

# L'Errante

(avventura del 1° torneo master ad inviti KofN – edizione 2011)



*“Innanzi all'Errante vita e speranza,  
dietro di lui morte e disperazione”*

Elora Dana  
contessa di Delsenora

## Introduzione

I giocatori sono stati chiamati dai consiglieri del regno (escluso il personaggio del Paladino che è volontario) per investigare sull'apparizione di questo personaggio, denominato l'Errante. Le notizie su questo diavolo (è l'unica nota certa) sono che:

- ✦ il diavolo è stato dissepolto nelle miniere dell'isola di Plutonia. Qualcuno, nel regno, ha sicuramente informazioni relative alla scoperta ed alla natura della creatura ma è assai restio a condividerle.
- ✦ esso è in grado di muoversi unicamente dal tramonto all'aurora e lentamente.
- ✦ per ora suo percorso non ha senso logico. Ha lasciato Plutonia, dirigendosi verso nord. Entrato nella baronia Clenana si è diretto a sud, nella baronia della Lama Saettante, poi ad ovest, entrando nel granducato dell'Elfo Nero.
- ✦ muovendosi nella notte, l'Errante porta innanzi a se una lanterna che emette una luce color rosso. Nel raggio di 25 braccia ogni oggetto animale o vegetale, muore ustionato od avvizzisce. Nessuna difesa, fisica o magica, è efficace.

## Parte I: L'adunanza

I PG vengono ricevuti dal massimo dignitario della corte di re Ikkyu in persona, il marchese Oslaf:



In un sontuoso salone della reggia, un maestoso personaggio, di raso vestito, si avvicina con passo cadenzato ed altero.

“Amici miei” la sua baritonale voce echeggia nell'ampio vano “il nostro Signore si pregia di onorarsi dei vostri servizi. Oggi come non mai, la vostra fede, il vostro coraggio, l'ardimento e l'audacia che vi contraddistinguono saranno le colonne portanti per sostenermi in questo improbo compito.

Un essere scellerato, turpe ed orribile, erotto dagli stessi Inferi, avvizzisce la vita stessa ad ogni suo passo.

Dall'ultima luce del crepuscolo al primo lume dell'aurora, egli percorre le nostre lande, ponendo innanzi a se una piccola lanterna dalla scarlatta luce.

Tutte le cose viventi raggiunte da questo fascio ammorbante, siano animali o vegetali, avvizziscono o cessano di esistere.

Valenti maghi, sommi chierici, sapienti druidi, intrepidi guerrieri e mondi paladini hanno tentato di arrestare ciò che il volgo ha nominato l'Errante.

Hanno tentato e sono periti...

I PG potranno ottenere alcune informazioni interrogando Oslaf, gran cerimoniere di corte di re Ikkyu. Egli, effettivamente, fornisce molte indicazioni corrette ai giocatori ma al solo scopo di ottenere dei vantaggi dalle situazioni che si potranno creare. Difatti, dietro quella maschera di nobile altero e disponibile, si nasconde un essere abominevole. Il suo allineamento ed i suoi pensieri sono comunque occultati con una magia estremamente potente ed i PG non possono sondarlo<sup>1</sup>.

A precisa domanda Oslaf fornisce ai PG un oggetto che è stato rinvenuto presso il sepolcro ove era custodito l'Errante:



Il cerimoniere sfilava dalla propria tasca un oggetto di piccole dimensioni: un cilindro di pietra scura e dalla forma ottagonale su cui sono evidenziati, incisi nel grigio della selce, sessantaquattro arcani simboli, otto per ognuna delle otto facce. I simboli sono di color rosso vermiglio, tranne uno, di colore giallo.

Sulla faccia superiore altri sei simboli, stavolta in colore indaco e semplicemente dipinti.

Altri sei, sempre dipinti, in quella inferiore.

“Questo oggetto è stato rinvenuto all'interno del luogo ove era sepolto il diavolo. Ma nessuno, ad oggi, è riuscito a carpirne il significato”.

Una volta tradotta la frase riporterà: *Nel tomo del destino io, Raistlin il Supremo, custodisco il tuo annientamento*<sup>2</sup>. Ovviamente questo tomo, noto in tutto il Norwold per essere un libro di potente magia arcana, è custodito presso la grande torre del potente mago.



Il cerimoniere osserva torvo la scritta: “si conosco quell'oscuro e periglioso tomo. Un tomo rilegato in pelle rosso sangue che ebbi la sorte di osservare nelle mani dell'oscuro mago. Esso è celato all'interno della grande torre di Raistlin, qui ad Oceansend. Ma l'incantatore è in luoghi assai discosti per motivi a tutti ignoti.

Nessuno ha la possibilità di entrare in quel luogo poco ameno, eppure recuperare quel volume è essenziale, vitale per il proseguire dell'incarico.

Entrare nella torre e sottrarre il tomo: la ricerca ha un inizio molto molto difficoltoso...

## Parte II: L'arcana torre



Una grande torre di forma circolare, slanciata verso il cielo, si impone su una larga piazza. Il suo colore grigio/avorio si confonde con il bianco del cielo. Un grande portale in legno scuro rappresenta l'unico ingresso rilevabile. Le strette finestre, a sesto acuto, che interrompono la liscia monotonia delle pietre, sono poste molto in alto. Nell'ultimo tratto della torre un piccolo balcone spezza la progressione levigata dell'edificio.

Questa è la torre di uno dei più grandi maghi del regno... e anche uno dei più pericolosi. Il *Tomo del Destino* è, ovviamente in una stanza segreta posta adiacente allo studio dello stregone.

---

<sup>1</sup> valutazione se i PG sospettano del cerimoniere.

<sup>2</sup> valutazione dei PG se indovinano, in quanto tempo e come.

La torre di forma circolare è divisa in piani, ognuno recante una stanza:

Prima stanza: La porta si apre appena si sfiora il grande batacchio in bronzo, a forma di testa di demone, che adorna il battente. Il vano, di forma circolare, appare completamente vuoto, privo di ogni suppellettile od oggetto. Solo una stretta scala in pietra, avvolge, a spirale una colonna posta al centro del vano. Sia il pavimento sia i muri, tutti privi di decorazione, sono in una liscia pietra chiara. La scala porta sicuramente ad un vano superiore. Una grande luce abbaglia, per un istante, i personaggi, senza nessuna conseguenza.

I PG possono salire senza problemi nel secondo vano.

Seconda stanza: Qui il panorama chiama completamente: splendidi arazzi adornano completamente le pareti rivestite di un pregiato legno chiaro. Il pavimento è completamente ricoperto di splendidi tappeti di varie fatture e di provenienza misteriosa. La scala continua ma, apparentemente, termina contro il soffitto.

Appena i PG entrano nella stanza dagli arazzi si materializzano tre figure: un guerriero cinto da una pesante corazza, un uomo vestito da monaco ed un elfo con abiti da mago. Immediatamente le tre figure attaccano i PG.

Ora i giocatori devono salire al piano superiore. In verità il soffitto è chiuso da un'illusione, basta attraversarlo normalmente.

Terza stanza: Nuovamente una stanza completamente disadorna; nessun oggetto di nessun tipo e solo pareti e pavimento in pietra liscia. Una stretta finestra posta a nord è l'unico elemento. La finestra è aperta e la pesante anta in legno borchiato giace a terra come divelta. Appena entrati nella stanza un grande vento avvolge i PG provenienti dal vano. Il vento inizia a diventare impetuoso tanto che i PG vengono sollevati dal pavimento ed iniziano a mulinare per la stanza. Ad ogni giro i PG sbattono tra di essi o contro i muri causando 3 PF. Se i giocatori riescono a chiudere il varco, il vento cessa<sup>3</sup>.

La scala continua verso il vano superiore.

Quarta stanza: Lo studio del mago. Splendido. Opere esotiche ed arcane adornano una grande stanza dal gusto lineare a molto ricercato. Un'enorme scrivania di pino nero adorna, al centro, il vano. Su di essa tanti tomi, alcuni, sicuramente, molto rari. Ma il libro agognato non è lì...

In compenso nella stanza compaiono tre *Trilloch*...

Se i PG superano gli extraplanari potranno cercare il vano segreto ove è custodito il libro. Sulla grande scrivania vi è anche una sfera di vetro opaca. La stessa emana un'aura magica; se uno dei PG pone la mano sulla sfera un pannello in legno si sposta dalla propria sede e rivela uno scaffale contenente alcuni tomi. Ovviamente chi si avvicina fa scattare una trappola... Quello di colore rosso è il Tomo del Destino. Se gli altri tomi vengono sottratti si sciolgono in acido causando 10 PF a chi li detiene<sup>4</sup>.

### Parte III: l'Eccelsa Essenza



Il tomo, rivestito in una lisa pelle rossa ha il dorso consunto e su di esso nessuna effigie o scritta. Le sue pagine, di pergamena ingiallita, appaiono slavate dal tempo. In quelle parole di antica lingua, si narra dell'eterna lotta tra il mondo materiale e gli Inferi e la predizione che se un giorno fosse stato aperto il Foscio Varco tutti i popoli di questo piano sarebbero stati schiavi dei Signori dei Diavoli. E' questo il compito de "L'Errante": egli è la chiave per aprire quell'infernale passaggio. Nel fondo delle miniere di platino di Delsenora; lì è il luogo, ove da tempo immemorabile è celato il varco ed è lì che l'Errante si sta dirigendo. Vi è un'unica sostanza, nel mondo materiale, che può porre termine a questa estrema minaccia:

<sup>3</sup> i movimenti in questo caso sono difficoltose. Hanno nelle penalità. Possono usare ogni mezzo per arrivare allo scopo ma l'unica maniera per fare cessare il vento è quella di chiudere la finestra con l'anta.

<sup>4</sup> valutazione dei Pg sui tempi di ricerca, sul comportamento e sul combattimenti.

L'Eccelsa Essenza, una piccola boccetta in vetro che contiene la miscela delle tre più preziose reliquie del mondo terreno, ossia l'Olio delle Tenebre, stillato dai nani, l'Olio di Luce, degli elfi e l'Olio della Luce Lunare dei clan degli halfling.

Questa esclusiva potente Essenza deve essere usata nell'esatto momento in cui il diavolo aprirà il Fosco Varco: essa ucciderà all'istante l'essere diabolico disintegrando per sempre il passaggio!

Ma questa sostanza è custodita presso il Luogo della Vita, un sito segreto difeso da tre guardiani formidabili: un nano, un elfo ed un halfling. All'interno del Sacro Bosco dell'Arcidruido, nella contea di Delsenora, si distende questo venerabile sacro luogo. Ma l'unico modo per giungere ad esso è un cuore puro e una mente limpida.

Per i PG sarebbe molto saggio usare la via diplomatica per ottenere questa preziosa reliquia anche se per seguire questa via dovranno superare una difficoltosa prova. Possono anche decidere di sottrarre l'oggetto. Tuttavia qualunque sia la via intrapresa dai PG il suo ottenimento è l'unico mezzo per arrestare l'Errante. In caso di fallimento, fallisce anche la missione.

#### Parte IV: Il Luogo della Vita

Anche l'Errante è giunto nella contea di Delsenora e lascia una impressionante scia di distruzione. E' vitale trovare al più presto la reliquia.



Il Bosco Sacro dell'Arcidruido: un paesaggio idilliaco: una vasta radura attraversata da vari ruscelli circondata da piante imponenti che formano un grande semicerchio. La serenità e la pace domina questo luogo dedicato alla vita. La natura è immersa in un'aria tersa intrisa dal profumo di numerose essenze.

A fianco di questo paesaggio si estende un vasto ed intricato bosco a cui si accede attraverso numerosi sentieri. Una di quelle erbose vie porta al Luogo della Vita...

Solo una spirituale via porta, con certezza, a tale luogo.

E questa via si aprirà solo con contrite invocazioni...

Il Luogo della Vita è un posto particolare: si sposta continuamente e solo chi desidera intensamente trovarlo ed ha un motivo molto valido, può giungervi. I PG dovranno raggiungere un equilibrio mentale e una serenità d'animo: solo allora il Luogo della Vita apparirà davanti ai PG. Invocazioni e preghiere aiuteranno questa ricerca.



Un grande albero dalla chioma fluente e di un verde intenso, circondato da un campo di fiori dagli sgargianti colori. Davanti all'albero tre figure: un nano, un elfo ed un halfling. Non indossano corazze ne, apparentemente, portano armi. Hanno unicamente una lunga veste di colore verde pallido trattenuta da una cintura in cordura di colore bianco.

Le tre figure vi invitano ad avvicinarvi<sup>5</sup>.

Se i PG decideranno di accedere all'oggetto dovranno superare una prova di pure intenzioni. Davanti ad essi si dipana il Sentiero delle Anime Monde.

---

<sup>5</sup> valutazione psicologica dei PG. Si fidano o sono diffidenti? La missione deve andare avanti.



Appena allungate il passo verso questi sfumati personaggi, le tre pure figure diventano evanescenti.

Lo stesso paesaggio perde i contorni. Tutto scompare e innanzi a voi appare una strada composta da piccoli ciottoli bianchi. Esiste solo quella strada; tutt'intorno vi è una luce soffusa ma non si distingue nessun dettaglio, come se tutto fosse in una tenue luminosa caligine.

La via si perde sullo sfondo, penetrando dentro questa chiara bruma. Appena iniziate ad incamminarvi per questo sentiero una parola si compone sull'acciottolato; color rosso sangue: RECEDETE<sup>6</sup>! Poi scompare quasi subito.

Comminando ulteriormente una nuova frase appare, sempre del medesimo colore:

*Oltre questa scritta non andare  
solo le anime monde ed incorrotte  
hanno il privilegio di proseguire.  
Nell'oscurità della notte,  
non hanno ne luogo ne cuore.  
Ne nel fondo di bui antri e grotte.  
Solo nella luce del pieno sole  
ne rivelano le estremità nette.  
? (Le ombre)<sup>7</sup>*

Data la giusta soluzione i PG possono proseguire la marcia. Continuando una ulteriore frase appare.

*Non primo, non ultimo.  
Sta in disparte, prima del primo  
Infiniti lo seguono, infiniti lo precedono  
? (Lo zero)<sup>8</sup>*

Ancora una soluzione, ancora la strada aperta. Poi un'ultima scritta appare, questa volta la sua scritta è nera con una linea nera davanti:

*La strada è smarrita  
la fede è perduta.  
Oltre la linea il nulla...<sup>9</sup>*

Per portare a termine questo percorso, semplicemente i PG devono aver fede... e superare la linea nera. Una volta fatto questo appare nuovamente il grande campo di fiori e l'albero. Non vi sono più le tre figure e alla base dell'albero una piccola boccetta in vetro di splendida fattura. All'interno un liquido ambrato, dalla consistenza oleosa: L'Essenza Eccelsa.

Ora è tempo di dare la caccia a l'Errante!

---

<sup>6</sup> valutazione dei PG sul loro comportamento

<sup>7</sup> valutazione dei PG sulla soluzione e sui loro tempi

<sup>8</sup> valutazione dei PG sulla soluzione e sui loro tempi

<sup>9</sup> valutazione dei PG sul loro comportamento e decisioni

## Parte V: L'Errante

Ora è giunto il tempo di fermare il diavolo e distruggere quel varco. L'Errante ha trovato le miniere di platino e sta per raggiungere il luogo ove è celato il passaggio. Ma prima di raggiungere questo essere, i PG dovranno affrontare **Antilia**, il servitore che Mefistofele ha inviato sul piano materiale per proteggere il suo inviato.

La serva del signore dell'Ottavo Cerchio attaccherà i PG non appena essi giungeranno nei pressi dell'Errante.

Dopo essere riusciti a superare anche la serva di Mefistofele, i PG devono affrontare l'Errante. Ora sanno che l'unico modo di distruggere l'essere è nel momento in cui egli cercherà di aprire il Fosco Varco.

Nel momento in cui i PG tenteranno di lanciare l'Essenza per bloccare il passaggio, la stessa boccetta rimane sospesa in aria e compare Oslaf, il marchese della corte di re Ikkyu.

Egli, in verità, è un potente oscuro chierico che, dopo essersi convertito al culto di Mammon, infernale signore del Terzo Cerchio, ha ordito un subdolo piano per sfruttare questa situazione, affinché il suo signore possa entrare fisicamente nel piano materiale e assoggettare al suo volere le popolazioni.

Difatti, insieme alla pietra ottagonale, all'oscuro cerimoniere avevano consegnato anche una pergamena, scritta in un linguaggio infernale, un documento che una volta tradotto, avrebbe dato il controllo, per un breve periodo dell'essere diabolico, tempo sufficiente per dirottare il collegamento del Fosco Varco dall'Ottavo Cerchio verso il Terzo, attraverso cui Mammon avrebbe potuto transitare nel piano materiale e dare atto, lui grande ingannatore al turpe piano di Mefistofele.



“Ebbene si cari amici miei” lo sguardo che vi rivolge l'uomo è sprezzante e beffardo “perché affaticarmi tanto per ottenere il controllo di questo ripugnante servo di Mefistofele. Sarà il mio venerato signore, Mammon, che usufruirà di questa propizia ventura.



Ora vi prego gentilmente di morire in modo che io possa compiere serenamente la mia missione. Grazie”.

Non resta che contraccambiare la cortesia di Oslaf...e porre fine all'avventura!<sup>i</sup>

---

<sup>i</sup> Nel corso dell'avventura possono essere modificati tutte le classi difficoltà delle prove al fine di indirizzare, rallentare od accelerare il percorso dei PG. Rammentare che niente è statico e questo sviluppo rappresenta unicamente una traccia indicativa per lo svolgimento delle azioni e non un testo vincolante. Tutto, avversari, trappole e incantesimi, può essere adattato al fine dello buon svolgimento del racconto.