dei modificatori al tiro salvezza della cavalcatura in base alla sorgente del fuoco (ad esempio si va dal +5 di bonus nel caso di una torcia al fallimento automatico nel caso di un incendio).

### **Manto di Fiamme (Flame Mantle)**

**(Costo: variabile in base al livello di incantesimo)**



Con questa abilità, l'Ariel può assorbire energia magica attorno ad esso. Tecnicamente, sarà possibile assorbire un qualsiasi incantesimo del fuoco, posseduto da un fruitore di magia che si trovi alla distanza di tre metri dall'Ariel. Il livello dell'incantesimo bersaglio sarà valutata in base ai punti cavalcatura spesi dal giocatore o dal Master. Se sono stati spesi 2 punti, l'incantesimo sarà del 1°, e così con 4 di 2°, con 8 di 3°, con 16 di 4°... L'incantesimo bersaglio deve essere memorizzato, per rendere valido l'assorbimento.

### **Seduzione delle Fiamme (Flame Lust)** (Costo: 8 Punti Cavalcatura)

Con questo particolare tratto, l'Ariel è capace di trasformare qualsiasi fonte d'acqua in fuoco. Tecnicamente l'usufruitore di questa abilità, può trasformare 1,5 litri / 2 dadi vita, di acqua o qualsiasi liquido in fuoco per la durata di 1d4 ore. Ogni volta che si vorrà sortire questo effetto, il mistico cavallo dovrà attuare una prova di Intelligenza con una penalità di -1 / 1,5 litri su cui si vuole agire. Se il tiro fallisce, l'effetto non verrà sortito. Gli effetti del fuoco generato saranno comparati agli effetti dell'incantesimo ad essi correlato dal Master. Ad esempio, se le proporzioni del liquido trasformato saranno quelle di un muro, allora il Master potrebbe correlarvi gli effetti di un *Muro di fuoco*, e così per gli altri. Usare questa abilità ha però i suoi lati negativi: ogni volta che se ne fa uso, vi è una specifica percentuale di probabilità che venga attirato un essere del fuoco o che abbia una specifica relazione con tale elemento.

**Opzione:** Alla base in % contemplata dalla tabella, il Master aggiungerà un modificatore in relazione all'entità della situazione.

Tipo Creatura	Base %
Salamandra	30
Elementale	25
Elementale Minore	5

### **Sentiero del Fuoco**

#### **(Costo: 6 Punti Cavalcatura)**

Con questa abilità, l'Ariel, entrando in sintonia con il suo elemento partoriente, può

ordinare alle fiamme di lasciare libero il passaggio. Anche il più fitto dei muri di fuoco si discioglierà e si aprirà letteralmente al transito del mistico cavallo, dando alla luce una via d'uscita. Tecnicamente, dovrà essere effettuato con successo una prova di *Morale* come tiro di attivazione. È richiesto poi un ulteriore tiro ogni ora di mantenimento. Se il tiro fallisce, la fiamme si richiuderanno, non rispondendo più al suo richiamo; nel caso di un incendio il mantenimento di tale potere potrebbe risultare letale per tutti coloro che in quel momento lo attraversano.

### **Conoscenza del Fuoco** (Costo: 6 Punti Cavalcatura)

Con questa abilità, l'Ariel può prelevare parti di conoscenza da un qualsiasi fuoco o fiamma. Tecnicamente, la cavalcatura incrementerà il proprio valore di Intelligenza di un numero variabile di punti attribuito in base all'entità del fuoco da cui si vuole effettuare l'assorbimento. Se il tiro di acquisizione fallisce (*Intelligenza-3*), verrà perso un punto da un'abilità o caratteristica relativa a scelta del DM. Inoltre, l'Ariel otterrà la conoscenza su un determinato campo richiesto con un livello base di 8 non modificabile dagli attributi mentali. Il tiro di acquisizione riceverà ulteriori modificatori sempre in base all'entità del fuoco (una cosa è prelevare informazioni assorbendo l'energia da un fuoco di campo ed un'altra da un incendio). Sarà quindi il Master a discrezione il numero di informazioni da elargire in base alla situazione.

### **SVANTAGGI DELLA CAVALCATURA**

#### **Lingue di Fuoco (Talisman)** (Regola Opzionale)

L'Ariel in quanto creatura mistica, per sua natura, possiede un spirito libero e un temperamento non soggiogabile a causa del suo elemento a cui è legato. Ma il popolo degli esseri immortali di Andhora ha trovato la soluzione creando delle magiche briglie capaci di sottomettere la volontà del mistico cavallo, alla stessa maniera per gli Unicorni. Solo un Fyellenwe è stato meritevole di questo oggetto prezioso, capace di avere



soggiogato un Ariel senza le briglie magiche. I maestri dell'accademia di Trarlmak ne sono consapevoli e per l'occasione li hanno addestrati a capire, comprendere e comunicare con queste mistiche cavalcature. Loro scuola - come accennato prima - è stata Trarlmak, dove il fuoco è divenuto elemento essenziale per forgiare le briglie magiche. Con tale regola, il Cavalca Fiamme potrà cavalcare un Ariel solo se esso possiede le briglie. In assenza di esse o perché distrutte o perché sottratte, l'Ariel dovrà effettuare una prova di Intelligenza-5 ogni turno che ne rimane senza. Un semplice fallimento e la cavalcatura scapperà per sempre lontano dal suo padrone, libero verso la sua terra natia. Il Master può conferire ulteriori penalità nel caso il personaggio abbia commesso azioni contrastanti con la natura dell'Ariel o conferire bonus nel caso contrario.

### **Incantatrice dei Boschi (Enchantress of the Wood)**

#### **(Variante Opzionale)**

Ogni volta che un Ariel entra in una foresta o in un ambiente popolato da esseri simili alla sua razza, sentirà il bisogno di rispondere al richiamo empatico. Questo è dovuto al fatto che pur essendosi avvicinato spiritualmente al suo padrone, è pur sempre una creatura soprannaturale che ha le sue radici ben salde in un terreno di misticismo e magica antichità.

Il richiamo della terra genitrice, della sua razza. Gli Ariel dell'antica razza, così come i loro fratelli Unicorni, vivono una esistenza solitaria, reclusiva con poche tolleranze per gli esseri appartenenti al mondo umano. Ma questi antichi cavalli mantengono sempre vivo il desiderio del ritorno del loro fratello perduto, così producono attraverso la loro magia un mistico sentiero di fuoco che accolga l'arrivo del "disperso"; ciò che i saggi chiamano *Enderenwe*, ossia "Il Sentiero di Fuoco".

Un tenue crepitio dapprima esiguo, accompagna l'inizio della magia finché essa divampi sulla terra, per poi scorrere fluente come un fiume lungo il fogliame e la natura silvana, uno ostacolo che separa l'antica

progenie dal proprio figliol prodigo. Così avvolgente e così penetrante che ricorda il furore della Fenice, che si erge maestoso più che mai per la sua nuova rinascita, sopra quella coltre di cinerea tirannia del fuoco.

Tecnicamente ogni volta che un Ariel entra in una foresta abitata dai suoi fratelli - sia essi Unicorni o altra tipologia mistica equina (ad esempio *Nic'epona*) - se attivo l'Enderenwe, esso dovrà effettuare una prova di Intelligenza-5. Se il tiro fallisce, l'Ariel si sentirà fortemente attratto verso un punto ben preciso, laddove è sito l'inizio di un sentiero di fuoco. Ma il peggio deve ancora venire! Se l'Ariel non viene trovato in tempo, trascorsi 1d4 giorni, il DM dovrà effettuare un tiro segreto uguale al 3% x lo scarto di insuccesso del tiro fallito. Se tale tiro fallisce, la mistica cavalcatura deciderà di non tornare più indietro. Se invece, la cavalcatura viene trovata in tempo, sarà cura del roleplay del giocatore sistemare la situazione.

### **LEGGENDE E STORIE ANTICHE**

Questa sezione raccoglie una serie di leggende e racconti che il Master potrà usare tanto per farcire l'avventura quanto per dare colore alla sezione del menestrello, così propinando ai PG nuove storie prima di arrivare alla lettura della leggenda prevista dal modulo. L'opera di dilazione e dilatazione di questa sezione sarà lasciata quindi alla discrezione del Master, che sapientemente pianificherà le giuste inserzioni narrative. Nel caso di una campagna, il Master potrà utilizzare le seguenti leggende come forma di plot per diverse sotto avventure.

**La Crisalide del Male (Leggenda):** secondo le leggende e i continui racconti degli arcanisti, Ambeuriel sarebbe la manifestazione fisica e reale di Aulmadorn al pari dello spirito Eidelenwe per Eidyllion.

Per diverso tempo, questa creatura oscura si è alimentata e rigenerata attraverso la gemma del male. Secondo altri racconti, se le due gemme si dovessero trovare l'una di fronte all'altra, ne potrebbe scaturire un ferocissimo scontro tra le due entità in esse contenute, per

designare una volta per tutte il dominatore del mondo. La gemma di colui che è stato sconfitto sarebbe fatta in mille pezzi.

**Il Pianto di Syphalia (Leggenda):** un antico racconto narra di un Rituale di Iniziazione conosciuto come “Il Pianto di Syphalia”, uno dei più crudeli rituali di tutto il piano, ad opera di coloro che vengono etichettati come “sterminatori di angeli”. L’iniziato dovrà superare due prove. La prima di queste è la ricerca del mistico Crine di Syphalia. Questo non è un vero e proprio capello, ma una particolare pianta filamentosa che riesce ad avvolgere una quercia in tutta la sua taglia. Secondo le leggende, su quest’albero fu impiccato per i capelli un vero e proprio angelo. L’angelo cacciò un urlo così straziante e potente da far vacillare l’albero; i capelli fluenti pervasi dall’ultimo residuo di energia ed alimentati adesso da quella rabbia che tanto contraddistingue una figura angelica, iniziarono a crescere, fino ad avvolgere l’intero albero. Trovato l’albero, il nostro povero apprendista dovrà tentare di recidere i suoi filamenti. L’albero è pervaso dalla rabbia angelica di Syphalia, l’angelo che venne tempo fa impiccato. Contrastando la sua rabbia sarà possibile effettuare la recisione. Una volta presi i filamenti, è l’ora della prova del Fiocco di Syphalia. Una creatura angelica scelta per la prova, legherà due fiocchi filamentosi alle ali, uno per ala... il resto è chiaro! L’iniziato dovrà tagliare i fiocchi senza rompere le ali della creatura angelica. Il più delle volte, secondo i continui racconti, molti apprendisti per avere causato un Lamento Angelico ad opera della rottura delle ali, sono morti.

**Lyrellende, il Dono della Luna (Leggenda):** secondo alcune indiscrezioni e racconti di avventurieri, si dice che Lyndren, il cantore elfico di Arcadia altro non sia che la manifestazione fisica di Eidelenwe, o addirittura il suo custode. Le congetture nascono dalla sua eccelsa capacità di manipolazione della luce lunare e della sua conoscenza dell’Endhravira che vengono

legate immancabilmente al potere di luce della pietra gemella.

**Il Simbolo della Giustizia (Leggenda per Paladini):** L’Arcangelo ha riscoperto i culti misterici del suo popolo e adesso opera tramite il Rituale dell’immolamento, l’unico modo per avvicinarsi alla sua stirpe, quella angelica. Momenti di commozione e sofferenza avvolgono di mistero questo incomprensibile ed evocativo momento. Un lirismo cristallino che si infrange nelle note stridule di dolore dovute all’immolamento. Un trafiggere se stessi che comprende il più alto e sacro dei sacrifici, quello della propria vita. L’Arcangelo non ha paura della morte e la esperienza facendola sua. “Colui che vive la morte non ha paura di riviverla se questa non reca sofferenza”(Asàlhathel, Nemesis Guardiana; dal libro dei Lamenti Angelici del santuario di Nenheryel).

Una volta trovata un’asta di legno ricavata da una quercia, essa viene intagliata e appuntita tramite la Spada Sacra che tale essere, con la sua sete di giustizia ed equilibrio divino, ha evocata. Ne un alito di vento ne un sospiro viene proferito durante i primi secondi del Rituale. L’Arcangelo arretra la testa in segno di invocazione celeste e con occhi rugiadosi, pianta per terra fino alla sua metà l’asta. Lasciandosela dietro le spalle, riguarda di nuovo in alto in cielo in segno di assenso per poi, piangendo, adagiarsi sulla punta come un comodo letto. Ma la sferzante lancia penetra la carne, ora debole, dell’essere angelico. Ogni centimetro che l’asta penetra, l’essere assiste a terribili visioni e agonizza per i profetici sogni che ravvivano nella sua mente i luoghi visitati dai suoi fratelli. Non prova dolore né sofferenza ma solo il lancinante desiderio di ciò che non può toccare, di ciò che non può sentire. L’artiglio della speranza lacera il suo animo finché non arriva al cuore per poi strapparla da una agonia più lenta.

**Fuoco e Ghiaccio (Leggenda):** secondo questo racconto perduto, un eroe bardo ha vagato per mari e per monti per cercare il

Rhalydhryum, la Colonna dei quattro Elementi. Una struttura di sigillo, che rappresenta il punto in cui i quattro elementi confluiscono e vengono incanalati al centro della terra. Una colonna granitica, in cui vi sono incastonate quattro gemme, il cui colore è correlato ad un tipo di Elemento.

Cavalcati i venti gelidi ed infuocati della Valle di Fuoco e di Ghiaccio, finalmente arrivò a destinazione. Lì stava il Drago degli Elementi, il temibile drago a quattro teste. Con lui danzarono il fuoco e il ghiaccio sottoforma di spiriti, penetrando le fitte barriere elementali erette dal Guardiano della Colonna. Gli spiritelli fecero da ciambellani per annunciare la presenza del cantore. Egli dovette solo toccare le corde della sua lira per trasformare quegli esili spiritelli in lingue di fuoco e di ghiaccio; gli spiriti della terra invece districarono i loro rovi, chiudendo in una gabbia di sofferenza la povera vittima; gli spiriti del vento invece sussurrarono nelle sue orecchie, sospiri di morte come una monitoria anticipazione della sua disfatta (un potente Incantamento, si racconta). La creatura avvertì dapprima una calda vampata, una passione mai sentita; dopo, un gelido freddo, un dolore ed una pena mai avvertita. Era un suo schiavo! Ma il Drago, archetipo dei quattro Elementi ebbe il momento propizio per controllarne gli effetti, ritorcendoli contro il suo usufruttore. L'eroe cadde esanime e il suo sangue iniziò a scorrere, assorbito in parte dal terreno, imbrattando una larga foglia. Gli Elementi furono sconvolti per il terribile misfatto; e ancora riecheggiando nell'aria la sua preponderante nenia, inneggiarono un Rituale funebre per il loro eroe. Gli Spiriti dell'Acqua, contriti del dolore provocato dalla musica struggente versarono delle magiche lacrime che disciolsero il sangue nella foglia cucita dalle Driadi. Gli Spiriti dell'Aria trasportarono attraverso i venti quelle dolci parole investendo una volta per tutta la pergamena silvana: il testo fu composto dalle stesse grida, come un magico dettato; infine i figli del Fuoco fissarono tali parole sulla foglia. Il terreno si aprì in due, ed inghiottì sia il Drago che la Pergamena

Silvana. Essa attraversò il leggendario fiume sotterraneo di fuoco, generato dal vulcano Meodol, e da quel momento non se ne seppe più nulla. Il nome di tale pergamena è ancora ricordata col nome di Aulmaryl.

**Nota per il Master:** il Drago in questione dovrebbe essere Sykameron, ma ben si sa che tale creatura è un drago a due teste. Il Master può farcire come vuole la storia, magari raccontandola nella locanda e dandone piena validità in modo da creare più avanti una certa tensione durante l'incontro con il Drago.

**Fiamma elfica (Leggenda):** La razza elfica è stata tutta quanta sterminata ad opera dei demoni e degli angeli caduti del paradiso perduto di Hesyel. Secondo alcuni racconti l'ultima della stirpe elfica sarebbe stata la stessa Eomoon, divenuta in futuro un ibrido, una mezza razza, per metà elfo e per metà fenice, ciò che il popolo del Primo Piano Materiale chiama "Phyelenwe" ossia "elfo di fuoco".

**L'Eclissi del Male (Leggenda):** secondo alcune leggende, l'arrivo della cavalcatura Ambeuriel è sempre preceduta da una nera eclissi, oscura come la notte in cui arde il suo cuore vermiglio, desideroso di linfa umana.

**Eclissi del Male (Opzione per il modulo):** l'intervento di Ambeuriel è preceduto dall'avverarsi di una eclissi totale di Sole, di natura pressoché magica; un fenomeno strettamente connesso come accennato all'Incubo, che conferirà per tutta la sua presenza alcuni effetti di disturbo sulle creature mortali: 1) -1 sui Tiri per colpire; 2) -2 sui Tiri Salvezza; 3) inoltre l'eclissi crea delle perturbazioni magiche che influenzano coloro che usano la magia. Chiunque volesse lanciare un incantesimo sotto questo regime, dovrà prima effettuare con successo una prova di Intelligenza - il livello dell'incantesimo, per mantenere la concentrazione.

**Il Rhalydhryum, La Colonna dei quattro Elementi (Leggenda):** confinata agli albori del tempo ed intrisa di un potente incantamento si erge sovrana e con la sua veemenza, una mistica struttura conosciuta dagli antichi come Rhalydhryum, la Colonna dei quattro Elementi. Generata dal soffio del Drago degli Elementi, la storia della mistica struttura affonda le sue radici nella figura di un Druido di nome Khervhyus. Tanto tempo fa, quando gli Elementi erano ancora al loro stato embrionale, lo scontro tra il Druido e la mistica creatura draconica generarono un inaspettato equilibrio. Prima della sua profetica morte, Khervhyus piantò per terra il suo Bastone degli Elementi, richiamando a sé tutti gli Elementali dell'isola; il bastone fu investito dal letale soffio, divenendo granitico e crescendo a dismisura fino a raggiungere le proporzioni di una colonna, intrappolando così la enorme massa elementale evocata al suo interno. Il mistico Druido prima di esalare l'ultimo respiro, tempestivamente pose quattro gemme di sigillo sulla colonna, bloccando la devastante energia elementale, riparando così all'avventata evocazione. La Colonna rimase lì per oltre cento anni, rappresentando il sigillo del nexus elementale: il punto di incontro dei quattro Elementi.

La funzione della Colonna è quella di mantenere l'equilibrio tra i vari Elementi e far sì che nessuno dei quattro abbia il sopravvento sull'altro, degenerando in una possibile e insperata apocalittica distruzione! Cento anni dopo, la mistica struttura venne riscoperta da Eomoon, la quale ne divenne totale schiava, il suo Guardiano, ed esattamente il Guardiano dell'Elemento del Fuoco. Ma in virtù della sua natura, una Fenice, il potere cresceva per ogni giorno che si consumava. Animata dalla forza elementale di Khervhyus, Eomoon si spinse ai confini del Tempio dei Miti (chiamata così secondo le leggende, La Valle ove prendevano vita le misteriche riunioni dei Druidi). Istruita dagli antichi spiriti, venne il momento di recuperare l'Aulmaryl, l'antico Racconto Perduto con il quale essa avrebbe liberato tutti gli elementali dell'Isola e

avrebbe ristabilito l'equilibrio. Una volta ottenuto il Racconto (non vi sono notizie sul suo recupero), insieme a quattro spiriti rievocò gli elementali, stando attento al rilascio della giusta quantità: le acque ritornarono, i fiori apparvero di nuovo e gli spiriti danzanti dei boschi iniziarono a danzare in onore della Natura e della Fenice. In questa maniera Eomoon divenne il simbolo del fuoco ristoratore e non di quello distruttivo.

**Il Bastone di Khervhyus (Oggetto magico):** il bastone magicamente può infliggere maggiore danno tramite il suo tocco. È obbligatorio essere un druido o un chierico della Natura per poterlo usare. L'arma per infliggere più danno assorbe l'energia magica dal suo possessore. Tecnicamente si tirerà 1dx a seconda del livello massimo di abilità di lanciare incantesimi del possessore. Una volta stabilito il tetto massimo da cui verrà assorbita l'energia, si deciderà quanti incantesimi verranno impiegati attraverso lo stesso lancio di dadi. Se il numero di incantesimi richiesti non è sufficiente, non si attiverà il potere. Ad esempio se il personaggio può lanciare incantesimi fino al quarto livello di magia, si tirerà 1d4, e la richiesta energetica per attivare il potere sarà uguale al valore uscito sul tiro di dado, per cui tirando un quattro, il giocatore dovrà sacrificare un numero di slot magici pari a quattro (uno di quarto, o due di secondo o quattro di primo livello). Il danno inflitto da un singolo tocco sarà di  $1d6 + 2PF / \text{livello dell'incantesimo}$  (in questo caso +8). Il numero degli incantesimi impiegati è influente sul danno, contando alla fine solo il livello massimo dell'incantesimo richiesto. Il bersaglio ha diritto ad un tiro salvezza contro Bacchette per dimezzare il danno aggiuntivo. Se il possessore del bastone non ha più incantesimi da spendere, l'energia sarà depletata dalla sua energia vitale in maniera permanente (l'alimentazione del potere non si basa sulla volontà del possessore, per cui quest'ultimo una volta attivato il processo non potrà fermarlo).

### **NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE ALTRI**

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](mailto: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 "La Pietra Gemella".

Il copyright del testo è di Fabrizio Corselli. Le immagini sono copyright dei rispettivi autori, e sono utilizzate con il permesso scritto degli stessi. 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 all'autore.

Il manuale "La Pietra Gemella" 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 "La Pietra Gemella" implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

**AD&D e Advanced 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 AD&D ufficialmente approvato.

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

[www.chimerae.it](http://www.chimerae.it)



# La Pietra Gemella

## di Fabrizio Corselli

L'avventura qui proposta, si è classificata Quarta al Concorso Nazionale di Modulistica "Labyrinth 1995", sotto il nome di "Fire & Ice".

Il modulo è stato profondamente rivisto e aggiornato, non modificandone comunque il nucleo originale, ed eliminando alcuni errori e limiti.

L'avventura può essere facilmente impiegata con qualsiasi ambientazione e specialmente col set base di *Planescape*.

L'avventura è stata studiata per un gruppo di 4 - 5 personaggi di 8° - 10° livello.

Il Master deve disporre di una copia dei tre manuali base di *AD&D 2nd Edition*: *Manuale del Giocatore*, *Manuale del Dungeon Master* e *Manuale dei Mostri*, per potere usare questa avventura. In quanto, modulo non commerciale, si farà riferimento ad altri manuali che esulano dal trittico base della manualistica sopra citata.

