

LA MISSIONE

A. Il Campo dell'Esercito

Una piccola precisazione va fatta a tutti voi. Siete elfi – e orgogliosi del vostro sangue e del vostro antico retaggio. Quando avete sentito che un Coronal, sovrano legittimo del vostro popolo, è stato scelto, in voi si è risvegliata una speranza sopita, nascosta nel fondo di un animo fiero e che ha messo presto radici, germogliando e prendendo forza. La speranza di vedervi restituiti l'antico splendore e potere – la speranza di poter percorrere di nuovo, o forse per la prima volta, i sentieri della Corte Elfica, nascosta nel cuore della grande foresta del Cormanthor e ora straziata da orde di creature mostruose e orribili. Appena vi è giunta all'orecchio la voce riguardo l'esercito che il Coronal sta radunando per riconquistare la Corte, vi siete messi in viaggio per unirvi ad esso. Volontari e decisi a fare la differenza – non importa se avete nobili natali oppure no. Sapete, nel vostro intimo, che è la scelta giusta da fare, il giusto percorso da seguire.

Sono ormai diverse settimane che vi trovate a militare nell'esercito del Coronal. Avete presto compreso che non si tratta di un solo corpo, formato da Elfi di ogni nazione, ma che molte altre razze vi hanno preso parte – dagli ingegnosi gnomi, con le loro armi assurde ma letali, ai più numerosi umani. Si vocifera anche che, tra i tendoni colorati, vi sia persino un battaglione di duergar e, incredibile a dirsi, persino dei draghi.

Certo, nessuno di voi ha avuto il tempo di guardarsi intorno con troppa attenzione. Avete colto solo un disegno generale, piuttosto confuso, perché la vita, in quell'esercito in marcia e in perenne fermento, non si ferma mai. Vi hanno inserito in diverse compagnie, ognuna con la sua specialità, e avete lavorato duramente, giorno dopo giorno.

Nel bel mezzo di un giorno come gli altri, poco dopo il pasto di metà giornata, un giovane mezz'elfo con la livrea bianca e argento del Coronal vi raggiunge, consegnandovi un sottile rotolo di pergamena con i vostri ordini – siete stati convocati immediatamente da uno dei luogotenenti del Sovrano.

Non vi viene nemmeno concesso il tempo di cambiarvi d'abito o di rinfrescarvi, perché quanto scritto con grazia su quel semplice foglio è chiaro e lapidario.

Vi dirigete quindi verso la zona centrale dell'ampio campo in cui l'esercito si è stanziato, dopo i primi giorni di battaglia con le creature oscure del Cormanthor. Al centro dell'ampia pianura, svetta un'antica fortezza umana che la corte del Coronal ha liberato e che ora funge da base principale. Tutto intorno alla rocca sono sorte tende di ogni colore e foggia. Riconoscere quella del Luogotenente **Maeglad Laerte, il Leone di Myth Drannor**, è semplice, però, nonostante quella perenne confusione.

Quando arrivate, il messaggero che vi ha portato l'ordine apre un lembo della tenda, consentendovi di entrare al suo interno. Vi è una luce soffusa, data solo in parte dal sole che filtra dal tessuto e dovuta, soprattutto, ad alcune sfere di luce che galleggiano a diverse altezze dal suolo. A terra sono stati stesi degli alti tappeti dai colori scuri e, in un angolo, riuscite a vedere la rastrelliera con le armi di **Maeglad** e il suo letto. Quello che però vi attira maggiormente, è il tavolo posto al centro della tenda rotonda. E' ampio e ingombro di quelle che vi sembrano mappe e appunti. Un paio di grossi libri dall'aria antica sono stati aperti e lasciati da parte; su uno dei due sono state ammucchiate diverse pergamene scritte fittamente. Tre figure sono chine sul tavolo, le mani appoggiate al piano e intente a parlare sommessamente tra loro, in elfico.

Appena entrate, tutti e tre si sollevano e si voltano a guardarvi. Indossano eleganti armature, anche se non più perfettamente intonse – graffi e ammaccature le ricoprono, e una parte delle delicate decorazioni dipinte sono state sbalzate via da chissà che arma. L'elfo al centro è alto, con lineamenti affilati e due occhi d'un blu intenso, ma freddo e calcolatore. Ogni suo movimento sembra studiato alla perfezione. Vi studia da capo a piedi per un breve momento, prima di congedare gli altri con uno sbrigativo cenno del capo e della mano sinistra.

Una volta soli, vi fa segno di avvicinarvi, spostandosi in modo da mettersi tra voi e il tavolo con le mappe e gli appunti. Ha una voce piena e chiara, profonda – a tratti sprezzante. La sua pelle ricorda le sfumature dell'oro liquido, e lunghi capelli biondi stretti in una severa treccia, abbandonata lungo la schiena dritta.

«Abbiamo poco tempo da perdere in convenevoli, Signori.» dice, spiccio. «Il Coronal mi ha affidato un importante compito e mi ha ordinato di scegliere tra le sue forze chi inviare. Conoscete la situazione in cui ci troviamo, e questo relativo equilibrio di forze tra noi e i Corrotti è troppo fragile per poterlo sopportare a lungo.» **Maeglad** prende ad aggirarsi nervoso per la tenda, unendo le mani dietro la schiena e fissando un punto vuoto di fronte a sé. Non guarda nessuno di voi, per il momento. «Le nostre forze sono molte, ma non ancora sufficienti. **Le Tre Lame** devono essere riunite e i tre vertici devono essere scelti, dobbiamo avere di nuovo dei capi forti a guidarci, o presto finiremo schiacciati nella morsa tra la follia di chi vuole arrogarsi diritti non suoi e quello che ci aspetta là fuori.» Solleva di scatto una mano, indicando un punto indefinito verso la Foresta. Fa una pausa, e finalmente si volge a guardarvi negli occhi, uno alla volta e con estrema attenzione.

«Crediamo di averne trovata una, perduta da secoli, in un disgustoso buco del Sottosuolo, la città Drow di Maerimydra. Ci sono giunti rapporti da un nostro fratello in viaggio con un gruppo di avventurieri che ci fanno ben sperare. Il vostro compito è raggiungere il punto a noi segnalato e investigare. Se dovesse essere realmente quella Spada, dovrete trovare il modo di riportarla a noi, non importa a quale costo.» Socchiude gli occhi gelidi, fulminandovi con un uno sguardo. «Quella Lama è più importante di tutte le nostre vite. Il suo ritrovamento ci avvicinerà di un altro passo verso la riconquista della nostra Casa.»

Il gruppo ha poco tempo per fare domande, se lo desidera, perché Maeglad è stato chiaro al riguardo – il tempo è poco e non possono tergiversare. Risponderà solo a domande riguardo alla missione o qualche accenno sulla natura e la storia delle Tre Lame.

Chi dovesse chiedere un'eventuale ricompensa per la missione, avrà in risposta una frase frettolosa e piuttosto scocciata. La ricompensa sarà adeguata al loro successo.

Dopo qualche momento (se vengono fatte domane, altrimenti, riprende immediatamente) Maeglad schiarisce rapidamente la voce e si china in avanti, appoggiando entrambe le mani sul tavolo ingombro.

«In quell'angolo,» spiega, indicando un punto alle vostre spalle, all'interno della tenda. «C'è tutto quello che vi occorre per il viaggio. Prendetelo, e state pronti. Vi teletrasporterò a poca distanza dal portale che dovrete imboccare. E' il massimo dell'aiuto che possiamo darvi, perché una volta nel sottosuolo sarete da soli e dovrete contare solo sulle vostre forze. Ricordate bene: avete soltanto due giorni di tempo per portare a termine la missione e tornare indietro. Al termine dei due giorni che vi vengono

Commentato [CM1]: 100 PX decurtati al pg che lo chiede, in quanto fuori luogo.

concessi, saremo costretti a chiudere il portale per proteggere le retrovie dell'esercito, e voi rimarrete bloccati nelle gallerie senza luce. Non attardatevi, agite con saggezza e decisione.»

Vengono consegnati al gruppo degli zaini in cui sono già stati raccolti tutti gli strumenti che potrebbero venirgli utili nel difficile viaggio. Una volta indossati, Maeglad gli si avvicina e posa una mano sulla spalla di Fenris, consegnandogli una mappa disegnata piuttosto grossolanamente.

Commentato [CM2]: +100 px a chi controllerà in contenuto.

«Fratello mio, questo è il meglio che abbiamo potuto fornirvi, per segnare il vostro percorso. Il Sottosuolo è subdolo e impietoso, e spesso risulta inutile segnare una via perché nel giro di pochi momenti potrebbe svanire alle vostre spalle, divorata da un terremoto o da chissà che stregoneria oscura. Siate accorti e scegliete con cura la vostra strada. E che gli Dei possano guidare i vostri passi e mantenere salde le vostre mani.» mormora a bassa voce, il tono rovinato appena da un'emozione nascosta. Chiude poi gli occhi, salmodiando a voce piena, questa volta, le parole di un lungo e complesso incantesimo. Una luce accecante vi fa chiudere gli occhi, per qualche momento. Sentite la terra scomparire da sotto i vostri piedi e, quando finalmente riaprirete gli occhi, vi troverete di fronte ad un portale nascosto tra le rocce, poco oltre l'ingresso di una piccola caverna. Il vortice magico che fluttua all'interno ha una brutta sfumatura viola, quasi malata.

Commentato [CM3]:

Il tempo, da qui in poi, non è amico del gruppo. Ogni perdita di tempo, ogni indecisione o dubbio, sarà una penalità per il personaggio che la mostra.

Entrati nel portale, si ritroveranno nel sottosuolo.

Il calcolo delle 3h necessarie all'avventura parte da questo punto in avanti.

IL SOTTOSUOLO.

Il percorso ottimale per raggiungere Maerimydra passa per le caverne [A B D M S](#). Se riescono a trovarlo tramite ragionamento o sfruttando le loro abilità, +500 px alla squadra.

A. Caverna del Portale (arrivo)

Superare il portale è poca cosa, ma appena i vostri piedi riguadagnano la presa sul terreno, vi rendete conto che il freddo e il buio dominano la quasi totalità dei vostri sensi. Nel naso sentite l'odore malsano dell'umido, del muschio e della roccia bagnata e ci vuole qualche momento perché i vostri occhi si abituino, in parte, al cambio di luminosità.

Siete in una grotta rotonda, alta circa tre metri e ampia, grossomodo, una dozzina. La luce è scarsa e arriva da piccole formazioni di bassi funghi luminescenti, verdi e blu, che spuntano vicino alle pareti. Alle vostre spalle sentite la vibrazione magica del portale e, intorno a voi, si aprono diverse aperture buie e da cui arrivano i suoni più disparati – e nessuno di questi sembra rassicurante.

SE STUDIANO LA MAPPA.

La Mappa che vi ha consegnato Maeglad è, in effetti, piuttosto rozza e offre pochi punti di riferimento. Sono segnati solo alcuni dei passaggi che si affacciano sulla piccola grotta – tre, per essere precisi.

SE CASTANO UN QUALSIASI INCANTESIMO (COME LETTURA DEL MAGICO, INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO O SIMILARI)

La pergamena su cui è stata disegnata è avvolta, in effetti, da una debole aura magica, ma non appare nulla che possa indicarvi il percorso. Restando concentrati qualche momento in più, in silenzio, non è difficile riconoscere un incantesimo che la rende impermeabile e resistente al danneggiamento.

In questa grotta non c'è molto altro da fare, a parte cercare di prepararsi per il viaggio nell'oscurità. All'interno degli zaini hanno a disposizione alcune torce, possono castare qualche incantesimo e tutto quello che li può rassicurare.

B. Caverna vuota

Il silenzio, in questa caverna, è rotto solo dai vostri passi e dai vostri respiri. Non c'è più nessuna fonte di luce esterna e, dall'angolo più a sud, sentite arrivare il puzzo dolciastro della putrefazione.

[CERCARE CD 15]

Troveranno il cadavere di un bugbear (camaleontico), morto ormai da parecchio tempo e abbandonato lì a marcire.

Il cadavere è riverso al suolo e abbandonato. Nessuno l'ha spogliato dei suoi scarsi averi, potete notare, e giace in una posa scomposta, come scosso da brutali convulsioni prima della morte. Il brutto muso è distorto in un'espressione carica di dolore, per quello che potete riconoscere su quei lineamenti grezzi e inumani.

Commentato [CM4]: Se uno dei pg supera una prova di Guarire CD 25, riconoscerà i segni di una morte data da soffocamento.
+100 px

C. Caverna vuota

Niente d'importante da segnalare. Descrizione a discrezione del master.

D. Pozza luminescente

Il corridoio che state percorrendo, a circa tre quarti della sua lunghezza, sembra allargarsi leggermente, e le pareti farsi più arrotondate e lisce.

Se controllano il muro.

Toccando il muro, senti la mano bagnarsi. Un sottilissimo velo d'acqua corre lungo entrambe le pareti, filtrando da piccole spaccature sul soffitto e scivolando silenziosamente verso il terreno. Ci saranno voluti secoli per scavare e ammorbidire la roccia, ma l'acqua è paziente. Arrivata al terreno, l'acqua scorre rapida ma inudibile verso la successiva caverna, rendendo leggermente scivolosa la roccia scura.

Se fanno **[OSSERVARE CD 10]**

Dalla caverna che si para di fronte a voi, vedete arrivare una leggerissima luminescenza colorata, a tratti viola, a tratti azzurra.

Entrati nella caverna.

Non potete far altro che bloccarvi sui vostri piedi e sgranare gli occhi, quando superate l'ingresso arrotondato alle vostre spalle. L'acqua scivola, grazie ad una leggera pendenza, fino al centro della grotta, finendo in una polla rotonda. Dall'alto, un'imponente stalattite d'alabastro s'allunga fino a sfiorare la superficie immota, simile ad uno specchio. Dalla polla, invece, spuntano una mezza dozzina di punte di roccia alte meno di un metro, di un colore molto più scuro. Piccoli raggruppamenti di funghi bioluminescenti sono nati un po' ovunque, puntellando le rocce con manciate di luci colorate, dal giallo, al verde, dal blu, al viola.

All'interno della grotta non c'è nulla di pericoloso o di particolarmente interessante, panorama escluso. Qualsiasi prova di **CERCARE**, **OSSERVARE** o **ASCOLTARE** facciano sentiranno soltanto i rumori di sempre.

E. Destrachan

Rispetto alle altre caverne che avete trovato fino ad ora, questa ha un soffitto alto due volte e mezzo. Le ombre divorano la volta rocciosa e non riuscite a scorgere nulla, nemmeno grazie alla vostra vista elfica. Le pareti sono totalmente sgombre da qualsiasi segno e da qualsiasi forma di vita. Non ci sono i funghi luminosi, non c'è muschio e non si sente nemmeno lo stillare onnipresente dell'acqua. Appena entrate, avvertite l'eco di passi in avvicinamento.

[**ASCOLTARE CD 15**]

Riconoscono senza troppa fatica che l'eco è prodotto dai loro stessi passi.

[**ASCOLTARE CD 25**]

Chi fa 25+ con il check di Ascoltare, sentirà anche un respiro pesante arrivare dal fondo della caverna.

Se i personaggi fanno un qualsiasi altro tipo di rumore che non sia il camminare lentamente (unito ad una prova di **MUOVERSI SILENZIOSAMENTE CD 25**) il **Destrachan** si accorgerà della loro presenza e li attaccherà dalla distanza con la sua Armonia distruttiva.

F. Caverna vuota

Descrizione a discrezione del master

G. Diavolo Pietroso

[Osservare cd 15] Percorrendo il corridoio, potete vedere graffi lungo le pareti e pietrisco sul terreno. Più vi avvicinate all'ingresso della caverna e più l'aria si fa fredda. La caverna si apre di fronte a voi non molto dissimile dalle precedenti, ad eccezione di alcune rocce smosse e sbeccate e, al centro esatto di quella quindicina di metri quadrati, una creatura umanoide coperta di appuntiti uncini di pietra su tutto il corpo vi aspetta a braccia conserti, frustando l'aria con la lunga coda zigrinata. Sembra quasi sorridere, mettendo in mostra una chiostra di denti estremamente appuntiti.

[CONOSCENZA PIANI CD 20] per riconoscere la creatura.

Il Diavolo pietroso attacca senza dar modo ai personaggi di fuggire, chiudendo la strada dietro di loro con una lastra di pietra.

Sentite la pietra sotto i vostri piedi vibrare e uno schianto assordante, per un breve momento, è tutto quello che riuscite a sentire. La via da cui siete giunti è ora bloccata da una spessa lastra di ardesia nera. Una risata stridente come sassi che sfregano tra loro, riempie le vostre menti. “Benvenuti, elfi. E buona morte.”

Tiro iniziativa e buona fortuna!

H. Caverna vuota

Niente d'importante da segnalare.

I. Draco dei Portali

Percorrete buona parte del corridoio, prima che il grattare di unghie sulla roccia vi faccia accapponare la pelle. [ASCOLTARE CD 25] A pochi metri da voi, la volta del corridoio si alza di un paio di metri. Alcuni spuntoni di roccia sembrano allungarsi verso di voi come artigli. [OSSERVARE CD 25] Da dietro uno di questi spuntoni, un paio di occhi lampeggiano, riflettendo le vostre stesse luci. Un muso triangolare e dalla forma decisamente lucertoloide si sporge nella vostra direzione. Le narici fremono, annusando l'aria che vi circonda – la bocca si apre e soffia come un farebbe un gatto. Al suo fianco, una seconda creatura fa capolino e s'arrampica sullo spuntone. Spalanca le alette, le sbatte un paio di volte ed emette un curioso verso simile ad un ringhio.

Se i personaggi scelgono di fare marcia indietro e fuggire, i draghetti non li seguiranno.

In caso di combattimento, invece, continueranno ad attaccare con il soffio e con rapide picchiate, tornando sempre a nascondersi nell'ombra della volta del corridoio. Utilizzano immagine speculare e sfocatura per confondere gli elfi.

L. Il baratro e la ragnatela

Il corridoio che state percorrendo s'interrompe brutalmente su un baratro che si spalanca nella terra, raggiungendo i più profondi recessi del Sottosuolo. In forte contrasto con l'aria immobile che si respira altrove in queste caverne, una brezza forte e fredda soffia da qualche sconosciuto abisso sotterraneo. Sebbene sia ampio solo nove metri, lo squarcio sembra continuare per decine di metri da entrambe le parti. Grandi filamenti di ragnatela, alcuni ormai sfilacciati, attraversano l'oscurità, e da molto sotto si ode lo scrosciare di acqua che scorre.

[**SCALARE CD 15**] per raggiungere la ragnatela e risalirla per raggiungere la caverna superiore. Durante la salita, se fanno un check su [**OSSERVARE CD 15**] avranno altri particolari sulla ragnatela.

Commentato [CM5]: Bonus 100 xp al primo che propone il check

Scorgete alcuni bozzoli deformi appesi alla ragnatela. Affinando lo sguardo, sentite un brivido corrervi lungo la schiena quando riconoscete un arto, ormai spolpato, sfuggire alla presa della seta. Dopo quel piccolo particolare, molti altri vi balzano agli occhi con sempre più prepotenza e non è difficile intuire quanto possa essere mastodontica la creatura che popola questo baratro. Ancora più in alto, nascosto quasi totalmente dal buio, una seconda ragnatela molto più fitta e dalla forma conica domina la vostra sinistra – una lunga zampa disarticolata e coperta di spessi e ispidi peli, penzola verso il vuoto sottostante.

Se [**CONOSCENZE NATURA CD 15**], riconosceranno la creatura.

Vi rendete conto di essere di fronte al cadavere di uno dei ragni più spaventoso che poteste mai immaginare. Dalla dimensione di quell'unica zampa che scorgete, la creatura doveva essere mastodontica. Nient'altro, intorno a voi, si muove.

Se decidono di avvicinarsi al nido di ragno, scopriranno che i filamenti sono ancora molto appiccicosi. Possono rimanere bloccati ma non intralciati. Per liberarsi occorre una prova di [**ARTISTA DELLA FUGA CD 25**] o una prova di [**FORZA CD 25**], oppure tagliando il filamento. .
[**16 PF A FILAMENTO, R/D 5 FUOCO**]

M. Diavolo Pietroso

[Osservare cd 15] Percorrendo il corridoio, potete vedere graffi lungo le pareti e pietrisco sul terreno. Più vi avvicinate all'ingresso della caverna e più l'aria si fa fredda. La caverna si apre di fronte a voi non molto dissimile dalle precedenti, ad eccezione di alcune rocce smosse e sbeccate e, al centro esatto di quella quindicina di metri quadrati, una creatura umanoide coperta di appuntiti uncini di pietra su tutto

il corpo vi aspetta a braccia conserti, frustando l'aria con la lunga coda zigrinata. Sembra quasi sorridere, mettendo in mostra una chiostra di denti estremamente appuntiti.

[**CONOSCENZA PIANI CD 20**] per riconoscere la creatura.

Il Diavolo pietroso attacca senza dar modo ai personaggi di fuggire, chiudendo la strada dietro di loro con una lastra di pietra.

Sentite la pietra sotto i vostri piedi vibrare e uno schianto assordante, per un breve momento, è tutto quello che riuscite a sentire. La via da cui siete giunti è ora bloccata da una spessa lastra di ardesia nera. Una risata stridente come sassi che sfregano tra loro, riempie le vostre menti. "Benvenuti, elfi. E buona morte."

Tiro iniziativa e buona fortuna!

N. Caverna cristallina *Minotauro infuso

Avete superato indenni l'orrore del baratro che sembrava fendere in due gli abissi del Sottosuolo, e il terreno sotto i vostri piedi, una volta liberi dalle ultime ragnatele, sembra correre piano e sgombrato di qualsivoglia ostacolo. L'aria è sempre fredda e umida, ma più respirabile. Ci vuole quasi un'ora di cammino, però, prima che qualcosa cambi e, finalmente, il corridoio mostri il suo termine. Svoltata l'ultima curva sul vostro percorso, scorgete di fronte a voi un bagliore multicolore, creato dal riflesso delle vostre fonti di luce. Piccoli cristalli iniziano a punteggiare le pareti di roccia e il soffitto, facendosi più numerosi man mano che vi avvicinate allo sbocco nella caverna. Quando vi affacciate sulla nuova zona, rimanete per un attimo affascinati da quello che avete di fronte agli occhi. Mai avete visto un simile conglomerato di rocce traslucide e cristalli colorati. Sentite la magia sgorgare da quelle pietre come un torrente in piena e sul punto di straripare dai suoi argini. Avete poco tempo per guardarvi intorno, però, perché il vostro ingresso ha attirato attenzioni indesiderate. Ad una decina di metri da voi, dietro un cristallo grosso come una colonna, un muso bovino e coperto di strani simboli runici fa capolino. Lancia un muggito carico di rabbia e vi carica.

Il Minotauro infuso **ha un turno di sorpresa**, arrivando subito in corpo a corpo con i personaggi. Segue iniziativa normalmente.

!! ATTENZIONE !!

La caverna, essendo ricca di Faerzress, è come se fosse immersa in un'area di **Magia Selvaggia**. La tabella e il funzionamento si trovano nell'appendice B – Particolarità del Sottosuolo.

Abbattuto il mostro, non c'è molto altro da fare nella caverna. Non troveranno nulla di utile, se **decideranno di cercare in giro**, a parte qualche arma ormai rovinata dalla ruggine e l'incuria, e qualche moneta sparsa a terra.

Commentato [CM6]: Se trovano il modo di contrastarla tramite il lancio di Dissolvi Magie ad Area, 200 px

Commentato [CM7]: Malus per perdita di tempo inutile. - 50 px

O. Il nido nascosto **fauce aberrante*

Stralci di ragnatele continuano ad accompagnarvi per l'intero corridoio seguente; (sia verso M che verso N) non v'intralciano o rallentano, ma più di una volta le sentite attaccarsi ai vostri abiti. Ancora una volta siete immersi nel buio più totale, ad eccezione delle luci che portate con voi. Quando il sentiero s'allarga di un paio di metri e s'immette nella grotta successiva, avete l'impressione di essere immersi in un candore purissimo, come se qualcosa vi avesse presi e sbattuti in una dimensione totalmente diversa. Filamenti bianchi e resistenti si dipanano dal corridoio e corrono lungo tutte le pareti e il soffitto, intrecciandosi in una ragnatela simile al nido che avete scorto mentre attraversavate il baratro. Sul pavimento, fortunatamente sgombrato dalla tela, ci sono i resti di chissà quanti pasti l'abitante della grotta ha consumato. Ossa di qualsiasi dimensione e forma sembrano allungarsi verso di voi.

Tiro su [[ASCOLTARE CD 15](#)].

Chi lo supera, sentirà –

Un debole e ripetuto schiocco arriva da un punto sopra le vostre teste, circa di fronte a voi. Alzando gli occhi, trovate il muso chitinoso e deforme di un ragno a fissarvi, facendo schioccare le mandibole. Gocce dense e nauseanti cadono dalla sua bocca orribile, e dieci zampe nodose tremano, attaccate ad un corpo gonfio e nero quanto il buio stesso del Sottosuolo.

Se chiedono di fare un tiro su [[OSSERVARE CD 20](#)] e arrivano da [L]

Vedete due corridoi, distanti diversi metri l'uno dall'altro. Quello sulla parete a nord è quasi del tutto bloccato dalle ragnatele; quello di fronte a voi, invece, sembra quasi completamente libero, ma il grosso ragno è posizionato proprio vicino all'uscita.

Se arrivano da [N] ovviamente il corridoio bloccato dalle ragnatele sarà quello sulla loro destra.

Hanno solo un turno a disposizione per decidere come agire, poi il ragno attaccherà.

Se decidono di tornare indietro e cambiare strada, perderanno tempo aggiuntivo.

Commentato [CM8]: Malus 100 px alla squadra

P. Caverna delle ossa spezzate **affamato insaziabile*

Un silenzio agghiacciante vi circonda ormai da molto, mentre percorrete l'ennesimo corridoio. Avete perso il conto del tempo passato tra le ombre e schiacciati dal peso del mondo sotterraneo. Quando il corridoio sbuca in una nuova caverna, vi rendete rapidamente conto che non siete soli. In quel silenzio sospeso e immobile, un suono umido e viscido è facile da sentire. Di fronte a voi, una distesa di frammenti ossei ricopre una buona parte dell'ampia caverna e, a metà strada tra voi e le aperture dei nuovi

passaggi, una mostruosità gelatinosa si solleva dal terreno roccioso, trascinando con sé un numero sempre maggiore di ossa. Nel giro di manciata di secondi, vi trovate di fronte un'aberrazione verdastra e bianca. Le ossa, dentro quel corpo liquido e vischioso, si muovono in continuo, senza nessun ordine. Tutto ci si potrebbe aspettare, tranne che quella creatura informe sia.. veloce! Si lancia contro di voi, senza nessuna esitazione.

Quella dell'Affamato insaziabile non è una carica, quindi il tiro iniziativa avviene prima del suo effettivo attacco, seguendo l'ordine stabilito con i dadi.

!! ATTENZIONE !!

Non si deve temere di infettare i personaggi con la consunzione inarrestabile, se questo dovesse avvenire. Non arriveranno a morire e a trasformarsi, se raggiungono indenni il termine dell'avventura, perché sarà la spada stessa a curarli.

Q. Caverna vuota

Niente d'importante da segnalare. Descrizione a discrezione del master

R. Caverna vuota

Niente d'importante da segnalare. Descrizione a discrezione del master

S. Maerimydra

Segue prossimo capitolo.

Percentuale di completamento: 50%

MAERIMYDRA

A. Ingresso della città

Vedete finalmente il termine di quelle caverne buie, di quei corridoi tutti uguali e così terribilmente soffocanti. Siete di un passo più vicini alla meta, riuscite quasi a percepirlo. Dopo l'ultima svolta, scorgete, contemporaneamente, due cose: la prima, è che una pallida luce d'un viola pallido e pulsante brilla, oltre il termine del corridoio, la seconda è un fagotto di vesti che, da distante, non riuscite a riconoscere. Vi bastano meno di una decina di passi per riuscirci, tuttavia, e quello che sembrava solo un sacco abbandonato ora si mostra per quello che è in realtà: il corpo senza vita di un incursore del Coronal, della stessa compagnia da cui è stata scelta Lualirr. Tu, Lualirr, sai che le divise che indossate non sono solo state studiate per permettervi di muovervi agilmente nell'ombra, ma anche per nascondere alla perfezione qualsiasi informazione portiate con voi. **In una tasca nascosta sotto la giubba scura**, che riesci a trovare solo perché già ne conosci l'esistenza, trovi un piccolo involto di pergamena, legato così strettamente da renderlo minuscolo. Una volta aperto, ti ritrovi tra le mani due mappe disegnate in modo rapido ma molto chiare, con piccoli appunti sparsi tra le righe. In un angolo, con mano tremante, il tuo compagno ha scritto 'Maerimydra', sulla prima, e 'Torre Infranta', sulla seconda.

Se vogliono, **possono studiare le mappe appena trovate.**

Quando vi affacciate, vi rendete conto che siete in una posizione piuttosto sopraelevata, e che il sentiero si snoda lungo il fianco di una grotta che ha del mastodontico. Grande come una città di superficie e chissà quanto alta, la grotta che protegge Maerimydra è più luminosa rispetto all'oscurità che s'allunga alle vostre spalle, ma di sicuro non pare più accogliente.

Se tiro su [**OSSERVARE CD 15**] avranno qualche informazione in più su quanto vedono della città.

La città si estende sotto i vostri sguardi, illuminata debolmente dall'alto da un cristallo di dimensioni incredibili, incuneato nel soffitto di roccia. A sud rispetto alla vostra posizione potete scorgere quella che, con tutta probabilità, era la zona dei drow comuni, sconvolta dalle fiamme, ora spente, e quasi crollata su sé stessa. Oltre a quella, quasi inghiottito dalle ombre, scorgete le forme di un anfiteatro scolpito per rassomigliare ad una qualche creatura mostruosa, con decisamente troppe zampe perché sia amichevole. A nord, invece, ampi palazzi cintati da mura un tempo sfarzose sembrano voler sfoggiare tutta la loro arroganza. Dalla parte opposta della caverna, invece, scorgete un palazzo aggrappato alla roccia e che s'arrampica fino a scomparire all'interno del soffitto della grotta. Sapete, grazie alla mappa, che la fonte magica che ha attirato le attenzioni del Coronal si trova nell'angolo a nord est della grotta, in quella che chiamano Torre Infranta, luogo di potere di un Arcimago Drow [**CONOSCENZE STORIA CD 20 - Duneth Wharreil, silverwraith. CD 25** - è conosciuto dagli operatori di magia arcana per la sua passione per i costrutti.]

Commentato [CM9]: Non saranno necessarie prove di [**CERCARE**], in quanto il pg sa già dove si trovi la tasca. Se il giocatore si offre spontaneamente di cercarla e non viene imboccato dal master, +100 px

Commentato [CM10]: Bonus di 150 px alla squadra e un - **2 ALLE PROVE DI [OSSERVARE]** per studiare la città dall'uscita del tunnel.

Commentato [CM11]: Bonus 50 punti

Se [**OSSERVARE CD 25**] avranno un'idea più chiara del percorso da seguire, una volta scesi. La città è stata solo abbozzata, sulla mappa, e non vi sono punti di riferimento chiari.

La città sembra silenziosa e stranamente immobile. Non vedete luci arrivare dalle basse case scavate nella pietra, ridotte a poco più di macerie, o dalle dimore dei nobili. Non ci sono voci, urla o richiami di nessun tipo. Dalla vostra posizione privilegiata, riuscite a intravedere un percorso piuttosto sgombro dalle macerie in grado di portarvi rapidamente all'ampia via principale che divide in due la città.

Le strade

Se hanno individuato la strada giusta, dall'alto, dovranno fare un solo tiro di [**MUOVERSI SILENZIOSAMENTE CD 15**] giunti a G, per evitare un unico scontro.

Altrimenti avranno da superare tre prove di [**MUOVERSI SILENZIOSAMENTE CD 15**] per riuscire a superare tre pattuglie di non morti.

Le strade della città un tempo dovevano aver avuto un qualche fascino, anche se nulla può essere paragonato alle città elfiche della superficie, ma adesso non sono che un cumulo di macerie, braci ormai spente e cadaveri. Ad ogni incrocio, in ogni cantuccio tra le abitazioni, pile di corpi divorati dalle fiamme fanno da contorno ad una città ormai morta. Brandelli di tessuti più resistenti si riescono a intravedere, di tanto in tanto, ma le ossa annerite e la carne bruciata la fanno da padrone. Potete sentire ancora nell'aria quello che rimane dell'odore dolciastro e disgustoso che ha infestato quelle strade per settimane, dopo l'attacco che l'ha stravolta e, con un respiro più profondo, sentite aleggiare ancora il puzzo della putrefazione.

Gli scontri che affronteranno sono semplici non morti, in gruppi da quattro / cinque creature.

Uno scheletro, tre progenie.

Lo scontro avviene in un vicolo largo tre metri, occupato da diverse macerie.

Tre progenie. (x2)

Via principale, Ampia più di nove metri e sgombra da macerie.

Una progenie, due scheletri.

Vicolo ampio 4,5 metri, sgombro da macerie.

Commentato [CM12]: Se si attardano per più di 5 turni, arriveranno altre progenie – una ogni due turni fino a quando non scapperanno.

Commentato [CM13]: Se si attardano per più di 5 turni, arriveranno altre progenie – una ogni tre turni fino a quando non scapperanno.

Percentuale di completamento: 75%

LA TORRE INFRANTA

La Torre si fa sempre più vicina ad ogni vostro passo, e quasi sembra impossibile averla davvero di fronte agli occhi. Una parte del viaggio è finalmente conclusa, ma rimane la più complessa – la scalata di quella struttura. Superare l'ultimo vicolo e risalire la corta salita che conduce al vostro obiettivo è come prendere una boccata d'aria dopo una lunga apnea. S'avviluppa su sé stessa con grazia, la Torre Infranta, plasmata in un materiale viola scuro, traslucido e simile al vetro, ma percorso da un'infinità di venature biancastre. Non vi sono finestre su nessun piano, la superficie è incredibilmente liscia e incredibilmente solida. Si trova al centro di un largo spiazzo dai bordi irregolari e.. non si vede nessuna entrata.

Se [**OSSERVARE CD 20**] sulla Torre

Noti, all'altezza del secondo piano della torre, una piccola serie di merlature ornamentali che circondano quella che sembra un'ampia terrazza.

Se [**OSSERVARE CD 25**] sulla Torre

Dalla tua prospettiva, riesci anche a scorgere la parte finale di una scalinata di vetro.

Se il gruppo decide di salire grazie ad incantesimi di Volo/Levitazione e passare direttamente dalla terrazza, salteranno automaticamente il primo e il secondo piano.

Commentato [CM14]: Bonus 500 px

La porta d'ingresso della Torre è nascosta da un incantesimo [**Abiurazione e Trasformazione**] che potrà essere individuato con un [**INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO**].

L'ingresso stesso è creato con lo stesso materiale della torre e solo chi ha capacità magiche [**CASTER ARCANO**] lo può far scattare, semplicemente posandovi sopra una mano.

Con una prova di [**OSSERVARE CD 25**] si riusciranno a vedere delle debolissime impronte nella parte a sud della struttura, dove poter aprire la porta.

Appena il palmo della mano entra in contatto con il vetro caldo, una pallida luminosità si dipana dalle dita distese e corre a disegnare un intricato contorno di rune magiche, tracciando i bordi di un'ampia porta a doppi battenti, alta circa tre metri. La luce delle rune pare scavare il vetro, in silenzio, mettendo finalmente in mostra l'ingresso. Quando ogni più piccolo particolare viene finalmente rivelato, compresi gli eleganti fregi sui battenti, le rune si spengono con una debole vampata di luce rossa, e la porta rotola lentamente sui suoi cardini, aprendosi di fronte a voi.

Primo piano

A.1

La porta si apre lentamente, senza un suono o un cigolio, come se l'avessero oliata pochi istanti prima del vostro arrivo. Eppure l'odore che vi accoglie all'interno è totalmente diverso. Nell'aria si sente la pesante incuria e l'abbandono in cui si trova la Torre. La polvere pizzica il naso e l'aria è chiusa e viziata, più di quella che avete trovato nelle gallerie, il che è tutto dire. E' ancora presente una pallida luminosità magica, perfetta per gli occhi sensibili di un Drow ma appena sufficiente per chi è abituato al sole della superficie.

Se fanno un tiro su [Osservare CD 15] dopo l'apertura delle porte, troveranno questo.

Una piccola colonna di vetro viola, tagliata a fischiello, è posta alla sinistra dell'ingresso, dal lato opposto rispetto alle scale. Sulla parte tagliata, si può chiaramente vedere l'impronta di una mano segnata da rune luminose.

Se uno dei due caster decide di attivarla.

Le porte, così come si sono aperte, si chiudono lentamente, senza un suono, isolandovi dal resto della città. Una lunga scalinata larga poco più di un metro vi consente di salire al primo piano, seguendo la morbida curva esterna. Al termine dei gradini, un'altra ampia porta vi avrebbe sbarrato la strada, se non fosse miseramente crollata a terra, divelta dai cardini.

Se cercano indizi su cosa l'ha divelta, non troveranno nulla d'importante. Le cerniere della porta si sono spaccate, probabilmente per l'incuria.

La sala che si estende di fronte a voi è grande e sgombra, ad eccezione delle statue che la circondano. Volti severi di drow maschi vi fissano con i loro occhi glaciali, fissi nel marmo nero venato di rosso. In fondo alla stanza vi è una porta a doppi battenti chiusa.

La quasi totalità delle stanze in cui si **recheranno** risulteranno abbandonate a loro stesse, piene di polvere, ragnatele e in evidente rovina. Molte sono distrutte da palesi esplosioni magiche e troveranno quasi tutte le porte sbarrate da qualcosa, dal lato opposto. Un tempo era una dimora elegante e sfarzosa, ma adesso è solo un pallido ricordo. Sparsi in giro troveranno parti metalliche di costrutti, alcune rovinare, e tutte dalla forma vagamente rassomigliante alle zampe di un aracnide.

B-1
Nel corridoio centrale vi è una piastra a pressione che attiva una trappola a dardi: le creature nel corridoio subiscono 5d6 di danni fisici (**TS RIFLESSI DIMEZZA CD 20**). Con una prova di [**SAPIENZA MAGICA CD 20**] riconosceranno l'incantesimo **STRETTA FOLGORANTE**.
Per disattivarla occorre una prova di **DISATTIVARE TRAPPOLE CD 17**.
Basterà sollevare la piastra e disattivare il congegno sottostante.

Commentato [CM15]: Se curioseranno in giro perdendo tempo e senza cercare le scale rapidamente, -100 px

C-1

Nella stanza centrale, nella zona ovest, si trova una semplicissima trappola magica (**CD 15 PER INDIVIDUARLA**), che altro non è che la maniglia elettrificata: 5d6 elettrici per Stretta folgorante

D-1

La porta sul fondo del corridoio è bloccata da alcune assi inchiodate malamente e, apparentemente, di fretta. [prova di Forza CD 10]

Se faranno una prova di [**ASCOLTARE CD 20**] sentiranno dei rumori metallici provenire da oltre la porta, simili ad una bassa vibrazione seguita da alcuni tonfi sordi.

Le assi che sbarrano la porta si staccano piuttosto facilmente, e basta quell'unico strattone per far socchiudere uno dei due battenti. All'interno, la stanza si presenta quasi completamente circolare, con due porte crollate sia sul lato nord, che sul lato sud. Di fronte a voi, dalla parte opposta di fronte all'ingresso, una scala s'arrampica al piano superiore. L'unico problema che vi si pone di fronte è un ammasso di metallo e spessi cavi opachi. Lunghe zampe arcuate sbattono ritmicamente sul lucido pavimento di marmo nero. Occhi di vetro colorato, vuoti e morti, occhieggiano nella vostra direzione, ma non sembra muoversi.

Il ragno non attaccherà fino a quando non sorpasseranno la soglia, anche se usando Muoversi Silenziosamente o Invisibilità. Se trovano il modo di disattivarlo [**DISATTIVARE CONGEGNI CD 30**], il costrutto crollerà su sé stesso, lasciando libero il passaggio.

SECONDO PIANO

A-2

Le scale sono poco più strette delle precedenti, ma ancora sembrano salire seguendo la curva naturale della torre. Vi ci vogliono quasi una cinquantina di gradini prima di ritrovarvi di fronte a una nuova porta a doppi battenti, chiusa. Vi sono altre due porte, formate da quella che pare una spessa lastra di vetro nero e viola, alla vostra destra e alla vostra sinistra. Intorno a voi, tutto è silenzio.

La porta che da sulla stanza B-2 è semplicemente chiusa a chiave. Possono provare a scassarla o a buttarla giù.

Come in precedenza, le stanze del piano sono abbandonate a loro stesse e vuote.

Le porte sulla terrazza sono ugualmente chiuse da una serratura complessa [**SCASSINARE CD 17**] e nascondono una trappola elettrica sulla maniglia. [**DISATTIVARE CONGEGNI CD 17 - 5D6 ELETTRICI PER STRETTA FOLGORANTE**]

Commentato [CM16]: 200px alla squadra se passa direttamente sulla terrazza e sale al piano superiore senza curiosare sul piano.

B-2

Troveranno una biblioteca, in una delle stanze, ma libri e pergamene sono stati strappati e scagliati da ogni parte, irrecuperabili.

Fa impressione la quantità di libri che una biblioteca simile potrebbe contenere. La stanza in cui vi trovate è ampia e spaziosa. Un lungo tavolo di pietra la percorre per quasi tutta la sua lunghezza, e sotto la polvere si può ancora intuire che la sua superficie fosse lucida come l'onice. Su tutte le pareti, dal pavimento fino all'alto soffitto, pesanti librerie sembrano gravare su di voi, gli scaffali cupamente vuoti. Libri e pergamene di ogni foggia e dimensione giacciono ovunque, strappati e a brandelli, scagliati in ogni direzione. Sembra che vi sia passato un tifone, in quella biblioteca.

Se [**OSSERVARE CD 15**] troveranno alcuni libri e alcune pagine bruciate e ridotte in cenere.

Altri resti di costrutti, negli angoli dei corridoi e di alcune stanze.

Se vorranno **perquisire il livello**, troveranno due arcnidi meccanici dentro la stanza E-2 (**LABORATORIO COSTRUZIONE COSTRUTTI**), ed un terzo dentro G-2 (**MAGAZZINO**).

La descrizione delle stanze (C-2, D-2, F-2) è a **discrezione del master**.

H-2

La scala si trova sulla parte esterna della torre, percorrendo una lunga terrazza. Potranno vederla da fuori, se avranno fatto un [**OSSERVARE CD 25**] dall'esterno.

Possono scegliere se scassinare le porte o sfondarle [**35 PF, DUREZZA 5**]

La terrazza, per un momento, vi toglie il fiato. Oltre la bassa balaustra esterna, la città di Maerimydra si stende ai vostri piedi ed è facile intuire come potesse essere, prima della guerra che l'ha portata alla distruzione. La posizione privilegiata della torre le permette di sbirciare in ogni angolo della caverna, e riuscite persino a scorgere il bagliore del cristallo luminescente che si specchia sulle acque del lago di sangue, dall'altro lato della città. La terrazza corre tutto intorno alla parte est della Torre e, sul lato Sud, trovate una nuova scalinata che s'incunea nel piano superiore.

TERZO PIANO

A-3

La porta che incontrate una volta terminata la scala è in un pessimo stato. Il vetro spesso con cui è stata plasmata è rovinato e quasi del tutto in frantumi. Solo una lastra si mantiene attaccata ai cardini, appoggiata al terreno.

La porta non è magica e non è sbarrata. Possono superarla con una prova di destrezza per non tagliarsi con il vetro [1d4 danni – CD 5], oppure buttarla giù con un calcio, distruggendola del tutto.

Commentato [CM17]: Malus se perderanno tempo

Le stanze **A-3, B-3 E C-3** sono vuote, la mobilia divorata dalle tarme. Le stanze contrassegnate con **B-3** contengono tre letti singoli, disfatti e abbandonati, e tre bauli chiusi. Nei bauli ci sono solo effetti personali di chi viveva all'interno della torre (abiti, uno specchio e poche altre cianfrusaglie). **3-F** è solo l'anticamera per il corridoio, e non contiene altro che un paio di poltrone e tavolino crollato su sé stesso, con le gambe spaccate.

D-3
Le due porte del corridoio centrale sono dotate di maniglia elettrificata, trappola magica (**CD 15 PER INDIVIDUARLA**) **1D4 DI DANNI**. Il corridoio è ingombro di macerie e polvere, ma sicuro.

Le altre stanze, come in precedenza, sono abbandonate a loro stesse e più o meno vuote, senza nulla di valore.

E-3, F-3
Libere, a discrezione del master.

G-3

L'ennesima porta da aprire, l'ennesima stanza vuota e divorata dall'abbandono e da una rabbia che si è ben mostrata anche in precedenza. I muri sono rovinati da esplosioni magiche e, incredibilmente, metà del pavimento è crollato al piano inferiore aprendo un'impressionante voragine. Potete tuttavia superarla in tranquillità, guadagnando l'accesso al piano successivo.

QUARTO PIANO

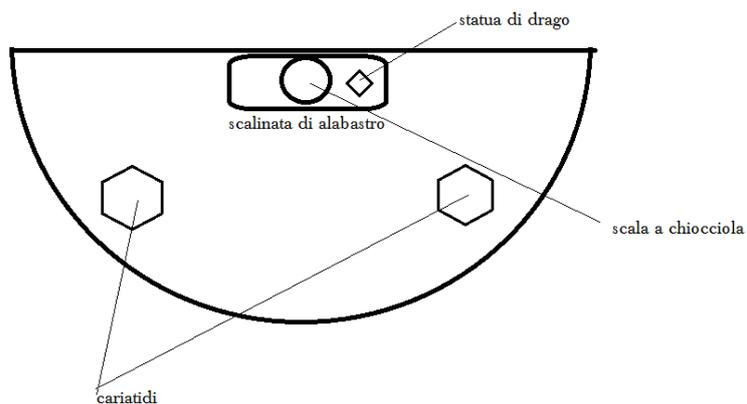
Ora ne siete assolutamente certi, le scale cambiano. Sono talmente strette, questa volta, da rendere difficile il passaggio anche a degli elfi come voi. Un normale umano, o un goffo e tozzo nano, non potrebbero mai raggiungere il piano successivo, ma con attenzione ce la fate, guadagnate una nuova aperta che, questa volta, vi attende quasi totalmente aperta. Oltre quella, una sala quadrata si apre di fronte a voi, e tre porte a disposizione.

La stanza centrale nasconde la scala per l'ultimo livello e la trappola.

Arrivare fino a qui non è stato semplice, ma siete certi che non manchi più molto. Qualcosa, sopra alle vostre teste, sembra tirarvi a sé. E' una sensazione vaga, incerta, e non siete nemmeno sicuri che sia reale, ma la sentite. E' come una pressione dietro agli occhi, come il peso di uno sguardo che fa pizzicare la nuca. Quando aprite la porta centrale, vi ritrovate ad osservare una stanza diversa dalle precedenti. La stanza è a sezione quadrata; il pavimento è tutto ricostruito di piastre di ossidiana sistemate a spina di pesce, mentre le mura sono spoglie. Ai vostri lati vi sono due cariatidi di pietra rappresentanti due drow maschi che reggono il soffitto, alto curiosamente sei metri sopra di voi. L'aria è immota e ferma,

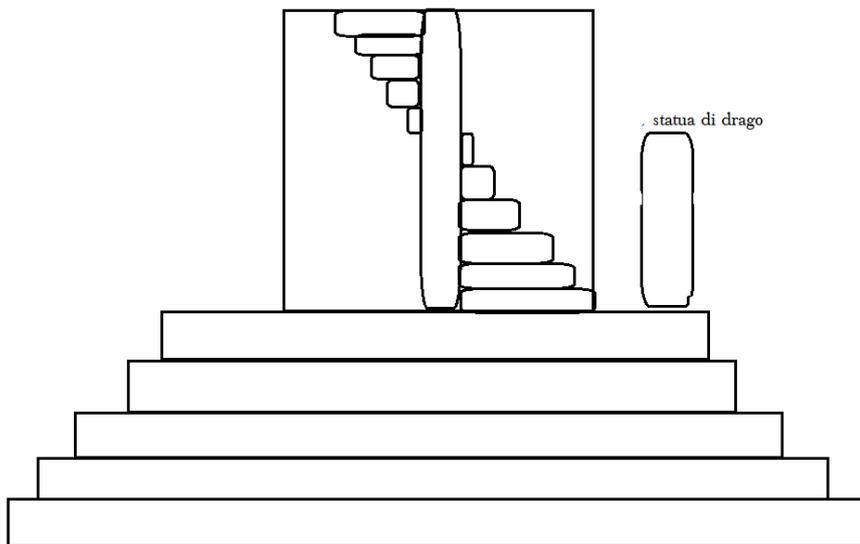
Commentato [CM18]: Perdita di tempo, -50 px a baule aperto

come se molto tempo fosse passato dall'ultima volta che qualcuno vi ha messo piede. Di fronte a voi una scalinata in alabastro, splendidamente in contrasto col pavimento nero, porta verso una scala a chiocciola in metallo che si perde verso il prossimo piano, l'ultimo. Sul lato destro della scala a chiocciola c'è una statua a grandezza ridotta [taglia media] di un drago nero a fauci spalancate.



Se i PG indagano sulla stanza (TRANNE che la scalinata, si vedrà in seguito), non troveranno nulla, eccetto che uno strato leggero ma presente di polvere su tutto quanto. [**OSSERVARE CD 20**, altrimenti non si nota affatto. Descrivere solo se i PG fanno la prova e se la passano]

Il punto interessante, in realtà, è la scalinata.



schema frontale della scalinata

La struttura di fronte a vi è quantomeno curiosa. Una scalinata ampia in alabastro sale dal pavimento, fino ad arrivare all'altezza di tre metri. Lì si interrompe bruscamente, lasciando un'ampia area dalla quale parte una scala a chiocciola in metallo. Una piccola statua rappresentante un drago nero in atteggiamento minaccioso

SE i PG esaminano, potranno notare di particolare:

la lingua del drago che è di color rame ed è mobile

Scalini, sia di pietra che di alabastro, che sono perfettamente lisci

Tracce color mattone sul fondo della scala a chiocciola, sulla transizione alabastro/metallo

Se verranno cercate trappole, ce n'è una, ma è particolarmente difficile da trovare (CD 25), in quanto l'attivazione della trappola è a metà della scala a chiocciola, proprio sugli scalini: La trappola NON è disarmabile da qui, ma solo dalla statua di drago: la lingua mobile, in rame, altri non è che la leva che ferma il meccanismo. Siccome l'attivazione è sopra ad uno scalino, non è possibile disarmare la trappola direttamente dalla scala, sebbene qualsiasi fallimento non porti a nessuna conseguenza (il quinto scalino si attiva con almeno 20 kg di peso). Va descritta al PG che tira la leva la seguente descrizione

Commentato [u19]: OSSERVARE SULLA STATUA: CD 15

Commentato [u20]: OSSERVARE SULLA STATUA SE CD 20

Commentato [u21]: OSSERVARE LA SCALA, CD 18

Commentato [u22]: OSSERVARE LA SCALA CD 25

Commentato [u23]: GUARIRE CD 20: TRACCE DI SANGUE

Commentato [u24]: CD 20 SE VIENE FATTA INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO, in quanto PARTE del sistema è magico. Premiare il PG che ha l'idea

Commentato [u25]: DISATTIVARE CONGEGNI CD 20; passare la CD significa sapere che c'è un interruttore, se il PG fa 30 O PIÙ può avere un'idea che sia vicino all'ingresso della scala (-2 ALLE CD SULLA STATUA DEL DRAGO)

Le fauci del drago sono in parte spalancate. La prima cosa che noti è che la statua è, come le cariatidi, molto ben dettagliata, soprattutto per quanto riguarda i denti. Infatti, questi parrebbero essere molto ben affilati.

Se un qualsiasi PG ci infila la mano dentro (e dovrà farlo per disattivare/fermare la trappola), proseguire con

come infila la mano, ti accorgi immediatamente di due cose: che la tua mano ci passa a malapena e che le zanne del drago sono EFFETTIVAMENTE molto affilate, tanto da graffiarti la pelle. Mentre sposti la lingua verso il palato, senti un "clack" molto forte arrivare dalla scala, seguito dal raschiare d'ingranaggi che, d'un tratto, si bloccano. Quando estrai la mano dalla bocca del drago, i suoi canini affilati superano i guanti che ti coprono le dita e ti lasciano dei piccoli graffi sulla pelle. Bruciano un poco, ora che ci fai caso.

Il PG che ha inserito la mano subisce 1 danno non letale (considerarlo guarito dopo essere usciti da questa stanza), ma non avrà nessun problema di nessun genere. Da far notare ai PG che una mano non elfica non ci sarebbe passata se non ferendosi un po' più gravemente.

SE I PG DISATTIVANO LA TRAPPOLA PRIMA CHE SI INNESCHI, PASSANO DIRETTAMENTE AL PIANO SUCCESSIVO

SE I PG SCELGONO SEMPLICEMENTE DI SALTARE IL GRADINO-TRAPPOLA, PASSANO DIRETTAMENTE AL PIANO SUCCESSIVO

Se i PG NON cercano/trovano la trappola e si avviano a salire la scala a chiocciola, questa si avvia: lo scalino di innesco è il quinto e la scala conta undici scalini, per un'altezza ciascuno di 30 cm circa. Nell'innesco automaticamente tutti gli scalini si abbasseranno, diventando una sorta di scivolo, mentre l'intera struttura della scala inizierà a girare abbastanza velocemente intorno al piantone. Qui iniziano i guai, per i PG: per riuscire a rimanere in piedi serve un TS riflessi CD 18. Chi resta in piedi può mettersi a correre verso l'alto (EQUILIBRIO CD 20) o verso il basso (EQUILIBRIO CD 20), ma NON ha lo spazio per passare se ci sono altri PG, se non tentando un salto acrobatico estremamente difficile (ACROBAZIA CD 25). Se resta fermo, scenderà sotto il livello della scalinata di alabastro. (vedi dopo).

La scala è in metallo, con scalini alti all'incirca 30 cm ed è larga un metro. Essendo molto stretta, ci potete passare solo uno alla volta. Il piantone è anch'esso in metallo e gli scalini sembrano incernierati direttamente dentro il piantone. Tutti gli scalini sembrano essere straordinariamente lisci, a fronte di diverse striature verticali nella pietra che intravedete dietro l'ingresso alla scala. Salendo, ad un certo punto senti un clangore metallico, proprio mentre poni piede sul quinto scalino. Non hai il tempo di respirare che gli scalini si appiattiscono immediatamente, diventando un liscio scivolo verso il basso. Mentre stai tentando di stare in piedi, l'intera scala si mette velocemente a girare su se stessa, verso il basso.

Commentato [CM26]: Se trovano il modo di attivare la lingua senza usare direttamente le mani, 100px di bonus

Commentato [u27]: Se la scala è ferma, successo automatico. Se la scala è in movimento, si veda dopo

Commentato [CM28]: [GUARIRE CD 15] sono solo graffi, nulla di avvelenato, ma conoscendo i Drow..

Commentato [u29]: eventuali px squadra

Commentato [CM30]: 100 px squadra

Commentato [u31]: Da descrivere al primo giocatore sulla scala, ovviamente

Commentato [u32]: Qui il TS riflessi

Chi cade scivolerà verso il basso ed avrà 1 round di azione, contando che oltre a scivolare è facile che strisci contro il muro. Ogni azione ha una CD basata sulla destrezza di 20. Si può sfuggire alla trappola sia correndo velocemente verso il piano superiore come descritto, sia tornando indietro sulla scalinata di alabastro. Chiunque non riesca, finisce sotto il pavimento, dove c'è ancora una spira completa:

Finisci sotto il livello della scalinata di alabastro, notando con orrore che diverse strisce color mattone sono all'interno del vano della scala. Verso il basso ci sono quattro spesse lame fissate al fondo rotante della scala, lame che strisciano su un pavimento di pietra con fori larghi un braccio. Intravedi vecchie ossa, probabilmente spezzate, sotto i fori.

A meno che non si trovi una soluzione realmente disperata, per chi finisce lì sotto non c'è scampo: in un solo round si subiscono 10d20 di danno da schiacciamento (la rampa degli scalini che preme sul PG), 10d20 danni taglienti (le lame) PER ROUND. Se si tenta un qualsiasi incantesimo, la CD di concentrazione è 35.

Inutile dire che corpo ed equipaggiamento sono persi. Resurrezione non funzionerà, in quanto il corpo finito nella trappola è troppo malridotto per poter essere recuperato.

Chi si salva o non è presente sulla scala mentre questa gira, può sempre Cercare nella stanza il meccanismo di disattivazione ed attivarlo. Una volta attivato, la scala rimane inerte fino alla successiva riattivazione (sempre spostando la lingua del drago).

Dopo 5 round, la scala smette di girare e torna nella posizione originaria, con gli scalini di nuovo sistemati. non è possibile, se non scardinando un gradino, accedere alla parte nascosta della scala.

Si può, però, provare a far girare la rampa, tanto che si può aprire in parte un passaggio. Qui si potrebbe trovare chi miracolosamente è sopravvissuto... oppure i resti tritati presenti sotto.

Una volta passato questo ostacolo, l'avventura può proseguire

Commentato [u33]: una per tutte: abbrancarsi al piantone con tutte le proprie forze. La CD (PROVA DI FORZA) è di 17, da ripetersi ad ogni round con CD crescente di 1. Se riesce, il PG potrà salvarsi.

Commentato [u34]: eventualmente riprendere il Cercare precedente.

Commentato [u35]: PROVA DI FORZA CD 27

Commentato [u36]: PROVA DI FORZA, CD 25, ma qui ogni PG può intervenire aiutando, sommando al tiro del dado i loro bonus forza.

QUINTO PIANO

La stanchezza si fa sentire, ormai, e superare l'ultima scala è insieme una liberazione che una fatica quasi immane. La stanza in cui sbucate è identica alla precedente, con tanto di cariatidi e statua di drago, ma a parte questo non presente niente di interessante.

Se provano ad aprire le altre stanze, scopriranno che sono soltanto un cumulo di oggetti e mobilia distrutti e bruciati (anche la stanza dell'Arcimago, presente in C-5) oppure che le porte sono bloccate dai detriti. La strada è piuttosto semplice da trovare, e non ci sono altre trappole o nemici in giro per l'area.

Quando apriranno la porta che da sul corridoio, leggere.

D-5

Il corridoio è simile a quello che avete trovato al terzo piano, ma questo non ha nessun segno di passi o di orme nella polvere. Uno spesso strato grigiastro ricopre le lastre di vetro infranto e pallidi fuochi fatui

viola e rossi danzano lenti e quasi del tutto spenti a metà altezza, vicino ai muri. La porta di fronte a voi è dello stesso legno scuro e pesante che avete visto per gli altri battenti, ma questa è stata deturpata da artigliate e incantesimi. Anche a qualche metro di distanza, vedete che il legno ha dovuto sopportare una serie di torture magiche e fisiche non indifferenti e che, nonostante questo, sembra ancora reggere. Avvicinandovi alla porta, sentite il rumore di qualcosa di vetro che s'infrange, dalla parte opposta.

Se vogliono fare una prova di [ASCOLTARE CD 15] sentiranno l'Arcimago parlare da solo, dall'altra parte.

E-5

«Ah, ma questa volta ci siamo, mia cara. Oh, sì. Ci siamo. Vedrai. Perché ho capito come piegarti, sai? Ci ho messo un po', ma questa volta l'ho capito!» La voce che sentite provenire dall'altra parte è fredda, quasi metallica, e allo stesso tempo eterea e distanze. Di una cosa potete essere certi, però. Chiunque sia a parlare, ha perso il lume della ragione da molto tempo. Una risata scrosciante e da far rabbrivire esplose, dopo qualche momento. «Oh, sì, mia bella Ary'Faern adesso vedrai che farai quello che ti» ma la frase non termina, spezzata da un urlo carico di dolore e di rabbia. Le farneticazioni del folle dall'altra parte s'interrompono con un urlo di dolore e di rabbia, e anche dietro alla porta riuscite ad avvertire un'ondata di potere e di furia che, per un momento, intontisce i vostri sensi.

Commentato [CM37]: Ary'Faern'Kerym – il nome reale della Lama dell'Arte.
Se Fenris riconoscerà il nome dell'Arma, 100 px

Quando apriranno la porta, vedranno cosa sta accadendo.

L'Arcimago, un tempo Drow e ora una creatura immonda ne morta ne viva, a metà strada fra la non morte e l'aberrazione metallica, è piegato su sé stesso, chinato su un ginocchio e si sta tenendo una mano stretta al petto. Intorno a voi regna il caos più completo. Libri e pozioni sparsi ovunque, la maggior parte distrutti, ricoprono quasi ogni superficie. Verghe e bacchette spezzate sono state lanciate agli angoli dell'ampia sala, probabilmente in un impeto d'ira. Ma il particolare che calamita i vostri occhi e fa perdere un battito ai vostri cuori, è il piedistallo di ossidiana posto al centro di tutta quella distrazione. Il piedistallo e la Spada che vi fluttua sopra come una condanna o una promessa. La Lama sembra forgiata con il buio della notte, oscura e cupa, i contorni resi luminosi da un sottile filo d'un rosso intenso. Pulsa di un potere così forte da far girare la testa, eppure emana la stessa rabbia e la stessa disperata follia che potete intuire provenire dall'Arcimago.

Se non viene disturbato l'Arcimago, la spada pulserà un paio di volte con l'avvicinarsi del gruppo. Quando lo farà, Duneth si rialzerà lentamente e si volterà verso di loro.

Quando si alza e si volta verso di voi, vi rendete conto che il folle drow ha scelto di maledire sé stesso. Un lich senza essere davvero un lich vi guarda con le orbite vuote e cave, tenendosi stretta al petto una mano carbonizzata, nera quasi quanto la lama della Spada.

«E' colpa vostra. Sì, è tutta colpa vostra. Ho fallito per colpa vostra!» Urla, sbavando. Una parte della sua mandibola è stata sostituita con una lastra di metallo grezza, così come parte del torace che spunta dalla tunica strappata. La mano ancora sana è ricoperta di un metallo annerito dalle fiamme, ma ancora ha la forza di flettersi e stringersi. «E' solo colpa vostra! Ma lei è mia, lo capite? MIA! La bagnerò con il vostro sangue, e allora lo capirà anche lei che deve essere solo mia!» Senza darvi modo di parlare o di reagire, Duneth Wharreil, un tempo grande Arcimago di Maerimydra e ora solo un vecchio e pazzo spirito inquieto, si lancia contro di voi.

Le caratteristiche di Duneth Wharreil sono state appuntate nell'appendice A - Mostri, ma non utilizzerà nessun potere magico, se non i più basilari e semplici. Questo non è nemmeno un vero e proprio combattimento. La creatura, resa ormai folle dal lungo contatto con la Spada e dal suo odio, attaccherà senza cognizione alcuna, finendo per cadere presto sotto i colpi dei personaggi. Possono scegliere di cercare il filatterio, se vogliono, e lo troveranno con una prova di [CERCARE CD 20], nascosto in un cassetto insieme ad altre ampolle mezza vuote.

Commentato [CM38]: -50px alla squadra

Quando Duneth cade a terra, immobile e vuoto come un bambolotto di pezza, un'onda d'energia magica percorre la stanza con violenza, sbalzandovi indietro di qualche passo ed accecandovi con una luce d'un bianco puro ed intenso. La Spada, rabbiosa, emana il suo potere, tenendovi a distanza.

Se proveranno a parlare alla Spada, il suo potere calerà fino a permettere agli elfi di avvicinarsi di qualche passo. Se invece staranno zitti o proveranno ad avvicinarsi ugualmente, la Spada continuerà a tenerli a distanza.

Commentato [CM39]: Malus -50 px

Lentamente, la rabbia della Spada sembra cedere il passo alla disperazione, alla tristezza. Un senso di abbandono e di malinconia vi scorre addosso, e tutti voi vi ritrovate a ricordare i momenti in cui siete stati più felici, dove vi siete sentiti più al sicuro e di cui, immediatamente, sentite una mancanza così viscerale da farvi salire le lacrime agli occhi. Come un sussurro più delicato, ora, il potere della Spada vi sfiora e vi studia, vi ascolta. La luce s'abbassa fino ad un tenero palpitare ipnotico che cattura i vostri occhi e che vi fa suo, intorpidendovi i sensi fino a farvi cadere addormentati lì, dove vi trovate.

Se provano a resistere, il tocco della spada si farà più pesante e doloroso, e perderanno 1d4 punti alla costituzione, per un round, giusto il tempo necessario per finire risucchiati dall'incantesimo della Lama.

Il potere della Lama è così grande da avervi colti totalmente impreparati. Siete soli, nel buio più profondo, ma non avete freddo. Galleggiate senza peso, rassicurati da una presenza che sentite, anche se non vedete. Non sapete nemmeno quanto tempo passi, prima che una piccola luce rischiarì l'orizzonte immaginario di fronte a voi. Un coro di voci vi riempie la mente, risuonandovi tra le orecchie. «Chi tra tutti si dimostrerà l'unico, avrà l'onore di brandire l'Arte. Ponete attenzione ai vostri pensieri. Siate pronti a misurarvi con le Prove.» E poi..

Percentuale di completamento: 90%

Da qui in poi, ai giocatori verrà consegnato il foglio con le tre prove della Lama.

COME FUNZIONA? (da spiegare ai giocatori)

Dovrete rispondere per iscritto, e in **totale silenzio**. Non potete comunicare tra voi in nessun modo, perché le Prove richiedono di essere superate in totale solitudine. Le risposte date esulano dall'allineamento del vostro personaggio o dalla sua classe.

Commentato [CM40]: Ad ogni comunicazione tra i pg, - 500 px.

Quando i fogli verranno riconsegnati al master, che controllerà i risultati, potranno succedere due cose.

- A. Se un solo giocatore ha risposto correttamente a tutte e tre le domande, la Lama lo sceglierà come suo nuovo Custode, investendolo dei suoi poteri e del rango di Primo Incantatore di Myth Drannor, membro della triade che guiderà gli Elfi del Faerun.
- B. Se in più di un giocatore ha risposto correttamente a tutte e tre le domande, la Lama non sceglierà nessuno di essi in questo momento, ma consentirà loro di riportarla in superficie, dove potranno essere studiati con più attenzione e dove sceglierà, quando pronto, il suo nuovo Custode.
- C. Se tutti i giocatori sbagliano le risposte, la Spada gli ordinerà di ricondurla in superficie, così da poter mettere alla prova altri Elfi per trovare il suo nuovo Custode.

A

La luce lentamente si abbassa, permettendovi di tornare a vedere. Vi sentite ristorati, dopo quel sonno indotto, nonostante le prove abbiano lasciato dietro di sé un leggero stato di spossatezza, come dopo un sogno particolarmente vivido.

[Rivolgendosi al personaggio che ha superato tutti le prove] Tu, invece, non ti sei mai sentito così forte, così sicuro. E fai appena in tempo a rendertene conto che una risata soddisfatta riempie la sua mente, scaldandola come farebbe un vecchio amico. Abbassando gli occhi, ti rendi conto di stringere tra le mani l'elsa della Lama dell'Arte. «Abbiamo molte cose da fare, da adesso in poi.» Ti avverte una voce doppia, che non è né maschio né femmina. «Fai avvicinare i tuoi compagni e andiamo a casa. Due sono state trovate. Manca la terza.» Appena il gruppo si stringe intorno a te, senti il potere bruciante della magia correrti sotto la pelle, e la tua stessa voce pronunciare le parole di un incantesimo che non hai mai studiato. La luce vi avvolge, rassicurante e calda, e quando riaprite gli occhi, vi ritrovate al limitare del campo dell'Esercito. I guerrieri, a quel lampo, si sono girati a guardarvi, alcuni posando le mani sulle spade, altri pronti a lanciare un incantesimo, ma nel momento stesso in cui i loro occhi si posano su di te

e su quello che reggi tra le mani, cade un silenzio surreale. La spada ride, nella tua testa, e un boato ti riempie le orecchie. Urla belluine e gioiose esplodono, quando riconoscono l'arma. In molti ti si avvicinano per inchinarsi di fronte a te, ed è sorprendente come anche Maeglad, una manciata di momenti dopo, si faccia spazio a fatica tra la folla, pur di raggiungervi, seguito da un piccolo gruppo eterogeneo di alte cariche dell'esercito – e il cuore ti si blocca quando riconosci, ferma tra un imponente umano nerboruto e un tozzo duergar con indosso una massiccia e vistosa armatura, la tua Coronal. Quando finalmente si para di fronte a voi, l'Elfo del Sole sta sorridendo. «Avete compiuto la missione meglio di come avessi mai potuto sperare.» esclama, buttando a terra il ginocchio destro e chinando il capo. Dalle sue spalle, la voce morbida della Coronal si alza sopra tutte le alte, sollevando al cielo la sua spada: Ar'cor'Kerym, la Lama della Corona «Ti porgo i miei omaggi, Primo Incantatore. E che sia benedetto il ritorno dell'Arte tra il nostro popolo.»

oppure

B La luce lentamente si abbassa, permettendovi di tornare a vedere. Vi sentite ristorati, dopo quel sonno indotto, nonostante le prove abbiano lasciato dietro di sé un leggero stato di spossatezza, come dopo un sogno particolarmente vivido.

«Che uno di voi impugni la mia elsa, figli prediletti, e che gli altri si avvicinino.» Una voce doppia, che non è né maschio, né femmina, si fa strada nella vostra mente, inondandola. Quando il portatore l'afferra, la Spada vibra di potere, avvolgendo tutti voi in nastri di luce d'un rosso intenso. Riconoscete la stessa sensazione che vi ha dato l'incantesimo che ha usato Maeglad per condurvi al portale e, quando il mondo recupera i suoi contorni, vi ritrovate a guardare il portale da cui siete usciti per affrontare i pericoli del Sottosuolo. Avete fatto appena in tempo. Dall'altra parte, Maeglad vi aspetta con ansia, regalandovi uno dei suoi rari sorrisi sornioni quando vi vede emergere dal portale e riconosce l'arma che portate con voi. «Myth Drannor non vi sarà mai grata a sufficienza.» Si fa avanti, accennando un inchino verso Fenris. «Venite con me. So che siete stanchi, ma il Coronal vuole parlarvi immediatamente.»

[Chiamando per nome i personaggi che hanno superato il test] Nonostante la missione riuscita vi abbia messo a dura prova, vi sentite rinvigoriti e sicuri. Eppure qualcosa dentro di voi sta urlando per l'insoddisfazione. Sapete di essere degni di brandire la Lama dell'Arte, ma ancora non vi siete dimostrati i migliori tra tutti. Tra voi si nasconde il futuro Primo Incantatore e forse, in futuro, la Spada vi sceglierà, ma non è ancora giunto quel momento.

oppure

C La luce lentamente si abbassa, permettendovi di tornare a vedere. Vi sentite ristorati, dopo quel sonno indotto, nonostante le prove abbiano lasciato dietro di sé un leggero stato di spossatezza, come dopo un sogno particolarmente vivido.

Commentato [CM41]: Se litigano, -100 px
Se Fenris non si fa avanti per primo a prenderla -50px
interpretazione

«Che uno di voi impugni la mia elsa, figli prediletti, e che gli altri si avvicinino.» Una voce doppia, che non è né maschio, né femmina, si fa strada nella vostra mente, inondandola. Quando il portatore l'afferra, la Spada vibra di potere, avvolgendo tutti voi in nastri di luce d'un rosso intenso. Riconoscete la stessa sensazione che vi ha dato l'incantesimo che ha usato Maeglad per condurvi al portale e, quando il mondo recupera i suoi contorni, vi ritrovate a guardare il portale da cui siete usciti per affrontare i pericoli del Sottosuolo. Avete fatto appena in tempo. Dall'altra parte, Maeglad vi aspetta con ansia, regalandovi uno dei suoi rari sorrisi sornioni quando vi vede emergere dal portale e riconosce l'arma che portate con voi. «Myth Drannor non vi sarà mai grata a sufficienza.» Si fa avanti, accennando un inchino verso Fenris. «Venite con me. So che siete stanchi, ma il Coronal vuole parlarvi immediatamente.»

Commentato [CM42]: Se litigano, -100 px
Se Fenris non si fa avanti per primo a prenderla -50px
interpretazione