



# GENERAZIONI

Author: Erik  
Co-authors: Raistlin, Elora, Ikkyu, Anto



# FORNO ZEFOR NORNO PRAS NONO

Avventura D&D v3.5 – 4 personaggi di 8° livello  
Ambientazione: Norwold  
Collocazione temporale dell'avventura: 1050 DI circa.

PG:

- Giorfil, Mezzelfo ladro (B)
- Benia, guerriera umana (LB)
- Nelion, Chierico mezz'elfo (B)
- Derr, Mago umano (B)

#### Antefatto (riservato al master!)

Nell'anno 990 DI (60 anni prima l'inizio dell'avventura), nei territori del Norwold, sulle coste della grande baia, si registrarono strane sparizioni di capi di allevamento, ritrovamenti di pesci morti sulle spiagge e decine di casi di morti in culla.

I primi casi furono registrati nell'insediamento di Alpha (oggi Thyatia), a quell'epoca insediamento principale dei domini alphetiani sul Norwold, che comprendevano, oltre alla stessa città, una manciata di territori limitrofi.

Soltanto con l'aumentare dell'incidenza degli strani fenomeni si scopri che il problema era diffuso ad una vasta zona della costa, in parte ancora non civilizzata.

Un gruppo di avventurieri della città di Alpha decise di indagare sul fenomeno.

Partirono sul finire dell'estate e non fecero mai ritorno.

Qualche settimana dopo la loro partenza, gli strani fenomeni ebbero fine.

Alcuni amici andarono alla ricerca dei compagni perduti, ma l'unica cosa che venne ritrovata furono quattro bracciali di metallo, quattro bracciali quasi identici che condividevano fin dall'infanzia, abbandonati in una radura non lontano dalla città, insieme ai resti di 4 diari di viaggio (molte pagine sono state bruciate, non ci sono informazioni utili).

Oggi:

siamo a Thyatia, è estate.

Sono passati 60 anni.

Il Norwold è ora un regno indipendente, cresciuto sotto la guida di Re Ikkyu fino ad abbracciare vaste porzioni di territorio.

I 4 avventurieri sono ancora ricordati da parenti e amici come degli eroi, ma la maggior parte della popolazione locale si è dimenticata di loro.

Per quattro giovani avventurieri, le cose stanno per cambiare.

I bracciali dei 4 eroi sono stati conservati dai rispettivi nipoti (qualcuno lo porta al braccio, qualcuno lo conserva in casa come una sorta di cimelio).

Improvvisamente, su tutti i bracciali, una gemma inizia a brillare e il metallo si fa freddo al tatto (i PG che indossano il bracciale avvertono il freddo, mentre chi lo conserva a casa se ne accorge al rientro o su indicazione di conviventi che notano la gemma).

I 4 PG, in luoghi e tempi diversi (2 vivono a Thyatia, 2 in villaggi limitrofi), toccano la gemma.

Il contatto libera un messaggio telepatico, registrato dal vecchio proprietario del bracciale.

Ogni bracciale rivela al possessore il luogo dove è nascosto il diario dell'antenato, insieme al consiglio di unirsi agli altri tre. La copertina del diario ha un motivo originale. Nel diario ci sono poche pagine, illeggibili (potrebbero essere consumate dal tempo).



## 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	1000 PX
30%	Interpretazione (Classe, Razza e Background)	3000 PX
40%	Svolgimento Avventura	4000 PX
20%	Completamento Avventura	2000 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)	1000 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)	1000 PX
<i>Buona Interpretazione</i> (interpretazione convincente e buona conoscenza background)	2000 PX
<i>Ottima Interpretazione</i> (interpretazione ottima e ottima conoscenza del personaggio)	3000 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%	500 PX
75%	1000 PX
90%	1500 PX
100%	2000 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. Nel caso di squadre con numero variabile di giocatori: si considera per tutte la media aritmetica dei punteggi giocatori, sommata ai PX di squadra.

**TABELLA DI VALUTAZIONE PER DUNGEON MASTER**

	<b>Benia (guerriera umana)</b>	<b>Derr (mago umano)</b>	<b>Nelion (chierico mezzelfo)</b>	<b>Giorfil (ladro mezzel)</b>
Punti Ferita				
Classe Armatura				

Allineamento				
Interpretazione (classe razza e background)				
Svolgimento avventura				
Completamento Avventura				
<b>TOTALE</b>				

**Personaggi: schede e background**

*Promemoria*

- ladro mezzelfo Giorfil, NB (antenato: mago Garinor)
- guerriera umana Benia, LB (antenato: guerriero Brandon)
- chierico mezzelfo Nelion, LB (antenata: ladra Nila)
- mago umano Derr, NB (antenato: chierico Dantar)

## BENIA – GUERRIERA UMANA

### Background

Originaria della Baronia della Luna Crescente, Benia ha sempre avuto una speciale ammirazione per armi e armature, incoraggiata dal padre, che cercava in lei il figlio maschio che non ha mai avuto (Benia ha tre sorelle maggiori, tutte femmine). Dal padre impara l'arte della scherma, i trucchi della caccia e della pesca: è proprio la pesca una delle occasioni in cui la famiglia si riunisce, durante brevi escursioni lungo il fiume che lambisce il villaggio, a bordo dell'imbarcazione del padre che Benia impara a portare in giovane età.

Ha un forte senso del dovere e della lealtà.

Lei e il padre sono molto legati. All'età di 13 anni, dopo una lunga sessione di allenamento, il padre la prende in disparte e le racconta una storia importante della famiglia.

*“Devi sapere che un tempo il Norwold non era come lo conosciamo adesso, in espansione, prospero e forte, sotto la guida illuminata di Re Ikkyu.*

*Un tempo, neanche troppo lontano, queste zone erano sotto il dominio alphantiano.*

*Nell'anno 990 DI, quindi una sessantina d'anni fa, in questi territori e sulle coste della grande baia, si registrarono strane sparizioni di capi di allevamento, ritrovamenti di pesci morti sulle spiagge e decine di casi di morti in culla.*

*I primi casi furono registrati nell'insediamento di Alpha (oggi Thyatia), a quell'epoca insediamento principale dei domini alphantiani sul Norwold, che comprendevano, oltre alla stessa città, una manciata di territori limitrofi.*

*Soltanto con l'aumentare dell'incidenza degli strani fenomeni si scoprì che il problema era diffuso ad una vasta zona della costa, in parte ancora non civilizzata.*

*Un gruppo di avventurieri della città di Alpha decise di indagare sul fenomeno.*

*Partirono sul finire dell'estate e non fecero mai ritorno.*

*Qualche settimana dopo la loro partenza, gli strani fenomeni ebbero fine.*

*Alcuni amici andarono alla ricerca dei compagni perduti, ma l'unica cosa che venne ritrovata furono quattro bracciali di metallo, quattro bracciali quasi identici che condividevano fin dall'infanzia, abbandonati in una radura non lontano dalla città, insieme ai resti di 4 diari di viaggio.*

*Devi sapere che tuo nonno era il figlio di uno dei quattro avventurieri. E' anche grazie a uomini come loro se adesso il Norwold è un posto migliore.”*

Finito il racconto, il padre le consegna due oggetti: il bracciale del bisnonno e i resti carbonizzati del diario di viaggio. Soltanto la copertina si è salvata dalle fiamme. Il resto non è più leggibile.



Sono passati 7 anni.

Stai tornando a casa da una battuta di caccia con tuo padre. Entri in casa, ti siedi su una panca e ti asciughi il sudore dalla fronte. Inavvertitamente, urti il bracciale del tuo bisnonno. E' freddo al tatto, molto freddo. Esaminandolo meglio, noti che una gemma sta brillando di una debole luce. La tocchi.

Improvvisamente, un'immagine si para davanti ai tuoi occhi. Riesci ancora a distinguere la stanza in cui ti trovavi, ma è come oscurata. Davanti a te c'è qualcos'altro.. Una radura.. E davanti a te siede un tizio in armatura, che inizia a parlare.

*“Ciao ragazzo. Se mi stai ascoltando, qualcosa è andato storto. Olin, sei tu? Che tormento non sapere chi leggerà questo messaggio. Garinor dice di avere incantato questo bracciale in modo che quello che sto dicendo possa essere ascoltato soltanto dal sangue del mio sangue. In altri termini.. io sono tuo padre.. o tuo nonno.. o forse tuo prozio...”*

*Oggi è il primo giorno di Ambyrmont del 990. Da settimane accadono cose strane. Gli animali muoiono. Recentemente, anche i neonati hanno iniziato a morire. Io e altri tre amici siamo partiti un paio di settimane fa per capire cosa sta succedendo.*

*Ora lo sappiamo.. E' una cosa che irradia un'aura malvagia spaventosa. Con la sua sola esistenza sta causando tutta questa sofferenza. Si tratta di.. (l'immagine guarda fuori campo, si interrompe e annuisce).*

*Non posso dire di più. Dantar, il nostro chierico non vuole che diamo troppe informazioni. Ha paura che questi messaggi possano essere ascoltati dalle orecchie sbagliate. Garinor dice che è impossibile, ma Dantar non vuole correre rischi.*

*Non posso dirti cosa stiamo per fare quindi, però sappiamo come fermarlo e ci proveremo.*

*Nel caso dovessimo fallire, lasciamo questi bracciali: il nostro mago li ha incantati in modo che registrino le nostre parole e si attivino se l'aura dovesse continuare ad esistere.*

*Preparati per l'avventura più grande della tua vita, recupera ciò di cui potrai avere bisogno e non dimenticarti il mio diario, spero si sia conservato insieme al bracciale.*

*Prima che il sole sorga, ti ritroverai ad Alpha ... e non sarai solo.*

*Non te l'ho detto? Qui siamo in quattro. In quattro stiamo per affrontare.. la cosa. E stiamo lasciando in ciascuno dei nostri bracciali questo messaggio per voi, i nostri figli, i nostri... discendenti..*

*Radunatevi.*

*Insieme capirete dove recarvi.*

*Se quella cosa è ancora viva, tutta la baia.. tutto il mondo ne risentirebbe.*

*Non perdere neanche un secondo.*

*Sbrigatevi.. e non fidarti di nessuno.”*

## DERR – MAGO UMANO

### Background

Derr nasce in una famiglia contadina nei pressi di Thyatia. Fin da piccolo ha dovuto aiutare i genitori nei lavori nei campi. Presto però il suo talento magico viene alla luce e diventa famoso nella piccola comunità grazie alla sua capacità sovranaturale di trovare sorgenti d'acqua nasconde. Il ragazzo viene notato da un mago di passaggio nel villaggio, che lo introduce alla scuola di magia di Thyatia.

Durante la prova di magia, viene colpito da una maledizione, mai completamente curata, che ne deforma orribilmente le ossa. Per questo motivo, indossa sempre un mantello con largo cappuccio per celarsi alla vista e cerca sempre di passare inosservato, profferendo parola solo quando strettamente necessario.

Solo i genitori, dai quali si reca regolarmente almeno una volta al mese, conoscono il suo segreto.



Ti stai recando dai tuoi genitori dopo una lunga avventura in solitaria nei pressi dei boschi di Delsinore, quando tua sorella ti si fa incontro, correndo lungo l'unica via che collega la tua casa al paese. "Derr! Derr! Meno male che sei qui! Stavo andando in paese per sapere se qualcuno sapeva dove cercarti.. Vieni a casa, presto! C'è una cosa che devi vedere!"

Affrettandoti dietro tua sorella, arrivi caracollando in casa.

"Guarda!" ti dice, indicandoti la mensola del caminetto.

Sopra di essa, noti che un vecchio bracciale, che hai sempre visto in quella posizione fin da quando hai memoria, brilla di una luce strana. Ti avvicini, lo esamini con attenzione e lo prendi in mano, proprio quando sopraggiunge tuo padre con tuo fratello Philip.

"Derr! Sono contento di vederti" ti accoglie tuo padre. "Proprio non capisco.. Quel bracciale è nella nostra famiglia da generazioni. Credo fosse appartenuto a un nostro antenato, famoso per una qualche avventura ai tempi degli alphetiani.. Credi sia pericoloso?"

Mentre tuo padre parla, hai ormai capito che la fonte della luce e del potere che irradia dal bracciale è nella gemma di opale incastonata al centro. La tocchi.

Improvvisamente, un'immagine si para davanti ai tuoi occhi. Riesci ancora a distinguere la stanza in cui ti trovavi, ma è come oscurata. Davanti a te c'è qualcos'altro.. Una radura.. e al centro siede una figura con un grosso martello da guerra, che inizia a parlare.

*"Ho poco tempo.. Gli altri hanno già lasciato il loro messaggio e hanno perso fin troppi tempo (si guarda intorno, visibilmente agitato). Io sono Dantar, chierico di Thor. Oggi è il primo giorno di Ambyrmont del 990. Sono ormai giorni che una forza malvagia colpisce le creature della Grande Baia. Inizialmente solo gli animali ne risentivano ma da un po' di tempo ha iniziato a mietere vittime anche tra i neonati.*

*Finalmente abbiamo individuato l'origine di questa forza malvagia. Io e altri tre amici siamo partendo per annientarla!*

*Però non siamo così presuntuosi da essere certi di uscirne vincitori.*

*Ecco perché stiamo registrando questi messaggi. Garinor ha incantato i nostri bracciali così che possiamo lasciare un messaggio ai nostri discendenti puri di spirito. Se l'aura malefica dovesse ripresentarsi, i bracciali si attiveranno per mettere in guardia le future generazioni.*

*Non posso dire altro. Garinor dice che il bracciale è sicuro, che si basa sul legame del sangue, ma io non mi fido. Se questa entità malvagia finisse sotto il controllo di persone senza scrupoli...*

*Ho detto troppo...*

*Preparati per l'avventura più grande della tua vita, recupera ciò di cui potrai avere bisogno e non dimenticarti il mio diario, spero si sia conservato insieme al bracciale.*

*Prima che il sole sorga, ti ritroverai ad Alpha ... e non sarai solo.*

*Qui siamo in quattro e ci prepariamo ad affrontare.. la cosa. E stiamo lasciando in ciascuno dei nostri bracciali questo messaggio per voi, i nostri figli, i nostri... discendenti..*

*Radunatevi. Insieme capirete dove recarvi.*

*Non c'è molto tempo: ogni giorno che passa.. Ogni ora.. Gli effetti di questa forza malefica aumentano sempre più. La vita di persone innocenti è in ballo.*

*Sbrigatevi.. e non fidarti di nessuno."*

Finito di ascoltare il messaggio, l'immagine svanisce. La tua famiglia è ancora intorno a te; tutti ti guardano preoccupati. Ti rivolgi a tuo padre: "C'era anche un diario?"

Dopo un attimo di indecisione, tuo padre esce dalla stanza, per rientrare poco dopo con un baule.

"Ecco, questo era di mio padre, così come il bracciale" dice porgendoti una copertina di cuoio. "Tuo padre un giorno mi raccontò che questi oggetti erano di suo nonno, partito per un'avventura e mai ritornato."

Prendi il diario. Tutte le pagine sono bruciate. Solo la copertina si è salvata.

"Devo andare" dici alla tua famiglia. Li abbracci uno a uno ed esci subito dalla porta. Una nuova avventura ha inizio.

## NELION – CHIERICO MEZZELFO

### Background

Nato da una famiglia di artigiani, Nelion ha sempre avuto fin da piccolo un forte senso del dovere e della giustizia. A 12 anni divenne famoso in tutto il villaggio quando riuscì a convincere un tagliaborse, colto sul fatto da un cavaliere del Norwold e barricatosi in una casa abbandonata con un ostaggio, a rilasciare l'innocente ed a consegnarsi alla giustizia. Nelion entrò da solo nella casa del malfattore e nessuno ha mai saputo cosa avvenne, ma testimoni raccontano che il volto del ladro, uscendo in compagnia del ragazzo, era sereno, quasi sorridente.

I genitori assecondarono la natura del figlio e lo incoraggiarono a entrare nella scuola clericale di Nuova Traladia. Lì conobbe Lorian. I due studiarono insieme, vennero ordinati chierici lo stesso giorno e... si sposarono. Dopo qualche mese, Lorian dette alla luce una coppia di gemelli, un maschio e una femmina.



È sera. Sei a casa con la tua famiglia. Stai giocando alla guerra col piccolo Nil mentre Lorian prepara la cena, aiutata da Nelia.

A un certo punto, bussano alla porta. È tuo padre, sembra preoccupato.

Lo fai entrare. Lui si toglie lo zaino dalle spalle e ne estrae in fretta un cofanetto.

“Stavo riordinando alcune cianfrusaglie quando ho visto una luce provenire da qui. Era socchiuso. Ho pensato che dovessi vederlo”

Aperto il cofanetto, vedi un libricolo di cuoio e un bracciale, che splende di luce propria.

“Era di mia nonna Nila. Mio padre mi raccontò che questo è quanto resta di lei dopo che partì per un'avventura più di 50 anni fa. Ormai nessuno se ne ricorda, ma a quell'epoca uno strano male imperversava sulla Grande Baia: gli animali impazzivano, i neonati morivano. Lei faceva parte di un gruppo di avventurieri che partì alla ricerca dell'origine del male. Non fecero mai ritorno, ma gli strani fenomeni cessarono. Dicono che ritrovarono questo bracciale e il suo diario in una radura, insieme ai bracciali e ai diari dei suoi compagni”.

Prendi il bracciale in mano. Vedi che la luce proviene da una gemma rossa, incastonata al centro. La tocchi...

Improvvisamente, un'immagine si para davanti ai tuoi occhi. Riesci ancora a distinguere la stanza in cui ti trovavi, ma è come oscurata. Davanti a te c'è qualcos'altro.. Una radura.. e la centro siede una ragazza, giovane, di una bellezza discreta ma dallo sguardo che rivela astuzia e sicurezza. Indossa un corpetto di cuoio e siede con le gambe incrociate. Inizia a parlare.

*“Ciao. Io sono Nila e... sto parlando al vento. Sì, sì.. Lo so.. (guarda alla sua sinistra). So che questo è un messaggio registrato per un qualche mio figlio, o nipote, o discendente.. Però mi sento comunque stupida a parlare al nulla.. Ok, va bene.. Cosa stavo dicendo..”*

*Io sono Nila. Oggi è il primo giorno di Ambyrmont del 990. Sono settimane ormai che succedono cose strane. Gli animali impazziscono. Ultimamente, le madri sono disperate perché i neonati muoiono nelle loro culle. Tutto a causa di una cosa-che-non-posso-dire con il potere di nemmeno-questo-posso-dire.*

*Sì, io e alcuni amici abbiamo trovato la causa di questo male, ma Garinor e Dantar non vogliono che dica troppo. Hanno paura che queste informazioni, che sto dicendo al vento, possano cadere in mani sbagliate.*

*Comunque.. Garinor ha incantato questo bracciale in modo che soltanto mio figlio o un suo discendente di impeccabile moralità e pronto a combattere possa ascoltare il messaggio.*

*Noi stiamo per partire alla volta della.. Cosa.. Ma non è sicuro che faremo ritorno. Beh, se non ci fosse un po' di rischio dove sarebbe il divertimento?*

*Se vedi brillare questa gemma.. Ma cos'è, un rubino? (Si rivolge alla sua destra) E tu lasceresti indietro un bracciale con un rubino che vale almeno 1000 monete d'oro? Ma non si poteva usare, che ne so, una moneta di rame? (pausa di alcuni secondi, durante i quali scuote la testa)*

*Cosa stavo dicendo? Sì.. Se vedi brillare il rubino, significa che la forza malvagia è ancora attiva o si è riattivata.. In questo caso, potrai sentire questo messaggio.*

*Preparati per l'avventura più grande della tua vita, recupera ciò di cui potrai avere bisogno e non dimenticarti il mio diario, spero si sia conservato insieme al bracciale.*

*Prima che il sole sorga, ti ritroverai ad Alpha ... e non sarai solo.*

*Qui siamo in quattro e ci prepariamo ad affrontare.. la cosa. E stiamo lasciando in ciascuno dei nostri bracciali questo messaggio per voi, i nostri figli, i nostri... discendenti..*

*Radunatevi. Insieme capirete dove recarvi.*

*Non c'è molto tempo: ogni giorno che passa.. Ogni ora.. Gli effetti di questa forza malefica aumentano sempre più. Questa missione è molto importante. Sono in ballo cose ben più preziose dell'oro. Ne va della vita della nostra gente.. Di noi tutti...*

*Sbrigati.. e non fidarti di nessuno..”*

L'immagine scompare. Noti che tua moglie ha smesso di cucinare e ti sta osservando preoccupata. I tuoi figli fanno lo stesso.

Guardi lo scrigno. Prendi con te i resti di quelli che sembrano un diario, ti metti il bracciale al polso e ti avvicini a Lorian: “Devo andare, il destino mi chiama. Ne va della vita della nostra gente.. Di noi tutti...”. Lei annuisce. Ti abbassi per abbracciare Nil e Nelia: “Ciao bambini. Papà dovrà partire prima di domani, starà via alcuni giorni. Promettetemi di fare i bravi mentre non ci sono e non fate disperare vostra madre. Quando torno vi porterò un regalo”.

Passi la serata con la tua famiglia, mentre tua moglie ti aiuta a preparare lo zaino per il viaggio. Poi ti ritiri a letto per la notte...

## GIORFIL – LAORO MEZZELO

### Background

Giorfil non conosce i suoi veri genitori. Viene lasciato ancora in fasce fuori dalla porta di una scuola contadina, nell'incavo di una carriola. La vecchia insegnante della scuola lo cresce come figlio suo.

Preso in giro dai coetanei per il suo aspetto e le sue orecchie a punta, alla ricerca di una spiegazione per la sua diversità, all'età di 7 anni si rivolge alla madre, che sceglie di raccontargli la verità.

Il ragazzo supera il trauma e, anzi, sviluppa un forte legame con la madre adottiva. Inizia però a prendere di mira i ragazzi che lo perseguitano, facendo loro piccoli scherzi e nascondendo o "prendendo in prestito" alcuni dei loro averi.

La vecchia madre, in punto di morte, gli consegna un bracciale e un piccolo pezzo di cuoio, rivelandogli che i due oggetti erano avvolti con lui il giorno in cui è stato trovato alle porte della scuola.

Alla morte della vecchia madre adottiva, lascia il paese dove è cresciuto e inizia una vita raminga, vivendo di giorno in giorno di quello che il destino gli riserva.

Un giorno, all'età di 18 anni, durante un giorno di mercato, muovendosi tra la folla e passando la mano nella scarsella di un rubicondo mercante, incontra.. un'altra mano. Alza lo sguardo per incontrare quello di una giovane dai capelli rossi che gli lancia un fugace sorriso, prima di iniziare a correre con lui per seminare il mercante e le guardie attirate dalle sue urla.

Dopo la prima collaborazione maldestra, Giorfil e Karen iniziano ad operare insieme, raggiungendo presto una certa, non voluta, notorietà.



È l'alba. Sei appena rientrato nel tuo rifugio nella cantina abbandonata di quella che era un tempo la Locanda del Pirata Mancino.

Nel silenzio più assoluto, odi un fruscio quasi impercettibile alle tue spalle. Ti volti giusto in tempo per bloccare il braccio di Karen, che sta sfilando dalla tua borsa alla cintura una grossa gemma verde.

"Uffa.. Sto diventando goffa" ti accoglie lei con una smorfia.

Sorridendo, la avvicini a te, mentre con una mano riponi la gemma nella cintura. La baci e, delicatamente, le passi una mano sul ventre, seguendone l'accentuata rotondità che nasconde una nuova vita.

"Shh.. Non è affatto vero. Conosco questo posto come le mie tasche e non mi ero accorto di niente.. Finché non ti sei mossa". Sorridete. Ti avvicini a un tavolo di legno e lasci cadere su di esso il contenuto dello zaino: mele, pere, un prosciutto affumicato e mezza forma di formaggio. "E questi sono solo per te" le dici, muovendo il polso e facendo comparire un fagottino, contenente due piccoli dolci al miele. "Ah, i miei preferiti" dice lei, portandone subito uno alla bocca.

A un certo punto, senti un fastidio al polso sinistro. Un forte freddo. Abbassi lo sguardo e noti che la gemma sul bracciale che porti, ricordo delle tue vere origini, ha iniziato a brillare.

"Cos'è" dice Karen. Incuriosito, porti una mano al bracciale, sfiorando la gemma.

Improvvisamente, un'immagine si para davanti ai tuoi occhi. Riesci ancora a distinguere la stanza in cui ti trovavi, ma è come oscurata. Davanti a te c'è qualcos'altro.. Una radura..e al centro siede una figura con un mantello e un largo cappuccio. Inizia a parlare.

*"Ragazzo. Ascolta attentamente perché ho poco tempo. Credo sia inutile che ti spieghi come funziona un messaggio telepatico. Se il mio sangue ha trasmesso in te anche un'infinitesima parte del mio talento nella magia, queste cose dovrebbero essere per te assolutamente familiari.*

*Esatto, tu sei un mio discendente. Ho incantato io stesso il bracciale che hai in mano affinché riferisca il mio messaggio soltanto al sangue del mio sangue.*

*Oggi è il primo giorno di Ambyrmon del 990. Una forza, probabilmente di natura malefica, sta irradiando una strana aura che genera confusione negli animali e porta la morte agli individui più deboli e ai neonati.*

*L'aura sta aumentando. Faccio parte di un gruppo di quattro avventurieri che cercherà di contrastarla.*

*Nel caso fallissimo, sto incantando questi bracciali, uno per ciascuno di noi, che si attiveranno se l'aura dovesse continuare ad esistere... perché qualcuno possa continuare la nostra opera.*

*Non posso dire dove stiamo andando. Del bracciale mi fido: nessuno a parte un mio discendente, con un forte senso del dovere e in età pronta al combattimento, potrebbe ascoltare questo messaggio. Però l'informazione, una volta nota a te, potrebbe venire estorta.*

*Preparati per l'avventura più grande della tua vita, recupera ciò di cui potrai avere bisogno e non dimenticarti il mio diario, spero si sia conservato insieme al bracciale.*

*Prima che il sole sorga, ti ritroverai ad Alpha ... e non sarai solo.*

*Qui siamo in quattro e ci prepariamo ad affrontare.. la cosa. E stiamo lasciando in ciascuno dei nostri bracciali questo messaggio per voi, i nostri figli, i nostri... discendenti..*

*Radunatevi. Insieme capirete dove recarvi.*

*Se quella cosa è ancora viva, tutta la baia.. tutto il mondo ne risentirebbe.*

*Non perdere tempo: gli influssi di questa forza aumentano per ogni secondo trascorso.*

*Sbrigati.. e non fidarti di nessuno."*

L'immagine scompare. Karen ti osserva preoccupata. Rimani alcuni secondi scosso dall'apparizione, mentre le parole del mago rimbombano nella tua testa: "... porta la morte agli individui più deboli e ai neonati..."

Guardi ancora una volta Karen e la vita che porta in grembo.

"A quanto pare, ho finalmente scoperto a cosa serviva questo bracciale. Il proprietario precedente doveva essere un mago con una predilezione per i dolci. Ho appena avuto una visione sui 10 modi migliori per la preparazione di dolci al miele.. Chissà, forse questi dolcetti che ho preso al forno hanno risvegliato il potere del bracciale".

Karen ti guarda scettica per qualche secondo, dopodiché sembra accettare la tua spiegazione.

Consumate una cena veloce, parlando del più e del meno.

Al termine: "Karen, devo assentarmi per qualche giorno.. Si è presentata un'opportunità di guadagno che non posso lasciarmi scappare. È meglio se ti trasferisci per qualche giorno da tuo fratello. Non preoccuparti, tornerò in tempo per la nascita del piccolo". Sorridi.

Lei ti guarda corrucciata: "So già che è inutile che cerchi di farti cambiare. Vai e stai attento".

La abbracci e ti avvii verso la porta. Giunto sull'uscio, ti chiama: "Ieri ho incontrato la vecchia Gwenda. Mi ha detto che sarà una femmina".

Sorridi sull'uscio, ti volti e parti per una nuova avventura.



## CAPITOLO I - THYATIA

Il master si rivolge a tutti i giocatori, ma descrive il punto di vista di ciascuno, individualmente:



*Il bracciale ti ha guidato fino a questa piccola piazza. Ti trovi nella parte vecchia della città di Thyatia, in una piccola piazzetta con al centro una fontana in rovina. Sono le prime ore dell'alba, la piazzetta è deserta ad eccezione di altre 3 persone che, come te, sembrano spaesate, e si guardano intorno cercando di capire cos'è appena accaduto. Vi ritrovate tutti e quattro intorno alla fontana.*

E' il momento in cui i 4 giocatori si incontrano. Il master può descrivere l'aspetto di ciascuno agli altri. Sono tutti a piedi.

Se i PG dovessero decidere subito di controllare e combinare i **diari**: vedi descrizione successiva.

Se i PG decidono di osservare la **fontana** (o comunque, dopo un po' di tempo):



*La fontana è piuttosto vecchia e presenta alcune crepe nel marmo. Il bacino è di forma ellittica. Su un lato si trova un animale (CD 15 **conoscenza storia** per riconoscere la sfiga alata alphantiana). Dalla sua bocca doveva un tempo cadere il getto d'acqua che alimentava la fontana, ora completamente prosciugata. Il fondale non è uniforme e si intravedono, tra la polvere, delle figure levigate di marmo.*

Fare eseguire un tiro su **Osservare** e distribuire tutte le descrizioni, per ordine crescente del tiro su Osservare)



- *Sul lato opposto alla statua alata, è visibile una scanalatura, da cui un tempo fuoriusciva l'acqua in eccesso. Ora il foro è ostruito dalla terra.*
- *Esternamente, sotto il bordo del bacino, dietro la statua, è presente una scritta parzialmente coperta dall'edera (eliminando l'edera, scritto in comune: ACQUA, FONTE DI VITA PER LA GRANDE BAIA*
- *Spostando altre foglie d'edera, noti ai lati della scritta delle pietre verdi, diverse dal materiale della fontana **allegato***
- *Le pareti del bacino sembrano riflettere la luce in modo non uniforme. Il marmo vicino al fondo è più levigato, mentre nella parte alta, vicino al bordo, ha un aspetto più ruvido.*
- **[per squadre da 3 giocatori]**: *scostando l'edera sotto la scritta, individuate anche una piccola crepa. Dentro, trovate un pezzo di cuoio, inspiegabilmente ben conservato. (è la quarta parte della mappa)*

Se i PG **decidono** di riempire la fontana (vari modi: cercando acqua nella piazza del mercato, tramite incantesimo, ...) e sturare il canale di scarico (basta un pugnale, un bastoncino o un incantesimo):



*Il livello dell'acqua sale fino a poche dita dal bordo. L'acqua ora lambisce le forme che emergono dal fondo a un livello più alto, mostrando contorni diversi. **allegato***

**Commento [MP1]:** 200 px a chi propone di riempirla d'acqua  
100 px a chi riesce a riempirla  
200 px a chi propone di sturare il canale di scarico

I PG devono decifrare gli indizi (la scritta) e capire che si tratta di una specie di **mappa**.

**Nota:** non è detto che i PG riconoscano la grande baia. Non vanno penalizzati per questo. Il legame dovrebbe diventare ovvio dal **cartografo**.

**Commento [MP2]:** 100 px a chi capisce che è una mappa

A questo punto, se non l'hanno ancora fatto, i PG dovrebbero **combinare** le copertine dei loro **diari** (il master può "spingerli" a fare questo).

**Se hanno difficoltà**, dopo il primo minuto, fare eseguire un tiro su **OSSERVARE** e, al più alto, leggere quanto segue:

**Commento [MP3]:**

100 px a chi suggerisce di osservare/combinare i diari

200 px a chi osserva la somiglianza tra le gemme della scritta e uno dei diari



*Noti che il bordo delle copertine non è omogeneo. Tutte presentano due lati adiacenti lisci al tatto e due lati adiacenti ruvidi al tatto. [L'indizio serve per indirizzarli verso la forma finale della mappa: 2x2]*

Una volta **combinati** i diari:

**Commento [M4]:** 1000 px di **squadra** se la mappa viene combinata entro 60 secondi, 500 px entro 2 minuti



*Non appena finite di muovere l'ultima copertina, i diari emettono un lieve bagliore. Le copertine si saldano fra loro, i resti delle pagine si staccano dal cuoio e vi ritrovate con un unico pezzo di cuoio.*

Se qualcuno decide di **controllare l'isoletta al centro della fontana**, risulterà **incrostata di terra**. Pulendo la terra, si rivelano tre piccole scanalature disposte come le pietre sul diario.

**Commento [M5]:** 200 px a chi osserva la somiglianza tra diari e isoletta

100 px a chi osserva o pulisce l'isoletta

A questo punto, far eseguire un tiro su **ASCOLTARE** (CD 15). Chi lo supera, sente cadere qualcosa in fondo alla piazza. Alzando lo sguardo, nota un ragazzo che raccoglie un pezzo di legno da terra e inizia (continua) a intagliarlo.

Si tratta di un membro della gilda di ladri locale. I PG dovrebbero fare **attenzione**.

**Commento [M6]:** 100 px a chi suggerisce di continuare la conversazione in luogo più appartato.

200 px a chi, prima di iniziare ad ammegliare con i diari o con la fontana, aveva controllato la piazza o aveva suggerito di spostarsi in luogo appartato

Dovranno poi **trovare** un modo per dare una connotazione geografica alla mappa e, in particolare, all'isola.

Cercando informazioni, i PG saranno indirizzati verso il **cartografo della città**, che si trova nella **piazza del mercato**:

**Commento [MP7]:** 100 px a chi suggerisce di cercare una mappa in città

100 px a chi cerca informazioni sulla "grande baia" (Raccogliere informazioni)





La piazza del mercato è ancora piuttosto deserta. I vari venditori stanno allestendo le bancarelle, montando gli espositori e mettendo in mostra la merce.

Si intravedono ai lati della piazza varie botteghe di armaioli, pozioni e tessuti.

Sul lato est, si trovano negozi di tomi e pergamene.

Avvicinandovi a quel lato, l'insegna di un negozio attira la vostra attenzione: una boccetta d'inchiostro, una penna e una mappa abbozzata, con un corso d'acqua stilizzato e una catena montuosa.

Un cartello sulla porta indica che il negozio è aperto.

Una volta entrati dal cartografo:



Nel negozio regna l'ordine più assoluto e un silenzio quasi reverenziale.

La stanza è occupata, sui tre lati opposti a quello della porta, da un lungo bancone a forma di ferro di cavallo, dietro il quale si erge un mobile molto alto, formato da un numero impressionante di cassetti di varie dimensioni, che occupa tre lati della stanza.

Sul lato destro rispetto all'ingresso, una piccola porta da su un'altra stanza, dove si intravedono un uomo e una donna, in piedi intorno a un alto tavolo, che osservano a capo chino una mappa.

Sul fondo della stanza, da dietro il bancone, esce un ometto di media statura, magro e con un accenno di barba rossa sul volto.

Si tratta del cartografo. Tranquillo, gentile, si rivolgerà ai PG parlando lentamente. Ha un tic che lo porta a stringere gli occhi quando si rivolge a qualcuno, prima di parlare.

Se i PG chiederanno mappe della zona, il cartografo estrarrà dai vari cassetti, a colpo sicuro e con estrema precisione (i cassetti non sono etichettati!) alcune mappe della città (Thyatia), seguite da mappe di varia scala (la penisola di Thyatia) [allegato] fino ad arrivare a una mappa della Grande Baia [allegato].

I PG dovrebbero riconoscere in questa mappa i contorni evidenziati dall'acqua nella fontana (se hanno difficoltà, aiutare con un tiro su **Osservare**, CD 20).

Appena i PG riconoscono la mappa, il cartografo nota il loro interesse e arrotola con fretta (ma grande cura) la pergamena: si tratta di una copia per la consultazione, a pagamento (5 mo all'ora). Il cartografo potrebbe acconsentire a venderla solo per una cifra molto alta (almeno 700 MO).

Se decidono di consultarla, sono accompagnati nella stanza sulla destra dell'ingresso e li lasciati dal cartografo, in compagnia dei due personaggi intravisti prima.

Osservandoli con attenzione (varie descrizioni, in base al tiro su **Osservare**):



Sono un uomo e una donna, di età compresa tra 30 e 40 anni. Vestono lunghi mantelli grigi, col cappuccio ripiegato sulle spalle. Hanno entrambi i capelli scuri.

(**Osservare** CD 15) Portano entrambi dei pugnali alla cintura. Sotto il tavolo, vicino alla donna, sono posati un arco e una faretra.

(**Osservare** CD 25) Entrambi hanno un anello di metallo rosso al dito mignolo della mano destra.

I due sono due ladri, appartenenti alla gilda de "La moneta di rame" (il nome deriva dal fatto che gli appartenenti alla gilda firmano i loro furti lasciando, nelle case svaligiate o nelle borse dei derubati, nient'altro che una moneta di rame).

Cercheranno di origliare la conversazione dei PG in modo discreto, fingendo di consultare una mappa.

Da notare che, nel caso i PG decidano di acquistare la mappa senza parlare in loro presenza, la cosa incuriosirà comunque i due ladri, che cercheranno di tenere d'occhio i PG.

**Commento [U8]:** 200 px a chi escogita accorgimenti per non farsi ascoltare (es: suggerire di parlare sottovoce o scrivere)

Se non l'hanno già fatto prima, i PG devono riconoscere, nella mappa della Grande Baia, il disegno formato dai quattro diari degli antenati: si tratta della grossa isola all'imboccatura della baia (indicata sulla mappa come **Isola Arcadia**).

Possono chiedere al cartografo una mappa dettagliata dell'isola, ma non ne ha a disposizione.

**Commento [U9]:** 200 px a chi la riconosce

**Commento [U10]:** 200 px a chi lo fa

E' evidente che ai PG serve ora un mezzo per raggiungere l'isola.

Una volta usciti dalla locanda, uno dei ladri inizia a pedinarli (viene scoperto solo con tiro su **Osservare** CD 30).

**Nota:** i PG non devono perdere tempo. Se si attardano al mercato, perdono l'appuntamento con l'unica nave che li porterebbe nei pressi dell'isola e sono costretti a pernottare in città per partire il giorno dopo.

Se perdono tempo, non vanno penalizzati in PX. Verranno penalizzati indirettamente il giorno dopo: nel tragitto dalla locanda al porto, saranno vittime di un agguato di un gruppo di ladri (Gilda della Moneta di Rame), i quali dapprima attaccheranno con una salva di frecce, poi minacceranno i PG, tenendoli sotto tiro d'arco e frecce e chiedendo loro di rivelare l'ubicazione del tesoro che stanno cercando. La minaccia sfocia in combattimento. Il combattimento porta via tempo e aumenta la probabilità che non finiscano l'avventura.

#### LADRI

6 Ladri umani, lev 5  
 PF: 14 pf  
 Iniziativa: +4  
 Velocità: 9 m (6 quadretti)  
 Classe Armatura: 16, contatto 14, collo alla sprovvista 16  
 Attacco base/Lotta/Stocco/Arco: +3/+3/+3/+7  
 Attacco: Stoco 1d6, Arco corto 1d6 [Attacco furtivo +3d6]  
 Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +10, Vol +2  
 Caratteristiche: For 10, Des 18, Cos 9, Int 15, Sag 13, Car 5  
 Allineamento: neutrale malvagio, neutrale autentico

PX: 1000

**Strategia di attacco:** imboscata a sorpresa. Primo attacco dai tetti (Attacco furtivo +3d6). Dopo l'eventuale dialogo, nuova salva di frecce (2 furtivi, si sono spostati). Quattro scendono a impegnare in corpo a corpo mentre due rimangono sui tetti e alternano round di furtivo a round di nascondersi.

Se decidono di recarsi al porto, leggere quanto segue.

Il grande porto di Thyatia si para davanti a voi. Varie navi mercantili e passeggeri sono ormeggiate, mentre una mezza dozzina di navi è in manovra per entrare o uscire dal porto.

**Osservando o Raccogliendo informazioni:**

- Non è facile trovare un equipaggio disposto a portare i PG all'isola ("troppo distante", "non possiamo perdere un giorno di pesca", "l'isola ha una brutta fama: si narra di pescatori che, accampatisi sulle sue coste, non siano mai tornati indietro").

- i pescherecci sono insolitamente carichi di pesce. Vengono a sapere che i pesci, da qualche giorno, sono intontiti, di facile cattura. Alcuni marinai hanno assistito a pesci di grossa taglia che, all'avvicinarsi delle imbarcazioni, saltavano sul ponte e li morivano.

#### Se i PG hanno perso tempo:

vengono a sapere che una nave mercantile è appena partita. Troveranno un'altra nave la mattina seguente (agguato dei ladri il mattino dopo).

#### Se i PG NON hanno perso tempo:

Un marinaio si avvicinerà ai PG, affermando di aver notato il loro bisogno di un'imbarcazione. Si offre di accompagnarli alla **Locanda del Puledro Impennato**, dove si trova Arkan, capitano di una nave mercantile in partenza entro un'ora.

#### In entrambi i casi:

Durante il tragitto verso la locanda (o muovendosi al porto), i PG saranno anche **testimoni di un furto**: una donna inizia ad urlare perché alleggerita del sacchetto dei preziosi.

Il marinaio che li sta accompagnando (o un marinaio di passaggio) fornirà la sua interpretazione dell'accaduto.



*"Ancora loro, quei maledetti ramini.*

*Ma sì, non li conoscete? Parlo della Gilda della Moneta di Rame.*

*Ormai sono ovunque e i loro colpi si fanno sempre più arditi.*

*Il nome? Beh, deriva dalla loro firma.. Una moneta di rame, lasciata dove hanno colpito.*

*I membri della gilda negano che la moneta di rame sia la loro firma.*

*Dopotutto.. Chiunque può lasciare dietro di sé una moneta. Ma tutti sanno che i membri stessi puniscono con la morte chiunque, non membro, osi lasciare una moneta sul luogo di un colpo.*

*Le autorità non hanno prove e non possono intervenire sulla base di una moneta, ma con questo meccanismo riescono ad accrescere la loro fama e sempre più persone utilizzano i loro servigi."*

*A conferma delle parole del marinaio, la donna derubata si tasta nelle tasche e porta agli occhi una piccola moneta.*

#### Se i PG NON hanno perso tempo:

trovano alla locanda il capitano Arkan. Si lascia al master discrezionalità sulla descrizione della **locanda**.

Durante il dialogo con il capitano vengono a sapere che:

- la nave mercantile passa in prossimità dell'isola.
- il viaggio dura due giorni
- il capitano si offre di portare i PG sull'isola con una delle sue scialuppe, comandata dai suoi uomini (10 mo), che tornerebbero indietro una volta sbarcati i PG
- se i PG lo richiedono, il capitano **vende** loro una scialuppa (150 mo)

**Commento [M11]:** Si può trarre spunto dalla locand del torneo (la birreria Puledro Impennato, appunto) per la descrizione.

**Commento [M12]:** È importante che i PG siano indipendenti nei loro spostamenti. Non sono certi che la loro ricerca finisca sull'isola. - 200 px di **squadra** se non comprano la scialuppa ma si fanno portare

## CAPITOLO 2 – NELLA BAIA

Il viaggio sulla nave mercantile dura più di 2 giorni. All'alba del terzo giorno, avvistate a babordo (sinistra) l'isola.

Il viaggio sulla scialuppa dura un paio d'ore.

A 200 metri dalla costa, i PG vengono sorpresi da uno strano fenomeno. Un banco di pesci (tonni) incrocia la direzione della barca e molti di essi si lanciano a bordo, compromettendo la capacità di galleggiamento della barca! La concentrazione di tonni aumenta sempre più fino a formare una massa quasi compatta.

Dopo qualche minuto di confusione in cui i PG dovranno cercare di non **ribaltarsi** (allontanandosi in fretta, svuotando a mano la barca, impedendo ai tonni di salire con magia o altro, ...), verranno attaccati da una **piovra gigante**.

La piovra compare a 2 metri dalla barca e si preannuncia "sollevando" la massa di tonni (la piovra non è immediatamente riconoscibile perché coperta dai tonni).

I PG non sono sorpresi ( tiro iniziativa). I PG sono alla portata dei lunghi tentacoli sin dal primo round.

Se i PG si sono fatti accompagnare dai marinai, questi vengono afferrati dalla piovra nel round precedente il combattimento (attacco a sorpresa della piovra) e trascinati in mare, dove scompaiono senza possibilità di intervento.

**Commento [M13]:** 100 px a chi interviene attivamente per impedire il ribaltamento

### PIOVRA GIGANTE

#### Animale Grande (Acquatico )

PF : 50 pf

Iniziativa : +2

Velocità : 6 m (4 quadretti), nuotare 9 m

Classe Armatura : 18 (-1 taglia, +2 Des, +7 naturale), contatto 11, colto alla sprovista 1 6

Attacco base/Lotta : +6/+1 5

Attacco : Tentacolo +10 in mischia (1d4+5)

Attacco completo : 8 tentacoli +10 in mischia (1d4+5) e morso + 5 in mischia (1d8+2)

Spazio/Portata : 3 m/3 m (6 m con tentacolo)

Attacchi speciali : Afferrare migliorato, stritolare

Qualità speciali : Nuvola di inchiostro, propulsione, visione crepuscolare

Tiri salvezza : Temp +7, Rifl +8, Vol + 3

Caratteristiche : For 20, Des 15, Cos 13, Int 2, Sag 12, Car 3

Abilità : Artista della Fuga +12, Ascoltare +4, Nascondersi +12, Nuotare +13, Osservare +6

Talenti : Abilità Focalizzata (Nascondersi), Allerta, Robustezza

Ambiente : Acquatico caldo

Organizzazione : Solitario

Grado di SFIDA : 8

Modificatore di livello : -

PX di squadra : **2400**

**Afferrare migliorato** (Str): Per usare questa capacità, la piovra gigante deve colpire un avversario di taglia Media o inferiore con un attacco di sperone tentacolare. Se riesce ad afferrare la preda, può stritolarla.

**Stritolamento** (Str): Una piovra gigante infligge 2d8+6 danni con una prova di lottare riuscita contro creature di taglia Media o inferiore.

**Nube di inchiostro** (Str): Una piovra gigante è in grado di emettere una nube di inchiostro nero delle dimensioni di 6 metri per 6 metri per 6 metri, una volta al minuto come azione gratuita. Tale nube le fornisce un occultamento totale, che le consente di darsi alla fuga in caso di combattimento sfavorevole. Le creature che si ritrovano all'interno della nube subiscono gli effetti di un'oscurità totale.

**Spinta** (Str): Una piovra gigante può darsi una spinta propulsiva all'indietro una volta per round come un'azione di movimento doppio, alla velocità di 60 metri.

**Abilità**: Una piovra è in grado di cambiare colore, acquisendo un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi.

**Strategia di attacco**: una volta emersa, attacca con tutti i tentacoli e cerca di afferrare i PG che si trovino nelle immediate vicinanze (il master cerchi di non afferrare tutti i PG: incantatori che rimangono a distanza o ladro nascosto non vengono afferrati, anche se a portata).

Per quanto riguarda lo stritolamento:

- nel primo round: la piovra fa un tiro per colpire e, se va a segno, può subito effettuare prova di lotta (tiro per colpire + bonus di lotta contrapposto a quello del PG). Se vince la prova di lotta, l'avversario è afferrato. Nel primo round fa solo il danno del tentacolo, non da stritolamento.
- Round successivi: prima effettua il danno dello stritolamento, poi c'è prova contrapposta di lotta (oppure lotta VS artista della fuga) per liberarsi. Se fallisce, si continua al round successivo con lo stritolamento.

La barca, anche se capovolta, non affonda. Se i PG cadono in acqua, sono ostacolati nei movimenti dalla grande concentrazione di pesci (che però aiuta a non affondare).

Sconfitta la piovra, la navigazione prosegue tranquilla verso l'isola (sempre ostacolati dai tonni, anche se meno "concentrati").

Durante l'avvicinamento:



*Lentamente, l'isola si allarga a coprire quasi l'intero orizzonte. Le coste sono piene di scogli sul versante che da sull'oceano, quasi a picco in alcuni punti, e diventano più sabbiose e facilmente accessibili in direzione del golfo. Una ricca e folta vegetazione si intravede dopo pochi metri di spiaggia. Non ci sono segni di approdo o costruzioni umane.*

Una volta sbarcati, i PG cercheranno di dirigersi verso il simbolo dato dalla mappa dei diari.

50%



*La spiaggia è molto stretta, quasi inesistente. La vegetazione prende subito il posto della sabbia. Dal punto in cui siete, non notate strade o sentieri battuti.*

Anche **cercando** lungo la costa, i PG non troveranno nessuna strada o sentiero, ma soltanto deboli sentieri tracciati dagli animali.

**Commento [MP14]:** 100 px a chi propone di cercare un passaggio nella vegetazione, spostandosi dal luogo di approdo

Se il chierico lancia **Localizza oggetto** (tre pietre della mappa), saranno facilitati nell'individuare il sentiero corretto.

**Commento [U15]:** 200 px a chi ha l'idea

La vegetazione è impervia e i PG sono quasi costretti a seguire un sentiero animale.



*Mentre percorrete il sentiero, la vegetazione si fa più fitta. Dopo un centinaio di passi, venite distratti ( tiro su **Ascoltare CD 15**) da un rumore davanti a voi. E' un cinghiale. Alza la testa, annusa l'aria nella vostra direzione, si volta e inizia a correre lungo il sentiero.*

Tutti fanno un tiro su **Osservare CD 20**: chi lo supera, nota che il cinghiale lascia il sentiero entrando bruscamente nel fitto sottobosco.

I PG possono accorgersi con **tiro** su **Cercare CD15** (se lo richiedono) o **Osservare CD 30** (se non lo richiedono) che il cinghiale non ha lasciato alcuna traccia del suo ingresso nel sottobosco.

**Commento [MP16]:** 200 px a chi indaga vicino al punto in cui il cinghiale lascia il sentiero

Se i PG continuano lungo il sentiero tracciato, incorrono in una trappola. Le piante si animano, cercando di bloccandoli (animate) mentre un treant esce dall'ombra e li attacca, urlando "Fuori dalla nostra terra!".

#### TREANT

##### Vegetale Enorme

PF: 50 pf

Iniziativa: -1

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 20 (-2 taglia, -1 Des, +13 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 20

Attacco base/Lotta: +5/+22

Attacco: Schianto +12 in mischia (2d6+9)

Attacco completo: 2 schianti +12 in mischia (2d6+9)

Spazio/Portata: 4,5 m/4,5 m

Attacchi speciali: Animare alberi, danni raddoppiati contro gli oggetti, travolgere 2d6+13

Qualità speciali: Riduzione del danno 10/tagliente, visione crepuscolare, tratti dei vegetali, vulnerabilità al fuoco

Tiro salvezza: Temp +10, Rifi +1, Vol +7

Caratteristiche: For 29, Des 8, Cos 21, Int 12, Sag 16, Car 12

Abilità: Ascoltare +8, Conoscenze (natura) +6, Diplomazia +3, Intimidire +6, Nascondersi -9, Osservare +8, Percepire Intenzioni +8, Sopravvivenza +8 (+10 in superficie)

Talenti: Attacco Poderoso, Spezzare Migliorato, Volontà di Ferro

Ambiente: Foreste temperate

Organizzazione: Solitario o boschetto (4-7)

Grado di Sfida: 8

Allineamento: neutrale autentico

PX: 3000

**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 combattere 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 2d6+13 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 22) 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.

**Abilità**: Ottengono un bonus razziale di +16 alle prove di Nascondersi in aree boschive.

**Strategia di attacco**: il treant esce dal bosco ed effettua un attacco a sorpresa con due attacchi di travolgere (i PG non possono contrattaccare. Hanno la CA colti alla sprovvista sul primo travolgere).

Al round successivo anche due piante, controllate dal treant, partecipano allo scontro (2 attacchi per round, 2d6 + 2, senza travolgere)

Alterna un round di attacco normale a un round di attacco completo (2 travolgere).

Non si può scendere a patti. Si ritirerà se ridotto a meno di 10 pf e le piante copriranno la sua fuga.

Se (come probabile) i PG danno fuoco al bosco e non riescono a **contrastarlo**, allontanandosi, dopo pochi minuti noteranno in lontananza un temporale localizzato che spegne il fuoco.

**Commento [U17]:** Se non provano nemmeno a contrastarlo, -500 px di squadra

Dopo il combattimento, notano che nessun sentiero si diparte dal luogo dello scontro e sono costretti ad entrare nel sottobosco, dove troveranno, dopo qualche centinaio di passi, un altro passaggio animale e, a breve, un altro animale selvatico (cinghiale, daino, lepre).

Anche questo animale, se disturbato o avvicinato, inizierà a scappare e lascerà a un certo punto il sentiero, senza lasciare tracce.

I PG devono capire che i sentieri sono stati tutti tracciati abilmente per condurre a delle trappole. Devono abbandonare il sentiero e seguire gli animali, o troveranno un'altra trappola; nell'ordine:

- rocce animate che li attaccano (vedi incantesimo),
- buca nascosta con spuntini avvelenati (OSSERVARE CD 25 per individuare segni dello scavo, veleno induce sonno con TS CD 15)
- [se i PG proseguono ulteriormente: probabilità del 33% di ritrovarsi sulla spiaggia, del 33% di incorrere in trappola mortale, del 33% di ritrovarsi nella radura da cui prosegue l'avventura]

Se i PG seguono un animale (il primo cinghiale o un animale dopo i combattimenti), verranno guidati sul limitare di una radura.



*State camminando in salita da diverse ore quando perdetevi le tracce dell'animale, ma notate in lontananza una luce più forte che trapela tra le fronde. (Se si avvicinano) Siete sul limitare di una grossa radura. Erba verde, fresca si estende a perdita d'occhio. La radura è circondata tutto intorno da vegetazione e sembra trovarsi in un avvallamento del terreno che si estende per un diametro di centinaia di metri. Diversi tipi di animali pascolano tranquilli: cervi, daini, cavalli. A un certo punto, alcuni cavalli bianchi iniziano a correre, sembra che vogliano giocare. Avvicinandosi, passano vicino al posto dove siete nascosti. Sulla testa hanno un lungo corno.*

Mentre i PG commentano la scena (ovviamente si tratta di unicorni):



*A un certo punto sentite uno strillo. Gli unicorni sono ormai lontani. Dagli alberi sul lato alla vostra destra scende veloce qualcosa, che inchioda al terreno un tasso e inizia a divorarlo. Notate che è una figura tozza, simile a un leone, ma la sua coda guizza vistosamente e sembra avere un paio d'ali.*

Si tratta di una Chimera. Non appena i PG decidono di muoversi per entrare nella radura o per costeggiarla.



**“Voi non dovrete essere qui”**

Se i PG si voltano vedono una figura..



*..di altezza media, dimostra 30-40 anni. Ha una tunica grigia con un mantello, si appoggia a un bastone e vi osserva con un volto senza espressione, da cui traspare l'attenzione con cui vi sta analizzando.*

*“Non dovrete essere qui. Questo è un luogo sacro, protetto, al quale nessuna razza umanoide può accedere. (pausa) Dove nessuna razza umanoide può continuare a esistere, senza il mio consenso.”*

Continua a osservarli, in silenzio, aspettando una reazione. Uno scoiattolo sale dall'erba fino alla spalla sinistra del druido.



*“Ora ditemi perché siete qui. E mescolate con saggezza le vostre parole, perché da esse dipende il vostro destino”*

Se i PG non parlano o inventano una storia poco plausibile:



*“Molto bene. E' chiaro che non avete intenzione di dire la verità. Lasciate che sia io a parlare. Cinque giorni fa, improvvisamente, gli animali hanno iniziato ad agitarsi. Al di fuori dei confini dell'isola, poi, si comportano in modo contrario a ogni istinto di sopravvivenza. E ora, a pochi giorni dall'inizio del fenomeno, voi approdate su quest'isola. Vi ho osservato. Non siete finiti qui a causa della corrente, o per cercare acqua potabile. Siete arrivati qui decisi a perseguire uno scopo. Ed ora mi direte cosa state cercando. [pausa] Mi direte cosa avete a che fare con questo fenomeno [pausa]. O morirete.”*

Se i PG reagiscono in modo ostile, vengono eliminati dal druido ierofante (si lascia alla fantasia del master questo aspetto).

Se i PG raccontano la verità (o parte di essa) o se, comunque, fanno capire al druido che la loro missione può aiutarlo a capire le cause del fenomeno, il druido li lascerà liberi di continuare nella loro ricerca, con un'unica raccomandazione:

**Commento [M18]:** 200 px a chi convince esplicitamente il druido che il gruppo può aiutarlo a riportare l'equilibrio



**“Non alterate l'equilibrio di quest'isola.”**

I PG possono chiedere al druido indicazioni su come raggiungere la zona segnata dalla mappa. In questo caso, il druido indicherà loro il modo “meno invasivo”. In caso contrario, i PG potrebbero incorrere in altri incontri come quelli precedenti (20% di probabilità per tre incontri).

**Commento [MP19]:** 200 px a chi lo chiede.

Arrivati nella parte dell'isola indicata dalla mappa:



*Si apre una radura, delimitata su tre lati da bosco e a nord da una catena montuosa piuttosto ripida. Alla base della radura, una grande apertura attira la vostra attenzione.*

**[Osservare CD 15]:** l'habitat della radura è diverso da quello della zona precedente. Notate che nella radura si muovono soltanto alcune lepri. Nessun animale di media o grossa taglia corre tra l'erba.

Se i PG prendono in mano la mappa, notano che le gemme hanno cambiato colore, hanno perso opacità e sembrano ora contenere alcune gocce di liquido. **[Osservare 15]:** queste gocce non seguono la gravità: non si depositano sul fondo ma sono attratte da una precisa direzione: quella delle montagne.

Se i PG si avvicinano all'apertura, sentiranno rumori di masticazione e noteranno tracce di sangue sul terreno.

Entrando senza fare rumore, troveranno un'idra rossiccia (capiranno in eventuale combattimento essere una piroidra) a 9 teste quasi del tutto addormentata.

In realtà, tutte le teste stanno dormendo, a parte una che, sul fondo della grotta, è intenta a ingurgitare grossi bocconi di quello che sembra un cinghiale.

#### PIROIDRA A OTTO TESTE

##### Bestia magica Enorme

PF: 97 pf

Iniziativa: +1

Velocità: 6 m (4 quadretti), nuotare 6 m

CA: 19 (-2 taglia, +1 Des, +10 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 1 8

Attacco base/Lotta: +9/+22

Attacco: 9 morsi +13 in mischia (1d10+5)

Attacco completo: 9 morsi +13 in mischia (1d10+5)

Spazio/portata: 4,5 m/3 m

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, guarigione rapida 19, visione crepuscolare, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +11, Riti +7, Vol +5

Caratteristiche: For 21, Des 12, Cos 20, Int 2, Sag 10, Car 9

Abilità: Ascoltare +8, Nuotare +13, Osservare +8

Talenti: Arma Focizzata (morso), Combattere alla Cieca, Riflessi in Combattimento, Robustezza, Volontà di Ferro

Organizzazione: Solitario

Allineamento: Neutrale autentico

La si può uccidere tagliandole tutte le teste oppure dando la morte al suo corpo. Per tagliare una testa, l'attaccante deve colpire il collo del mostro con un'arma tagliente e infliggere in un solo colpo un danno pari al totale dei punti ferita originari dell'idra, divisi per il suo numero di teste iniziali. (Il giocatore deve dichiarare cosa vuole colpire prima di effettuare il tiro per colpire). Per esempio, se un'idra a cinque teste ha 52 pf, un singolo colpo che infligga almeno 10 danni taglia una testa (52 : 5 = 10,4, arrotondato per difetto a 10). L'eccesso di danno causato viene perso. La testa tagliata muore e la carne del collo si richiude naturalmente per prevenire ulteriori perdite di sangue. L'idra non può più attaccare con la testa che è stata tagliata, ma non subisce altre penalità. Le teste tagliate ricrescono in un mese circa.

Abilità: Bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare e Osservare, grazie al gran numero di teste.

Talenti: Riflessi da Combattimento permette all'idra di usare tutte le teste per effettuare attacchi di opportunità.

Guarigione rapida: recupera 19 PG a round

##### Piroidra

È un'idra rossiccia che può soffiare fuoco in un cono alto e largo 3 metri, e lungo 6. Ogni testa soffia una volta ogni 1d4 round. Ogni soffio provoca 3d6 danni per testa. È possibile effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni. La CD è 10 + 1/2 del numero originario delle teste dell'idra + il modificatore di Costituzione dell'idra.

Sottotipo fuoco (Str): Immunità al fuoco; danni raddoppiati dal freddo se il tiro salvezza fallisce

Strategia di attacco: se svegliata, attaccherà con tutte le teste, lanciando fuoco da metà delle teste nei round pari.

I PG non devono ingaggiare battaglia con l'idra. Devono trovare un modo per attirarla fuori dalla grotta o aggirarla senza farsi notare (le pietre indicano il fondo della grotta): per semplificare il compito, anche l'ultima testa si addormenterà. C'è spazio a sufficienza per passare senza rischiare di "urtare" l'idra.

Nel caso in cui combattano, se rischiano di uccidere l'idra, interviene il druido che interrompe lo scontro (animare piante + bocca della terra per bloccare i PG). I PG dovranno essere particolarmente persuasivi o verranno uccisi.

**Commento [MP20]:** Se attaccano l'idra vengono meno al tacito accordo con il druido e perdono tempo prezioso: -1000 PX di squadra.

Dentro la grotta, guidati dal diario, troveranno una strana conformazione rocciosa.

La pietra è magica (non si consuma e non si scalfisce con armi normali). Ha una forma quadrata allegata e fa da cornice perfetta alla mappa formata dai diari.

Nel momento in cui i diari vengono posti all'interno, le gemme della roccia diventano traslucide e iniziano ad indicare una direzione.

I PG possono combinare diari e roccia nella grotta, oppure asportare un pezzo di parete e consultarla all'esterno.

La nuova mappa dovrebbe guidare i PG a qualche centinaio di metri dalla costa.

Una volta usciti dalla grotta, se non hanno combattuto con l'idra, troveranno il druido ad aspettarli:



*Avete rispettato l'equilibrio di questo posto e avete dimostrato di sapervi muovere con saggezza.*

*Vi auguro di riuscire nella vostra impresa. Permettetevi di darvi un piccolo-grande aiuto per raggiungere la vostra destinazione.*

Così dicendo, rivolge la mano a palmo aperto verso i PG. Alcune vespe si avvicinano al druido e si fermano sulla sua mano. Il druido mormora alcune parole e 4 vespe vengono ingigantite, fino a raggiungere una taglia cavalcabile.

I PG possono cavalcare le vespe anche se sprovvisti delle abilità/talenti necessari, in quanto gli insetti sono stati opportunamente istruiti dal druido.

Muovendosi nella direzione indicata dalla mappa, si intravedono affioramenti rocciosi.

Giunti sul posto:



*Avvicinandovi agli scogli, notate che il livello dell'acqua inizia a scendere fino al punto da consentire di intravedere il fondo. Una decina di grosse pietre, posizionate senza uno schema apparente, è concentrata in un'area di 30 metri di diametro.*

*Un masso più grosso degli altri, di forma grossomodo cilindrica, si erge per più di 3 metri. Ha un diametro di 3 metri.*

Una volta scesi a terra:

**[Osservare CD 15]:** lungo tutta la superficie, disposte a una distanza di 10 cm l'una dall'altra, delle piccole gemme rosse si dipanano a spirale verso l'alto (valore: 10mo/gemma)

Non appena un PG tocca una delle gemme:

*il masso inizia a ruotare e a salire, rivelando una nicchia di 1 metro per 2 metri che, una volta al di sopra del livello dell'acqua, si apre, lasciando intravedere una scala che scende verso il basso.*

75%

## CAPITOLO 3 – IL DUNGEON

Nota per il master: il dungeon rappresenta metaforicamente il ciclo della vita. Ognuna delle tre stanze è una tappa della vita che chiunque deve affrontare. Ogni stanza è separata dalla successiva da un corridoio di circa 200 metri che scende con una lieve curvatura (si avvista su sé stesso, è visibile a occhio nudo).

*La scala scende verso il basso, avvitandosi leggermente su sé stessa. Arrivate in un grosso locale sotterraneo, di forma grossomodo cilindrica.*

### Prova # 1: primi passi.

Un misto di gravità aumentata e incantesimi di stordimento impedisce ai PG di camminare su due gambe, obbligandoli a muoversi... gattonando!  
Avversario: ragno gigante

RAGNO MOSTRUOSO ENORME	
<b>Parassita Enorme</b>	
PF: 52 pf	
Iniziativa: +3	
Velocità: 9 m (6 quadretti), scalare 6 m	
Classe Armatura: 16 (-2 taglia, +3 Des, +5 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 13	
Attacco base/lotta: +6/+18	
Attacco: Morso +9 in mischia (2d6+6 più veleno)	
Attacco completo: Morso +9 in mischia (2d6+6 più veleno)	
Spazio/Portata: 4,5 m/3 m	
Attacchi speciali: Veleno, ragnatela	
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, percezione tellurica 18 m, tratti dei parassiti	
Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +5, Vol +2	
Caratteristiche: For 19, Des 17, Cos 14, Int -, Sag 10, Car 2	
Abilità: Nascondersi-1*, Osservare +4*, Saltare +4*, Scalare +12	
PX: 1200	
<b>Veleno (Str):</b> I ragni mostruosi possiedono un morso velenoso [CD Tempra 16: malus 1d8 For]. I danni indicati sono sia iniziali che secondari.	
<b>Ragnatela (Str):</b> Si tratta di un attacco simile ad un attacco con una rete, ma che ha una gittata massima di 15 metri, con un incremento di gittata di 3 metri, e risulta efficace solo contro bersagli che siano fino ad una taglia più grandi del ragno. Una creatura intralciata può fuggire superando una prova di Artista della fuga (CD 16) o di Forza (CD 20)	
<b>Strategia di attacco:</b> cerca di prendere i PG alla sprovvista, calandosi dal soffitto alle loro spalle (sorpresi se falliti tiri Ascoltare/Osservare CD 18). Lancia ragnatela al primo round che cerca di prendere i 2 PG rimasti più indietro. Al secondo round attacca PG intrappolati con morso (veleno). Lancia ragnatele ogni round dispari (se necessario), altrimenti morde.	

### Prova #2: primi amori

Giunti davanti alla Ninfa la stessa riferirà ai PG che trovare l'amore può essere una cosa ardua: davanti a loro c'è un grande pavimento, formato tipo scacchiera con quadrati rossi e bianchi. Il solo modo per procedere sul pavimento è quello di saltare a piedi uniti su uno di questi quadrati. Andare oltre con qualsiasi mezzo attiverrebbe prima una barriera di fuoco, poi una di ghiaccio, virtualmente impenetrabili. I PG dovranno decidere quale di loro vuole compiere, per primo, il passaggio (si può percorrere il pavimento uno alla volta). Il PG prescelto si presenterà davanti al pavimento e si illuminerà una casella su cui dovrà saltare. Appena appoggiati i piedi sulla casella apparirà un indovinello.

1. *Delle cinque è la prima, come numero è la seconda. A volte può essere molto tonica.*  
(risposta: la lettera A)

Tutti i PG possono concorrere nella risposta, ma solo la risposta del PG prescelto viene valutata. Ogni volta che il PG darà la giusta risposta si illuminerà la casella successiva ed apparirà un altro indovinello.

**Commento [M21]:** 100 px al PG che per primo indica la risposta giusta (per ogni indovinello)

2. *Da tutti è osteggiato ma, a volte, necessario. Sempre meglio scegliere il minore.*  
(risposta: il Male)

3. *A volte fa l'uomo ladro. Ma è meglio non perderla.*  
(risposta: l'Occasione)

4. *Solo chi ha amato e perso, può provarlo.*  
(risposta: il Rimpianto)

5. *Risponde a se stesso.*  
(risposta: l'Eco)

E con grande sorpresa le iniziali delle parole indovinate formeranno la parola AMORE. In caso di prima risposta errata il quadrato si abbasserà di 25 cm, rendendo più difficoltoso saltare sul successivo e così via (la CD è basata sull'abilità Saltare: si parte da una CD 10, che aumenta di 3 punti a ogni abbassamento/errore). Se si tenterà di saltare su un quadrato non illuminato questo si sbriciolerà e il PG cadrà per 10 metri in un pozzo (1d8 PF, TS su destrezza dimezza PF). Se continua a saltare su caselle non illuminate si attiveranno i due muri... Ovviamente completato il percorso gli altri PG non faranno che seguire le caselle illuminate ma mai toccare quelle NON illuminate...

### Prova #3: primi acciacchi

Sulla parete di fondo si intravede un mosaico, formato da varie pietre, molte delle quali luccicano in modo allettante. Il mosaico raffigura una specie di spirale: al centro neonato in fasce dagli occhi azzurri, seguita da un bimbo che gattona (sempre con gli occhi azzurri), che insegue un giovane adolescente (dagli occhi azzurri) che bacia una ragazza, seguiti da un vecchio con gli occhi azzurri, che regge tra le braccia il neonato iniziale.

La zona introduce gradualmente ai problemi della vecchiaia.

Da una gemma rossa, incastonata al centro delle fasce del neonato, si irradiano dei raggi con vari effetti, secondo la sequenza che segue (uno per round). A parte il cono di antiagia, gli effetti sono cumulativi e durano fino alla distruzione della gemma:

- vista e udito limitati (Malus -10 su Osservare e Ascoltare, Malus -5 ai tiri per colpire)
- cono di anti-magia
- diminuiscono le caratteristiche fisiche (Forza, Destrezza) e aumentano alcune caratteristiche mentali (Saggezza)
- cono di anti-magia
- un PG a caso è soggetto a confusione: pensa di essere al porto e scambia gli altri membri del gruppo per un gruppo di ladri appartenenti alla Gilda della Moneta di Rame, comportandosi di conseguenza.
- cono di anti-magia
- un altro PG è affetto da confusione
- Cono di anti-magia
- ...

I PG devono distruggere la gemma per annullare tutti gli effetti dell'invecchiamento (la gemma ha 200 PF ed è soggetta a danni fisici o magici).

90%

### *Incontro finale: gli antenati.*

I PG si ritrovano nella prima stanza del dungeon (è riconoscibile il cadavere del ragno).

Un teletrasporto a metà dell'ultimo corridoio li ha portati qui.

Sono però ad una quota più elevata rispetto al cunicolo da cui sono entrati, sopra quello che sembra un camminamento ad una ventina di metri di altezza, invisibile dal basso.

Nella prima stanza non era possibile salire ai piani superiori causa gravità più zona di anti-magia che impedirebbe il volo verso l'alto o qualsiasi forma di spostamento magico.

Percorrendo il camminamento (che segue la volta della caverna) arrivano ad una zona con diverse stalattiti e stalagmiti, molto grosse.

Le prime concrezioni che incontrano sono quasi completamente opache, ma una debole luce le attraversa. Non è chiaro il loro contenuto (sembrano avere un'anima di materiale differente ma sono quasi completamente calcificate).

Dietro, ci sono 4 stalagmiti semi trasparenti (tipo ambra) e racchiudono al loro interno 4 persone, riconoscibili per essere i 4 antenati del messaggio telepatico.

Il primo PG che va ad osservare una stalagmite, riconoscerà il proprio antenato. Ad un'osservazione più attenta (Osservare CD 20), noteranno che nessuno degli antenati mostra un'espressione di paura o stupore per ciò che stava accadendo loro mentre venivano inglobati nell'ambra.

Ad un'attenta analisi (Osservare CD 20), troveranno una moneta d'oro ai piedi del mago Garinor (antenato del ladro Giorfil, l'ha persa dal borsello mentre cercava le componenti per l'incantesimo), inglobata anch'essa nella stalagmite, ma visibile. Questa risulta di conio moderno (Norwold e non Alphatia).

I fatti dovrebbero fare nascere qualche sospetto.

Se uno o più PG toccano le stalagmiti degli antenati, si ritrovano bloccati istantaneamente e iniziano ad essere inglobati in una stalagmite come quella degli antenati, mentre, in parallelo, la stalagmite dell'antenato/i scompare subitaneamente, liberandolo/i.

Se i PG non toccano le stalagmiti, non vengono imprigionati. Dopo un po' di tempo, gli antenati usciranno da soli dalle finte stalagmiti e cercheranno di bloccare magicamente i PG. I PG possono fare un Tiro per **Osservare** [CD 20] e notare che le stalagmiti degli antenati stanno scomparendo. Se il tiro riesce: iniziativa; se fallisce o decidono di non attaccare: attacco a sorpresa degli antenati, volto a bloccarli.

Gli antenati sono più forti e **vincono**; il mago ferma il tempo e pone ai piedi di ogni PG un pezzo di stalagmite, che ha il potere di bloccarli ( tiro salvezza CD infinita) e inizia a crescere, inglobandoli.

Mentre la stalagmite cresce, gli antenati raccontano la storia.

60 anni prima, gli antenati partirono per trovare la causa delle morti.

La trovarono in questo dungeon. Diversi stregoni e sacerdoti malvagi stavano cercando di evocare un demone che fornisse loro l'eterna giovinezza. Le morti erano causate dal tentativo di aprire un portale col piano dell'entropia.

Gli antenati sconfissero i malvagi ma non riuscirono a fermare del tutto il processo di evocazione: il demone riuscì a manifestarsi parzialmente ed irretì gli antenati con una proposta.

In cambio di vite umane, il demone avrebbe chiuso il portale e donato loro l'eterna giovinezza. Gli antenati si fecero tentare, uccisero alcuni briganti, li offrirono al demone ed ottennero la giovinezza, insieme ad uno strano potere e una strana sensazione (cambio dell'allineamento).

[per squadre da 3 giocatori]: uno degli antenati (il chierico LB) era contrario. Venne sconfitto dagli altri tre e fu il primo sacrificio umano al demone.

[a questo punto, uno dei briganti dà un colpo di spada a una stalattite, "decapitandola" e rivelando quelli che sembrano resti calcificati di una persona con tanto di equipaggiamento in metallo]

[per squadre da 3 giocatori]: la persona calcificata è il chierico.

Il demone fece con loro un nuovo patto: l'energia vitale dei briganti era limitata. Sarebbe durata pochi decenni. Ma se gli avessero offerto in sacrificio cuori puri, sangue del loro sangue, allora il potere che ne sarebbe scaturito sarebbe durato centinaia di anni.

C'era però una condizione: le vittime avrebbero dovuto entrare nella grotta di loro spontanea volontà, senza contatti diretti con gli antenati.

Per ovviare a questo, gli antenati incantarono i 4 bracciali, nella speranza che, prima o poi, sarebbero nati e cresciuti 4 discendenti dal cuore puro (ovvero di allineamento Buono) che avrebbero potuto essere guidati alla grotta.

Finita la spiegazione, inizia a formarsi sulla volta della grotta un pentacolo: i contorni sono tracciati da ambra luminescente che fuoriesce da alcune fessure e va a condensarsi e a muoversi sul soffitto, come se attratta da una gravità inversa.

L'ambra gocciola sulle stalagmiti che stanno avvolgendo i PG, conferendo anche ad esse la strana luminescenza. Gli antenati chiudono gli occhi per un attimo e sogghignano, come inebriati da un nuovo potere.

Alla fine, negli ultimi istanti di coscienza, prima di venire intrappolati nell'ambra, i PG notano sul pavimento della stanza sottostante uno scoiattolo che, dopo aver annusato un'ultima volta nella loro direzione, corre verso l'uscita.

I 4 antenati aprono gli occhi, si raccolgono intorno al loro mago e si teletrasportano via.

Il pentacolo si chiude.

### *Conclusioni:*

L'avventura si conclude qui, con un finale originale (che prevede la sconfitta dei protagonisti!)

## EPILOGO

Lo scoiattolo è in realtà il druido Erik, che è stato testimone dell'accaduto.

A distanza di 20 anni, il druido Erik, dopo essere riuscito a trovare le tracce dei 4 antenati, si recherà da 4 parenti dei 4 PG intrappolati, raccontando loro tutto e spiegando che l'unico modo per liberare i parenti è sconfiggere gli antenati.

Il master può raccontare la visita del druido in modo suggestivo, dal punto di vista di uno dei parenti.

Commento [MP22]: 100 px a chi verifica il conio, 100 px a chi sospetta degli antenati