



DRACONICI!

Ambientazione: *Dragonlance – Solace e Bosco di Darken*

Periodo: *Era della Disperazione*

Regole D&D: 3.5

Livello PG: 8 DV

SHILLER draconico aurak L/M

LUDEH draconico bozak chierico L/M

PAKESH draconico kapak ladro L/M

URAT draconico sivak guerriero L/M (possessore della mappa del bosco di Darken, attende gli altri PG alla locanda sotto forma di un uomo con una lunga spada piuttosto consunta)

Per il DM: se non diversamente specificato la CD per le prove di ogni tipo e natura è pari a 10. Prove particolari corrispondono a CD particolari come riportato nel testo dell'avventura. In caso di dubbio assegnare sempre CD 10

Vademecum per il Dungeon Master

Un po' di chiarificazioni per lo svolgimento dell'avventura e l'assegnazione di PX.

- *Allineamento*

Tutti legali malvagi. Ma anche qui sono importanti le sfumature. La razza è unica ma gli esponenti sono diversi come diversa deve essere la chiave di interpretazione dell'allineamento. La paura di Lord Verminaard e la ricompensa per il successo dell'impresa sono forti collanti per tenere il gruppo unito sotto una guida, chiaramente, capace. Ma se qualcuno decidesse di giungere da solo al fin della tenzone per gratificarsi agli occhi del Lord e percepire tutta la ricompensa? Bisogna rammentare che *malvagio* è prioritario rispetto a *legale*. Con tutte le conseguenze del caso.

Per questa valutazione si assegneranno da **0 a 1.000 PX** ad ogni PG, in base alla tabella dello schema di valutazione. La valutazione deve essere accurata.

- *Interpretazione (classe, razza, background)*

In questo caso l'influenza razziale è limitata perché i PG sono della stessa razza, dracomici! Però le sfumature di queste creature sono diverse, razza uguale ma quattro esponenti e storie diverse. L'*aurak* è un sauro potente, convinto della sua superiorità razziale e fa ampio ricorso alle sue capacità magiche; il *Bozak* è intelligente e spietato, portato allo studio della magia divina che utilizza per assumere la veste di capo; il *kapak* è un combattente feroce, alterna forza bruta ed astuzia, migliore come seguace che come capo; il *sivak*, fisicamente il più prestante, potente e rispettato dopo l'*aurak*. Quindi, loro malgrado, i PG dovranno far assumere al gruppo una certa stratificazione, dal capo al gregario a seconda dei ruoli interpretati. Particolare attenzione a rapporti, alleanze e conflitti all'interno del gruppo.

Per questa valutazione si assegneranno da **0 a 3.000 PX** ad ogni PG, in base alla tabella dello schema di valutazione. La valutazione deve essere accurata.

- *Termine missione*

- missione completa con recupero delle quattro uova ed arrivo a destinazione (ritorno a Pax Tharkas) = **4.000 PX**
- arrivo a destinazione (ritorno a Pax Tharkas) con parziale recupero delle uova = **3.000 PX**
- arrivo a destinazione (ritorno a Pax Tharkas) senza recupero delle uova = **2.000 PX**
- missione non completata = **1.000 PX**

Riguardo alla CD: se non diversamente specificato la CD per le prove di ogni tipo e natura, è pari a **10. Prove particolari corrispondono a CD particolari, come riportato nel testo dell'avventura. In caso di dubbio assegnare sempre CD 10.**



Premessa

Rivolto ai tre PG, bozak kapak e aurak: *Siete stati convocati da Lord Verminaard con l'incarico di raggiungere un quarto elemento per espletare una missione estremamente importante: recuperare delle uova di drago d'argento. Quello che sarà il quarto membro del gruppo è venuto in possesso*

di una mappa ove è indicato in luogo di custodia di dette uova. Essendo un draconico sivoak, potrete trovarlo sotto mentite spoglie, con sembianze umanoidi.

Il punto di incontro è la locanda del Trogolo, nel villaggio di Solace.

Vi ricordo che la missione è di estrema importanza e che la ricompensa per la sua riuscita sarà principesca. Il fallimento non è auspicabile! È della massima importanza non perdere tempo: eventuali ritardi o intoppi potrebbero portarvi all'insuccesso!

Solace

Durante il viaggio da Pax Tharkas a Solace, l'aurak racconta ai compagni di viaggio qualche informazione sulla città di Solace. Apprendete, quindi, che la città è da lungo tempo un crocevia per i viaggiatori provenienti da Haven, dal regno elfico di Qualinesti e dalle tribù nomadi. Una caratteristica particolare di questa cittadina è la sua collocazione tra i rami degli alberi: la maggior parte delle case e degli edifici è costruita tra i solidi rami degli alberi di vallengwood, che crescono soltanto in questa vallata attorno al lago Crystalmir. Molti alberi sono collegati tra loro con una serie di passerelle che permettono agli abitanti di andare da un capo all'altro del villaggio senza dover mai toccare terra. Solace è governata da un sindaco e da un consiglio cittadino e protetta da un manipolo di guardie comandate da un gran sceriffo.



Scena 1 - Nella locanda del Trogolo

Una brumosa, umida serata circonda la locanda mentre, dagli interstizi di porte e finestre, sottili sbuffi di denso vapore acqueo tradiscono l'atmosfera surriscaldata dell'interno che, celermente, si condensa a contatto con quella madida del bosco.

A fianco della costruzione un'ampia stalla, fievolmente illuminata da poche lanterne, emana anch'essa sbuffi di caldo vapore.

Attraverso la solida porta della taverna, in legno, si può indovinare il clangore di boccali metallici frammisti a versi scurrili e canzoni il cui testo non rientra nell'elenco di opere pie.

Un buon posto per deglutire una critica quantità di spirito dei nani...

ramente, qualche cos'altro che potrebbe sfuggire ad uno sguardo poco attento o privo di perspicacia...

Una croce dalla forma stellata indica il posto ove sarebbero custodite le uova: la tana di un grande drago! Il luogo è indicato, le vie tracciate, il tempo assai risicato.

I PG possono liberamente scegliere il percorso più adatto. Ovviamente, per la riuscita della missione, l'immediato ingresso nella foresta è condizione necessaria per raggiungere, nel tempo stabilito, l'obbiettivo.

Qualora decidessero di intraprendere la lunga strada esterna alla foresta per, magari, varcarne i confini dalla parte sud (verso Haven), questa azione porterebbe ad una forte decurtazione di PX⁷.

Se avvicinano la mappa alla viva fiamma⁸, troveranno la terza e migliore via.

Al calore di una vivida fiamma una sottile traccia scura compare, misteriosamente, sulla consunta pergamena. Una tenue terza via si dipana attraverso tutta la foresta fino a raggiungere la forma stellata. Un percorso, appena accennato ma assai più breve...

NB: Se dovessero decidere di attardarsi e dormire presso la locanda ciò porterebbe alla decurtazione di molti PX⁹ per la decisione errata in quanto il fattore tempo è determinante.



Scena 3 - La foresta di Darken

Le leggende che si tramandano attorno a questa foresta incantata spaventerebbero qualunque individuo dotato di buon senso e lo renderebbero poco incline ad attraversarlo: guardiani, spiriti fatati, non morti ed altre creature arcane difendono e custodiscono i segreti di questo luogo.

NB: Durante il percorso all'interno del bosco di Darken, in caso di combattimenti ed uccisioni gratuite, o danneggiamenti dell'ambiente si attiveranno **4 servitori spettrali (appendice 1)** che attaccheranno i PG in luoghi a discrezione dei DM.

Attenzione: I PG potrebbero anche attraversare la foresta nel corso della notte o nel crepuscolo, con visibilità limitata. Bisogna ricordarsi che, nei tratti caratteristici i draconici sono dotati di **scurovisione** (36 metri), **visione crepuscolare**, **percezione cieca** (18 metri), **olfatto acuto** (18 metri).

Tenere presente questo importante fattore sia nell'avanzata dei PG sia negli scontri che potrebbero sostenere.

⁷ -25 PX a singolo PG, -80 PX a decisione di gruppo

⁸ Se i giocatori dovessero accidentalmente bruciare la mappa durante l'esposizione alla fiamma del lume, è da considerarsi perduta. Posso soltanto effettuare un tiro su Osservare (CD 12) per ricordarsi e ricostruire la mappa, ovviamente senza l'indicazione della via più veloce

⁹ - 500 PX per il gruppo, anche se la decisione è presa a maggioranza. +200 PX per chi propone di partire subito

Itinerario 1: La grande strada per Haven

Il gruppo di PG che intende percorrere questo itinerario, esterno alla foresta, non incontrerà nessun tipo di avversari ma, appena lasciato il borgo di Solace una pioggia torrenziale renderà assai difficoltoso il procedere. Man mano che i PG avanzano il fango li rallenterà fino al 50% della loro velocità. Nel prosieguo alla pioggia si aggiungerà una forte grandinata, rendendo assai difficile usare anche la semplice vista. Ciò ridurrà fino ad 1/3 la normale velocità. Va da se che questo rallentamento, aggiunto alla lunghezza del percorso, inciderà sui tempi della missione con il rischio di un possibile fallimento. **Se il gruppo riesce ad arrivare nella tana del drago, questo giungerà non appena avranno trovato le uova.**

In ogni caso, durante il lungo tragitto, prima dell'ingresso nella foresta per raggiungere l'obiettivo saranno attaccati da un gruppo di **10 Goblin (appendice 2)**¹⁰, fuorilegge che assaltano qualsiasi viandante in difficoltà... Draconici compresi.

Lontano, verso l'occidente, una spessa coltre di basse nubi offusca un debole sole. Dopo un breve lasso di tempo grosse, pesanti gocce di pioggia percuotono la polverosa strada che, in tempo assai breve, assume l'aspetto di una poco invitante latrina di fango e melma. I vostri passi si fanno lenti, grevi, faticosi mentre le teste ed i cuori agognano un impossibile ristoro.

Tra la pioggia e grandine incessanti più ombre si delineano ai vostri fianchi...

Nonostante l'errore di valutazione i PG potrebbero entrare, successivamente, all'interno della foresta. In questo caso, a seconda del luogo d'ingresso, potranno o dovranno affrontare le difficoltà descritte nei capitoli seguenti (*driadi o treant*).

¹⁰ + 600 per ogni PG se vengono sconfitti o uccisi i goblin

Itinerario 2: la strada dei Centauri

Questo itinerario permetterà di raggiungere l'obiettivo nei limiti di tempo accettabili (salvo attardarsi per errori di valutazione o combattimenti non sostenuti in maniera consona)¹¹.

Non un suono, non un movimento. Assoluto silenzio. Maestosi, antichi alberi si intrecciano a grandi altezze quasi schermato, anche in pieno giorno, la luce. Il sottobosco è cosparso da uno spesso strato di foglie, inframmezzato da radi spiazzati di un'erba dura, adunca, grigia. Anche l'esile tracciato che state, a stento, seguendo sembra opporvi una silente avversione, quasi rifiutasse di accettare, su se stesso, i vostri passi.

La notturna aria, greve ed umida, vi è, decisamente, ostile...

Seguendo con difficoltà il sentiero, i quattro PG si introducono all'interno del bosco di Darken. Ciò, inevitabilmente, comporta un incontro con un gruppo di **7 centauri** (appendice 3): un comandante, **Egion** (GS 6) e 6 componenti di truppa (GS 3 cadauno).

I PG dovranno interagire con questi soggetti (movimenti per evitarli non porteranno effetti) in maniera diplomatica¹² (che non rientra nelle caratteristiche dei draconici). **NB:** i Centauri, in caso di pattugliamento notturno, avanzano con lanterne tenute con la mano sinistra.

Al confine di una distesa stepposa un gruppo di centauri si avvicina lentamente. Al centro dello schieramento un possente quadrupede, finemente bardato, indossa, al corpo superiore, una preziosa e bellissima armatura di metallo mentre la mano destra, impugna una lunga spada con la punta rivolta verso il basso. Ai due lati, tre per lato, sei centauri avanzano con lunghi archi con la freccia incoccata.

Una prova di Diplomazia sarebbe una mossa saggia¹³, (il percorso in un territorio sconosciuto ed ostile e il numero esiguo dei PG) anche per un draconico. Ma la CD per la prova è alta (25) vista la natura dei PG e la diffidenza dei centauri.

Non resta, allora, che tirare per l'iniziativa...¹⁴

Superato l'ostacolo centauri, i PG troveranno, nelle vicinanze della tana, un orrido misteriosamente profondo e l'unico attraversamento possibile è uno stretto ponte di corda con base in tavolette di legno. E' una trappola magica operata dal grande drago d'argento.

Innanzi a voi, come una grande e profonda ferita della terra, un orrido si sviluppa perpendicolare al percorso. Ne a destra ne a sinistra se ne indovina la fine; il fondo si perde in una pesante oscurità. Le estremità del sentiero sono collegate da un precario ponte di corda con sottili tavole come pavimento. Il tutto appare consunto e poco stabile...

Al centro del ponte vi è una zona magica, posta su tre tavole sequenziali:

- alla prima tavola si attiva un incantesimo di **teletrasporto**: chiunque la attraversa, toccando le corde di sostegno, viene immediatamente ricollocato all'inizio del

¹¹ In questo caso valutare una decurtazione di PX da 50 a 100 per singolo PG e da 200 a 400 per il gruppo in riferimento ad ogni errore intrapreso o sostenuto che fa slittare il proseguo della missione

¹² Questa azione, tendenzialmente, porterebbe una decurtazione di PX ma, essendo questi draconici dei militari ed essendo la missione prioritaria rispetto e con tempo risicato, potrebbero, in un primo tempo decidere di usare una azione diplomatica. Ma, eventualmente i centauri accetterebbero, unicamente, denaro o gioielli per fare transitare, in sicurezza i PG

¹³ Eventuale ricompensa di 100 PX ad un solo PG

¹⁴ + 600 per ogni PG se vengono sconfitti (prova di diplomazia riuscita) o uccisi i centauri

ponte. Azioni di volo o di volo saltato sono inibite tramite un fortissimo vento contrario che si attiva all'inizio dell'azione.

- alla seconda tavola si attiva l'incantesimo di **comando** per cui il PG è costretto a tornare, correndo, all'inizio del ponte.
- alla terza tavola si attiva l'incantesimo **fulmine** per cui lo sfortunato PG viene colpito da una folgore di **5d6 PF senza** tiro salvezza.

Le tre tavole sono dotate di **un'unica** carica per cui alla terza prova di passaggio si esauriscono ed i PG possono attraversare normalmente.

Ovviamente, durante l'attraversamento, il ponte oscilla per un forte vento laterale!¹⁵

Chiunque trovi una soluzione efficace per superare l'ostacolo prima di esaurire le cariche magiche **250 PX**.

Non è possibile, al fine di attraversare il ponte, nessuna magia di spostamento, nessun tipo di volo, sopra o sotto il ponte. Sono possibili azioni fisiche quali lancio di corde, passaggi laterali o sotto il ponte et simili.

Appena al di là del ponte la strada passa tra due grandi, maestosi alberi: sono **2 Treant (appendice 5)!**

Mentre i PG si avvicinano (il sentiero passa obbligatoriamente nel mezzo) da uno dei due alberi cinque rametti si staccano dalla chioma e cadono ai piedi del primo PG. Dall'altro Treant una possente voce, in comune, esprime:

Viandanti che in questo luogo transitate a questo arcano una risposta dovete dare: da cinque in quattordici si può trasformare senza il legno lenire.

Con questi cinque pezzi di legno i PG dovranno formare il numero romano quattordici (|||| = XIV)¹⁶. Risposta entro 1 minuto.

Se falliscono la prova, verranno attaccati dai Treant. Anche in questo caso, l'uccisione di una creatura comporta l'arrivo di **4 servitori spettrali** (solo se i PG non li hanno incontrati precedentemente).

¹⁵ CD 12 per l'attraversamento in oscillazione. TS su Riflessi. Se non superato il PG si ferma e la CD passa a 15. Poi aumenta di un fattore ad ogni sosta. Se il PG non riesce a superare le prove deve trovare un'altra soluzione per l'attraversamento. Se il PG decide di passare a "gattini" la CD è 10 ma il PG perde prestigio e - 50 PX. Con "1" il PG cade e muore, se non viene salvato dai compagni o ha precedentemente ideato un sistema di sicurezza

¹⁶ 250 PX a chi troverà per primo la soluzione

Itinerario 3: La sottile traccia delle driadi

Non un suono, non un movimento. Assoluto silenzio. Maestosi, antichi alberi si intrecciano a grandi altezze quasi schermando, anche in pieno giorno, la luce. Il sottobosco è cosparso da uno spesso strato di foglie, inframmezzato da radi spiazzati di un'erba dura, adunca, grigia. Anche l'esile tracciato che state, a stento, seguendo sembra opporvi una silente avversione, quasi rifiutasse di accettare, su se stesso, i vostri passi.

La notturna aria, greve ed umida, vi è, decisamente, ostile...

Questo è il sentiero più diretto, ma anche quello assai difficile da seguire, in maniera regolare, per la poca consistenza del tracciato. Ogni ora dovranno fare un tiro, uno per PG, su Cercare (CD 20) per riuscire a mantenere il giusto percorso, altrimenti lo allungheranno. Questo impalpabile sentiero attraversa il fitto bosco di querce custodito dalle driadi...

Il tenue percorso si inserisce in un bosco ancora più fitto, composta da antiche querce, e procedendo, sinuoso albero dopo albero, si perde in un buio ancora più tenebroso. E' un luogo di profonda quiete che desta rispetto e timore. Ogni pianta sembra essere connessa da un legame che va ben oltre le semplici radici...

Le **4 driadi (appendice 4)** non attaccheranno direttamente i PG, ma cercheranno di ostacolarli e di allontanarli dal loro territorio. Porranno, all'inizio del loro territorio anche un indovinello: se correttamente risolto¹⁷ i PG saranno teletrasportati al di fuori di esso in direzione della meta. Se i PG dovessero danneggiare o colpire la foresta le driadi reagirebbero violentemente, cercando anche di uccidere i PG.¹⁸

Una leggera e soave voce si diffonde tra i forti rami degli alberi "viandanti, se il cammino, sollecito, volete proseguire un responso dovete fornire: a nord troneggia, a sud boccheggia. Padrona di notte, regina all'alba che sul verde, consistenza assume. Solo una giusta risposta, o viandanti e la via, celere, è aperta...

La migliore soluzione sarebbe quella di fornire soluzione all'indovinello o di districarsi dalle azioni delle driadi e di lasciare al più presto la foresta. Alla mancata risoluzione, comunque, le 4 driadi ostacoleranno il percorso dei PG, servendosi delle loro capacità magiche, ma non attaccando fisicamente i PG

Superato l'ostacolo driadi, i PG troveranno, nelle vicinanze della tana, un orrido misteriosamente profondo e l'unico attraversamento possibile è uno stretto ponte di corda con base in tavolette di legno. E' una trappola magica operata dal grande drago d'argento.

Innanzi a voi, come una grande e profonda ferita della terra, un orrido si sviluppa perpendicolare al percorso. Ne a destra ne a sinistra se ne indovina la fine; il fondo si perde in una pesante oscurità. Le estremità del sentiero sono collegate da un precario ponte di corda con sottili tavole come pavimento. Il tutto appare consunto e poco stabile...

Al centro del ponte vi è una zona magica, posta su tre tavole sequenziali:

- alla prima tavola si attiva un incantesimo di **teletrasporto**: chiunque la attraversa, toccando le corde di sostegno, viene immediatamente ricollocato all'inizio del ponte. Azioni di volo o di volo saltato sono inibite tramite un fortissimo vento contrario che si attiva all'inizio dell'azione.

¹⁷ Per l'eventuale risoluzione (la giusta risposta è l'**umidità**) +250 PX al PG che per primo fornisce la giusta risposta

¹⁸ + 600 per ogni PG se vengono sconfitte (indovinello risolto) o uccise le 4 driadi

- alla seconda tavola si attiva l'incantesimo di **comando** per cui il PG è costretto a tornare, correndo, all'inizio del ponte.
- alla terza tavola si attiva l'incantesimo **fulmine** per cui lo sfortunato PG viene colpito da una folgore di **5d6 PF senza** tiro salvezza.

Le tre tavole sono dotate di **un'unica** carica per cui alla terza prova di passaggio si esauriscono ed i PG possono attraversare normalmente.

Ovviamente, durante l'attraversamento, il ponte oscilla per un forte vento laterale!¹⁹

Chiunque trovi una soluzione efficace per superare l'ostacolo prima di esaurire le cariche magiche 50 PX.

Non è possibile, al fine di attraversare il ponte, nessuna magia di spostamento, nessun tipo di volo, sopra o sotto il ponte. Sono possibili azioni fisiche quali lancio di corde, passaggi laterali o sotto il ponte et simili.

Appena al di là del ponte la strada passa tra due grandi, maestosi alberi: sono due **Treant (appendice 5)**!

Mentre i PG si avvicinano (il sentiero passa obbligatoriamente nel mezzo) da uno dei due alberi quattro rametti si staccano dalla chioma e cadono ai piedi del primo PG. Dall'altro Treant una possente voce, in comune, esprime:

Viandanti che in questo luogo transitate a questo arcano una risposta dovete dare: da cinque in quattordici si può trasformare senza il legno lenire.

Con questi cinque pezzi di legno i PG dovranno formare il numero romano quattordici (| | | | = XIV)²⁰. Risposta entro 1 minuto.

In tal caso, dopo questa prova fallita, se non incontrati prima, i PG, oltre ad essere attaccati dai Treant dovranno affrontare i servitori spettrali.

¹⁹ CD 12 per l'attraversamento in oscillazione. TS su Riflessi. Se non superato il PG si ferma e la CD passa a 15. Poi aumenta di un fattore ad ogni sosta. Se il PG non riesce a superare le prove deve trovare un'altra soluzione per l'attraversamento. Se il PG decide di passare a "gattoni" la CD è 10 ma il PG perde prestigio e - 5 PX. Con "1" il PG cade e muore, se non viene salvato dai compgani o ha precedentemente ideato un sistema di sicurezza

²⁰ 500 PX a chi troverà per primo la soluzione



Scena 4 - Nella tana del drago

Superati tutti gli ostacoli durante il percorso, i PG arrivano in prossimità della grande caverna che ospita la tana e, di conseguenza, le uova.

Un antro dalle piccole proporzioni, quasi celato da una macchia di fitti rovi, corrisponde al punto stellare segnato sulla mappa. Non vi sono altri accessi o costruzioni che potrebbero ispirare dubbi sul luogo, anche se, quel piccolo varco appare quasi mediocre per il compito assunto ma le apparenze, si sa, ingannano...

L'ingresso emana una profonda, gelida percezione!

L'unico accesso alla tana è proprio quel piccolo varco, altri ingressi non esistono. L'ingresso è protetto da una trappola pendolo in sospensione (CD 25 per scoprirla) composto da una enorme ascia bipenne. Se si tenta la disattivazione (CD 25):

- il pendolo, in caso di riuscita della disattivazione **non** si attiva e si può proseguire normalmente.
- in caso di fallimento si attiva ed inizia ad oscillare davanti all'ingresso. Per poter superare il varco occorre una prova di abilità (CD 25 su Riflessi; 2d10 PF).

Superato l'ingresso, l'antro si apre a dismisura. Dalle pareti scintillanti una tenue luce, di arcana provenienza, illumina una vasta caverna sontuosamente rivestita.

L'ambiente, colossale nella sua unica ampiezza, presenta quattro colonne, in viva roccia, che sostengono una grande volta. Su questo solido firmamento piccole schegge di quarzo, risplendendo debolmente, compongono raffigurazioni di gesta e vita di grandi draghi d'argento.

Stilizzati alle pareti altri piccoli momenti di vita, inframmezzati da grandi eventi che hanno composto la storia di Ansalon:

- la creazione del mondo di Krynn da parte dei tre principali dèi del pantheon di Dragonlance, ovvero Paladine, dio del Bene, Gilean, dio della Neutralità, e Takhisis, dea del Male..
- la fondazione della città di Istar e la leggenda di Huma Dragonbane
- il Cataclisma e la storia di lord Soth
- ascesa e declino dei cavalieri di Solamnia

In basso grandi e folti tappeti compongono un pavimento morbido ed invitante.

Una fredda corrente d'aria riempie il vuoto dell'ambiente. Null'altro è presente all'interno.

I PG dovranno iniziare un'attenta ricerca per trovare il passaggio alla camera segreta. In corrispondenza della raffigurazione di Huma Dragonbane un incantesimo di immagine permanente oscura l'ingresso al vano occultato. Al semplice contatto questo incantesimo perde efficacia.²¹

Lungo le pareti si susseguono tutti i grandi eventi di Ansalon. La figura di Huma troneggia mentre, armato di una scintillante dragonlance, perfora l'oscuro petto di Thakisis. La scena vi infastidisce profondamente, ma al primo tocco di scherno, essa scompare per fare posto ad un varco da cui proviene un gelido fiato.

²¹ + 250 PX al PG che riesce ad identificare l'occultamento

Da questo ingresso una stretta scala a chiocciola sembra scendere in profondità tra pareti rese umide e diacce da un freddo intenso.

Non vi sono trappole lungo la scala ma un **elementale dell'aria (appendice 6)**²² è il custode delle uova. I PG dovranno farlo tornare nel suo piano. Il conflitto con l'elementare è inevitabile.

NB: in questo caso non compaiono servitori spettrali.

Al termine della stretta scala una piccola stanza si apre al vostro sguardo. Le pareti, di nuda roccia, sono a tratti ricoperte da colate di ghiaccio bianco. L'aria è gelida e una gelida sferzata stordisce i vostri sensi. D'improvviso nella fredda aria si compone una nube amorfa e mutevole, circondata da velocissime correnti. Il vapore, ruotando vorticosamente, forma l'illusione di due occhi e una bocca. Ma solo per un istante...

Se i PG riusciranno a superare l'ostacolo elementare al centro della stanza troveranno le 4 uova dei draghi.

Al centro della stanza, inglobate dentro un blocco di ghiaccio cristallino, appaiono quattro uova, indubbiamente progenie di un drago di metallo. La uova misurano circa due piedi di lunghezza per una circonferenza di circa tre piedi. Tutte le quattro uova sono immerse in un cubo di ghiaccio che misura, approssimativamente, cinque piedi per lato.

La difficoltà è di dover trasportare integre le uova fino a Pax Tharkas al cospetto di Lord Verminaard. E' necessario mantenere i gusci ad una temperatura adeguata, ossia sotto lo zero termico²³, perché durante il tragitto le uova non si schiudano o deperiscano per il caldo. Per ogni turno in cui le uova non siano adeguatamente refrigerate, vi è una probabilità cumulativa del 20% che le uova si schiudano (1-5 sul d20) o deperiscano (6-20 sul d20). Se le uova si schiudono, ne esce fuori un piccolo drago d'argento con 20pf.

Ovviamente, un fallimento della missione, ossia un ritorno con zero uova porterebbe, oltre alla mancata assegnazione dei PX, anche alla probabile morte dei PG...



Scena 5 - Fuga!

Dalla tana del drago, una volta sottratte le uova, i PG dovranno dirigersi verso sud/sud ovest e raggiungere Pax Tharkas, dove troveranno Lord Verminaard ad attenderli. In questo tragitto dovranno, celermente²⁴, uscire dal bosco di Darken per non essere raggiunti dal drago d'argento.

NB: un eventuale inseguimento del **Drago (appendice 7)** è da tenere in considerazione a seconda di quanto i PG hanno trascorso nel raggiungere la meta, sottrarre le uova e trovare una soluzione ideale per il trasporto. Considerare questa soluzio-

²² + 300 ad ogni PG se viene ucciso o sconfitto

²³ Una soluzione adeguata ed efficace per il mantenimento della temperatura da diritto a +500 PX al PG che la propone. Con più proposte funzionanti si divide a seconda dei PG

²⁴ Buone idee per accelerare questa azione +250 PX

ne soltanto nel caso in cui i PG indugino troppo nell'affrontare le varie prove o perdano tempo litigando tra loro.

Ora le uova sono vostre! Un solo pensiero vi pervade la mente: quello di farle giungere a destinazione, integre! Lord Verminaard sa premiare, con generosità, coloro che raggiungono l'obbiettivo. Altrettanto generosamente sa infliggere dolore e morte a coloro che falliscono!

Usciti fuori dalla sontuosa tana vi guardate intorno circospetti... Da un momento all'altro un possente battito d'ali potrebbe fendere l'area della foresta!

L'allontanamento dal luogo, se nei tempi corretti, prosegue senza intoppi fino a ritornare sulla grande strada.

Giunti sulla grande pista verso Heaven un grande carro trainato da quattro possenti buoi avanza nella polvere. Sembra che Takisis abbia posato il suo sguardo malevolo su di voi...

APPENDICI

APPENDICE 1

Servitore spettrale (Spettro)

Non morto Medio (Incorporeo)

Dadi Vita: 9d12 (80 pf)

Iniziativa: +7 (+3 Des, +4 Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 24 m (buona)

CA: 15 (+3 Des, +2 deviazione)

Attacchi: Tocco incorporeo +6 mischia

Danni: Tocco incorporeo 1d8 e risucchio di energia

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Risucchio di energia, creare progenie

Qualità speciali: Non morto, incorporeo, resistenza allo scacciare +2, aura innaturale, debolezza alla luce del sole

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +5, Vol +7

Caratteristiche: For -, Des 16, Cos -, Int 14, Sag 14, Car 15

Abilità: Ascoltare +13, Cercare +10, Intimidire +12, Nascondersi +13, Orientamento +10, Osservare +13

Talenti: Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Riflessi da Combattimento, Sensi Acuti

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre legale malvagio

Risucchio di energia (Sop): Le creature viventi colpite dal tocco incorporeo di uno spettro ricevono due livelli negativi. Il tiro salvezza sulla Tempra per rimuovere un livello negativo ha una CD di 15.

Creare progenie (Sop): Ogni umanoide ucciso da uno spettro diventa uno spettro in 1d4 round. Le progenie sono sotto il controllo dello spettro che li ha creati e rimangono in schiavitù fino alla sua morte. Non possiedono alcuna delle capacità che avevano in vita.

Non morto: Immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e alle malattie. Non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di energia o morte per danno massiccio.

Incorporeo: Può essere colpito solo da altre creature incorporee, armi magiche +1 o migliori, o dalla magia, con una probabilità del 50% di ignorare ogni danno di origine corporea. Può passare attraverso gli oggetti solidi a piacimento, e i suoi attacchi attraversano le armature. Si muove sempre silenziosamente.

Aura innaturale (Sop): Gli animali sia selvatici che domestici possono percepire la presenza innaturale di uno spettro ad una distanza di 9 metri. Non si avvicineranno di loro volontà più di questa distanza e cadranno in preda al panico se obbligati a farlo; il panico perdurerà fintanto che rimarranno entro questo raggio.

Debolezza alla luce del sole (Str): Gli spettri sono completamente privi di potere nella luce solare naturale (non è sufficiente un incantesimo luce diurna) e rifuggono da essa. Uno spettro intrappolato nella luce solare non può attaccare e può compiere solo azioni parziali.

APPENDICE 2

Goblin

Umanoide Piccolo (Goblinoide)

Dadi Vita: 1d8 (4 pf)

Iniziativa: +1 (Des)

Velocità: 9 m

CA: 16 (+1 taglia, +1 Des, +3 cuoio borchiato)

Attacchi: Morning star +1 mischia; o giavelotto +3 a distanza

Danni: Morning star 1d8-1; o giavelotto 1d6-1

Faccia/Portata: 1,50 m per 1,50 m/1,50 m

Qualità speciali: Scurovisione 18 m

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +1, Vol +0

Caratteristiche: For 8, Des 13, Cos 11, Int 10, Sag 11, Car 8

Abilità: Ascoltare +3, Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +6, Osservare +3

Talenti: Sensi Acuti

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

I goblin parlano il Goblin; quelli che possiedono un punteggio di Intelligenza pari o superiore a 12 parlano anche il Comune.

Abilità: I goblin hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

APPENDICE 3

Egion

Umanoide mostruoso Grande

Dadi Vita: 12d8 (90 pf)

Iniziativa: +4 (Des)

Velocità: 15 m

CA: 18 (-1 taglia, +4 Des, +2 naturale, +4 corazza)

Attacchi: Spada lunga +5 mischia, 2 zoccoli +3 mischia; o arco potente lungo composito (+4) +5 a distanza

Danno: Spada lunga 1d8+4; zoccolo 1d6+2; o arco potente lungo composito 1d8+4

Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/1,5 m

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +6, Vol +5

Caratteristiche: For 18, Des 16, Cos 16, Int 9, Sag 13, Car 11

Abilità: Ascoltare +4, Conoscenza delle Terre Selvagge +5, Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +2, Osservare +4

Talenti: Arma Focalizzata (zoccolo)

Allineamento: Generalmente neutrale buono

Parla il silvano, il comune e l'elfico

Centauro

Umanoide mostruoso Grande

Dadi Vita: 7d8 (40 pf)

Iniziativa: +2 (Des)

Velocità: 15 m

CA: 15 (-1 taglia, +2 Des, +2 naturale, +2 scudo grande)

Attacchi: Randello grande +7 mischia (o lancia da cavaliere pesante +7 mischia), 2 zoccoli +3 mischia; o arco potente lungo composito (+4) +5 a distanza

Danno: Randello grande 1d10+4 (o lancia da cavaliere pesante 1d8+4), zoccolo 1d6+2; o arco potente lungo composito 1d8+4

Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/1,5 m

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +6, Vol +5

Caratteristiche: For 18, Des 14, Cos 15, Int 8, Sag 13, Car 11

Abilità: Ascoltare +4, Conoscenza delle Terre Selvagge +5, Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +2, Osservare +4

Talenti: Arma Focalizzata (zoccolo)

Allineamento: Generalmente neutrale buono

I centauri parlano il silvano e l'elfico

Combattimento

Generalmente i centauri non provocano mai dei combattimenti. La loro risposta normale alle aggressioni è una rapida ritirata accompagnata magari da un paio di frecce per scoraggiare eventuali inseguimenti. La tattica nei confronti di nemici pericolosi per le loro comunità è la stessa tranne per il fatto che probabilmente metà del gruppo circonda il nemico per tendergli un'imboscata o attaccare la retroguardia.

APPENDICE 4

Driade

Folletto Medio

Dadi Vita: 3d6 (10 pf)

Iniziativa: +6 (+2 Des, +4 Iniziativa Migliorata)

Velocità: 9 m

Classe Armatura: 12 (+2 Des)

Attacchi: Pugnale +1 mischia

Danni: Pugnale 1d4

Faccia/Portata: 1,50 m per 1,50 m/1,50 m

Attacchi speciali: Capacità magiche

Qualità speciali: Simbiosi

Tiro salvezza: Temp +0, Rifl +5, Vol +5

Caratteristiche: For 10, Des 15, Cos 11, Int 14, Sag 15, Car 18

Abilità: Artigianato (uno qualsiasi) o Conoscenze (una qualsiasi) +6, Artista della Fuga +7, Ascoltare +9, Conoscenza delle Terre Selvagge +7, Empatia Animale +9, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +7, Osservare +9, Percepire Inganni +7

Talenti: Iniziativa Migliorata, Schivare, Sensi Acuti

Clima/Terreno: Foreste calde e temperate

Organizzazione: Solitario o boschetto (4-7)

Allineamento: Sempre caotico buono

Capacità magiche: Le driadi possono comunicare con le piante ogni volta che lo desiderino (come con parlare con i vegetali). Possono anche, a piacimento, entrare in qualsiasi albero e usare porta dimensionale come se lanciato da uno stregone di 7° livello per raggiungere la propria quercia. Una driade può usare charme tre volte al giorno, come lanciato da uno stregone di 4° livello; i bersagli devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15) o rimanere affascinati per 4 ore.

Simbiosi (Sop): Ogni driade è misticamente legata ad una singola, enorme quercia e non deve mai allontanarsi a più di 270 metri da questa. Chi dovesse farlo si ammalerà e morirà entro 4d6 ore. La quercia di una driade non irradia magia.

APPENDICE 5

Treant

Vegetale Enorme

Dadi Vita: 10d8 (80 pf)

Iniziativa: -1 (Des)

Velocità: 9 m

CA: 21 (-2 taglia, -1 Des, +14 naturale)

Attacchi: 2 schianti +12 mischia

Danni: Schianto 2d6+9

Faccia/Portata: 3 m per 3 m/4,5 m

Attacchi speciali: Animare alberi, travolgere, danni raddoppiati contro gli oggetti

Qualità speciali: Vegetale, vulnerabilità al fuoco, danni dimezzati da armi perforanti

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +1, Vol +6

Caratteristiche: For 29, Des 8, Cos 21, Int 12, Sag 15, Car 12

Abilità: Ascoltare +9, Conoscenza delle Terre Selvagge +9, Conoscenze (una qualsiasi) +8, Intimidire +8,

Nascondersi -9*, Osservare +9, Percepire Inganni +9

Talenti: Attacco Poderoso, Volontà di Ferro

Allineamento: Sempre neutrale buono

Avanzamento: 8-16 DV (Enorme); 17-21 DV (Mastodontico)

I treant parlano il loro linguaggio, più il Comune e il Silvano.

Combattimento

Animare alberi (Mag): Un treant può animare alberi entro un raggio di 54 metri a piacere, controllandone fino a due alla volta. Un albero normale impiega un round completo a sradicarsi. Subito dopo può muoversi a una velocità di 3 metri e combatte come un treant per ogni altro aspetto. Gli alberi animati perdono la loro capacità di muoversi se il treant che li ha risvegliati è incapacitato o si allontana dal raggio massimo. La capacità è sotto ogni altro aspetto simile a un incantesimo querciviva lanciato da un druido di 12° livello.

Travolgere (Str): Un treant o un albero animato possono travolgere creature di taglia Media o più piccola per 2d12+5 danni. Nemici che rinunciano a un attacco di opportunità contro il treant o un suo seguace animato possono tentare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) per dimezzare i danni.

Danni raddoppiati contro gli oggetti (Str): Un treant o un albero animato che compia un attacco completo contro un oggetto o una struttura infligge danni raddoppiati.

Vegetale: Immune agli effetti che influenzano la mente, a veleno, sonno, paralisi, stordimento e metamorfosi. Non soggetto ai colpi critici.

Vulnerabilità al fuoco (Str): Un treant o un suo seguace animato subisce danni raddoppiati da un attacco con il fuoco; se l'attacco consente un tiro salvezza i danni sono raddoppiati in caso di fallimento e nessun danno in caso di successo.

Danni dimezzati da armi perforanti (Str): Le armi perforanti infliggono solo danni dimezzati ai treant, con un minimo di 1 danno.

Abilità: I treant ricevono le abilità come se fossero folletti. *Ottengono un bonus razziale di +16 alle prove di Nascondersi in aree boschive.

APPENDICE 6

Elementale dell'aria

Elementale Enorme (Aria)

Dadi Vita: 24d8 (200 pf)

Iniziativa: +13 (+10 Des, +4 Iniziativa Migliorata)

Velocità: Volare 30 m (perfetta)

CA: 23 (-2 taglia, +10 Des, +5 naturale)

Attacchi: Schianto +19/+14/+9 mischia

Danni: Schianto 2d8+6

Faccia/Portata: 3 m per 1,50 m/4,50 m

Attacchi speciali: Padronanza dell'aria, turbine

Qualità speciali: Elementale, riduzione del danno 10/+2

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +19, Vol +5

Caratteristiche: For 18, Des 29, Cos 18, Int 6, Sag 11, Car 11

Abilità: Ascoltare +18, Osservare +18

Talenti: Arma Preferita (schianto), Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata, Schivare

Gli elementali dell'aria parlano l'Auran.

Padronanza dell'aria (Str): Le creature volanti subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire e per i danni contro un elementale dell'aria.

Turbine (Sop): Gli elementali dell'aria possono trasformarsi in un turbine ogni 10 minuti e rimanere in questa forma fino a 1 round per ogni 2 DV che possiedono. In questa forma l'elementale è in grado di muoversi attraverso l'aria o sulle superfici alla sua velocità di movimento in volo.

Il turbine è largo 1,5 metri alla base, e fino a 9 metri in cima, raggiungendo un'altezza di 15 metri, a seconda della taglia dell'elementale. L'elementale può decidere l'altezza esatta, ma deve essere almeno di 3 metri.

Le creature di una o più taglie inferiori all'elementale possono subire dei danni se catturate dal turbine (vedi la tabella seguente per i dettagli) e possono essere sollevate in aria. La creatura colpita deve superare un tiro salvezza sui Riflessi quando entra in contatto col turbine o subire il danno indicato. Deve anche superare un secondo tiro salvezza sui Riflessi o essere sollevata violentemente e tenuta sospesa in aria dalle forti correnti d'aria, subendo ogni round il danno indicato. Le creature in grado di volare hanno diritto ad un tiro salvezza sui Riflessi ogni round per fuggire dal turbine. Queste creature subiscono comunque i danni ma possono allontanarsi se il tiro salvezza ha avuto successo. La CD per i tiri salvezza contro gli effetti del turbine varia a seconda della taglia dell'elementale.

L'elementale può espellere qualsiasi creatura trasportata quando vuole, depositandola dove si trova il turbine in quel momento. Un elementale evocato espelle sempre le creature intrappolate prima di tornare al proprio piano di provenienza.

Se la base del turbine poggia sul suolo, produce una vorticosa nube di detriti. Questa nube è centrata intorno all'elementale e ha un diametro pari a metà dell'altezza del turbine. La nube impedisce qualsiasi visione, inclusa la scurovisione, oltre gli 1,5 metri. Le creature entro 1,5 metri hanno metà occultamento, e quelle più lontane hanno occultamento totale. Coloro che sono all'interno della nube devono superare una prova di Concentrazione per poter lanciare un incantesimo (la CD è pari alla CD del tiro salvezza sui Riflessi).

Elementale	Altezza	Peso	----- Turbine -----		
			CD del TS	Danni	Altezza
Enorme	9,6 m	3,6 kg	22	2d8	3-15 m

APPENDICE 7

Drago d'argento

Drago adulto (Aria)

Allineamento: Sempre legale buono

Draghi d'argento per età

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	CA	Bonus di attacco	Tiro salvezza sulla Tempra	Tiro salvezza sui Riflessi	Tiro salvezza sulla Volontà	Arma a soffio (CD)	CD Paura	RI
Adulto	E	24d12 (270)	30 (-2 taglia, +22 naturale)	+28	+18	+13	+18	12d8 (26)	26	22

Capacità dei draghi d'argento per età

Età	Velocità	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Capacità speciali	Livello dell'incantatore*
Adulto	12 m, volare 45 m (scarsa)	27	10	21	20	21	20	Nube di nebbia	7°

* Può anche lanciare incantesimi clericali e quelli dei domini di Aria, Bene, Legge e Sole come incantesimi arcani.

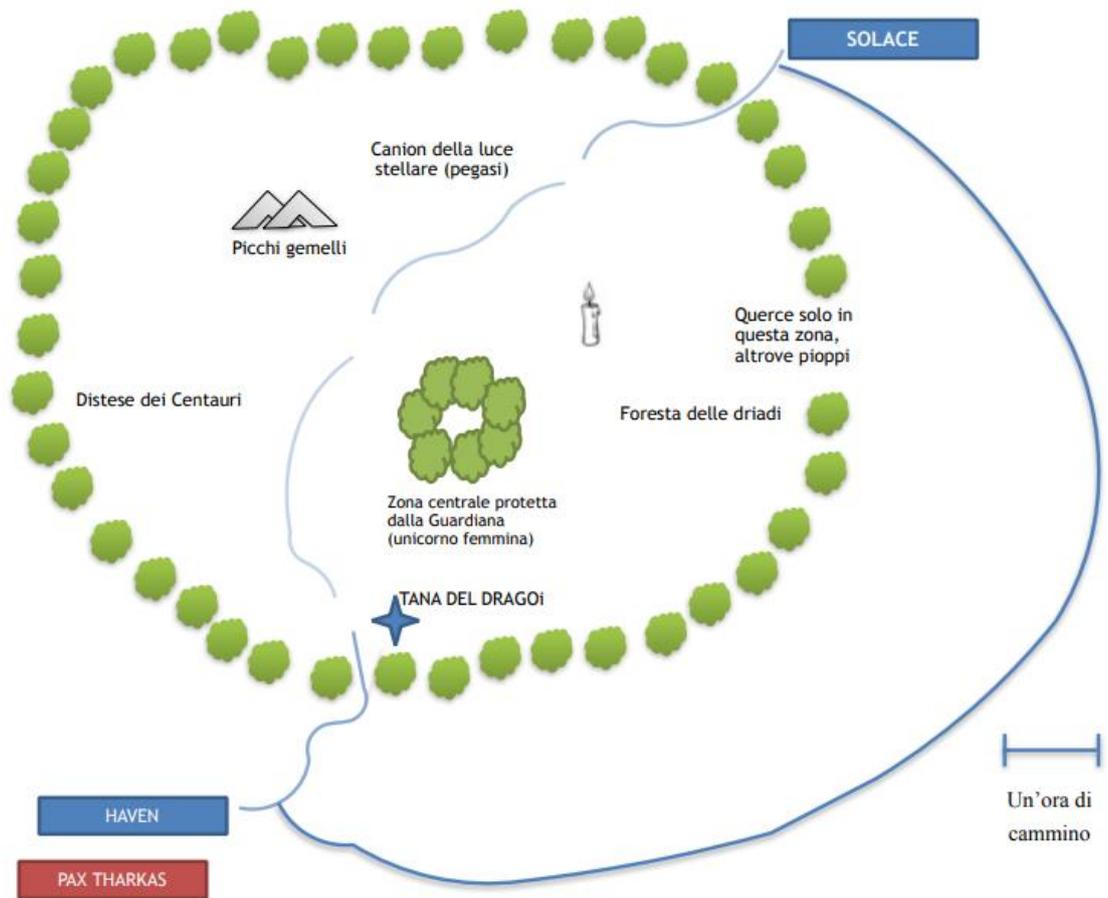
Arma a soffio (Sop): I draghi d'argento possiedono due tipi di soffio, un cono di freddo o un cono di gas paralizzante. Le creature all'interno di quest'ultimo dovranno effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra o rimanere paralizzate per 1d6 round più 1 round per categoria d'età del drago.

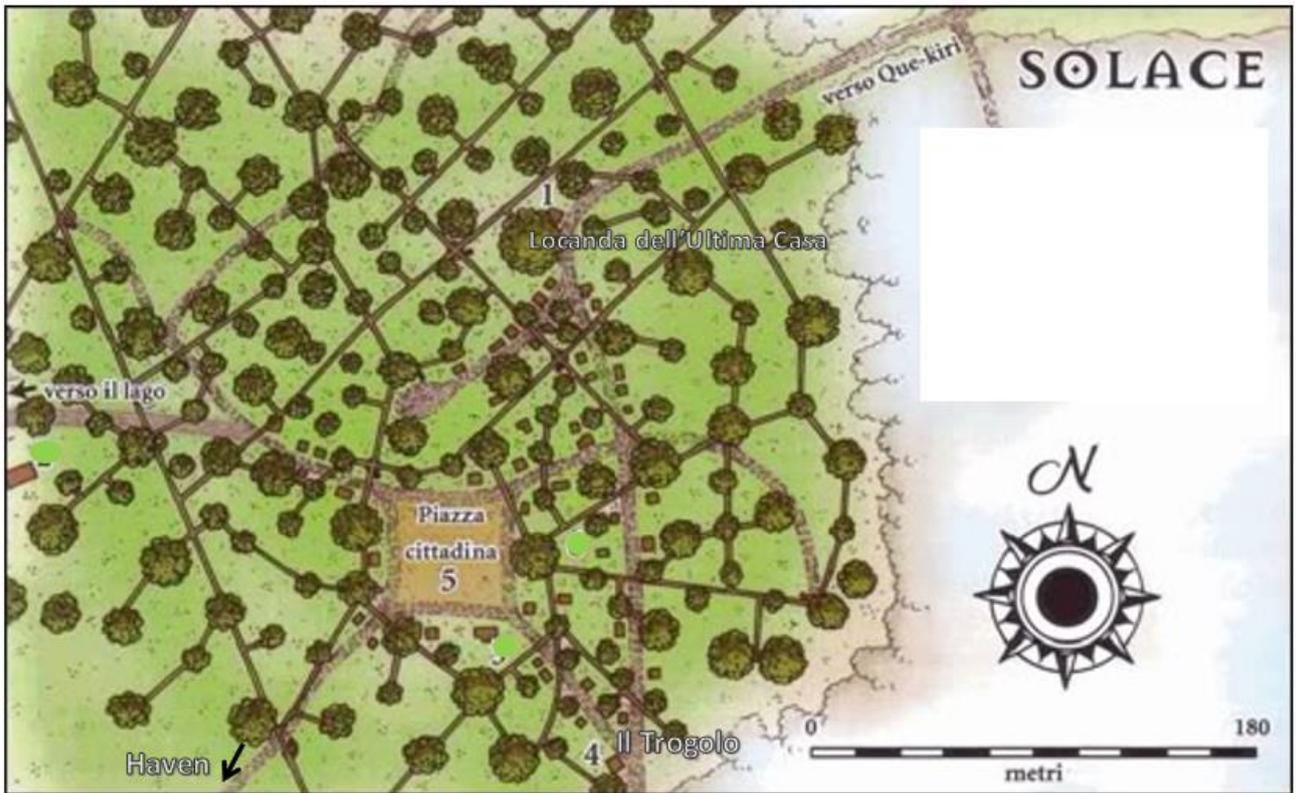
Camminare sulle nuvole (Sop): Il drago può posarsi sulle nuvole o sulla nebbia come se fosse terreno solido. La capacità funziona costantemente ma può essere negata o ripristinata a volontà.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: autometamorfofi, nube di nebbia, controllare venti; 2 volte al giorno: caduta morbida; 1 volta al giorno: controllare tempo atmosferico e inversione della gravità. La capacità autometamorfofi del drago d'argento funziona come l'incantesimo, ad eccezione del fatto che ogni utilizzo consente solo una mutazione, che dura fino a quando il drago non assume un'altra forma o ritorna alla propria (che non conta come utilizzo della capacità).

Abilità: I draghi d'argento possiedono gratuitamente l'abilità Saltare a 1 grado per Dado Vita.

Assegnazione PX per i mostri				
<i>Condizioni del mostro</i>	ucciso	sconfitto	fuggito	?
Servitore spettrale				
Goblin				
Egion				
Centauro				
Driade				
Trent				
Elementale dell'aria				
Drago d'argento				







Schema di Valutazione Tornei

"I CAVALIERI DEL NORWOLD - KNIGHTS OF NORWOLD"

Valutazione Giocatore

Ogni giocatore può totalizzare fino ad un massimo di 10.000 PX, suddivisi in quattro categorie, due di tipo soggettivo e due di tipo oggettivo, al fine di ridurre la variabilità di assegnazione PX dei rispettivi Dungeon Master:

10%	Allineamento	1.000 PX
30%	Interpretazione (Classe, Razza e Background)	3.000 PX
40%	Svolgimento Avventura	4.000 PX
20%	Completamento Avventura	2.000 PX

1) Allineamento

<i>Mediocre</i> (non segue minimamente l'allineamento del Personaggio)	250 PX
<i>Discreta</i> (segue solo a volte l'allineamento del personaggio)	500 PX
<i>Fedele</i> (segue quasi sempre l'allineamento del personaggio)	750 PX
<i>Perfetto</i> (segue sempre l'allineamento del personaggio anche quando può nuocere al giocatore)	1.000 PX

2) Interpretazione (Classe, Razza e Background)

<i>Mediocre Interpretazione</i> (disturba il gioco e non partecipa)	500 PX
<i>Discreta Interpretazione</i> (interpretazione abulica e poco incisiva)	1.000 PX
<i>Buona Interpretazione</i> (interpretazione convincente e buona conoscenza background)	2.000 PX
<i>Ottima Interpretazione</i> (interpretazione ottima e ottima conoscenza del personaggio)	3.000 PX

3) Svolgimento Avventura

Comprende i PX ottenibili nel corso dell'avventura (es. buone intuizioni, mostri o PNG sconfitti) e indicati a lato dell'avventura. Ogni azione dei PG che il master considera buona idea, ma non è stata indicata precedentemente, va considerata nell'interpretazione del personaggio (punto 2).

4) Completamento avventura

50%	1.000 PX
75%	2.000 PX
90%	3.000 PX
100%	4.000 PX

Se un PG muore durante l'avventura, si assegnano a quest'ultimo i PX di completamento avventura ottenuti sino a quel momento, per difetto.

Valutazione Squadra

La valutazione della squadra è data dalla sommatoria dei punteggi dei giocatori cui vanno aggiunti i PX di squadra ottenuti nel corso dell'avventura.

TABELLA DI VALUTAZIONE PER DUNGEON MASTER

	Shiller draconico aurak <i>magò</i>	Luden draconico bozak chierico	Nakesh draconico kapak ladro	Urat draconico sivak guerriero
Allineamento				
Interpretazione (classe razza e background)				
Svolgimento avventu- ra				
Completamento Avventura				
TOTALE				

