

& DANGERS & DEMONS

Labyrinth Lord
Compatible Product

La Torre delle Stelle
di Nicola Bertin



Copertina: Tracy McQueen
Illustrazioni: Jeff Freels, Mariana Ruiz
Villarreal, William McAusland
Grafica: Chimerae Hobby Group

**Giocabile con tutte le edizioni del GdR
fantasy classico.**

Compatibile con Labyrinth Lord™ e
Labyrinth Lord Edizione Avanzata™.

Distribuito dal Chimerae Hobby Group.

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

© 2018 Chimerae Hobby Group



CHIMERA E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHDDX4 - 1ª Edizione - Marzo 2018

INDICE

Introduzione	4
Parte I – La foresta di Eldariel	4
Parte II – Il lungo viaggio	7
Parte III – Tarasin	8
Parte IV – Allanah	11
Parte V – La Torre delle Stelle	15
Parte VI – Toccata e fuga	20
Conclusione	24
Mappa T – La Torre delle Stelle	14
Mappa C – Il castello del barone	14

Abbreviazioni

½E mezzelfo	G guerriero	mp monete di platino
½O mezzorchetto	Gn gnomo	mr monete di rame
A assassino	H halfling	N neutrale
All allineamento morale	I illusionista	N o Na nano
Att attacchi	Int Intelligenza	NB neutrale buono
C caotico	L legale	NM neutrale malvagio
C o Ch chierico	L o La ladro	P paladino
CA classe armatura	LB legale buono	pf punti ferita
Car Carisma	LL <i>Labyrinth Lord™</i>	PG personaggio giocante
CB caotico buono	LLEA <i>Labyrinth Lord</i>	PnG personaggio non
CM caotico malvagio	<i>Edizione Avanzata™</i>	giocante
CN caotico neutrale	LM legale malvagio	PX punti esperienza
Cos Costituzione	LN legale neutrale	R ramingo
CT classe tesoro	M mago	Sag Saggezza
D druido	ma monete d'argento	tpc tiro per colpire
Des Destrezza	me monete d'electrum	tpcCA0 tiro per colpire
DV dadi vita	Mn monaco	classe armatura 0
E elfo	mo monete d'oro	TS tiri salvezza
Fer ferite inflitte	Mor morale	U umano
For Forza	Mov movimento	UN umano normale

INTRODUZIONE

La serie *Dangers & Demons*

Dangers & Demons è una serie di avventure fortemente ispirate (anche nel nome) ai moduli classici del GdR fantasy più famoso del mondo, e utilizza il regolamento di *Labyrinth Lord™* e *Labyrinth Lord Edizione Avanzata™*.

Questi retro-cloni emulano il GdR fantasy classico degli anni Ottanta e sono disponibili in lingua italiana sia in forma cartacea che (gratuitamente) in formato PDF. Le avventure della serie *Dangers & Demons* sono giocabili con tutte le edizioni del GdR fantasy classico.

I moduli sono volutamente realizzati in “stile retro”, sia in termini grafici che di testo, per ricreare con la massima accuratezza le storiche avventure del passato.

Se siete giocatori “vecchia scuola” duri a morire, oppure volete tornare all’atmosfera delle vostre prime avventure, o ancora siete nuovi appassionati che vogliono provare lo stile di gioco più classico, *Dangers & Demons* è quello che fa per voi!

Il fascino della sfida

Giocatori e master, specialmente se alle prime armi o se non hanno mai provato le avventure della serie *Dangers & Demons*, sono invitati a continuare nella lettura di questo paragrafo.

Una buona parte dei GdR pubblicati negli ultimi anni ha cercato di facilitare il compito del master nella creazione degli scontri, spesso fornendo sistemi di supporto che aiutano a progettare incontri adeguati al livello di esperienza dei PG. Negli anni Ottanta non era così. Generalmente i manuali non davano indicazioni su questo aspetto del gioco e il “bilanciamento” era, per una certa parte, demandato all’esperienza maturata dal master sul campo.

Dangers & Demons è volutamente rimasto fedele a questa linea di pensiero e lascia agli autori delle avventure il compito di definire la difficoltà degli incontri in base alla propria competenza, attitudine e visione del mondo di gioco. Perciò il master deve porre particolare attenzione a questo tema, in quanto potrebbero essere necessari degli aggiustamenti, a seconda della composizione del gruppo e della potenza dei personaggi.

Si suggerisce al master di presentare l’avventura nella sua versione originale, per vivere assieme ai giocatori un’esperienza “vecchio stile”. In ogni caso, dopo aver familiarizzato con il modulo, sarà comunque possibile adattarlo alle esigenze specifiche di ogni gruppo.

Ai giocatori si consiglia vivamente di affrontare con maggiore cautela, saggezza e astuzia le situazioni che li attendono, perché alcuni incontri potrebbero costituire delle sfide che vanno oltre le possibilità dei personaggi, e questa è una cosa che – nel mondo di *Dangers & Demons* – può accadere *volutamente*. Non sempre tutti i nemici possono essere sconfitti e, a volte, è meglio essere un avventuriero vivo che si ritira assennatamente dallo scontro piuttosto che uno morto incautamente sul campo di battaglia.

Ci auguriamo che questa filosofia di gioco consenta di immergersi appieno nel mondo di *Dangers & Demons*, e che giocare seguendo le concezioni della “vecchia scuola” possa essere fonte di soddisfazione e divertimento.

Avviso per i giocatori

Le informazioni di questo modulo sono riservate solamente al master, che guiderà i giocatori nel corso dell’avventura. La conoscenza dei suoi contenuti rovinerà l’effetto sorpresa e il divertimento ai giocatori che continueranno a leggere. Se prevedi di partecipare al gioco solo in qualità di giocatore, smetti subito di leggere e non proseguire oltre.

Note per il master

Prima di iniziare a giocare, il master deve leggere l’avventura e memorizzarne i vari aspetti nei dettagli. Il testo racchiuso all’interno delle cornici va letto o parafrasato ai giocatori, mentre le altre informazioni sono riservate al master, il quale può rivelarle a sua discrezione.

Ambientazione

La Torre delle Stelle è un’avventura per un gruppo di personaggi di livello 6-8, tra cui è fondamentale la presenza di almeno un elfo, un mago e un chierico. È liberamente ispirata al romanzo di M. Weis e T. Hickman “I draghi della notte d’inverno”.

Nella storia è necessaria la presenza di un PG femminile dal Carisma elevato. È previsto, all’inizio della parte II, uno stratagemma per innalzare (temporaneamente o meno) il Carisma dei personaggi. Si raccomanda al master di sfruttarlo bene. Si tratta della cascata della bellezza. Se non dovesse esserci nemmeno un personaggio femminile all’interno del gruppo, il suo ruolo sarà giocato da un PnG: Allanah, una principessa elfica che incontreremo nella sezione a lei dedicata, la parte IV.

PARTE I – LA FORESTA DI ELDARIEL

La città in cui si trovano attualmente i PG. Per strada. I personaggi si imbattono in degli amici elfi, Thannis ed Elgotras (eventuali cugini di uno dei PG elfi che partecipano all’avventura o compagni della scuola di magia del mago del gruppo). Si recano a festeggiare l’incontro in una taverna e i due raccontano che, alcuni mesi prima, era giunta al loro villaggio – Eldariel, che sorge al centro della foresta omonima – una richiesta di aiuto da parte di un clan amico. Entrambi, insieme a molti degli elfi più grandi e più forti, sono partiti immediatamente ma, durante la loro assenza, il villaggio di Eldariel è stato spesso attaccato da una compagnia formata da alcuni orchi. Il master deve leggere a voce alta:

“La battaglia infuria e gli elfi di Eldariel non hanno voluto lasciare i fratelli in difficoltà. Ma noi due, che siamo tra i più giovani, siamo tornati indietro per cercare aiuto. Anche la foresta è diventata molto più pericolosa. Vi dimorano, infatti, numerosi animali selvaggi che prima cacciavamo via dalle nostre terre. C’è una taglia sugli orchi, 100 monete d’oro per ogni testa di orco che sarà portata al villaggio. Noi abbiamo scoperto un passaggio obbligato che gli orchi sono costretti ad attraversare, ideale per un’imboscata. Seguendo le tracce, abbiamo individuato la zona dove si nascondono gli orchi, sulle Montagne Fumanti. Ma non ci fidiamo ad avventurarci in quei luoghi. Abbiamo rischiato la vita nella foresta e non abbiamo intenzione di osare di più.”

“Si dice, infatti, che le Montagne Fumanti siano il rifugio di creature infernali, oltre che degli orchi. E nessuno di coloro che si sono spinti in quelle zone è più tornato.”

Giusto per invogliare il PG mago o elfo a seguirli, Thannis ed Elgotras hanno portato un regalino con loro: una **pergamena con l'incantesimo dei maghi** *palla di fuoco*.

Thannis (elfo del 6° livello) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 1, DV 6d6+6, pf 35, tpcCA0 15 (14 in mischia, 13 a distanza), Att 1, Fer 1d8+1 (spada) o 1d6+1 (arco corto) o incantesimo, TS E6, Mor 10, PX 820, For 15, Int 12, Sag 11, Des 17, Cos 14, Car 12].

Incantesimi (2/2/2): 1° livello: *luce, sonno*; 2° livello: *levitazione, ragnatela*; 3° livello: *dispersione della magia, fulmine magico*.

Equipaggiamento: spada, arco corto con 20 frecce, **armatura di cuoio borchiato +2**, scudo, **mantello elfico**, libro di magia.

Elgotras (elfo del 5° livello) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 1, DV 5d6+5, pf 31, tpcCA0 16 (14 in mischia, 14 a distanza), Att 1, Fer 1d8+2 (spada) o 1d6+2 (arco corto) o incantesimo, TS E5, Mor 10, PX 500, For 13, Int 11, Sag 10, Des 16, Cos 13, Car 11].

Incantesimi (2/2/1): 1° livello: *luce, sonno*; 2° livello: *immagini speculari, potere illusorio*; 3° livello: *palla di fuoco*.

Equipaggiamento: **spada +1**, arco corto con 20 frecce, **armatura di cuoio borchiato +2**, scudo, **mantello elfico**, libro di magia.

Durante il viaggio di andata, gli elfi propongono di passare per la foresta, tanto per cominciare il lavoro di eliminazione degli orchi. La compagnia si inoltra lungo un sentiero seminascondito dalla vegetazione ma comunque evidente. I due elfi fanno strada, ma sono così silenziosi e i mantelli che indossano li mimetizzano talmente bene in mezzo alla vegetazione, da sembrare quasi invisibili, se non a pochi metri di distanza (portano, infatti, dei mantelli elfici). La compagnia fa subito qualche incontro: dopo solo qualche centinaio di metri viene attaccata da quattro drachi giganti.

Drachi giganti (4) [All N, Mov 36 m (12 m) o volo 63 m (21 m), CA 5, DV 4+2, pf 24, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d10 (morso), TS G7, Mor 7, PX 235].

Finito l'incontro con i drachi, i PG vengono assaliti da una tigre che li coglie di sorpresa.

Tigre (1) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 6, DV 6, pf 40, tpcCA0 14, Att 3, Fer 1d6/1d6 (artigli), 2d6 (morso), TS G3, Mor 9, PX 320].

Cammina, cammina, tra gli alberi i compagni riescono a intravedere una figura femminile molto graziosa, che attraversa il loro cammino. Seguendola, i personaggi si imbattono in una grande radura priva di qualsiasi tipo di vegetazione, al centro della quale c'è una misteriosa struttura, uno strano cumulo di terra, un formicaio gigante. Se si avvicineranno troppo, saranno attaccati da 4d6

formiche giganti che usciranno dal formicaio in quattro per round. Per ultima attaccherà la formica regina.

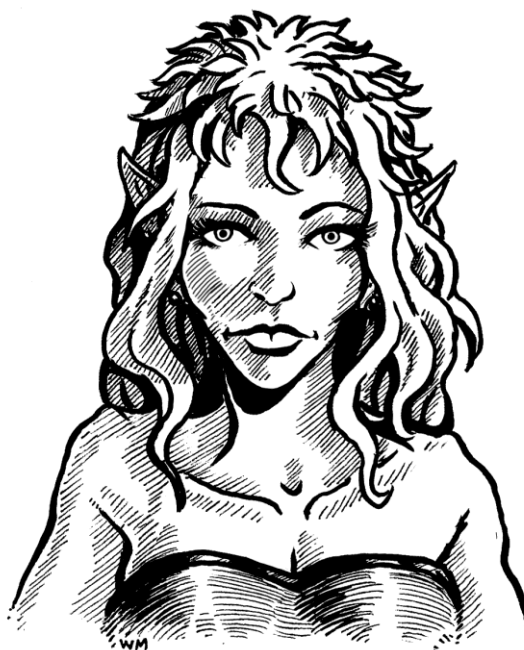
Formiche giganti (4d6) [All N, Mov 54 m (18 m), CA 3, DV 4, pf 18, tpcCA0 16, Att 1, Fer 2d6 (pungiglione), TS G2, Mor 7, PX 80].

Formica regina (1) [All N, Mov 9 m (3 m), CA 7, DV 10, pf 42, tpcCA0 11, Att 1, Fer 4d6 (pungiglione), TS G5, Mor 7, PX 1.000].

Nel formicaio ci sono pepite d'oro per un valore di 3.000 mo. Chiaramente, se i personaggi ingaggeranno un combattimento con le formiche, perderanno di vista la donna misteriosa. Se seguiranno la figura femminile, questa sparirà nei pressi di un albero. Se i PG indugeranno troppo nelle vicinanze, la driade, nascosta nel tronco, tenterà uno *charme* su uno dei personaggi, tentando di risucchiarlo all'interno della pianta. Se gli avventurieri cercheranno di attaccare l'albero, Thannis spiegherà loro che si tratta semplicemente di una driade impaurita e la difenderà. A quel punto la driade chiederà al gruppo di proteggerla dalle formiche giganti, che stanno distruggendo tutta quella parte di foresta. Teme che possano far morire il suo albero, e lei con esso. In cambio, fornirà informazioni sulle api giganti che vivono nei pressi dello stagno e sul loro miele magico.

Driade (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 2, pf 12, tpcCA0 18, Att vedi sotto, Fer *charme*, TS G4, Mor 6, PX 29].

Ha uno *charme* innato, un'abilità che usa se minacciata o se prova una particolare attrazione per un individuo. Il soggetto dello *charme* dovrà superare un tiro salvezza contro incantesimi, o si vedrà costretto a toccare l'albero della driade e scomparire al suo interno. Chi scompare in questo modo non fa più ritorno.



Proseguendo per la strada il gruppo incontrerà tre cinghiali. Alla vista del gruppo, gli animali tenderanno di fuggire e almeno uno ci riuscirà. Se qualcuno cercherà di inseguirli, si troverà a correre prima vicino a uno stagno e poi nei pressi di un alveare. Qui sarà attaccato da 5d6 api giganti, tra cui la regina. Se il personaggio vorrà combattere, il master dovrà farlo salvare da uno dei due compagni elfi che, con un incantesimo *sonno*, addormenterà la maggior parte delle api. Nell'alveare c'è miele magico per un equivalente di 12 dosi, ognuna capace di curare 1d4 pf al giorno. Se invece il personaggio si getta nello stagno, si salverà dalle api ma sarà assalito da 1d3 amebe paglierine appena uscirà dall'acqua.

Cinghiali normali (3) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 7, DV 3, pf 18, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2d4 (zannata), TS G2, Mor 9, PX 50].

Api giganti (5d6) [All N, Mov 27 m (9 m) o volo 45 m (15 m), CA 7, DV 1d4 pf, pf 3, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d3 + veleno (pungiglione), TS G1, Mor 9, PX 7].

Ape regina (1) [All N, Mov 27 m (9 m) o volo 45 m (15 m), CA 7, DV 2, pf 12, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d3 + veleno (pungiglione), TS G1, Mor 9, PX 38].

Le api giganti attaccano con un pungiglione velenoso, che uccide chiunque fallisca un tiro salvezza contro veleno. Il pungiglione si rompe sempre nel corpo della vittima e, se questa scampa al veleno, infligge una ferita addizionale a round finché non viene rimosso. Un'ape che colpisce con successo muore il round successivo a causa del trauma dovuto al distacco del pungiglione. Un personaggio deve fermarsi per 1 round se vuole togliersi un pungiglione. La regina è un'ape molto più grande che può pungere più volte, perché il suo pungiglione non si rompe quando colpisce.



Amebe paglierine (1d3) [All N, Mov 9 m (3 m), CA 8, DV 5, pf 30, tpcCA0 15, Att 1, Fer 2d6 (schianto), TS G3, Mor 12, PX 500].

Il muco acido che secernono può digerire la stoffa, il legno e

il cuoio in 1 round, ma non intacca la pietra e il metallo. Attaccano gettandosi con forza sull'avversario. Possono assottigliarsi per passare sotto le porte e nelle fessure. Quando vengono colpite da un'arma tagliente o da un *fulmine magico*, si dividono in 1d4+1 amebe più piccole, ognuna con 2 DV, che infliggono 1d6 ferite per colpo.

Prima di arrivare al villaggio i personaggi, che dovrebbero essere ancora in buone condizioni, incontreranno sul sentiero 1d4 arpie. Quindi, sul far del tramonto, possono giungere tranquillamente alla meta.

Arpie (1d4) [All C, Mov 27 m (9 m) o volo 45 m (15 m), CA 7, DV 3, pf 18, tpcCA0 17, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d6 (arma), TS G3, Mor 7, PX 80].

Le arpie cercano di stregare i viandanti con il loro canto magico per intrappolarli e condurli a indicibili tormenti. Se un personaggio sente il canto magico, deve tentare un tiro salvezza contro incantesimi: il fallimento indica che la vittima è soggetta a *charme*. Un tiro salvezza riuscito concede al personaggio l'immunità agli effetti del canto per il resto dell'incontro. Chiunque sia stregato dalle arpie tenderà di avvicinarsi a loro e non le attaccherà in alcun modo. Solamente quando un'arpia avrà finito di giocare con i suoi prigionieri, o si sarà stancata di loro, li libererà dalla sofferenza uccidendoli e divorandoli. Le arpie hanno un'innata resistenza alla magia, che si traduce in un bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi e oggetti magici.

Gli orchi hanno appena concluso un'offensiva contro il villaggio e quindi per stanotte non attaccheranno ancora. Se i personaggi vorranno lo stesso preparare un'imboscata, attenderanno inutilmente fino al mattino. Il secondo giorno invece l'appostamento avrà successo. Seguendo il piano dei cugini elfi, i personaggi che usano l'arco (e i maghi) si mimetizzeranno sugli alberi, gli altri si nasconderanno a terra per tagliare la strada agli eventuali fuggitivi. Gli arcieri (che non potranno indossare corazze più pesanti di un'armatura di cuoio) potranno scoccare 10 frecce prima che gli orchi riescano a rispondere. Chi non è dotato di infravisione avrà una penalità di -2 ai tiri per colpire. A questo punto uno dei due elfi lancerà un incantesimo *luce*, che permetterà anche a chi non ha l'infravisione di combattere al meglio. Gli orchi saranno 10-15, più un paio di troll. Se l'incontro va troppo liscio per i PG, può sopraggiungere un orsoguo che passa di lì per caso. Se invece va male, il master può far intervenire Thannis ed Elgotras con qualche magia appropriata. Inoltre, per rendere più complicata la cosa, è possibile far apparire qualche pipistrello (3d10), spaventato dalla *luce* magica, che genera confusione (vedi sotto).

Orchi (10-15) [All C, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 4+1, pf 24, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d10 (randello), TS G4, Mor 10, PX 215].

Troll (2) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 6+3, pf 42, tpcCA0 13, Att 3, Fer 1d6/1d6 (artigli), 1d10 (morso), TS G6, Mor 10, PX 600].

I troll hanno la capacità di rigenerare le ferite subite: 3 round dopo essere stati feriti, iniziano a rigenerare 3 pf a round. Le ferite causate dal fuoco e dall'acido, però, non possono rigenerarle. Se un troll perde un arto, esso cercherà di strisciare verso il corpo per riattaccarsi. Un troll può riattaccare un arto amputato immediatamente, tenendolo premuto sul moncherino. Grazie alla loro capacità di rigenerazione, i troll non possono essere distrutti permanentemente senza il fuoco o l'acido. Anche se un troll viene "ucciso" (ridotto a 0 pf), continua a rigenerarsi, e può rialzarsi dopo 2d6 round (partendo dal minimo di 3 pf).

Orsogufò (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 5, pf 29, tpcCA0 15, Att 3, Fer 1d8/1d8 (artigli), 1d8 (morso), TS G3, Mor 9, PX 350].

Questo mostro può stritolare un avversario se riesce a colpirlo con entrambi gli artigli nello stesso round, infliggendogli 2d8 ferite aggiuntive.

Pipistrelli normali (3d10) [All N, Mov 4,5 m (1,5 m) o volo 36 m (12 m), CA 6, DV 1 pf, pf 1, tpcCA0 19, Att 1, Fer confusione, TS UN, Mor 6, PX 6].

I pipistrelli sono capaci di orientarsi con l'ecolocazione, un uso particolare del loro udito sviluppatissimo. Per questa ragione, nessun effetto che normalmente accecherebbe un avversario influenza i pipistrelli, mentre l'incantesimo *silenzio* li disorienta completamente. I pipistrelli normali sono troppo piccoli per poter ferire un essere umano. Quando sono in un gruppo di 10 o più, però, sono capaci di creare confusione sciamando intorno ai personaggi. Quando viene confuso da uno sciame di pipistrelli, un personaggio subisce una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire e ai tiri salvezza, inoltre non gli è possibile lanciare incantesimi. I pipistrelli normali sono creature pavidе, quindi devono fare una prova di morale ad ogni round.

Mentre i PG ritornano indietro al villaggio, il chierico del gruppo (o, in sua assenza, un altro personaggio di allineamento legale) crede di vedere per un attimo un cervo bianco. Una volta arrivati a Eldariel ci saranno canti e feste, e i soldi pattuiti saranno divisi tra i personaggi e i due cugini elfi.

Attraversando la foresta, diretti verso casa, i PG si imbattono in tre tuatara giganti che li attaccano.

Tuatara giganti (3) [All N, Mov 27 m (9 m), CA 4, DV 6, pf 36, tpcCA0 16, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 2d6 (morso), TS G4, Mor 6, PX 320].

Poi i personaggi incontrano degli spiritelli, che faranno loro degli sberleffi e delle boccacce. Se i personaggi reagiscono, gli spiritelli lanceranno una maledizione contro uno di loro, facendogli crescere le orecchie e la coda da asino. In questa condizione, la vittima ha una penalità di -1 al Carisma. È possibile cancellare gli effetti dell'anatema con un incantesimo *scaccia maledizione*.

Spiritelli (3d6) [All N, Mov 18 m (6 m) o volo 54 m (18 m), CA 5, DV 1d4 pf, pf 4, tpcCA0 19, Att 1, Fer maledizione, TS E1, Mor 7, PX 6].

Quando mettono assieme le loro energie magiche, cinque spiritelli possono usare *scaglia maledizione* contro un avversario. Le maledizioni degli spiritelli di solito non causano danni fisici o afflizioni serie, ma sono imbarazzanti o burlesche. Un incantesimo *scaccia maledizione* elimina facilmente questo effetto.

Il chierico (o il personaggio legale) che il giorno prima aveva scorto il cervo lo rivede e se ne sente stregato. Comincia a seguirlo. Nessun altro riesce ad avvistare l'animale. I personaggi escono dalla foresta e si ritrovano in una valle rocciosa. Qui il gruppo incontra due ciclopi, che attaccano lanciando delle rocce, tanto per cominciare.

Ciclopi (2) [All C, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 13, pf 78, tpcCA0 10, Att 1, Fer 3d10 (arma gigante), TS G13, Mor 9, PX 2.400].

Hanno un solo grande occhio centrale anziché due, il che comporta una ridotta percezione della profondità e una penalità di -1 ai tiri per colpire nel combattimento a distanza. In battaglia utilizzano immense clave (3d10 ferite), ma possono anche scagliare rocce fino a 60 m, infliggendo 3d6 ferite.

Proseguendo il cammino, i PG giungono a una caverna. La grotta, come i personaggi intuiscono, è la tana degli orchi e dei ciclopi, dove è nascosto il loro tesoro che consiste in 600 mp, 11.500 mo (diecimila delle quali appartenevano ai ciclopi), 6.000 ma, 16.000 mr, una **pozione della forma gassosa**, un **arco lungo +2** con **20 frecce lunghe +1** e una **pergamena con gli incantesimi dei chierici resistere al freddo, resistere al fuoco, silenzio e neutralizza veleno**. Se i personaggi studiano bene la caverna, in una nicchia non naturale scoprono qualcosa. Dopo aver eliminato il primo strato di polvere, i compagni trovano delle incisioni corrose dal tempo. Si tratta di una preghiera, l'invocazione del viaggiatore, sotto alla quale sono incise delle rune magiche. Qui il master potrebbe suggerire ai personaggi, prendendo spunto dal fatto che si parla di viaggiare, di portare il tesoro in città prima di proseguire l'avventura. È bene consigliare ai PG di portarsi appresso l'equivalente di circa 1.000 mo. L'invocazione del viaggiatore è la seguente: "Proteggi, o Dio supremo, il viaggiatore che attraversa l'ignoto per rispettare il tuo volere. Infondi in lui il coraggio e la Fede necessari per superare la Prova. Guida i suoi passi, dona forza al suo braccio, inondalo della tua luce. E perdona, o Padre, le sue umane debolezze." La formula magica composta dalle rune recita invece: "Ast bilak parbilakar. Suh tangus moipar."

PARTE II – IL LUNGO VIAGGIO

Appena il chierico (o, in sua assenza, un qualsiasi personaggio legale) legge la preghiera a voce alta, la nicchia acquista una luminescenza verdastra. A questo punto, se un mago pronuncia la formula magica, si aprirà una sezione nascosta della grotta. All'interno, l'antro si dirama in tutte le

direzioni. Le pareti della caverna sono luminescenti e si ode uno strano rumore, che sembra quello prodotto dall'acqua che scorre. C'è una fonte sotterranea magica: la cascata della bellezza. Se si beve l'acqua della sorgente si recuperano tutti i punti ferita. Se ci si passa attraverso, il master deve tirare 1d4 per vedere cosa succede – 1: -1 al Carisma, 2-3: niente, 4: +1 al Carisma. (Le variazioni potrebbero non essere permanenti, specie se il master usa questo stratagemma per innalzare il Carisma del personaggio femminile.)

Dietro la cascata, la grotta continua e si rimpicciolisce fino a diventare un tunnel circolare di 90 cm di raggio. Cammina, cammina, i PG scendono nelle viscere della terra finché il paesaggio non cambia. La caverna si allarga notevolmente. Le pareti sono lastricate di marmo e il tutto dà l'idea di essere una specie di tempio, il cui guardiano è un golem di bronzo. È alto più di quattro metri e assomiglia a un gigante del fuoco. Mentre si avvicina, i compagni avvertono un forte calore sprigionarsi da questo essere. Si muove lentamente, a scatti, e ha una penalità di -1 all'iniziativa.

Golem di bronzo (1) [All N, Mov 72 m (24 m), CA 0, DV 20, pf 120, tpcCA0 6, Att 1, Fer 3d10 (pugno), TS G10, Mor 12, PX 4.250].

È immune alle armi non magiche e non ha un animo sensibile, il che lo rende immune agli incantesimi *blocca mostri*, *charme* e *sonno*. Siccome non ha le normali funzioni vitali, è immune agli effetti del veleno e dei gas. Chiunque tocchi un golem di bronzo subisce 1d10 ferite per l'intenso calore irradiato dalla sua pelle metallica. Inoltre, quando un'arma da taglio colpisce questo golem, l'attaccante subisce 2d6 ferite a causa del metallo fuso che schizza dalla lacerazione (un tiro salvezza contro morte nega il danno).

Sconfitto il golem, i compagni giungeranno a un portale tenebroso circondato da sette teste di drago con le bocche spalancate. Nemmeno la *luce persistente* riesce a rompere quell'oscurità: si tratta un passaggio dimensionale. Attraversandolo, i personaggi sono catapultati nel mondo di Arkynn, terre di Sabesia, nei pressi della città di Tarasin, una delle maggiori di quel continente.

I compagni si troveranno all'interno di un tempio dedicato a Platinus, il dio del bene. Su una delle pareti vi sono dei disegni in rilievo che descrivono le gesta di cavalieri, ognuno armato con una peculiare lancia, che lottano contro enormi draghi. I mostri stridono silenziosamente raggelati nella morte, trafitti dalle lunghe, sottili aste delle lance. Sull'altra parete è scolpito in rilievo un drago enorme, la cui testa è coronata di stelle. Sparse nella stanza, alte più di quattro metri, troneggiano statue di pietra scolpite a perfetta somiglianza dei PG. Accurate in ogni dettaglio, le statue catturano persino l'espressione di ognuno di loro. All'improvviso, il chierico del gruppo ode una voce chiamarlo e chiedergli di invitare i compagni a uscire dal tempio e lasciarlo solo. Freddo porte di bronzo si schiudono su silenziosi cardini, mosse da un'entità invisibile. Mentre i personaggi escono, vedono sorgere la luna d'argento, chiara e lucente.

Di semplice forma rettangolare, il tempio spunta tra le rocce. Poggia su una base ottagonale di lucidi gradini. L'edificio sacro è fatto di ossidiana e la nera struttura brilla bagnata a causa della grande umidità. Tutto è come se fosse stato scolpito pochi giorni prima; sulle nitide, chiare linee dei rilievi non compare alcuna traccia del logorio del tempo. Nel tempio, il chierico cade in trance e ha una visione: un Drago di Platino. Il master deve leggere a voce alta:

Nonostante la sua enorme potenza, la sua presenza è rassicurante, infonde calma e serenità.

“Io ti ho guidato fino a qui. Sono Platinus, il Drago di Platino, dio delle forze del bene. Ho molti compiti da assegnare a te e ai tuoi compagni. Ma il più importante riguarda te solo. Devi riportare la Fede su Arkynn, la Fede nei veri dèi. Io ti istruirò a dovere e ti darò il potere necessario. Andrai a Tarasin e lì insegnerai per me. Quando avremo finito, consegna questa pergamena al mago. È importante che la utilizzi immediatamente. Ora, ascoltami bene.”

Avanza la notte e apprendi la dottrina di Platinus. “Non è necessario che spieghi i dettagli della missione ai tuoi compagni. Se lo ritieni opportuno, prendi il monaco con te. Ma ricordati. Su di te ho posto il mio sigillo. Tu sei il mio messaggero. Tu sei responsabile della missione. Ora, vai.”

Quando la luna d'argento sta ormai tramontando, il chierico esce dal tempio. Una volta all'aperto, il master farà ammirare ai compagni la bellezza delle due lune di Arkynn. Infatti, sull'altro orizzonte, meraviglia delle meraviglie, sta sorgendo la luna rossa.

La pergamena consegnata al chierico dal Drago di Platino è molto particolare. La formula è: “Ast kiranann kair Gadurm soth-am. Suk kali jalaran.” Assomiglia all'incantesimo *lettura dei linguaggi*, ma una volta letta permetterà all'intero gruppo di parlare e comprendere l'idioma locale e gli abiti cambieranno foggia per un tempo indefinito (fino a che i personaggi resteranno in questa dimensione). Un mago neutrale porterà vesti rosse, un chierico legale una tunica bianca e, al posto del simbolo sacro, il medaglione di platino di Platinus.

Appena tutti i compagni saranno usciti dal tempio, questo scomparirà lasciando posto a una caverna simile a quella dove si rifugiavano gli orchi. Anche qui ci sarà la medesima preghiera dell'andata, nella lingua locale. Ma fino a che i personaggi non avranno compiuto la loro missione, non sarà possibile accedere all'entrata. Il cervo bianco indicherà ancora il cammino. All'alba i PG giungono alle mura di una città: Tarasin.

PARTE III – TARASIN

Questa sezione dell'avventura necessita della volontà e fantasia del master. Più che in altre occasioni, sarà dato un canovaccio da seguire e ampliare a piacere. Si raccomanda perciò di preparare questa parte prima di giocarla. Si consiglia caldamente al master di leggere attentamente il paragrafo “Storia di Tarasin” prima di cominciare la sessione.

Nel paese non ci sono veri chierici, ma solo ciarlatani, e anche i maghi sono abbastanza rari, dato che ogni tanto

qualcuno è accusato di stregoneria e bruciato vivo. La popolazione ha un grande timore dei maghi, che hanno un modificatore di -1 ai tiri per le reazioni.

La città, a prima vista, non sembra molto diversa da quella dove i personaggi hanno cominciato l'avventura. Rispetto a questa c'è però un gran numero di guerrieri che gironzola per le strade. Nella piazza centrale è possibile incontrare più di un sacerdote che predica la sua religione. Di maghi, invece, neanche l'ombra. A un certo punto, mentre visitano le botteghe del centro, i PG vengono avvicinati da uno strano individuo. È un umano, ma le sue dimensioni sono fuori dal comune. Sembra che qualcuno o qualcosa lo abbia schiacciato verso il basso, dandogli la corporatura di un nano. Il suo nome è Felderthon. Sta distante dal mago e non gli rivolge la parola. È un armiere e propone ai personaggi le sue armi per partecipare al grande torneo. A domanda risponde: sulla sua situazione (vedi "Storia dell'armiere") e sul torneo (vedi "Torneo"). Se non vengono fatti accenni alla sua condizione, chiede al chierico se è un altro di quei ciarlatani che gironzolano in città.

Storia dell'armiere

"È stata mia moglie, Seliana, a ridurmi così," racconta l'uomo. "Di questa donna tutti diffidavano perché si diletta con le arti magiche. Ma io sono un uomo pratico. La ragazza era carina e me la sono sposata. In effetti, perdeva un sacco di tempo armeggiando con libri, pozioni e roba del genere, e mi era molto poco d'aiuto. Un giorno, pochi mesi dopo il matrimonio, abbiamo avuto un diverbio molto acceso, l'ho rimproverata duramente. Lei ha detto qualcosa in uno strano linguaggio e io mi sono ritrovato così. Da allora non l'ho più rivista. È già passato qualche anno ormai. Qualcuno dice che si è messa al servizio del barone, servizio in tutti i sensi. Io non lo so e non lo voglio sapere. Da quella volta lì, sono dell'opinione che le donne è meglio perderle che trovarle. Ho chiesto aiuto a tanti di quei sacerdoti che predicano in piazza, ma non hanno fatto altro che spillarmi soldi senza guarirmi."

In cambio del ritorno alla normalità (è sufficiente un *dispersione della magia* o *scaccia maledizione*), l'armiere fornirà aiuto ai personaggi, soprattutto economico. Procurerà loro armi e cavalli e, al limite, gli presterà anche una parte dei soldi necessari per partecipare al torneo. Li accoglierà in casa sua dove, tra le cose della maga, i personaggi troveranno un libro: Storia di Tarasin.

Storia di Tarasin

Trecento anni fa, Tarasin la Bella era la capitale delle terre di Sabesia. Da lì spiegavano le vele le navi dalle bianche ali dirette a tutte le terre conosciute di Arkynn. Li facevano ritorno, portando ogni tipo di oggetto prezioso e strano, mostruoso o delicato. Il mercato di Tarasin era uno spettacolo fiabesco. I marinai camminavano con aria spavalda e burbanzosa per le strade di Tarasin, con gli orecchini d'oro che brillavano al pari delle loro armi sfavillanti. Sulle navi viaggiavano mercanti esotici che venivano da terre lontane a vendere le loro merci nelle piazze di Tarasin. Alcuni indossavano abiti dai colori sgargianti e vivaci, sete fluenti adornate di gioielli.

Vendevano spezie e tè profumati, arance e perle, e gabbie con uccelli dalle piume variopinte. Altri, vestiti di rozze pelli, trafficavano in morbide pellicce di bizzarri animali, grotteschi come coloro che li cacciavano.

Anche i compratori, al mercato di Tarasin, erano altrettanto strani, eccentrici e pericolosi quanto i mercanti. Gli stregoni con le loro palandrane percorrevano i bazar alla ricerca di astrusi e rari componenti per i loro intrugli misteriosi e per i loro incantesimi. Guardati con sospetto anche allora, camminavano tra la folla isolati e soli. Erano in pochi a rivolgere loro la parola, perfino a quelli che praticavano la magia bianca, e nessuno osava imbrogliarli.

Anche i chierici andavano alla ricerca degli ingredienti per le loro pozioni risanatrici. Su Arkynn, infatti, esistevano già i sacerdoti prima della Catastrofe. Alcuni erano devoti agli dèi buoni, altri agli dèi neutrali e altri ancora, infine, alle divinità del male. Tutti erano molto potenti. Le loro preghiere, nel bene o nel male, venivano sempre esaudite.

E sempre poi, tra i personaggi insoliti e stravaganti che si concentravano nei bazar di Tarasin la Bella, camminavano i Cavalieri: mantenevano l'ordine, erano i custodi delle terre di Tarasin e conducevano le loro disciplinate esistenze nella stretta osservanza del codice cavalleresco. I Cavalieri erano devoti a Platinus ed erano conosciuti per la loro pia ubbidienza agli dèi.

Le prime guerre tra i draghi buoni e quelli malvagi non avevano toccato Tarasin. L'enorme città fortificata, il suo esercito poderoso, le sue flotte di navi dalle bianche ali e i suoi vigili Cavalieri intimorivano persino la Signora delle Tenebre, principale divinità del male. Prima che ella potesse consolidare il suo potere e colpire la città, il Gran Cavaliere Hutmar scacciò i suoi draghi maligni dai cieli. E fu così che Tarasin prosperò e divenne, durante l'Era della Gloria, una delle più ricche e importanti città di Arkynn.

Ma proprio come molte altre città di Arkynn, con l'orgoglio crebbe anche la vanità. Tarasin chiedeva sempre di più agli dèi: ricchezza, potere, gloria. Il popolo venerava il Sommo Sacerdote di Ishtari, che vedendo la sofferenza sulla terra pretendeva, nella sua arroganza, ciò che gli dèi avevano concesso all'umile Hutmar. Persino i Cavalieri erano vittima del dominio del potente sacerdote.

Poi venne la Catastrofe, una notte di terrore, una notte di pioggia di fuoco. Il suolo si sollevò gonfiandosi e si spaccò, e gli dèi, nella loro giusta ira, scagliarono una montagna infuocata su Arkynn, punendo il Sommo Sacerdote e il suo popolo per la loro superbia.

Dopo un po' di tempo l'ordine ritornò a Tarasin. Il Nobile e la sua famiglia ricostituirono un nuovo esercito. Ma molte cose erano cambiate. Il popolo era convinto che gli antichi dèi, che aveva adorato per tanto tempo, lo avessero abbandonato. Aveva trovato altre divinità da venerare, ma questi nuovi dèi raramente rispondevano alle preghiere. Tutte le forze sacerdotali presenti sulla terra erano scomparse. Proliferavano invece i chierici portatori di false promesse e di false speranze. I finti guaritori e i ciarlatani attraversavano il territorio della città mettendo in vendita i loro toccasana fasulli.

L'arrivo di forestieri venne scoraggiato, ma le genti dei circondari più lontani che potevano ancora raggiungere Tarasin continuarono a recarvisi.

Il fulcro periferico della città fu ricostruito e lì si sviluppò il nuovo centro dei commerci. La parte interna – con i templi, le scuole, la grande biblioteca – fu lasciata in rovina. Il bazar fu riaperto, ma adesso era solo un mercato per i contadini e un foro, una piazza, per i falsi chierici che predicavano le nuove religioni. La pace si stese sulla città come una pesante coltre. Gli antichi giorni di gloria erano quasi un sogno e forse nessuno vi avrebbe più creduto.

Torneo (per i guerrieri)

“Non sapete nulla del grande torneo di Tarasin? Il barone di Lungacque, Deker Realguardia, ha organizzato una disfida con lancia e spada. Parteciperanno tutti i migliori guerrieri delle terre di Sabesia. L'iscrizione costa 250 mo, e io posso procurarvi un buon cavallo da guerra per 300 mo e una lancia per altre 10 mo. Il premio per il vincitore consiste in 15.000 mo e la spada di Kithanian, il leggendario re degli elfi.”

L'arma in palio è una **spada +2, fiammeggiante**. Maghi e chierici potranno dare una mano ai guerrieri durante il torneo, utilizzando i loro incantesimi (*velocità, benedizione, arma possente, cura ferite leggere...*). Ci sono 128 partecipanti in totale e per aggiudicarsi il torneo occorre vincere sette incontri. Con una quota di iscrizione di 250 mo a testa, fanno un totale di 32.000 mo, 17.000 delle quali sono destinate a rimpinguare la tesoreria del barone.

I personaggi partecipanti al torneo incontreranno guerrieri dal 3° al 9° livello e il master dovrà tirare 1d3 per stabilire i bonus dei loro attributi di Forza, Destrezza e Costituzione. L'ultimo avversario sarà Storm Lamaoscura, assistito anche dalla maga del barone – Seliana – che pareggerà i conti almeno in fatto di aiuti magici grazie ai suoi incantesimi (*velocità, confusione*).

Per determinare le statistiche degli avversari da affrontare durante il torneo, il master deve fare riferimento alla tabella qui sotto:

Incontro n.:	1	2	3	4	5	6	7 (Storm) ‡
Avversario	G3	G4	G5	G6	G7	G8	G9
CA	2 - 1d4	2 - 1d4	1 - 1d4	1 - 1d4	0 - 1d4	0 - 1d4	-5
Bonus For, Des, Cos	+1d3, al meglio di tre tiri	+1d3, al meglio di tre tiri	+1d3, al meglio di tre tiri	+1d3, al meglio di tre tiri	+1d3, al meglio di quattro tiri	+1d3, al meglio di cinque tiri	For +3, Des +3, Cos +3
Arma	70% spada, 30% spada +1	40% spada, 60% spada +1	10% spada, 90% spada +1	70% spada +1, 30% spada +2	40% spada +1, 60% spada +2	10% spada +1, 90% spada +2	Spada +2
Punti ferita	(6 + bonus Cos) per livello, più 5 x (n. incontro -2)						81
PX	50	80	200	320	440	560	1.000
Magia *	No	No	No	No	No	20%	Si
Inganno †	50%	40%	30%	20%	10%	No	Si

*: la voce “Magia” indica la possibilità che Seliana, la maga del barone, aiuti il guerriero coi suoi incantesimi.

†: la voce “Inganno” contempla la possibilità che il guerriero lanci della sabbia negli occhi del personaggio. Ai fini di determinare se l'attacco va a segno, il bersaglio si considera avere CA 9 (meno il bonus della Destrezza). Un personaggio accecato dalla sabbia non è in grado di vedere e subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire quando attacca.

‡: le statistiche complete di Storm Lamaoscura sono riportate nella parte VI del modulo.

Il master deve tenere presente che, se i PG guerrieri che partecipano al torneo sono due o più, Storm dovrà necessariamente essere incontrato da qualcuno in semifinale (o anche prima). Si consiglia inoltre di stabilire un criterio per il tema della “resa”. Difficilmente in un torneo come questo si combatte fino alla morte. I personaggi e i PnG potrebbero pensare bene di arrendersi prima. È opportuna l'interruzione del combattimento quando uno degli sfidanti viene ridotto a 10 punti ferita o meno.

Mini avventura extra

Questa opzione è da utilizzarsi se i personaggi non hanno i soldi sufficienti per iscriversi al torneo. Un gruppo di nani è interessato a un complesso di caverne poco distante dalla città. Purtroppo tali grotte sono infestate da terribili mostri. I nani offrono ai PG 500 mo per la “bonifica” del luogo.

Giunti all'imbocco della grotta, i compagni incontreranno un verme scarlatto che li attaccherà di sorpresa da sottoterra. Il suo tesoro ammonta a 2.000 mo.

Verme scarlatto (1) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 6, DV 15, pf 100, tpcA0 9, Att 2, Fer 2d8 (morso), 1d8 + veleno (pungiglione), TS G8, Mor 10, PX 3.300].

In un round, se completamente emerso, questo mostro può attaccare sia con il morso che con il pungiglione della coda. Chiunque venga colpito dal pungiglione deve fare un tiro salvezza contro veleno o muore. Se il tiro per colpire del morso eccede di almeno quattro il necessario (o il verme ottiene un 20 naturale) la vittima viene ingoiata. Una creatura ingoiata subisce 3d6 ferite per ogni round che passa nel ventre del mostro. Queste ferite s'interrompono solo quando la vittima muore o il verme viene ucciso.

Scendendo ancora, quando l'aria si farà calda e irrespirabile, i PG incontreranno quattro salamandre del fuoco. Il loro tesoro ammonta a 1.000 mp, una **pergamena con l'incantesimo dei chierici *cerchio di protezione dal male*** e un **anello della resistenza al fuoco**.

Salamandre del fuoco (4) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 8, pf 50, tpcCA0 12, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d8 (morso), TS G8, Mor 8, PX 2.060].

Dal corpo delle salamandre del fuoco emana un calore tremendo e tutte le creature entro 6 metri da esse che non siano immuni al fuoco subiscono automaticamente 1d8 ferite a round. Questi mostri non subiscono ferite da qualsiasi attacco basato sul fuoco e dalle armi non magiche, inoltre sono immuni agli incantesimi *charme* e *sonno*.

Nei giorni che precedono il torneo (il master può concedere fino a una settimana di tempo), i compagni possono prepararsi: recuperare punti ferita, allenarsi con la lancia, copiare gli incantesimi nel libro, ecc.

I maghi avranno l'occasione per recarsi alla vecchia biblioteca, dove troveranno qualche topolino, notizie sul globo del potere dei draghi (che sarà descritto più avanti nel modulo) e una **pergamena con gli incantesimi dei maghi protezione dal male, immagini speculari e potere illusorio**.

Il chierico sentirà crescere il proprio potere. Si accorgerà di poter agire come un chierico dell'8° livello (se non lo è già) e dovrà andare in piazza a guarire i malati e a predicare la Fede in Platinus. In caso contrario perderà i suoi incantesimi fino a quando non avrà convertito qualcuno (o fino a quando non lo deciderà il master).

Per vedere se riesce a operare delle conversioni, il chierico (o il master, a sua scelta) dovrà tirare 2d6, sommare l'eventuale bonus del Carisma e ottenere un risultato di 9 o superiore. Per rendere più divertente l'esperienza è possibile richiedere al giocatore di improvvisare il discorso del chierico e, nel caso riesca bene, aggiungere qualche ulteriore bonus. Il master tira poi 1d100 per vedere quanti sono i convertiti per ogni giorno di predicazione. Ogni convertito frutterà 10 punti esperienza al PG. Un risultato di 12 o più (che può essere ottenuto applicando anche il bonus del Carisma) indica che inoltre si presentano 1d4 aspiranti chierici da istruire, ognuno dei quali frutta ulteriori 100 punti esperienza. Le guarigioni possono anche essere il mezzo per procurarsi i soldi necessari per il torneo.

Il giorno prima del torneo, i compagni incontreranno uno strano vecchio. Il master deve leggere a voce alta:

Un vecchio, vestito di una tunica color grigio topo, si aggira in cerca del suo cappello. Saluta il mago del gruppo: "Sei un mago, vero? È un piacere incontrarti. Sai, non se ne vedono molti in giro, di questi tempi. Il mio nome è... è..." Il vecchio si ferma un attimo, esitante. Poi estrae da una tasca un pezzetto di carta, "...Bitzlan. Il mio nome è Bitzlan. Sai anch'io sono un mago. Conosco anche qualche incantesimo carino. Com'è che faceva... palla di pelo... no, non era così. Bah, quando mi verrà in mente potrei anche insegnartelo, se sei d'accordo. Ora devo andare, altrimenti perderò il mio cappello. E voi ragazzi," esclama rivolgendosi ai guerrieri, "fatevi onore. Questa, invece, credo che sia tua," dice consegnando al chierico una mazza, poi sparisce.

Bitzlan è l'incarnazione fisica assunta da Platinus, il dio del bene, quando scende tra gli umani. È un vecchio mago smemorato e mezzo rimbambito, che indossa una veste

cenciosa color topo e un cappello sformato. L'arma che consegna al chierico è una **mazza +2, +3 contro gli incantatori**.



PARTE IV – ALLANAH

Sia che concludano il torneo da vincitori o meno, i PG incontreranno una persona. Coperta da fitti veli, ella indossa lunghe vesti e una cappa pesante. I suoi movimenti aggraziati, gli abiti e la voce melodiosa rivelano che si tratta di una donna. Chiede di parlare con i personaggi. La scena si sposta alla locanda del Drago Rosso. Il master deve leggere a voce alta:

Prendete un tavolo appartato e vi sedete. Solo allora la donna scopre il cappuccio e potete guardarla in viso. È un'elfa, bellissima. Muralasa, la chiamano gli elfi – la Principessa della Notte. I suoi capelli neri e morbidi come il vento della sera sono raccolti in una rete sottile come una ragnatela e intessuta di minuscoli gioielli che brillano come stelle. La sua pelle ha la pallida tonalità della luna d'argento, i suoi occhi la sfumatura profonda, l'intenso violetto del cielo notturno e le sue labbra il colore delle ombre della luna rossa.

Tutti i personaggi maschili umani o elfi devono effettuare un tiro salvezza contro incantesimi con un bonus di +2. Chi lo

fallisce si sente molto attratto dalla signorina.

“Il mio nome è Allanah Brezza Notturna. Sono venuta a Tarasin per cercare aiuto. Devo tornare a Selvania per ritrovare mio padre. È il re degli elfi di Selvania, il Signore delle Stelle. Le forze del male ci colpiscono. A lungo lottammo contro di loro. Ma alla fine fummo costretti a fuggire, per non soccombere definitivamente. Mio padre inviò il suo popolo, sotto la mia guida, nell'Erthrod del Sud. Egli rimase a Selvania a combattere da solo le forze del male. Io mi opposi a questa decisione, ma lui disse di avere i mezzi per impedire alle potenze oscure di distruggere la nostra terra. Con il cuore pesante, ho condotto la mia gente al sicuro. Ma io sono ritornata a cercare mio padre, perché tanto tempo è passato ormai e non abbiamo più avuto notizie di lui. Per questo sono venuta a chiedere aiuto.”

Dopo un po' che i PG sono nella taverna, entra un guerriero che ha l'aria di essere uno che sa il fatto suo. Lo riconoscono, è Storm. Si dirige verso i nostri eroi e gli comunica che Deker Realguardia, membro dei Cavalieri e barone di Lungacque, vuol parlare con loro per offrirgli un affare molto interessante e redditizio. Quando il guerriero se ne va, Allanah racconta ai PG che il barone è colui che ha organizzato il torneo e ha premiato il vincitore. Ha una cattiva fama, si dice che sia molto pericoloso e potente, e bisogna fare molta attenzione con lui. Inoltre ha nomea di donnaiolo. Il rifugio del barone, fatalità, è proprio di strada per andare a Selvania. Personaggi elfi non rifiuteranno il loro aiuto ad Allanah.

Nel caso non ci sia nel gruppo un PG femminile, Allanah farà visita al barone con i compagni, e lì rimarrà prigioniera. Tutto quello che accadrebbe al PG femminile di Carisma più elevato accade ad Allanah. Vanno perciò tagliate (o fatte interpretare da un qualche altro personaggio elfo) le scene che si riferiscono direttamente alla principessa, indicate nel seguito con un asterisco (*). Nel caso invece ci sia un PG femminile, tutto funziona come si conviene e il master può quindi proseguire tranquillamente.

Allanah (elfa del 5° livello) [All L, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 5d6+6, pf 30, tpcCA0 16 (15 a distanza), Att 1, Fer 1d8 (spada) o incantesimo, TS E5, Mor 11, PX 500, For 9, Int 16, Sag 15, Des 13, Cos 14, Car 18].

Incantesimi (2/2/1): 1° livello: *dardo incantato*, *protezione dal male*; 2° livello: *paragnosi*, *potere illusorio*; 3° livello: *fulmine magico*.

Equipaggiamento: spada, cotta di maglia, libro di magia.

Scena 1 – Lo spettro (*)

Prima di andare a dormire Allanah, in stanza con il PG femminile, viene attaccata da uno spettro. La nostra la difenderà (si spera) e si guadagnerà la sua riconoscenza. Da questo momento in poi, il potere del chierico ritorna al livello normale.

Spettro (1) [All C, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 3, pf 18, tpcCA0 17, Att 1, Fer risucchio di energia (tocco), TS G3, Mor 12, PX 110].



Attacca con il tocco, risucchiando un livello o un DV. Un personaggio di 4° livello, ad esempio, se colpito da uno spettro scende immediatamente al 3° livello, perdendo i punti ferita e i benefici del livello perduto. Un umano o semiumano ridotto a livello 0 muore e risorge come spettro dopo 1d4 giorni. Lo spettro può essere ferito solo dalle armi magiche, dagli incantesimi e dalle armi di argento. È immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme e sonno*, ma è vulnerabile all'acqua sacra, che gli infligge 1d8 ferite.

Scena 2 – La spilla (*)

Allanah dice ai PG che li aspetterà all'entrata della foresta di Selvania. In questo modo, potranno valutare l'offerta del barone. Intanto lei precederà i compagni e organizzerà la spedizione alla ricerca di suo padre. Modula un fischio molto acuto e compare un grifone. Prima di andarsene, tira fuori da sotto il mantello una spilla a forma di stella, di chiara fattura elfica, tutta cosparsa di luminosi diamanti. È un gioiello delle stelle, che ha la capacità di tenere in contatto le persone che lo posseggono, per quanto lontane si possano trovare, facendogli condividere le emozioni che provano e persino i sogni. Quindi l'elfa lascerà la gemma nelle mani del PG femminile con Carisma più elevato, dicendo che è molto preziosa e che le porterà fortuna. Vale 1.000 mo.

Scena 3 – Il barone

I personaggi giungono alla dimora di Deker Realguardia e, chiaramente, devono lasciare le armi alle sentinelle

all'ingresso. Il barone offre loro un sontuoso banchetto e ospitalità per la notte, dato che arrivano a sera. Ogni personaggio dormirà in una camera diversa. Una delle stanze, quella riservata al PG femminile, è dotata di un passaggio segreto che dà nella sala del trono. Le camere sono sorvegliate da due guardie, a disposizione per qualunque richiesta degli ospiti.

Durante la notte qualcuno si intrufola nella camera del PG femminile (dal passaggio segreto, probabilmente), che ha diritto a un tiro salvezza contro incantesimi. È solo un proforma, dato che *giara magica* può essere ripetuto una volta per turno. È Deker che è entrato nella stanza. La maga Seliana, con l'incantesimo suddetto, è entrata in trance, mentre il suo spirito si è raccolto nella pietra dell'anello del barone. Da lì prenderà possesso del corpo del PG femminile.

Il master deve fare attenzione a giustificare questi passaggi. Dopo aver preparato scrupolosamente la sezione, è bene a questo punto interrompere il gioco e mettere al corrente il giocatore che interpreta il personaggio posseduto di quello che è successo e come deve comportarsi. Gli altri giocatori non devono sospettare nulla. Se riescono a scoprire subito l'inganno, il master rischia di "bruciare" l'ultima parte dell'avventura. Sarebbe un peccato.

La mattina seguente i PG faranno un'abbondante colazione. Uno il loro (il master tira i dadi per determinare quale) farà una prova di Intelligenza. Se riesce, si rende conto che il PG femminile è diverso dal solito. Subito dopo i compagni saranno introdotti in una grande sala adorna di arazzi e di statue. Il barone, circondato da vari guerrieri tra cui Storm, quello che è andato a cercarli alla locanda, è assiso su una specie di trono. Chiede ai personaggi di recuperare un oggetto che si trova in una torre, nella foresta di Selvania. Deker confida ai PG che tutti gli uomini che ha mandato non sono più tornati. L'oggetto è molto pericoloso nelle mani di chi non sa usarlo, per cui prega il gruppo di non cercare di utilizzarlo, ma di portarglielo il prima possibile. Si tratta di una sfera di cristallo, dai poteri non meglio precisati ma molto grandi. A queste parole, gli occhi dei maghi del gruppo si illuminano. In cambio, offre ai PG 1.000-3.000 mo ciascuno. La trattativa è piuttosto facile. Il master deve leggere a voce alta:

Il barone parla: "Il potere del globo è grande e meschino. Potrebbe portarvi a non adempiere ai patti stabiliti." Tace, allora, mentre scruta indagatore l'espressione di ognuno di voi. Indugia più a lungo sul viso del PG femminile, che sorride beffardamente. Deker ricambia il sorriso e aggiunge: "Inoltre, c'è un mago tra voi. Ho visto ardere i suoi occhi mentre parlavo del globo. Ho bisogno perciò della garanzia che riporterete indietro quello che vi ho chiesto o morirete nel tentativo." Spontaneamente, il PG femminile fa un passo avanti e dice: "Resterò io con lei, barone, finché i miei compagni non torneranno. Sono sicura che sia la cosa migliore."

In caso di reazioni impulsive dei compagni, le guardie li immobilizzeranno, impedendo a maghi e chierici di compiere incantesimi in tempo. In ogni caso, la maga ha messo addosso al PG femminile un **amuleto anti-**

individuazione. La probabile discussione tra i compagni non porterà a nulla di nuovo. Il PG femminile vorrà a tutti i costi rimanere con il barone e questi ne sarà ben felice, e per sostenere la causa prometterà che saranno pagati tutti, compreso l'ostaggio che resterà con lui. Il master deve leggere a voce alta:

Il barone taglia corto, chiudendo ogni ulteriore discussione: "Molto bene. Così è deciso. La ragazza mi farà compagnia mentre vi aspetteremo. D'altra parte, una bella ragazza come lei è meglio che stia al sicuro. E quale luogo è più sicuro della mia fortezza?"

Per andare incontro ai personaggi, Deker dona loro una **pergamena con l'incantesimo dei maghi palla di fuoco (x2) e due pozioni della velocità.** Alcuni soldati agli ordini del barone scortano il gruppo fino alla foresta. Qui i PG passeranno una notte inquieta, facendo degli incubi (ombre, mostri, figure strane). La mattina troveranno Allanah, con una compagnia di elfi, che viene loro incontro. Delle visioni li hanno condotti lì. Consegnano agli avventurieri **quattro pozioni della guarigione.**

I personaggi racconteranno le peripezie che gli sono capitate e dello strano comportamento del PG femminile, che è ostaggio volontario al castello. Spiegheranno che la loro missione è recuperare una misteriosa sfera di cristallo.

Scena 4 – I globi del potere dei draghi (*)

Allanah ascolta attentamente il vostro racconto e quando sente parlare della sfera comincia ad agitarsi.

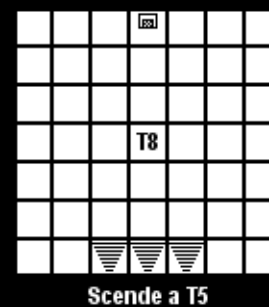
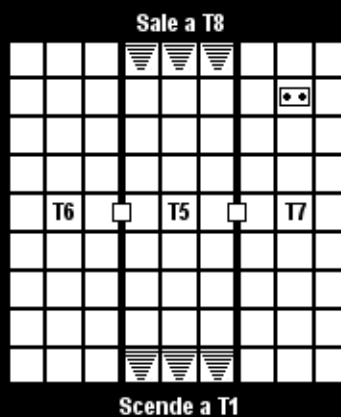
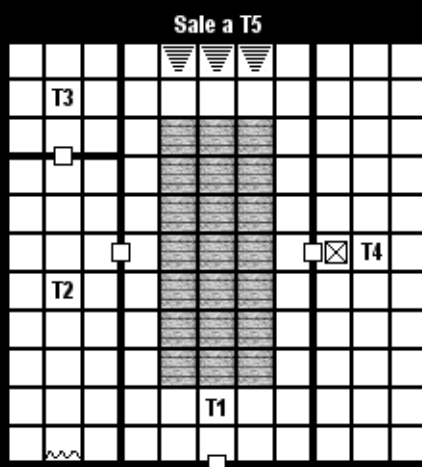
"Credo di capire a cosa si riferisca il barone." Volge lo sguardo verso la foresta come se si aspettasse di vederne sbucare fuori il padre da un momento all'altro. Poi, a capo chino, comincia a raccontare: "Mio padre, Lokarn, allora era un novizio nell'arte della magia. Viaggiò fino alla Grande Torre dell'Alta Stregoneria di Ishtari per sostenervi le Prove, che riuscì a superare. Fu lì che vide per la prima volta il globo del potere dei draghi. Durante le Prove, il globo gli parlò, parlò alla sua mente. Temeva che qualche terribile calamità fosse incombente. «Non mi devi lasciare qui a Ishtari. Se lo farai, io andrò distrutto e così il mondo intero.» Immagino quindi che mio padre abbia rubato il globo e lo abbia portato al sicuro nella Torre delle Stelle."

Il mago del gruppo dice: "Dunque si tratta veramente di un globo del potere dei draghi. Nella vecchia biblioteca ho letto la storia dei globi."

"Durante l'Era dello Splendore, quando quelli del mio ordine erano rispettati e riveriti su Arkynn, vi erano cinque Grandi Torri dell'Alta Stregoneria. Quando scoppiò la seconda guerra tra i draghi buoni e quelli malvagi, i più autorevoli del mio ordine si radunarono nella più importante delle Grandi Torri – quella di Balthusin – e crearono i globi del potere dei draghi. I maghi buoni arrivarono per primi nella stanza più alta della Grande Torre quando sorse la luna d'argento. Poi la luna rossa spuntò nel cielo, intrisa di sangue, e allora entrarono quelli neutrali. E infine, chi scrutava i cieli alla sua ricerca poteva scorgere il vuoto del disco della luna nera tra le stelle, e anche quelli malvagi giunsero nella stanza. Fu uno strano momento nella storia della magia, quando tutte le inimicizie vennero accantonate."

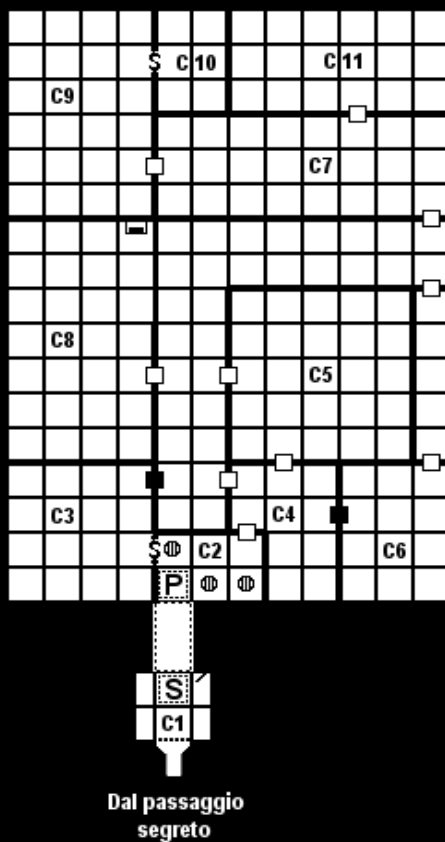
MAPPA T – LA TORRE DELLE STELLE

1 quadretto = 3 metri



MAPPA C – IL CASTELLO DEL BARONE

1 quadretto = 3 metri



LEGENDA

	Porta
	Porta sbarrata
	Porta o passaggio segreto
	Grata o sbarre
	Botola sul soffitto
	Botola sul pavimento
	Fossa coperta
	Scale (dall'alto in basso)
	Altare
	Camino
	Trono
	Tendaggio
	Leva sul muro
	Barile
	Assi di legno



"Capitò solo un'altra volta, quando i maghi si coalizzarono nelle Battaglie Disperate ma, a quel tempo, non era ancora possibile prevederlo. Era sufficiente sapere che le grandi forze del male potevano essere distrutte. Perché, finalmente, avevamo capito che il male era intento a distruggere tutta la magia del mondo."

"Il male voleva stabilire il potere incontrastato sulla magia! Tra gli stregoni malvagi, forse alcuni avevano provato ad allearsi con quel grande potere, ma si erano ben presto resi conto che ne sarebbero stati solo gli schiavi, che non sarebbero mai riusciti a dominarlo. E così, una notte in cui tutte e tre le lune erano piene nel cielo, nella Grande Torre di Balthusin furono creati i globi del potere dei draghi."

"Solo i più potenti del mio ordine potevano usarli. Si diceva che grandi disgrazie potevano abbattersi su coloro che, non abbastanza abili e potenti nella magia, avessero tentato di dominare i globi. Di più io non so. Tutto quanto si conosceva dei globi andò disperso durante le Battaglie Disperate. Due, si racconta, scomparvero durante la Caduta delle Grandi Torri dell'Alta Stregoneria, distrutti perché non finissero in mano alla marmaglia. Le tracce degli altri tre si persero alla morte dei maghi che li costruirono."

Allanah piange: teme che il padre possa aver usato il globo del potere dei draghi.

PARTE V – LA TORRE DELLE STELLE

I personaggi, insieme ad Allanah, entrano nella foresta. Il master deve leggere a voce alta:

Gli elfi di Selvania erano vissuti in armonia con la natura, sviluppandone e sottolineandone la bellezza. Avevano costruito le loro case tra gli ondeggianti pioppi, adornandone magicamente i tronchi con oro e argento. Avevano innalzato le loro abitazioni in sfavillante quarzo rosa e invitato la natura a convivere con loro. Vi inoltrate tra gli alberi. Davanti a voi non riuscite a vedere nessun segnale di pericolo. Il sole brilla tra i pioppi e le case costellano il verde con lo splendore luccicante del loro marmo bianco. Cammina, cammina e cammina, giungete sulla riva di un fiume e scrutate la foresta sull'altra sponda, oltre le acque rilucenti. Si vedono soltanto i pioppi che scintillano agli ultimi, pigri raggi del sole al tramonto. L'unico suono che si ode è il mormorio delle acque che lambiscono la sponda. I pioppi sono ancora verdi, ma il silenzio dell'inverno copre quella terra come una coltre.

I PG maghi sembrano stranamente rapiti da quello spettacolo, ma non saprebbero dire perché. Gli animali si rifiutano di oltrepassare il fiume e niente potrà convincerli.

Attraversate il fiume proprio mentre gli ultimi raggi di sole occhieggiano tra le foglie dei pioppi sull'altra sponda. Poi, la foresta fiabesca di Selvania viene gradualmente risucchiata dalle tenebre. Le ombre della notte accarezzano i piedi degli alberi come l'acqua scura lambisce la chiglia del traghetto. L'andatura è lenta. Il traghetto – un barcone a fondo piatto, preziosamente scolpito e collegato ad entrambe le rive tramite un complicato sistema di funi e pulegge – in un primo momento vi era sembrato in ottime condizioni.

Ma non appena mettete piede a bordo e iniziate la traversata, vi rendete conto che le funi sono marce. Allo stesso modo, anche l'imbarcazione comincia a decomporsi sotto i vostri occhi. Persino il fiume pare diverso. Un'acqua dal colore rossastro filtra attraverso lo scafo, putrida, con il fetore del sangue.

Giunti alla sponda opposta, appena scaricate le provviste, le sfilacciate funi cedono e si rompono. Il fiume trascina via il barcone immediatamente. Tutt'a un tratto anche il crepuscolo muore e venite inghiottiti dall'oscurità della notte. Il cielo è limpido, nessuna nube deturpa la superficie scura, ma le stelle non brillano nel firmamento. La luna d'argento non è sorta, e neppure quella rossa. L'unica luce proviene dal fiume che luccica con uno scintillio malefico, come il bagliore di un fuoco fatuo.

Le torce non si accendono. Solo un incantesimo *luce* o un effetto magico simile è in grado di illuminare le tenebre. I personaggi neutrali si sentono strani. Una sensazione di "personalizzazione" li invade.

Una ripugnante luce verde filtra tra le foglie tremolanti degli alberi. Lo spirito di ogni pianta pare intrappolato nel tormento, imprigionato nel tronco. I rami aggrovigliati sembrano arti di quello spirito che si contorcono in agonia. Le radici tenaci si aggrappano al terreno nel tentativo disperato di fuggire. La linfa degli alberi viventi scorre, a fiotti, dagli enormi squarci nel tronco. Lo stormire delle foglie assomiglia a un urlo di terrore, a un grido di dolore. Gli alberi di Selvania piangono sangue.

Perdete il senso del tempo e dello spazio. Alcuni animali balzano fuori tra gli alberi tormentati e vi si lanciano addosso. Sono bestie mostruose e deformi, orrende sembianze viventi di una morte imperitura. Tra gli animali deformi corrono legioni di guerrieri elfi e la vista dei loro teschi è uno spettacolo insopportabile. Negli incavi vuoti dei loro volti non brillano gli occhi, la carne non copre la fine ossatura delle loro mani. Cavalcano tra i loro compagni con lucide spade grondanti di sangue.

Se queste creature spettrali – animali o elfi – vengono colpite da un'arma, svaniscono nel nulla.

I PG sentono qualcuno gridare e si rendono conto che tra di loro c'è anche la compagna rimasta prigioniera del barone, ma presente nel "sogno" dei personaggi grazie alla gemma magica che le è stata consegnata da Allanah (si invita il master a lasciarla in vita almeno fino all'ingresso della torre). Da qui in poi ognuno dei personaggi si ritrova solo nel suo personale incubo, fino a quando qualcuno non ucciderà o farà fuggire il drago verde.

Ogni PG deve effettuare un tiro salvezza contro paralisi per resistere al terrore. Chi fallisce viene attaccato, gli altri no. Le creature della foresta si nutrono di paura. Un incantesimo *protezione del male* impedirà per tutta la sua durata il contatto con i mostri, se non li si attacca. Non arresterà comunque le lance dei cavalieri elfi e, dato che il sogno di girovagare nei boschi continua per tutto il giorno, si rivelerà sostanzialmente inefficace. Ci saranno cinque cavalieri e 10 animali (lupi) per ogni PG che fallisce il tiro salvezza. Se qualcuno dei personaggi muore in questa fase,



sarà raccolto dagli altri nei pressi della torre, mentre i mostri infieriscono sul suo corpo.

Cavalieri elfi (5) [All C, Mov 72 m (24 m), CA 4, DV 5, pf 1, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d10 (lancia da cavaliere), TS E5, Mor 12, PX 200].

Lupi (10) [All C, Mov 54 m (18 m), CA 7, DV 2+2, pf 1, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d6 (morso), TS G1, Mor 12, PX 35].

Alla fine della giornata ogni personaggio sopravvissuto giungerà alla torre, dove alcuni si vedranno aggredire dalla parte maligna dei PG neutrali. Si tratta di un'altra illusione. I mostri sono gli alter ego dei PG di allineamento neutrale. Il master deve determinare casualmente chi sarà assalito, ma un personaggio non può venire affrontato da sé stesso. Gli avventurieri attaccati dovranno cavarsela da soli, nel loro sogno personale. Durante questo combattimento, i PG legali hanno un bonus di +1 ai tiri per colpire e alle ferite inflitte. Chi perde il duello sembra morire lentamente, mentre i mostri infieriscono sul suo corpo. Poi resta come privo di vita. Anche gli altri personaggi uccisi (se ce ne sono) verranno trovati presso la torre e, sperabilmente, portati

all'interno.

Il primo PG che giunge alla porta della torre la troverà chiusa. Un ladro può tentare di scoprire e rimuovere trappole. Se un personaggio si pone di lato alla porta e la spalanca con un oggetto, può evitare la freccia avvelenata. Se invece tenta di aprirla normalmente, sente una leggera puntura su un dito, proprio mentre il chiavistello scatta. Il portone della torre si schiude cigolando. Sul suo dito, il PG nota una macchiolina di sangue. Sul lucchetto vede luccicare un aghetto d'oro. La vittima deve effettuare un tiro salvezza contro veleno. In caso di fallimento, un calore insopportabile pervade il suo corpo e muore, esattamente come gli altri.

La torre

All'interno della torre il sogno diventa comune, i personaggi si incontrano e possono combattere insieme. Giunti in questo luogo, se il PG femminile ostaggio del barone è ancora in vita, tenterà di spiegare ai compagni la propria presenza e le proprie scelte.

T1. Ingresso

È una stanza rettangolare di 15 x 33 metri. Sembra apparentemente vuota. Si tratta di un umido corridoio di

marmo coperto di melma. Alcuni dipinti sono appesi ai muri, in cornici d'oro. Dalle alte finestre con i vetri macchiati filtra una luce pallida e spettrale. Forse era stato un bel salone un tempo, ma ora persino i quadri alle pareti assomigliano a deformi raffigurazioni di orripilanti visioni di morte. Al centro della camera ci sono delle assi di legno che paiono chiudere una botola. In fondo alla stanza, dalla parte opposta al portone d'ingresso, ci sono delle scale che salgono. Su ognuno dei lati c'è una porta, di legno a sinistra (area T2), di pietra a destra (area T4).

Appena uno dei personaggi mette un piede su una delle tavole di legno, dalla botola esce un'enorme idra a 12 teste, facendo schizzare pezzi e schegge di legno dappertutto.

Idra (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 0, DV 12, pf 96, tpcCA0 10, Att 12, Fer 1d10 (morso), TS G12, Mor 9, PX 3.600].

Ogni testa può sferrare un morso a un avversario diverso nello stesso round, quindi il numero di attacchi che un'idra può fare ogni round è pari al numero delle sue teste. Dopo aver subito 8 ferite, un'idra non potrà più usare una testa; dopo averne subite 16, non potrà più usarne un'altra e così via per ogni multiplo successivo. Quando anche l'ultima testa verrà incapacitata, l'idra morirà. Questa particolare idra ha inoltre delle peculiarità uniche. Ogni volta che viene colpita con un'arma da taglio, il personaggio che ha messo a segno il colpo dovrà fare un tiro salvezza contro morte. In

caso di fallimento subirà 2d6 punti ferita a causa degli schizzi di sangue acido del mostro. Inoltre l'idra rigenera una testa ogni round finché non viene uccisa.

Nella sua tana si troveranno qualche resto animale e umano, e 10.000 mo.

Le scale portano al piano di sopra (area T5).

T2. Sala da pranzo

Dietro questa porta c'è la sala da pranzo. I personaggi vedono un'illusione che rappresenta scene di vita svoltesi all'interno della torre molti anni fa, quando la magia del globo non aveva ancora intaccato la terra degli elfi. Il master deve leggere a voce alta:

C'è un banchetto imbandito, con otto nobili elfi seduti a tavola. La stanza è piena di luci, di candele e di torce. L'ambiente sembra gaio e festoso. Appena aprite la porta, due dei commensali si alzano e si dirigono sorridenti verso di voi, con la mano tesa nell'intento di stringere la vostra.

La stanza è sotto l'effetto di un *potere spettrale* del globo. Gli elfi sono in realtà spettri speciali. Se il personaggio offre la sua mano allo spettro, il tiro per colpire del mostro riesce automaticamente. Altrimenti il PG può tentare un tiro salvezza contro incantesimi per rendersi conto che la scena è irreale. In ogni caso, l'illusione cessa non appena viene toccata.



Spettri speciali (8) [All C, Mov 27 m (9 m), CA 4, DV 3, pf 18, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d6 + speciale (tocco), TS G3, Mor 12, PX 110].

Questi spettri sono particolari. I loro attacchi avvengono con il tocco, ma non risucchiano i livelli della vittima. Invece, per ogni colpo andato a segno, i personaggi si sentono gelare, subiscono 1d6 pf e perdono un punto di Destrezza, fino a un massimo di quattro punti. Al tocco successivo, il quinto, rimangono paralizzati. Il calore (umano o di un fuoco) farà recuperare un punto di Destrezza per turno. Gli spettri possono essere feriti solo dalle armi magiche, dagli incantesimi e dalle armi di argento. Sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite.

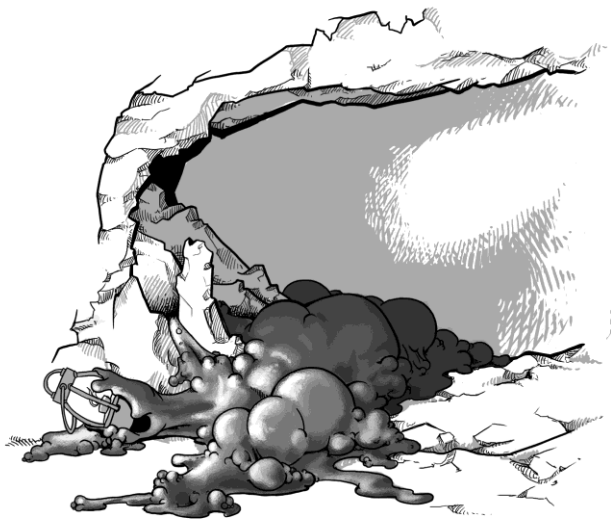
Una volta svanito l'incantesimo, il gruppo potrà controllare la stanza. Mobili rotti che cadono a pezzi, arazzi ammuffiti o bruciati, un'altra porta (area T3) e una tendina rossa, che copre uno **specchio imprigionante**. Chi lo guarda deve tentare un tiro salvezza contro incantesimi o viene risucchiato all'interno dello specchio stesso. È possibile dialogare con chi è intrappolato. Se lo specchio viene rotto, tutti i personaggi rinchiusi in esso sono liberati.

T3. Cucina

Una normale cucina: sedie, mobili, pentole. Tutto distrutto, niente di interessante.

T4. Giardino

Chi apre questa porta crederà di avere di fronte un bellissimo giardino. Il primo personaggio che vi entrerà cadrà in una grande buca profonda tre metri e si troverà di fronte un'enorme massa scura e informe, un protoplasma nero.



Protoplasma nero (1) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 6, DV 10, pf 60, tpcCA0 14, Att 1, Fer 3d8 (schianto), TS G5, Mor 12, PX 3.100].

Il protoplasma nero viene danneggiato solamente dal fuoco e può digerire sia il metallo che il legno. Se viene attaccato con armi taglienti, si divide in più esseri di massa minore. Ogni attacco andato a segno ne crea uno più piccolo, che ha 2 DV (i suoi punti ferita vengono sottratti al mostro principale) e infligge 1d8 ferite.

Una volta sconfitto il mostro, nella sua tana si trovano delle gemme preziose: otto rubini (1.000 mo cadauno) e quattro topazi (500 mo cadauno), per un valore totale di 10.000 mo.

T5. Corridoio

Il corridoio è analogo a quello del pianoterra (area T1), un rettangolo di 9 x 27 metri con due porte ai lati, a sinistra (area T6) e a destra (area T7), e in fondo delle scale che salgono (area T8).

T6. Laboratorio/biblioteca

È il laboratorio/biblioteca. Ovviamente è tutto mezzo distrutto. Alambicchi, fiale, libri ammuffiti. Se i personaggi che entrano in questa stanza sono tre o più, incontreranno un galloserpe.

Galloserpe (1) [All N, Mov 27 m (9 m) o 54 m (18 m), CA 6, DV 5, pf 30, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d6 + pietrificazione (becco), TS G5, Mor 7, PX 350].

Se un avversario lo tocca, o se viene colpito o toccato dal mostro, deve superare un tiro salvezza contro pietrificazione o diventa di pietra.

A seconda del numero e delle condizioni dei personaggi che riescono ad arrivare in questa stanza, si potranno trovare fino a quattro pozioni: **pozione della crescita**, **pozione dell'eroismo**, **filtro velenoso** e **pozione del controllo dei draghi verdi**.

Per esempio, se giunge fin qui un solo personaggio, non ci sarà il filtro velenoso ma si potrà invece rinvenire la pozione del controllo dei draghi. Se i personaggi sono due, li otterranno entrambi. Altrimenti, se sono tre o più, i compagni recupereranno le prime tre pozioni, mentre quella del controllo dei draghi possono scoprirla (eventualmente) in uno scomparto segreto dello scaffale della biblioteca.

L'influsso della pozione del controllo dei draghi, opponendosi a quello del globo, manderà in confusione il drago verde che deciderà di andarsene, almeno per il momento. Se il personaggio che riesce ad arrivare fino a questa stanza è uno solo, la pozione avrà anche l'etichetta. Ma il PG se ne accorgerà solo quando si troverà davanti al drago. Inoltre c'è una **pergamena con gli incantesimi dei maghi identificare oggetti magici (x2) e lettura della magia**.

T7. Cappella

Luogo santo dove i compagni possono curarsi. Le panche e la mobilia sono semidistrutte ma l'altare, inondato dalla luce della luna d'argento, sembra immacolato. Nonostante l'aura malefica che aleggia in tutta la torre, questo luogo ispira un grande senso di pace. Qui i personaggi ancora vivi, pregando, recupereranno un certo ammontare di punti

ferita, a discrezione del master, il quale deve tenere conto che devono ancora affrontare il drago verde.

T8. Sala del trono

Non appena i personaggi mettono piede in questa stanza, il master deve leggere a voce alta:

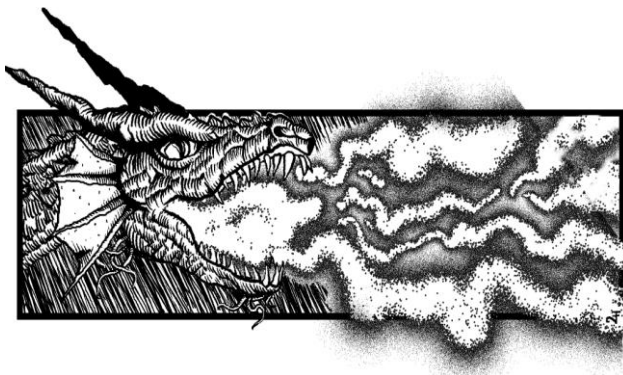
Quando salite l'ultima rampa di scale, sentite un grande boato, mentre la torre ondeggia leggermente. Un'abbagliante chiarore verde proviene dal fondo della stanza di fronte a voi. Improvvisamente una testa gigantesca oscura la luce accecante e distinguate una sagoma inconfondibile: un drago verde che, avanzando, fa crollare una parete di marmo come fosse terracotta.

Drago verde (1) [All C, Mov 27 m (9 m) o volo 72 m (24 m), CA 1, DV 8, pf 48, tpcCA0 12, Att 3 o 1, Fer 1d6/1d6 (artigli), 3d8 (morso) o vedi sotto (soffio), TS G8, Mor 9, PX 2.060].

Incantesimi dei maghi (4/3): 1° livello: *charme, dardo incantato, luce, protezione dal male*; 2° livello: *immagini speculari, ragnatela, paragnosi*.

Il drago è capace di produrre un potente attacco con il suo alito. Il soffio di questa creatura infligge un numero di ferite pari al numero di punti ferita del drago al momento dell'attacco (non necessariamente il totale dei pf, quindi) ed è utilizzabile al massimo tre volte al giorno. Salvo che la situazione non lo impedisca, il mostro utilizza subito il suo soffio all'inizio di un combattimento. Dopo il primo attacco di soffio, il drago lo userà di nuovo al 50% di probabilità in ogni round successivo (fino a esaurimento), attaccando altrimenti con gli artigli e il morso. Il soffio di un drago verde è una nube di gas acido che occupa uno spazio alto 6 m, lungo 15 m e largo 12 m. Le creature colpite da questo tipo d'attacco possono tentare un tiro salvezza contro soffio. Il successo indica che subiscono solo la metà delle ferite. Il drago è immune agli effetti del proprio soffio, così come a uno simile usato da altre creature. È inoltre immune alle ferite inferte da effetti non magici simili al suo soffio.

Il primo attacco del drago sarà con il soffio, che causa 48 pf. Quasi tutti i personaggi potrebbero morire, se non dimezzano le ferite subite grazie al tiro salvezza. Per questo, il master può concedere ai PG il tempo di lanciare un incantesimo o di bere una pozione prima dell'inizio dello scontro.



Sconfitto il drago, i compagni si trovano a terra e aprono gli occhi. La luna d'argento inonda con il suo chiarore la torre e i suoi raggi si intrecciano con i fasci sanguigni della luna rossa. Il PG femminile che era rimasto in ostaggio presso il barone è scomparso e tutti gli altri personaggi si ritrovano vivi, ma con la metà dei punti ferita iniziali. Ora il salone è buio. La notte è scesa. I compagni si trovano nella grande sala della Torre delle Stelle. Il master deve leggere a voce alta:

La torre si innalza sopra la vostra testa in spirali di marmo che sfavillano con il fulgore delle perle. Era stata costruita per accogliere il bagliore delle lune. Le finestre incastonate nelle pareti erano decorate di gemme che imprigionavano ed esaltavano il chiarore delle due lune, e i raggi argentati e rossastri si intrecciavano in danze di luce nella camera. Ma ora le gemme sono rotte. Il fulgore lunare che filtra assume una tonalità distorta e l'argento si trasforma nel bianco pallore di un cadavere, il rosso nel violento colore del sangue. Al posto del soffitto affrescato non c'è che un buco scolpito nel marmo. Attraverso il foro si scorge solo una vuota oscurità. Le stelle non brillano. Lì, nelle tenebre, in fondo alla grande sala, siede il padre di Allanah: Lokarn, il re degli elfi. Il suo corpo avvizzito e cadaverico scompare quasi in un enorme trono di pietra, bellamente scolpito con uccelli e animali. Lokarn sta lì seduto, immobile, col capo riverso all'indietro, la bocca spalancata in un grido senza voce. Ha una mano posata su una sfera di cristallo: il globo del potere dei draghi.

Se Allanah era assieme al gruppo, i PG la scorgono rannicchiata ai piedi del padre, con la testa nel suo grembo. Accanto al vecchio c'è un tavolino. Sopra di esso è aperta una pergamena con una formula che il mago non riconosce: "Ast bilak moipalaran. Suh akular tantagusar." È la frase necessaria per poter utilizzare il globo. C'è anche un piccolo sacco: una **borsa conservante**.

Il globo del potere dei draghi

Il globo del potere dei draghi è un'enorme sfera di cristallo, del diametro di circa 60 cm. Posa su un basamento d'oro scolpito con mostruose, macabre figure che rispecchiano la vita tormentata e orrenda di Selvania. Il globo era stato probabilmente la fonte della fulgida luce verde, ma al centro della sfera non vi è ora che un fioco bagliore iridescente che svanisce come una pulsazione.

Ogni tentativo di staccare il vecchio dal globo fallirà. Un elfo o un mago potranno tentare di connettersi con il globo posando su di esso il capo e le mani, e pronunciando la formula della pergamena. Chi tenta la connessione deve fissare la luminescenza all'interno del globo. Poi appoggia le mani sul freddo cristallo e pronuncia le parole dell'incantesimo scritto sulla pergamena. Il master deve leggere a voce alta, rivolto al PG che sta usando il globo:

Lentamente il verde si dissolve, sommerso da una miriade di colori che fluiscono e turbinano così velocemente da stordirti.

La sfera di cristallo è talmente fredda da farti quasi dolere le mani. I colori cessano di vorticare. Una luce comincia a brillare al centro della sfera, una luce né bianca né nera, di tutti colori eppure di nessuno.

Dalla luce si staccano due mani. Prima che tu possa fare qualunque cosa, le due mani afferrano le tue in una stretta decisa e forte. Il globo sparisce. La stanza sparisce. Non c'è luce. Non c'è oscurità. Non c'è niente, solo due mani che tengono le tue. Hanno dita lunghe e affusolate, ma la loro stretta è quella della morte. Hai la sgradevole sensazione che, se ti lasciassero andare, scivoleresti nel vuoto finché le tenebre pietose ti divorerebbero. Mentre ti aggrappi a quelle mani con la forza disperata della paura, ti accorgi che ti stanno trascinando vicino... vicino... Devi tentare di conservare il controllo, raccogliere tutta la tua forza, tutta la tua volontà e tirare le mani verso di te. Le mani si fermano. Per qualche istante le vostre volontà si affrontano, avvinghiate in una lotta mortale. Senti le forze abbandonarti, le mani indebolirsi, i palmi sudare. Senti le mani del globo che riprendono a trascinarti, impercettibilmente. In un atroce tormento, raccogli ogni goccia del tuo sangue, concentri ogni nervo, sacrifichi ogni muscolo del tuo fragile corpo per riacquistare il controllo.



Il PG connesso al globo deve fare un tiro salvezza contro incantesimi. Se fallisce, il globo assume il controllo del personaggio. Altrimenti, il personaggio ora controlla il globo:

Lentamente, proprio quando pensavi che il cuore che batte all'impazzata ti sarebbe scoppiato in petto o il cervello ti sarebbe esploso in fiamme, senti che le mani smettono di tirare. Ti tengono ancora saldamente stretto, così come tu mantieni la presa decisa su di loro. Ma le vostre volontà non stanno più gareggiando. Le tue mani e quelle del globo rimangono avvinghiate. Le une riconoscono la forza delle altre, nessuna cerca più di prevalere. Ti rilassi. Tremante, avverti che quelle mani stringono delicatamente le tue, ti prestano forza.

A domanda, il globo risponde:

- Cosa sei?: “Non sono niente. Sono tutto. L'essenza dei draghi catturata tanto tempo fa, questo io sono.”
- Come funzioni? Come controlli i draghi?: “A un tuo comando, io li chiamerò a me. Non possono resistere al mio richiamo. Essi mi ubbidiranno.”

Il vecchio elfo viene liberato automaticamente quando un'altra persona si connette al globo. Resterà, tuttavia, privo di conoscenza e in pessime condizioni per lungo tempo (4d6 turni). Se il controllore tenterà di accedere alla conoscenza del globo, non ce la farà perché è troppo stanco. Deve riposare per parecchie ore.

Quando infine ci riesce, il globo gli rivela come controllare i draghi attraverso di esso, svelandogli procedure e formule magiche. Può chiamare a propria difesa draghi con 30 punti ferita (più ulteriori 5 pf per ogni cinque livelli di esperienza, fino a un massimo di 70 punti ferita). I draghi gli obbediranno, ma alla fine del controllo saranno ostili. Altre possibili azioni o conoscenze sono: vedere un determinato luogo, persona od oggetto; liberare la Torre delle Stelle dalla maledizione; trasportare il possessore in altri luoghi; dargli accesso a formule e incantesimi estremamente potenti. Alcune di queste azioni, in caso di fallimento, comportano la morte del personaggio. L'esatto funzionamento dei poteri e la capacità dei PG di sfruttarli fino in fondo sono lasciati alla discrezione del master.

Nel caso in cui il contatto non funzioni o non venga tentato, l'unico modo di liberare la persona connessa con la sfera e la torre dall'incantesimo è rompere il globo. Se si tenta di colpirlo con un martello, una pietra o l'elsa della spada, il successo è automatico. Per frantumarlo con un'arma da taglio è necessario un tiro per colpire contro CA 9. Se l'attacco fallisce, danneggia chi è collegato alla sfera.

Il globo si frantuma scoppiando in mille cocci scintillanti. Per un attimo, una palla di fumo di colore lattiginoso rimane sospesa in aria, come nel tentativo disperato di non disperdersi. Infine, una tiepida brezza primaverile la cattura e la spazza via. La rottura del globo provoca uno shock a chi vi è ancora collegato. La vittima deve tentare un tiro salvezza contro morte. Se fallisce, perde temporaneamente 1d6-1 punti di Intelligenza e rischia la cecità, se nessuno gli ha coperto il viso. In ogni caso, resta privo di conoscenza per 1d4 turni. La vista può essere recuperata con un *cura cecità*.

La distruzione del globo causa anche la dispersione dei mostri. La foresta resta tetra, ma con il tempo tornerà a rifiorire. Chiaramente, finché il globo non viene infranto, le creature spettrali presidiano la porta della torre e la foresta.

PARTE VI – TOCCATA E FUGA

Una volta usciti dalla foresta, i personaggi incontrano la compagnia di elfi che è rimasta lì ad aspettarli. Tutti esultano, naturalmente, alla vista del loro re e, in groppa ai grifoni, conducono il gruppo al sicuro nell'Erthrod del Sud. Informano i PG che tutte le strade che portano alla fortezza di Deker Realguardia sono pattugliate da orchetti al servizio del barone.

Nel rifugio elfico dell'Erthrod, in brevissimo tempo la storia delle imprese compiute dai PG diventa di dominio pubblico. Ci sono canti, danze e feste. Sia che i personaggi abbiano potuto controllare il globo del potere dei draghi oppure lo abbiano distrutto, è fuori discussione consegnare un oggetto così potente nelle mani del malvagio barone. Anche gli elfi li consiglieranno, eventualmente, in tal senso. Resta un ultimo problema, e cioè quello di liberare il PG femminile rimasto come ostaggio nelle mani di Deker. Un umano si presenta ai compagni, dicendo di poterli aiutare:

"Il mio nome è Taslio Pidealacre. Ma potete chiamarmi Tas. Gironzolavo da queste parti quando ho sentito che qualcuno aveva dei problemi con il barone. Non mi è mai stato molto simpatico, sapete. Vi ho mai raccontato di quella volta..."
Tas vi racconta alcune delle sue fantastiche e incredibili avventure. "Io sono già stato all'interno della fortezza del barone, a sua insaputa, naturalmente. Non credo che sarebbe felice di sapere che gironzolo tranquillamente nelle sue proprietà." Si tratta evidentemente di un ladro. "C'è un passaggio segreto che conduce nei sotterranei del castello. E ho disegnato anche una mappa. Se vi interessa... il mio onorario è di 500 mo."

Se i PG gli fanno delle domande sulla mappa, Taslio risponde:

"Mi sembra opportuno informarvi, dal momento che avrei piacere di avervi ancora come clienti, che in ogni bastione ci sono due guardie. Inoltre, la notte – perché presumo che andrete di notte, giusto? – ci sono due coppie di soldati che fanno la ronda e controllano l'interno della fortezza ogni mezz'ora. Ognuno di loro ha un corno, da suonare in caso di allarme. Mi auguro che quando si potrà udire il suo suono nella vecchia fortezza, voi sarete già lontani, altrimenti...", un brivido attraversa il ladro da capo a piedi e l'ombra di dolorosi ricordi passa per un attimo lungo il suo volto. Ma, dopo qualche istante, ricompare il sorriso: "Buona fortuna, ragazzi. E fate attenzione alla maga del barone. È molto permalosa."

Quando i compagni sono pronti per partire, i grifoni li accompagnano nei pressi della fortezza del barone, evitando così i posti di blocco. Per ringraziarli, Lokarn dona loro un **mantello elfico** e un paio di **stivali elfici**, dicendo che gli potranno essere utili in una missione così rischiosa. Ricorda ai PG che non è possibile muoversi silenziosamente in un castello altrui con indosso una corazza di piastre.

Giunti nei pressi della fortezza, i compagni entrano nel passaggio segreto (un albero cavo) indicatogli da Taslio. La via si rivela un cunicolo stretto e melmoso, non certo percorribile con una corazza di piastre.

Durante il tragitto i personaggi incontreranno, proveniente da un percorso incidente, un terrificante verme delle carcasse. Durante il combattimento, i personaggi hanno una penalità di -2 ai tiri per colpire e di -1 all'iniziativa a causa dello spazio angusto.

Verme delle carcasse (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 3+1, pf 22, tpcCA0 16, Att 8, Fer paralisi (aculei), TS G2, Mor 9, PX 135].

Quando un aculeo colpisce una vittima, questa deve fare un tiro salvezza contro paralisi o viene immobilizzata per 2d4 turni. Se non viene distratto da un altro avversario, il verme delle carcasse ingoierà il personaggio paralizzato nel round successivo, uccidendolo. La paralisi può essere rimossa con *cura ferite leggere* (senza guarire punti ferita).

Se un avventuriero viene paralizzato, il personaggio che lo segue può tirarlo indietro e oltrepassarlo con qualche difficoltà.

Il castello del barone

C1. Passaggio segreto

Alla fine, il passaggio segreto sarà chiuso da una grata. Qui si rivelerà l'utilità della pozione della forma gassosa trovata nella caverna degli orchi (o anche, magari, di una pozione del rimpicciolimento). Sarà sufficiente assaggiarne qualche goccia per avere il tempo necessario ad attraversare l'inferriata. Infatti, in fondo al vano si intravede una leva arrugginita che serve a sollevare la saracinesca. È una stanza minuscola, alta un metro e mezzo, letteralmente invasa dai rifiuti e dall'umidità. Nel soffitto c'è una botola che conduce in cantina (area C2).

C2. Cantina

La stanza contiene barili e barilotti. Ci sono parecchi scaffali pieni di bottiglie, mentre alcuni sacchi sono accatastati lungo la parete nord. Nell'angolo nord-est c'è la porta che conduce in cucina (area C4). Sulla parete ovest c'è un passaggio segreto che conduce nell'armeria (area C3).

C3. Armeria

Questa stanza contiene molte rastrelliere che ospitano un assortimento di armi e armature. Ci sono corazze di maglia e di cuoio di qualsiasi taglia umana (tra di esse anche una **cotta di maglia +1** e un **armatura di cuoio +2**), in più un vasto assortimento di archi corti e lunghi, frecce, spade corte, giavellotti e scudi. Inoltre c'è l'equipaggiamento completo del PG femminile catturato dal barone. La porta di questa stanza, che dà nel corridoio, è chiusa. La chiave ce l'ha il comandante delle guardie.

C4. Cucina

Una normale cucina. Pentole e tutto il resto. Oltre alla porta della cantina (area C2), ce ne sono altre tre. La prima dà nella sala da pranzo (area C5), la seconda affaccia nel corridoio e un'altra si apre nel soggiorno (area C6). Quest'ultima è chiusa e la chiave ce l'ha il cuoco. Se i personaggi spiano dal buco della serratura, intravedono una parte del soggiorno e due sentinelle nell'angolo nord-est. Poco dopo che i PG sono entrati nella cucina, odono dei passi nel corridoio e lo sferragliare di armature. Guardando, ma anche dai dialoghi tra i soldati, i compagni si rendono conto che altre due guardie stanno accompagnando il PG femminile nelle stanze del barone. Sono però ormai troppo lontani perché sia possibile intervenire in qualche modo e

impedirlo. In ogni caso, indipendentemente dalle azioni intraprese, i personaggi ritroveranno la loro compagna alla mercé di Deker, nell'area C9.

C5. Sala da pranzo

È una grande stanza con molti tavoli e banchi. Sul lato ovest c'è una porta che dà nel corridoio. A parte questo, è vuota.

C6. Soggiorno

Questa stanza è utilizzata soprattutto per ricevere ospiti. È qui, infatti, che i compagni hanno cenato la prima volta che sono venuti alla fortezza. Nel mezzo della sala c'è un ampio tavolo ovale circondato da sedie. Sul pavimento ci sono dei tappeti. Due sentinelle presidiano una porta nell'angolo nord-est. Entrambe portano un corno. Vicino all'angolo sud-est c'è un armadio. Al suo interno si trovano un servizio di piatti d'argento (600 mo) e del vasellame finissimo (200 mo).

Sentinelle (2) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 2, pf 12, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d8 (spada) o 1d6 (arco corto), TS G2, Mor 9, PX 20].

C7. Anticamera

È il soggiorno del barone. Nella stanza ci sono alcuni tavoli e delle sedie confortevoli. Sul pavimento ci sono dei tappeti. Sulla parete ovest c'è una porta (area C9) e un'altra si trova sulla parete nord (area C11). Se i personaggi danno l'impressione di avere l'intenzione di entrare nella stanza a nord, vengono attaccati di sorpresa. Infatti, un genio – momentaneamente invisibile – è di guardia alla camera della maga.

Genio (1) [All N, Mov 27 m (9 m) o volo 72 m (24 m), CA 5, DV 7+1, pf 44, tpcCA0 12, Att 1, Fer 2d8 (pugno) o 2d6 (turbine), TS G14, Mor 12, PX 1.700].

Può essere ferito solamente da armi magiche o incantesimi. È dotato di diverse abilità magiche e può usare ognuna di esse tre volte al giorno. Ha quattro abilità di "creazione": *creare cibo e acqua* (come un chierico del 7° livello), la

capacità speciale di creare fino a 50 kg di oggetti metallici dalla durata limitata (meno duro è il metallo più a lungo permane, l'oro dura 24 ore mentre il ferro solo 1 round), la capacità speciale di creare fino a 50 kg di mercanzie (oggetti fatti di legno, tessuto, corda e altri materiali simili) e *potere illusorio* (illusione permanente finché non viene toccata o dissolta). Può utilizzare anche *forma gassosa* e *invisibilità*. Il genio può assumere la forma di un turbine dopo 5 round di preparazione. Il turbine ha un diametro di 3 m alla sua base, è alto 21 m e ha un diametro di 6 m alla sommità. In questa forma, il genio vola a una velocità di 18 m a round. Il turbine infligge 2d6 ferite a tutti gli esseri con cui viene a contatto. Gli esseri con 2 DV o meno devono superare un tiro salvezza contro morte o vengono sbalzati via di 3 m.

C8. Sala del comando

È una stanza piena di trofei, di armi di tutti i tipi e di tutte le fogge. Al centro c'è un grande tavolo lucido. Addossato alla parete sud c'è uno scaffale pieno zeppo di mappe e qualche libro, probabilmente sull'arte della guerra. Nell'angolo nord-est c'è un caminetto, il cui fuoco sta morendo. Sulla parete est c'è una porta.

C9. Stanza da letto del barone

C'è un enorme letto a baldacchino. Il barone tiene tra le braccia una ragazza. È il PG femminile e il suo sguardo sembra assente (la donna, infatti, è stata drogata). Appena vede i personaggi, Deker lascia andare l'ostaggio, afferra uno spadone a due mani fissato alla parete e attacca.

Mentre sono in battaglia con il barone, i compagni saranno raggiunti da Storm, che si unisce alla lotta al fianco del suo padrone.

Deker porta un anello incastonato di brillanti (valore 1.000 mo) e un **anello della protezione +1**. Nella stanza c'è l'equipaggiamento completo del barone: **corazza di piastre +2, scudo +2, spada +2**. Sulla parete est c'è un passaggio segreto che conduce nella stanza del tesoro (area C10).

È possibile che da un momento all'altro giungano le due guardie che pattugliano la fortezza, quando il master lo ritiene opportuno.

Barone Deker Realguardia (umano guerriero del 15° livello) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 9d8+12+27, pf 90, tpcCA0 9 (4 in mischia, 6 a distanza), Att 2, Fer 1d10+5 (spadone +2), TS G15, Mor 11, PX 2.400; For 18, Int 11, Sag 10, Des 18, Cos 18, Car 14].

Equipaggiamento: **spadone +2, anello della protezione +1**.

Storm Lamaoscura (umano guerriero del 9° livello) [All C, Mov 36 m (12 m), CA -5, DV 9d8+27, pf 81, tpcCA0 13 (8 in mischia, 10 a distanza), Att 1, Fer 1d8+5 (spada +2), TS G9, Mor 11, PX 1.000, For 18, Int 10, Sag 9, Des 18, Cos 18, Car 12].

Equipaggiamento: **spada +2, corazza di piastre +2, scudo +2**.

Guardie (2) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 1, DV 4, pf 24, tpcCA0 16 (15 in mischia), Att 1, Fer 1d8+1 (spada), TS G4, Mor 9, PX 80].



C10. Stanza del tesoro

Qui sono ammassati 50 sacchi grandi contenenti 600 mo ciascuno, per un totale di 30.000 mo. I personaggi non possono portare via più di un sacco a testa, e così facendo si muovono a velocità dimezzata. Naturalmente il PG femminile appena liberato non può caricarsi di alcun peso, ma anche così si muove a velocità dimezzata, e non può combattere.

C11. Stanza della maga

Il primo personaggio che entra fa appena in tempo a veder scomparire nel nulla una figura vestita di rosso. Una candela è ancora accesa. A parte questo, non c'è nessuno nella stanza. Ci sono un grande letto, un armadio, uno scrittoio, un tavolo e una sedia, una cassettera. Sullo scrittoio c'è una **pergamena con gli incantesimi dei maghi** *charme su mostri, metamorfosi, tempesta di ghiaccio e muro di ghiaccio*. In un cassetto ci sono 300 mp e una **bacchetta delle illusioni** (2d10 cariche).

Seliana la maga (umana maga del 12° livello) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 9/4/2 (vedi sotto), DV 9d4+3+9, pf 36, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d4 (pugnale) o incantesimo, TS M12, Mor 11, PX 2.800, For 9, Int 18, Sag 11, Des 10, Cos 13, Car 12].
Incantesimi (4/4/3/3/3/2):
1° livello: *dardo incantato* (x2), *luce*, *scudo* (già lanciato);
2° livello: *immagini speculari*, *invisibilità* (già lanciato), *levitazione*, *potere illusorio*;
3° livello: *blocca persone*, *fulmine magico*, *velocità*;
4° livello: *confusione*, *metamorfosi*, *porta dimensionale*;
5° livello: *giara magica*, *telecinesi*, *teletrasporto*;
6° livello: *evoca segugio invisibile* (già lanciato), *sortilegio di morte*.

Seliana ha lanciato su di sé l'incantesimo *scudo*, per cui avrà CA 2 contro gli attacchi a distanza e CA 4 contro tutti gli altri per i prossimi due turni. Inoltre, non appena i personaggi hanno messo piede nella sua camera, ha utilizzato *invisibilità* per sparire. Ha anche già utilizzato *evoca segugio invisibile* per chiamare il mostro che ostacolerà i PG prima del loro ritorno alla dimensione da cui provengono (vedi la sezione "Conclusione").



CONCLUSIONE

Dopo aver salvato il PG femminile che era tenuto in ostaggio da Deker, i compagni fuggono dal castello. Gli elfi li aspettano con i grifoni per portarli al sicuro. Se è necessario, possono vendere ai PG un paio di muli per il trasporto delle monete razziolate al barone.

I personaggi possono anche fare delle donazioni alla comunità degli elfi. In questo caso, guadagnano tanti punti esperienza quante sono le monete d'oro regalate.

Quando i PG hanno avuto modo di sistemare le cose, ricompare il cervo bianco che li conduce a un'altra grotta. Durante il viaggio sono attaccati (di sorpresa) da un segugio invisibile mandato da Seliana la maga.

Segugio invisibile (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 8, pf 48, tpcCA0 12, Att 1, Fer 4d4 (soffio), TS G8, Mor 12, PX 1.060].

È una creatura magica proveniente da un'altra dimensione. Serve Seliana la maga, che lo ha chiamato con

l'incantesimo *evoca segugio invisibile* per svolgere il compito specifico di vendicarla e uccidere i personaggi. Può essere scacciato con *dispersione della magia*, che lo fa tornare al suo piano originario. Le creature che non possono vederlo vengono sorprese con 1-5 su 1d6.

Risolto il problema, i compagni giungono alla caverna, all'interno della quale c'è una **pergamena con l'incantesimo dei chierici contatto spirituale**. In una nicchia vi saranno un'altra preghiera e un'altra formula magica, simili a quelle nella caverna degli orchi e dei ciclopi. Leggendo la preghiera, spunteranno dalla roccia sette teste di drago. Dopo aver letto la formula magica, le bocche dei draghi si aprono ed esce dalle loro fauci una luce intensissima che colpisce la compagnia, compresi muli e bagagli, catapultandola nella sua dimensione, poco distante dalla città dove era iniziata l'avventura. Passando attraverso il portale il globo del potere dei draghi, se integro, diventerà una "comune" **sfera di cristallo**, che a discrezione del master potrebbe avere paragnosi o chiaraudienza.

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

The names Il Signore dei Labirinti™, Labyrinth Lord™, Labyrinth Lord Edizione Avanzata™, Advanced Labyrinth Lord™, Scribe of Orcus™, Mutant Future™, and Goblinoid Games™, when used in any context, are Product Identity. All artwork, logos, and presentation are product identity.

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

All monster and NPC or pregenerated character statistics (stat listings) are open game content.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content;

(b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royaltyfree, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathon Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Ameson.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Ameson.

Modern System Reference Document Copyright 2002-2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan!, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

Castles & Crusades: Players Handbook, Copyright 2004, Troll Lord Games; Authors Davis Chenault and Mac Golden.

Cave Cricket from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Crab, Monstrous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Fly, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Golem, Wood from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Patrick Lawinger.

Kamadan from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Nick Louth.

Rot Grub from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Labyrinth Lord™ Copyright 2007-2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor. Darwin's World Copyright 2002, RPG Objects; Authors Dominic Covey and Chris Davis.

Mutant Future™ Copyright 2008, Daniel Proctor and Ryan Denison. Authors Daniel Proctor and Ryan Denison.

Aerial Servant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Axe Beak from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Beetle, Giant Boring from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Beetle, Giant Rhinoceros from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Brownie from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Crayfish, Monstrous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demon: Juiblex "The Faceless Lord" (Demon Lord) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demon: Orcus (Demon Prince of Undead) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Devil: Amon (Duke of Hell) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Devil: Bael (Duke of Hell) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Devil: Geryon (Arch-Devil) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Ear Seeker from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Erica Balsley, based on original material by Gary Gygax.

Eel, Electric from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene.

Eye of the Deep from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Floating Eye from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Frog, Monstrous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyga.

Frog, Monstrous Killer from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyga.

Frog, Monstrous Poisonous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyga.

Gas Spore from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyga.

Gorbel from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Andrew Key.

Groaning Spirit from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyga.

Hippocampus from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Erica Balsey, based on original material by Gary Gyga.

Jackalwere from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene based, on original material by Gary Gyga.

Leprechaun from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene based on original material by Gary Gyga.

Lurker Above from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Piercer from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyga.

Slithering Tracker from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Slug, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Strangle Weed from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Tick, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Trapper from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Turtle, Giant Snapping from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Green, based on original material by Gary Gyga.

Wind Walker from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Yeti from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Green, based on original material by Gary Gyga.

Labyrinth Lord™ Copyright 2007, 2008, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor. Labyrinth Lord™ Italian Version Copyright 2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor. Translated into Italian by Danilo Callegari, Antonio Eleuteri, Chiara Fattorelli, Tito Leati, Emiliano Marchetti, Andrea Marmugi, and Roberto Pecoraro. Advanced Edition Companion, Copyright 2009-2010, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

Labyrinth Lord Edizione Avanzata Copyright 2010, Daniel Proctor. Translated into Italian by Danilo Callegari, Antonio Eleuteri, Chiara Fattorelli, Tito Leati, Emiliano Marchetti, Andrea Marmugi, Roberto Pecoraro.

END OF LICENSE

Labyrinth Lord™ is copyright 2007-2011, Daniel Proctor. Labyrinth Lord™ and Advanced Labyrinth Lord™ are trademarks of Daniel Proctor. These trademarks are used under the Labyrinth Lord™ Trademark License 1.2, available at www.goblinoidgames.com.

Copyright 2007-2011 Daniel Proctor. Labyrinth Lord™, Advanced Labyrinth Lord™, Mutant Future™, Scribe of Orcus™ and Goblinoid Games™ are trademarks of Daniel Proctor.

Cover art copyright Tracy McQueen, used with permission: <http://www.mcqueenarts.com/>, Tracymcqueenarts@gmail.com.

Some artwork copyright William McAusland, used with permission. Artwork © 2008 Jeff Freels, used with permission.

The names Dangers & Demons, Chimerae Hobby Group and their logos, when used in any context, are Product Identity.

CHDDX4 La Torre delle Stelle, copyright 2018 Chimerae Hobby Group. Author Nicola Bertin.

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

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

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

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

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

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

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

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

Labyrinth Lord™ e **Labyrinth Lord Edizione Avanzata™** sono marchi registrati da Daniel Proctor, utilizzati secondo i termini della Labyrinth Lord™ Trademark License 1.2, ed il loro utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale NON è materiale LL / LLEA ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale senza fini di lucro.

Questo modulo è disponibile
gratuitamente in **formato PDF**
e anche in **versione cartacea**, a prezzo di costo e
senza alcun guadagno da parte nostra.

Visita il sito del Chimerae Hobby Group
per saperne di più.

www.chimerae.it