

LA DOPPIA VERITÀ

Regno del Norwold, 1048 PI

La minaccia incombe sulla famiglia reale, intrighi e complotti a corte, sparizioni e misteri.

Dove le armi da sole non possono arrivare, attraverso le tenebre della notte, quattro impavidi eroi vengono inviati a scoprire....la doppia verità.

Riuscirà la tua squadra a portare a termine la missione che vi verrà affidata ed a salvare il gioiello più prezioso del regno?

Per una sera (o forse due) potrai essere una spia dei servizi segreti del Regno del Norwold:

- KÆL** Monaco di Iga, nome in codice "Vento fulmineo"
- ELISAN** Chierico di Aegyr, nome in codice "Mano di ghiaccio"
- REGAR** Halfling Ladro, nome in codice "Morte silenziosa"
- ELIANOR** Maga di Oceansend, nome in codice "Volpe Rossa"

Avventura D&D 3.5 by Astinus e Lady Rowena ©2008 KOFN

Ambientazione: Mystara, Regno del Norwold (1048 PI)

La mappa e l'estratto dell'Atlante del Norwold secondo la cronologia dei Cavalieri del Norwold, indispensabili per giocare al meglio, sono scaricabili sul sito www.kofn.net.

Avventura in due serate per PG pregenerati di 8° livello. Per ulteriori informazioni vedi il regolamento.



TORNEO
KOFN

TOURNOI
2008

REGOLAMENTO

“*La Doppia Verità*”, avventura in due serate ideata da Astinus e da Lady Rowena, ha come ambientazione il continente di Mystara, in particolare si svolge nel Regno del Norwold secondo il calendario dei Cavalieri del Norwold, nell’anno 1048 PI.

Il Torneo si disputa in 2 serate:

1° serata – le squadre iscritte devono cercare di portare a termine la prima parte dell’avventura denominata ‘*Indizi e Verità*’.

La durata dell’avventura è di 3 e mezza circa più mezz’ora iniziale per leggere la scheda ed un estratto dell’Atlante del Norwold.

I Personaggi sono di 8° livello, predefiniti dagli organizzatori; all’interno di ciascun gruppo possono essere scelti dai giocatori.

Al termine della sessione di gioco, verrà premiata la MIGLIOR SQUADRA in base al totale dei px realizzati dai giocatori + i px assegnati alla squadra durante il gioco (vedi Schema di valutazione torneo). Verranno inoltre indicati i quattro giocatori che affronteranno la sera successiva la seconda parte dell’avventura. I quattro finalisti saranno i migliori interpreti dei PG, uno per classe (miglior monaco, chierico, ladro, mago).

2° serata – la squadra composta dai quattro finalisti gioca la seconda parte dell’avventura iniziata la sera precedente, denominata ‘*Affinche’ il velo si dischiuda*’, della durata di 4 ore circa.

I giocatori devono conservare la scheda usata precedentemente, azzerando i px totalizzati.

Al termine della serata verranno premiati tutti i finalisti con premi a scalare dal 4° al 1° posto, in base allo Schema di valutazione del torneo.



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.

TABELLA DI VALUTAZIONE PER DUNGEON MASTER

	Kael (monaco umano)	Elisan (chierico umano)	Regar (ladro halfling)	Elianor (maga umana)
Punti Ferita	65	71	65	56
Classe Armatura				

Allineamento				
Interpretazione (classe razza e background)				
Svolgimento avventura				
Completamento Avventura				
TOTALE				

Background dei PG:

ELIANOR Chiamata “Volpe Rossa” per la sua astuzia e per i suoi bei capelli ramati, Elianor vive ad Oceansend, città della quale è originaria, dove gestisce un negozio di Oggetti Magici e ha contatti con i Principati di Glantri. Per il suo adorabile ed intrigante aspetto è spesso corteggiata dagli uomini e adora essere al centro dell’attenzione. Ha 24 anni e da un anno è entrata a far parte dei servizi segreti del Norwold. Elianor ha partecipato ad alcune missioni con alcuni componenti del resto del gruppo ma mai tutti 4 assieme come ora.

ELISAN Elisan è stato affidato ai monaci dell’Isola di Iga all’età di due anni, come oblato dalla famiglia Patrician E’ quindi cresciuto nel monastero e ha coltivato il culto di Aegy, divinità protettrice delle Acque del Norwold. All’età di 20 anni si è trasferito a Traladar, ove ha approfondito il culto della sua divinità alla Grande Scuola Clericale della Regina. Dopo tre anni di studio ha fatto ritorno al monastero di Iga ove è stato chiamato da Kain Doshi a far parte dei servizi segreti del Regno. Ha 27 anni e sta diventando uno dei giovani chierici più importanti del monastero di Iga. È noto per la sua freddezza nelle azioni vitali ed è soprannominato “Mano di Ghiaccio”. Elisan conosce da molto tempo Kael, con il quale ha sviluppato un ottimo rapporto di amicizia. Ha già partecipato ad altre missioni con Regar, che stima molto e ha una predilezione per Elianor, della quale è segretamente innamorato.

KAEI Monaco del monastero di Iga, detto “Vento fulmineo” per la rapidità con cui appare, agisce e scompare. Ha studiato alla grande scuola di Phoenicia l’uso del sanghiam del qual è particolarmente esperto e al monastero l’arte del combattimento a mani nude. Ha circa 25 anni, o meglio, sono passati 25 anni da quando i monaci lo trovarono su una piccola barca approdata nella notte ad Iga. Kael, così lo chiamarono i monaci, aveva con sé tutto il corredo e il latte sufficiente a sfamarlo per alcuni giorni. Dalla ricchezza dei suoi abiti apparteneva sicuramente ad una nobile famiglia del Norwold ma non si è mai scoperto quale. Il ragazzo è cresciuto sull’isola di Iga e si è votato alla spiritualità dell’arte monastica per poi entrare a far parte dei servizi segreti del regno, scelto personalmente da Kain Doshi proprio per la sua devozione all’arte mistica. Kael conosce e stima da molto tempo Elisan, cresciuto con lui al monastero ed ha già partecipato ad altre missioni nei servizi segreti con Regar ed Elianor. Nutre un particolare affetto per la maga che considera una creatura più debole da proteggere e della quale è segretamente innamorato.

REGAR Halfling proveniente dalla Baronia di Landfall ai confini sud del regno, Regar è entrato da una decina di anni a far parte del servizio segreto del Regno. Ha 40 anni ed ha messo a disposizione della corona le sue arti. Esperto nell’uso dei veleni, sa essere uno spietato esecutore, tanto da guadagnarsi il soprannome di “Morte Silenziosa” ma anche uno splendido compagno di viaggio per la simpatia che sa manifestare. Regar conosce il resto del gruppo poiché ha già partecipato a diverse missioni con alcuni di loro, anche se mai tutti assieme. È amico di tutti ma non si fida mai ciecamente di nessuno.



I° PARTE – INDIZI E VERITA'

L'avventura ha inizio al Monastero di Iga, nelle stanze private del Maestro Superiore Kain Doshi. I PG sono stati convocati urgentemente. (Quando il tatuaggio a forma di fenice che hanno inciso sulla scapola destra inizia a bruciare: è il segno che debbono recarsi ad Iga).



È notte fonda e vi trovate seduti attorno ad un tavolo, nelle stanze private del Maestro Superiore del Monastero, capo dei servizi segreti del Regno di cui fate parte. Siete stati richiamati urgentemente due notti fa quando il tatuaggio a forma di fenice che portate sulla scapola destra e che identifica gli appartenenti ai servizi ha iniziato ad avvampare.



Lo sguardo di Kain Doshi è come sempre impenetrabile, siete onorati di essere alla sua presenza ma al tempo stesso non riuscite a sostenere il suo sguardo.

Si rivolge a voi dicendo: "Il Principe Ericall, figlio del nostro amato sovrano re Ikkyu, e unico erede del regno, è sparito con la sua scorta di cinque Cavalieri del Norwold guidati dal Cavaliere del Sole Alixander Alanor durante il viaggio che lo avrebbe condotto dalla Madre, a poche miglia da Traladar. Dalle poche notizie giunte si pensa che sia stato rapito ma non ci sono tracce di colpevoli, c'è però il dubbio che la regina Laurana sia coinvolta, visti peraltro i non buoni rapporti con il re. Ci sono buone probabilità che ella trami per sostituire il re sul trono con il figlio ed, essendo Ericall ancora giovane, lei assumerebbe la carica di reggente, governando in tal modo il regno. È già stata aumentata la guardia sul re ma potrebbe non essere sufficiente finché non scopriremo chi ci sia veramente dietro tutto questo.

Nella Grande Scuola Clericale troverete uno dei nostri, Ascal, sacerdote di Odino che vi indicherà il luogo della sparizione e vi darà tutte le informazioni di cui avrete bisogno.

La vostra missione sarà quindi non solo scoprire chi si nasconde veramente dietro questa sparizione, ma soprattutto ritrovare il giovane principe e riportarlo a casa sano e salvo.

Conosco già la vostra lealtà, ma vi devo chiedere di giurare sulla vostra vita che non divulgherete mai quello che potreste venire a conoscere".

KD osserva in silenzio i PG aspettando eventuali domande.

L'unica informazione che può ancora aggiungere è data dai nomi degli altri 4 Cavalieri: Garmyr Nilsson, Tharsal Nerlis, Bisach Kaylarn, Ingrin Dorthans.

Non sarà comunque in grado di aggiungere nulla a quello che ha già detto.

Pochi nel Norwold sono a conoscenza che il gemello di Ericall, Morgan, è stato allevato in segreto nel monastero di Iga e tenuto sotto controllo da Kain Doshi istruendolo come Chierico, all'insaputa delle sue origini. Anche Morgan è misteriosamente scomparso e questo ha aumentato le preoccupazioni del Re e di Kain Doshi. Gamar, una spia Alphatiana ha per caso visto un ragazzo nel monastero di Iga simile ad Ericall (non sapendo ovviamente che questi è il gemello del Principe), anche se con i capelli interamente rasati, e lo ha riferito a Rutennian Malphis, ex

cavaliere del Norwold passato alla parte alphantiana. Rutennian ha pensato di rapire i due ragazzi e di sostituire Ericall con Morgan dopo aver fatto a quest'ultimo un lavaggio del cervello rendendolo così un fantoccio nelle loro mani. Rutennian e i suoi complici pensano quindi di far sparire Ericall uccidendolo, ma soltanto dopo che ne avranno studiato bene i comportamenti e la parlata per istruire il sosia. Non si tratta tuttavia di una macchinazione ordita dall'imperatrice di Alphatia ma soltanto da una fazione di Alphantiani che vogliono riconquistare il Norwold.

La prima verità che i PG dovranno scoprire è proprio l'innocenza della Regina che non c'entra nulla con il rapimento dei due ragazzi.

La seconda verità è ovviamente che re Ikkyu e la regina Laurana hanno non uno ma due figli gemelli.

Dopo che avranno giurato, KD riprende a parlare.



"Bene, qui fuori vi sta aspettando una barca che vi condurrà fino a Phoenicia, dove potrete imbarcarvi alla volta di Traladar su una nave mercantile. Goshi vi accompagnerà fuori dal monastero". E vedete entrare dalla porta un monaco che vi fa segno di seguirlo. "Un'ultima cosa prima di partire, accettate questi anelli che vi saranno utili all'impresa".

Kain Doshi vi presenta su un cuscino 4 anelli di semplice fattura.

Se i PG **indossano** gli anelli, si rendono conto che sono Anelli di protezione +5.

Al monastero di Iga c'è una spia alphantiana che vede i PG lasciare Iga sulla barca e comunica ad altre spie il percorso del loro viaggio con l'ordine di ucciderli.



Mentre percorrete i corridoi del monastero, incontrate un monaco, Gamar, al solito dal fare molto scontroso e cupo. Nello stretto corridoio Gamar scontra Kael e poi si scusa molto frettolosamente.

In realtà Gamar è una spia alphantiana che è riuscita ad infiltrarsi lì da diverso tempo e cerca di recuperare eventuali pergamene o messaggi che potrebbe aver affidato Kain Doshi ai PG.

Il **monaco** può fare un Percepire Intenzioni CD 25 per capire che gli sta rovistando nelle tasche. In ogni caso se i **PG** fanno un Osservare CD 20 individuano i tratti caratteristici degli alphantiani e se superano CD 25 individuano un **ciondolo** a forma di sfinge alata sotto le vesti del monaco.

Commentato [EI1]: Il giocatore che non si fida di Kain Doshi non indossando l'oggetto subito o facendo individuazione del magico perde 100 PX

Commentato [CM2]: A chi lo chiede 50 PX.

Commentato [CM3]: Il PG che chiede di fare Osservare 50 PX.

Commentato [EI4]: Al PG che decide di avvisare KD 50 PX.

1° INDIZIO: ciondolo l'effigie di Alphatia, la Sfinge Alata, addosso a tutti gli Alphantiani.



La barca che vi sta aspettando è molto piccola e contiene soltanto 5 persone: voi e Goshi che la guida. È una notte di luna nuova, a stento si riconoscono le vostre sagome. Il mare è calmo e tranquillo e favorisce la vostra traversata che dura circa due ore. Una volta giunti al porto di Phoenicia, Goshi vi indica la nave mercantile in partenza per Traladar su cui dovrete riuscire ad imbarcarvi, vi fa scendere e torna indietro senza aggiungere altro.

Se i **PG** fanno un tiro su Osservare CD 25 scoprono una figura nascosta dietro un pontile che si allontana. Se la inseguono la figura sparisce nei meandri del porto.

Commentato [CM5]: Il PG che lo fa 50 PX.

I PG possono agire sotto copertura: imbarcarsi come marinai, fare da scorta alla maga come se fosse una nobildonna o una mercante, imbarcarsi separatamente usando le loro finte identità, ecc. Il viaggio costa 5 mo a testa.

Commentato [EI6]: Sono azioni che fruttano 50 PX al giocatore che lo propone.

Osservando i passeggeri e l'equipaggio della nave non si nota nulla di particolare.



La nave parte alle prime luci dell'alba. Venite a sapere che farà scalo solo a Thyatia per una notte e poi giungerà a Traladar di lì a 3 giorni.

Il viaggio prosegue tranquillo, il dio Aegyr mantiene il mare calmo.

Il sole sta calando all'orizzonte, sotto la linea delle acque del mare, quando la nave su cui viaggiate giunge al porto di Thyatia. Mentre i marinai (o voi) scaricano le casse, un messo sotto copertura chiede di uno di voi e vi reca un messaggio di Kain Doshi.

Il messaggio porta l'effigie della Fenice, simbolo di KD, che non sembra contraffatto ai PG. Sulla pergamena trovano scritto "Passata la mezzanotte recatevi al magazzino del pesce per ricevere ulteriori istruzioni."

Se i **PG** decidono di osservare il messo che arriva sulla barca, questo ha tratti somatici non del Norwold (Osservare CD 20 - è buio) ed un ciondolo a forma di sfinge alata (Osservare CD 25) che gli cade dalla borsa da cui estrae il messaggio. Un **Percepire intenzioni** CD 15 rivela che il messo non ha intenzioni ostili, null'altro. Il messo sfugge nel buio e non combatte per nessun motivo.

Commentato [CM7]: A chi lo osserva 50 PX.

Se lo seguono devono fare tre successive prove di Osservare CD 15 per non perderlo di vista. Se riescono a stargli dietro cadono in una imboscata.

Commentato [EI8]: Chi decide di effettuare la prova ottiene 50 PX

Se invece non lo seguono possono decidere se andare (e cadere comunque in una imboscata) o non andare all'appuntamento. In ogni caso devo **trovare** il magazzino del pesce chiedendo all'equipaggio o a qualche marinaio sulla banchina o cercandolo (prova di Cercare CD 15) o tra le costruzioni nella zona del porto. Può aiutare il forte odore che si percepisce vicino al magazzino.

Commentato [CM9]: A chi trova come arrivare al magazzino 50 PX

Se seguono il messo o se vanno all'appuntamento arrivano ai magazzini del pesce. In ogni caso del messo non c'è più traccia.



Giungendo nei pressi del magazzino, venite investiti dal forte odore del pesce. L'edificio, posto nelle immediate vicinanze della banchina, si compone di tre piani e attorno ad esso vi sono accatastate alcune casse di legno alte circa 1 metro.

L'edificio ha quattro entrate, una per lato e finestre con inferriate ai piani superiori.

Le entrate sul lato sud, ovest ed est sono chiuse, mentre quella sul lato nord appare socchiusa.



All'interno dell'edificio vedete grossi tavoli su cui viene esposta la merce e numerose casse impilate tutt'attorno ove viene stipata la merce.

Dietro queste casse si nascondono 2 ladri, 1 guerriero (in realtà una armatura incantata dal mago) ed 1 mago.

Mentre stanno parlando tra loro o ispezionando il magazzino, i 2 ladri nascosti agiscono con i furtivi. Il mago ha l'iniziativa sugli incantesimi. Il guerriero, non appena entra in combattimento tira l'iniziativa con i PG.

Se messi alle strette, i ladri ed il mago tentano di scappare, il guerriero continua a combattere per coprire la loro fuga. Se il mago viene ucciso o si allontana a più di 36 metri, l'armatura perde vita e si scompone al suolo.

Se colpiti da un dardo della cerbottana avvelenato, TS Tempra CD 25; se falliscono perdono 1d4 Costituzione come danno primario e 1d4 costituzione come danno secondario. Entrambi si recuperano con due notti di riposo.

LADRO 9°

PF 43

Iniziativa +7

CA 19 contatto 13 sprovvisa 19

AM NM

Velocità 9m

AB +6 lotta +7 distanza +10 (1d6+2/x3 arco corto composito+1 o mischia +6 (pugnale 1d4/x2))

Attacco furtivo +5d6

Attacco completo: +10/+5 a distanza

(1d6+2/x3 arco corto composito+1

mischia +6 (pugnale 1d4/x2))

Temp +5, Rifl +13, Vol +4

For 12, Des 17, Cos 13, Int 14, Sag 10, Car 8

Abilità: acrobazia 15, ascoltare 4, muoversi

sil.15, nascondersi 15, osservare 14

Talenti e speciali: iniziativa migliorata, allerta, riflessi fulminei, eludere, schivare prodigioso.

Tesoro: 10 mo, 15 frecce perfette, 1 pozione CFG

PX: 225 cad

LADRO 9°

PF 45

Iniziativa +7

CA 19 contatto 13 sprovvisa 19

AM NM

Velocità 9m

AB +6 lotta +7 distanza +12 (cerbottana) mischia +6 (pugnale 1d4/x2)

Attacco furtivo +5d6

Attacco completo: +12 a distanza (1 pf e veleno

cerbottana, TS Tempra CD 25. Se falliscono

perdono 1d4 Cos come danno primario e 1d4 Cos

come danno secondario. Entrambi si recuperano

con due notti di riposo o con le pozioni di

neutralizza veleno del ladro).

mischia +6 (pugnale 1d4/x2)

Temp +5, Rifl +13, Vol +4

For 10 Des 18 Cos 13, Int 14, Sag 10, Car 8

Abilità: acrobazia 15, ascoltare 4, muoversi

sil.15, nascondersi 15, osservare 14

Talenti e speciali: iniziativa migliorata, allerta,

riflessi fulminei, eludere, schivare prodigioso.

Tesoro: 5 mo, 2 pozioni neutralizza veleno

PX: 225 cad

PF 43

PF 45

subiti

subiti

MAGO 10°

PF 41

Iniziativa +6

CA 15 contatto 13 sprovvisa 13

AM LM

Velocità 9m

AB +5 lotta +5 mischia +5 (1d6 bastone ferrato) distanza +8

Temp +5, Rifl +6, Vol +9

For 10, Des 14, Cos 13, Int 17, Sag 12, Car 16

Abilità: concentrazione 14, conoscenze arcane

16, sapienza magica 16

Talenti e speciali: iniziativa migliorata, riflessi fulminei

Tesoro: bacchetta dei fulmini, pozione di velocità, bracciali dell'armatura +2, anello di protezione +1, mantello della resistenza +1, anello del teletrasporto (1 carica, parola magica per attivarlo, porta a casa del mago ad Alphatia.)

Incantesimi CD 13 + liv. inc.

0) Frastornare – Ind. magico – Raggio di gelo – Suono fantasma

1) Colpo accurato – Dardo incantato (3) – Scudo

2) Freccia acida di Melf – Polvere luccicante – Ragnatela – Sfocatura – Sfera infuocata

3) Dissolvi magie – Fulmine – Velocità – Palla di fuoco

4) Debilitazione – Grido – Tempesta di ghiaccio

5) Cono di freddo – Teletrasporto

Strategia: il mago inizia a combattere lanciando

Ragnatela e poi *Dardo incantato*. Non userà

Fulmine o *Palla di fuoco* all'interno se non

costretto.

PX: 250 cad

PF 41

subiti

GUERRIERO 8° (ARMATURA INCANTATA)

PF 64

Iniziativa +5

CA 20 contatto 11 sprovista 19

AM NM

Velocità 9m

AB +8 lotta +11 mischia +13 (1d10+6/17-20, spada bastarda +1) distanza +11

Attacco completo: +13/+8 in mischia (1d10+6/17-20, spada bastarda +1)

Temp +9, Rifl +4, Vol +4

For 17, Des 13, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 8

Abilità: ascoltare 15, osservare 10

Talenti: incalzare, critico migliorato, iniziativa migliorata, attacco poderoso

Tesoro: corazza di piastre, spada lunga bastarda +1

PX: 200 cad

PF 64

subiti

Una volta sconfitti gli Alphatiani, i PG ripartono ed arrivano a Traladar dopo due giorni nella prima mattinata. Il primo posto che **devono** visitare è la Grande Scuola di Traladar, come detto loro da Kain Doshi..

Commentato [EI10]: Il PG che perde tempo in città perde 50 PX



Dal 1033 la città di Traladar, nella baronia di Nuova Traladia (chiamata così dalla Regina Laurana in onore della sua patria natia nel Granducato di Karameikos), è divenuta meta di chierici provenienti da ogni parte del continente. La grande scuola clericale volta allo studio delle religioni e fortemente voluta dalla Regina, ogni anno aumenta il numero dei suoi allievi che apprendono la storia dei culti e delle sette diffuse nel continente.

La scuola è a struttura gotica, molto imponente e misteriosa. La costruzione ha richiesto l'opera di valenti ingegneri che hanno donato alle chiese una struttura innovativa e molto mistica. Le aule sono raccolte e hanno un senso di ascetismo e di preghiera che favorisce lo studio dei giovani allievi.

Una volta entrati vedete chierici e studenti, da soli o in piccoli capannelli ed è in atto un certo fermento.

Il chierico è a conoscenza che i preparativi sono per l'inaugurazione dell'anno accademico della scuola.

I PG devono ricordarsi il nome del sacerdote da **trovare** e cercare il luogo dedicato al culto di Odino. Se non lo ricordano sarà Ascal stesso a farsi riconoscere dai PG dicendo di essere stato avvisato del loro arrivo da **KD**.

Commentato [EI11]: Se lo ricordano 100 PX al giocatore che lo ricorda.

Commentato [EI12]: In questo caso nessun PX ai giocatori.



Il tempio di Odino, patrono di Thyatia, è riccamente arredato, bellissimi arazzi adornano le pareti rappresentanti il simbolo di due corvi che sussurrano nelle orecchie di un uomo, un saggio governante, un astuto consigliere e un valente condottiero. Diverse persone stanno pregando o sono in meditazione in questo luogo sacro, dove aleggia un leggero profumo di incenso ed una pace assoluta. Un chierico con ricche vesti sta preparando l'altare per la funzione.

Se chiedono a qualcuno chi è Ascal, gli viene indicato l'uomo dall'altare.

“Vi stavo aspettando, seguitemi”. E vi conduce oltre l’altare di Odino, in quella che presumete essere la sacrestia. Una volta li tira fuori da un cassetto una mappa e vi dice: “Questa mappa rappresenta il territorio a sud di Traladar ed in questa zona (che indica sulla cartina), ove giacciono i resti di un antico tempio druidico, presumiamo siano spariti il Principe e la sua scorta. Credo sia il caso che voi partiate da qui con le vostre ricerche, sperando siate più fortunati di noi. Un’ultima cosa prima che voi partiate: domani ci sarà l’inaugurazione dell’anno accademico alla Scuola e le locande sono tutte piuttosto affollate. Vi consiglio di recarvi alla locanda “Il calderone di Hymir” un posto sicuro, ben frequentato.”

Quando giungono alla radura fanno tutti un tiro per Osservare:

II° INDIZIO: segni di lotta, rami rotti e tagli sugli alberi (Osservare CD 10), tracce di chi ha indagato prima di loro (Osservare CD 15), moneta con una sfinge alata (Osservare CD 20) (persa dal cavaliere del Norwold che ha venduto il principe agli alphantiani).
 Gli altri cavalieri sono stati rapiti ed uccisi ma i PG lo scopriranno solo dopo.

Se scavano nel terreno per cercare altre monete o per altri motivi un Treant si anima (visto che sono su una antico tempio druidico) dicendo *“Fuori dalla mia radura!”*



TREANT

Alto 9 metri parla comune e silvano + 16 nascondersi in aree boschive
 DV 7d8+35 (**66 PF**)
 Temp +10, Rifl +1 Vol +7
CA 20 contatto 7 sprovvista 20
 AM NB
 Iniziativa -1
 Velocità 9m
 Riduzione del danno 10 tranne da tagliente, visione crepuscolare, tratti dei vegetali, vulnerabilità al fuoco.
 AB/lotta +5/+2
 Attacco: **Schianto +12 in mischia (2d6+9)**
 Attacco completo: 2 schianti in mischia +12 in mischia (2d6+9)
 Speciale:
 1) **Animare alberi** entro 54m controllandone 2 per volta. L’albero impiega 1R per staccarsi dal suolo, poi si muove a 3m per round e combatte come un treant [Schianto +12 in mischia (2d6+9)]. Se il treant si allontana oltre 54m gli alberi non possono più muoversi.
 2) **Danni raddoppiati contro gli oggetti**
 3) **Travolgere** 2d6+13 Riflessi CD 22 per dimezzare

PX: 200 cad

PF 66

subiti

Se i PG non propongono di ispezionare il resto del bosco, il DM li invita a fare una prova di Cercare CD 15.

Commentato [EI13]: Al PG che propone di Cercare vanno 50 PX.



Trovate una caverna nel bosco lì vicino.

Lasciare che uno dei PG si avvicini.



Una volta avvicinati a pochi metri dalla bocca sentite provenire da questa un fetore pungente, odore di morte e sangue. Dal di fuori non vedete però il fondo della caverna. Fuori notate segni di trascinamento e tracce di sangue.

Se decidono di entrare nella caverna, devono avere una fonte di luce altrimenti non vedono niente e vengono presi alla sprovvista dal Troll. Prova di **Ascoltare** CD 20 per sentire dei flebili rumori non identificabili (è il troll).

Commentato [EI14]: Al PG che lo fa 50 PX.



La caverna sembra essere profonda, vi muovete per diversi metri senza trovare nulla. Ad un certo punto intravedete delle sagome umanoidi.

Nella caverna trovano i resti dilaniati dei corpi di 4 dei 5 cavalieri del Norwold che facevano parte della scorta (Osservare CD 15 per riconoscere tra i pezzi di armatura il simbolo dei cavalieri della scorta).



Sui pezzi di armatura sparsi al suolo intorno ai cadaveri riconoscete il simbolo dei Cavalieri del Sole, scorta del principe Ericall. Vi sono 4 corpi orribilmente dilaniati e con parti mancanti e riconoscete segni di tagli e morsi. Due di loro hanno la testa staccata dal corpo, mentre un altro non ha più la mandibola.

Con **Osservare** CD 15 si accorgono che le armature sono tutte uguali e manca quindi il sergente. Mentre i PG controllano i corpi, nella caverna si trova nascosto dietro una rientranza della roccia, un TROLL CACCIATORE, la creatura che ha fatto scempio dei corpi dei cavalieri portati lì dagli alphetiani per far ricadere la colpa sul troll. Attacca il PG che per primo si aggira tra i corpi e gli dà la schiena.

Commentato [EI15]: A chi dice di farlo 50 PX.



TROLL CACCIATORE

Ranger 6°, Gigante Grande
 Alto 3 metri parla Gigante, Comune e Orchesco
 Ha scurovisione e visione crepuscolare. Nemico prescelto Umano
 DV 6d8+72 (108 PF)
 Temp +16, Rifl +8 Vol +8
Ha attivo su di sé resistere all'energia FUOCO 10 danni
 CA 21 contatto 10 sprovvista 20
 AM CM
 Iniziativa +1 Velocità 9m
 Rigenerazione 5 (a round), tranne fuoco e acido che danno danni normali, olfatto acuto
 Una parte del corpo ricresce in 3d6 minuti o può riattaccare subito l'arto
 AB/lotta +10/+21
 Attacco: Ascia da battaglia +1 +17 in mischia (2d6+8)/x3
 Attacco completo: **Ascia da battaglia+1 +17/+12 in mischia (2d6+8)/x3; Artiglio +12 in mischia (1d6+3); Morso +12 in mischia (1d6+3)**
 PX: 275 cad

PF
108

subiti

Una volta sconfitto il troll, se il chierico fa l'incantesimo *Parlare con i morti*, le uniche risposte che gli daranno saranno che sono stati attaccati ed uccisi da usufruttori di magia ed assassini. I PG possono anche decidere di scappare dalla caverna e non combattere con il troll.

Commentato [CM16]: Se non combattono con il troll non prendono PX. Se iniziano il combattimento, ma poi scappano, ½ PX.

50%



Giungete in città che si sta ormai facendo sera. Le vie della città sono state preparate a festa per l'evento dell'indomani. Trovate ancora molta gente in giro per le strade.

Se i PG decidono di andare da un'altra locanda possono trovare le locande della "Giumenta Mora" e la locanda del "Tizzone Ardente", le uniche con ancora posti liberi visto l'evento del giorno dopo. In entrambe le locande subiranno un tentativo di furto durante la cena (Rapidità di mano CD 30 prova contrapposta con Osservare) per ognuno dei PG e facce poco raccomandabili in giro.

Commentato [EI17]: Se scoppia una rissa i PG perdono 100 PX SQUADRA perché da buone spie non devono dare nell'occhio.

Nella locanda "Il calderone di Himyr" (costo 1_{mo} a testa) apprendono dall'oste o dagli avventori che l'indomani ci sarà l'inaugurazione dell'anno accademico della Grande Scuola Clericale e la Regina in persona farà un discorso al popolo.

La notte passa tranquilla e l'indomani i PG si devono recare alla scuola.



La scuola è tutta addobbata a festa, vi sono lillium, i fiori preferiti della Regina, in ogni angolo, tutti i chierici e gli studenti sono presenti, vestiti delle loro migliori vesti, di tutti i colori ed i culti. Le vie della città sono abbellite da fiori in un tripudio di forme, profumi e colori.

La regina arriva a cavallo del suo regale Pegaso, accompagnata da un corteo composto dai sommi chierici della scuola e dalle sue personali dame di compagnia, sacerdotesse di Petra che sfilano davanti a voi.

I PG possono fare un tentativo di Osservare e notano:

CD 10: le sacerdotesse sono tutte molto belle

CD 20: una ha lineamenti particolari molto belli, dissimili da quelli del Norwold

Commentato [CM18]: A chi propone di Osservare 50 PX.

Se fanno Percepire intenzioni non scoprono nulla. Se la maga tenta di fare Individuazione dei pensieri, scopre che non è possibile leggere i pensieri della sacerdotessa con i lineamenti diversi.

Commentato [CM19]: A chi propone di fare Percepire int. sulle sacerdotesse 50 PX.

Commentato [CM20]: 100 PX alla maga se lo fa



Il corteo procede fin dentro la Grande Scuola ed entra nell'immensa aula magna, in grado di contenere tutti gli intervenuti. Qui la Regina si accinge a tenere il discorso inaugurale. Quest'anno il tema del discorso è incentrato sull'importanza di tutte le religioni e il rispetto di tutti i culti, e di come la scuola di Traladar rivesta un ruolo primario in questo senso nel Regno del Norwold.

Alla fine della cerimonia, la Regina ringrazia per l'enorme e sentita partecipazione e ricorda che la scuola è aperta a chiunque voglia visitarla e conoscere i tanti culti ivi rappresentati.

Mentre cercate di uscire dall'aula, insieme alle migliaia di persone presenti, venite raggiunti da Ascal, che dice sottovoce a uno di voi "Venite all'ingresso del lato ovest della scuola verso l'una di notte, entrate nel chiostro quando il padre guardiano sarà addormentato, vi aspetterò nella stanza sotto gli appartamenti

della Regina, ho notizie importanti, ma ora non posso parlare, sarebbe pericoloso". E si allontana tra la folla.

Se i PG decidono di chiedere udienza alla regina, scoprono che questo non sarà possibile prima di 10 giorni, quando ovviamente sarà troppo tardi per l'esito della missione.

Se uno dei PG decide di andare a **perquisire** la stanza della Regina deve innanzitutto trovare gli appartamenti reali e può farlo chiedendolo ad un chierico o uno studente (ma potrebbero dare nell'occhio per il loro interessamento), ad Ascal o ad Elisian (il chierico del gruppo), che potrebbe ricordarlo (prova di Cercare CD 10 per vedere se si ricorda).

Nella stanza della Regina non trovano nulla di particolare, anzi la stanza sembra essere piuttosto discreta per appartenere ad una regina. Se vanno a **perquisire** la stanza della sacerdotessa possono trovare delle pozioni piuttosto strane che non riescono comunque ad Identificare se non solo il mago con CD 25. Sono fiale **dell'oblio**.

Per il DM: se i PG vogliono visitare altri templi, di seguito ne sono descritti due.

Il tempio di LOKY, patrono dell'inganno e principe della menzogna, presenta stanze affrescate con immagini di uno splendido calice contenente un liquido sospeso e ribollente e la storia di due fratelli cresciuti assieme, uno dei quali deruba l'altro dei propri beni. Nel tempio è presente Alamir, un giovane adepto del dio, dall'aspetto scaltro ed inquietante. Veste una tunica verde e un copricapo con ampie corna. Se interrogato dai PG chiederà loro se vogliono entrare a far parte del culto del suo signore.

Il tempio di AEGYR, patrono di Oceansend, presenta un'enorme stanza di preghiera con grandi vasche all'interno delle quali fluttuano le rune dell'acqua e varie creature marine. Le pareti sono spoglie, non affrescate e aleggia nell'aria profumo di mare. Vi si fa avanti una sacerdotessa vestita coi colori del mare profondo e adornata di coralli e conchiglie. Si chiama Stilla ed è disposta a rispondere alle loro domande sul suo Dio.

Al termine della giornata, la regina lascia la scuola per ritirarsi nei suoi appartamenti e i PG tornano alla locanda aspettando la notte.



Quando lasciate la locanda la città è avvolta nel silenzio. Una volta giunti al lato ovest, effettivamente trovate il padre guardiano profondamente addormentato. Davanti a voi vedete il portone di entrata chiuso.

Se fanno troppo caos (Muovesi silenziosamente CD 10) si sveglia il padre guardiano domandando dove stanno andando e chi **sono**. I PG devono trovare un modo per entrare comunque.

Se riescono ad entrare attraversano il portone, si ritrovano nel chiostro della scuola, dove devono trovare la stanza posta sotto quella della regina (**Osservare** CD 15), dove dovrebbe attenderli Ascal.



*In giro non c'è anima viva e tutte le finestre sono buie. Notate un balcone al secondo piano adorno di bellissimi lili profumanti. E' il balcone della regina. Una volta davanti alla porta (**Osservare** CD 10) trovate che questa è stata scassinata. Ad un certo punto sentite dei rumori di passi. Un sibilo (**Ascoltare** CD 20, dardo avvelenato) seguito da un rantolo strozzato ed il rumore di un corpo caduto a terra.*

Commentato [CM21]: L'idea frutta 50 PX a chi lo propone

Commentato [EI22]: Se chiedono ad Ascal o lo capiscono dalla presenza delle guardie ottengono 100 PX SQUADRA; se sono troppo insistenti e danno nell'occhio perdono 100 PX SQUADRA.

Commentato [CM23]: È un'ottima idea che frutta al giocatore che lo propone 100 PX.

Commentato [CM24]: Il personaggio che per primo sospetta un intrigo da parte delle sacerdotesse ottiene 100 PX

Commentato [EI25]: Perdono 100 PX SQUADRA per essersi fatti scoprire.

Commentato [CM26]: L'azione frutta 50 PX al giocatore che la propone

Se entrano trovano un corpo a terra ed una figura nera che sta scappando da una finestra che dà sulla strada (è una spia alphetiana armata di cerbottana con dardi avvelenati).

Se cercano di inseguire l'assassino, appena escono dalla finestra questi si è già dileguato nel buio. Se i PG riescono ad imprigionarlo, un dardo avvelenato proveniente dalla strada uccide all'estante l'assassino. Se il chierico fa l'incantesimo *Parlare con i morti* sull'assassino, scopre che era stato pagato per uccidere un chierico.

LADRO 9°

PF 45

Iniziativa +7

CA 19 contatto 13 sprovista 19

AM NM

Velocità 9m

AB +6 lotta +7 mischia +8 (1d6+2/18-20 stocco +1) distanza +12 (cerbottana)

Attacco furtivo +5d6

Attacco completo: +8 in mischia (1d6+2/18-20 stocco +1) o +12 a distanza (1 pf e veleno **cerbottana**, TS Tempra CD 35, il veleno è molto rapido e nessun incantesimo di guarigione lo può **curare**. Ha solo una dose, quella che usa per uccidere Ascal.

Temp +5, Rifl +13, Vol +4

For 10 Des 18 Cos 13, Int 14, Sag 10, Car 8

Abilità: acrobazia 15, ascoltare 4, muoversi sil.15, nascondersi 15, osservare 14

Talenti e speciali: iniziativa migliorata, allerta, riflessi fulminei, eludere, schivare prodigioso.

Tesoro: 5 mo, 2 pozioni neutralizza veleno

PX: 225 cad

PF 45

subiti

Commentato [EI27]: 50 PX se il chierico tenta comunque..

Se vanno verso il corpo a terra, trovano Ascal morente al suolo che pronuncia come ultime soffocate parole: "La regina.....il ciondolo.....le sacerdotesse. Presto....".

Il veleno è molto rapido e quando i PG arrivano nessun incantesimo di guarigione lo può **curare**.

Commentato [EI28]: 50 PX se il chierico tenta comunque..

Se il **chierico** fa l'incantesimo *Parlare con i morti* su Ascal, scopre che una delle sacerdotesse è una spia alphetiana.

Commentato [EI29]: 50 PX se lo fa

75%

A questo punto i PG devono andare nella stanza della regina.

Possono passare dal giardino arrampicandosi con un **rampino** fin sul balcone della regina, oppure passare dall'interno. Elisan (il chierico del gruppo) conosce l'accesso che si trova due porte affianco a quella da cui sono entrati; salendo un'ampia scala arrivano davanti agli appartamenti reali. Elisan sa anche, però, che la porta d'ingresso è sempre sorvegliata da 2 guardie della regina e che combattere contro di loro potrebbe farlo **scoprire**.

Commentato [EI30]: Frutta 100 PX SQUADRA.

Se si arrampicano con il rampino sul balcone, in grado di contenerli comodamente tutti e quattro

Commentato [CM31]: Se insistono per salire dalle scale e si fanno scoprire la perdono 100 PX SQUADRA.



Il balcone, grande abbastanza da contenervi tutti 4, è adornato di Lilium bianchi e profumati. Due statue di Petra troneggiano sul parapetto. Le finestre sono spalancate e permettono di vedere l'interno della stanza. La Regina sta dormendo nel suo letto. Ad un certo punto sentite dei passi e vedete aprirsi una porta alla vostra sinistra.

I PG devono nascondersi dentro o fuori della stanza per non farsi scoprire, altrimenti la sacerdotessa chiamerà le guardie in soccorso.

Commentato [CM32]: In questo caso perdono 500 PX SQUADRA.



La porta si apre pian piano e una delle sacerdotesse entra nella stanza dirigendosi verso la Regina. Da una borsa estrae alcune componenti ed inizia a cantilenare.

Una prova di **Percepire Intenzioni** CD 10 rivela che la sacerdotessa sta operando un incantesimo arcano sulla regina.

Commentato [CM33]: L'azione frutta al PG che lo propone 100 PX

Se i PG attaccano la maga hanno ovviamente l'iniziativa e la sorpresa, ma devono sconfiggere la maga senza fare troppo rumore per non attirare le altre sacerdotesse e le guardie. Se invece attendono, la sacerdotessa torna nella stanza da cui è venuta. CD 15 vedono il medaglione con il simbolo degli alphetiani al suo collo.

Commentato [CM34]: Sconfiggere la maga entro 2 round frutta 500 PX SQUADRA.

ALINA, MAGA 14°

PF 55

Iniziativa +7

CA 19 contatto 15 sprovvista 16

AM LM

Velocità 9m

AB +7 lotta +7 mischia +8 (1d6+1 bastone ferrato +1) distanza +10

Attacco completo: +8/+3 in mischia (1d6+3 bastone ferrato +3)

Temp +7, Rifl +8, Vol +12

For 10, Des 16, Cos 13, Int 20, Sag 12, Car 18

Abilità: concentrazione 18, conoscenze arcane 22, sapienza magica 22

Talenti e speciali: iniziativa migliorata, riflessi fulminei

Tesoro: bacchetta dardo incantato (inc. 9° massimizzato), bracciali dell'armatura +3, anello di protezione +2, amuleto dell'armatura naturale +1, fascia dell'intelletto +2, guanti della Des +2.

PX: 350 cad

Incantesimi CD 15 + liv. inc.

PF 55

0) Frastornare – Ind. magico – Raggio di gelo – Suono fantasma

subiti

1) Dardo incantato (5) – Scudo

2) Freccia acida di Melf – Polvere luccicante – Ragnatela – Sfocatura – Sfera infuocata

3) Blocca persone – Chiaroudienza – Chiaroveggenza – Dissolvi magie – Sonno profondo – Velocità

4) Debilitazione – Grido – Muro di fuoco – Tempesta di ghiaccio – Neri tentacoli di Evard

5) Cono di freddo – Dominare persone – Congedo – Blocca mostri

6) Catena di fulmini – Cerchio di morte – Globo di invulnerabilità – Sguardo penetrante (coma)

7) Blocca persone di massa – Incantesimo dell'oblio

Strategia: la maga fa sulla regina tutte le notti l'*incantesimo dell'oblio*. Per tenere succubi le sacerdotesse, fa bere a queste una pozione.

Se sconfiggono la sacerdotessa prima del terzo round di combattimento, i PG possono ispezionare la stanza anche se non trovano nulla di particolare, anzi la stanza sembra essere piuttosto discreta per appartenere ad una regina.

Se svegliano la Regina dopo che la sacerdotessa è tornata nella propria stanza, Laurana spaventata urlerà chiedendo l'intervento delle guardie.

Commentato [CM35]: Questa azione fa perdere 100 PX SQUADRA.

90%

Se aprono la porta che conduce nella stanza delle sacerdotesse prima di avere parlato con la regina le sacerdotesse li attaccano.

Commentato [CM36]: Questa azione penalizza il gruppo di 200 PX SQUADRA.

Al terzo round entrano nella stanza anche le altre sacerdotesse che controllate da Alina attaccheranno i PG.

Al quinto round le guardie entrano nella stanza delle altre sacerdotesse e poi in quella della regina. Se non riescono ad uccidere o sconfiggere le guardie verranno arrestati e la loro missione si concluderà qui.

Commentato [CM37]: In questo caso perdono 100 PX SQUADRA

3 SACERDOTESSE 6°

PF 42
 Iniziativa +0
CA 12 contatto 11 sprovvista 12
AM LB
 Velocità 9m
 AB +4 lotta +5 mischia +6 (1d6 bastone ferrato) distanza +3
 Temp +8, Rifl +2, Vol +9
 For 10, Des 14, Cos 14, Int 20, Sag 14, Car 12
 Abilità: concentrazione 11, sapienza magica 9, ascoltare 11, osservare 10
PX: 150 cad

Incantesimi CD 13 + liv. inc.

0) Guida – Ind. magico – Luce (2) – Resistenza
 1) Anatema – Scudo della fede – Benedizione – Santuario
 2) Aiuto – Blocca persone – CFM – Forza del toro – Suono dirompente
 3) Cerchio magico contro Male – Dissolvi magie – Luce incand. – Prot. energia

PF 42	PF 42	PF 42
subiti	subiti	subiti

2 GUERRIERI 10° (GUARDIE DELLA REGINA)

PF 79
 Iniziativa +5
CA 24 contatto 11 sprovvista 23
AM LN
 Velocità 9m
 AB +10 lotta +13 mischia +15 (1d8+6/17-20, spada lunga +1) distanza +13
 Attacco completo: +15/+10 in mischia (1d8+6/17-20, spada lunga +1)
 Temp +10, Rifl +5, Vol +5
 For 17, Des 13, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 8
 Abilità: ascoltare 15, osservare 10, saltare 10, scalare 10
 Talenti: incalzare, critico migliorato, iniziativa migliorata, attacco poderoso, arma focalizzata, schivare
 Tesoro: corazza di piastre, spada lunga bastarda +1
PX: 250 cad

PF 79	PF 79
subiti	subiti

Una volta sconfitta la Maga, la Regina e le altre tre sacerdotesse riacquisteranno la loro libertà mentale entro tre round drante i quali saranno in stato confusionale.

Se frugano addosso alla maga trovano una pergamena che si presenta intonsa ai PG quando la trovano. Con Individuazione del magico scoprono che è appunto magica, mentre con Lettura del magico riescono a leggerla.

Commentato [EI38]: - 25 PX a mago o chierico se uno dei due non ha l'idea
 50 PX a monaco o ladro se suggeriscono l'idea
 - 50 PX SQUADRA se nessuno ci pensa

Sulla pergamena trovano scritto "I gioielli sono al sicuro, portate la Tagliapietre alle grotte di Saturnius durante la prossima notte di luna piena." La pergamena è firmata RM (Rutennian Malphis) e li conduce alle grotte sotterranee di Saturnius, dove è tenuto prigioniero il principe Ericall.

Dopo tre round la Regina si riprenderà e si rivolgerà ai PG:



...”la mia testa...mi sento così confusa....come se mi risvegliassi da un lungo sogno. Cosa mi è successo..l’unica cosa che mi ricordo è stato un incantesimo fatto su di me...è stata Alina a tradirmi.....il mio Ericall...che fine avrà fatto...ma .chi siete voi?

I PG devono cercare una spiegazione plausibile cercando di non rivelare di essere spie di Kain Doshi.

Commentato [CM39]: Se un PG dice che sono spie di KD perde 200 PX .



...”vi ringrazio di avermi liberata, lasciate che possa ricompensarvi come meritate. Perché non diventate le mie guardie del corpo?.

Quando i PG si congederanno dalla regina, mentre lasciano il palazzo dovranno fare una prova di Ascoltare CD 25 per sentire la regina singhiozzare dicendo “I miei figli”.

Commentato [CM40]: Se un PG accetta perde 200 PX per il tradimento a Kain Doshi

XX
PRIMA VERITÀ: LA REGINA È INNOCENTE
 XX



II° PARTE – AFFINCHÉ' IL VELO SI DISCHIODA

I PG sono tornati alla locanda “Il calderone di Hymir”. Mentre sono seduti ad un tavolo in disparte, il Dungeon Master invita i PG a riepilogare gli indizi appresi durante la prima parte dell’avventura per unificare le conoscenze del nuovo gruppo formatosi. Se nessuno dei 4 PG ha letto la pergamena, il DM lascia a loro la possibilità di tentare di farlo.

Caso 1 - Se riescono a leggerla, i PG non hanno idea di cosa siano e di dove si trovino le grotte di Saturnius. Prova di Conoscenza della storia CD 30 possono sapere che esistono le grotte Alphatiane sotto la città di Thyatia, l’antica capitale un tempo nota come Alpha, ma non hanno la certezza che sia lo stesso luogo.

Caso 2 - Se non leggono la pergamena, entra nella locanda e si avvicina a loro KD in persona e gli chiede cosa sono riusciti a scoprire. KD leggere la pergamena.

KD consiglia ai PG di recarsi a Thyatia, dove si incontreranno di lì a due giorni col mago Raistlin alla locanda del “Mimo ducale”, nei sobborghi della città, poiché solo lui potrebbe sapere dove si trovano queste grotte.

Nota: la prossima notte di luna piena avverrà da lì a dieci giorni. I PG possono decidere di recarsi alle grotte anche prima di tale data ed eventualmente con la Regina.

Durante il viaggio non succede nulla di rilevante. Nave mercantile come all’andata.

Giunti al porto di Thyatia quando il sole è ormai tramontato da tempo e ci sono in giro poche persone, devono chiedere informazioni a qualcuno per trovare la locanda.



Una volta entrati nella locanda del ‘Mimo ducale, vedete l’oste dietro al bancone, un nano robusto con una profonda cicatrice sull’occhio destro ed alcuni avventori seduti ai tavoli: 2 nani ubriachi che stanno molestando una cameriera elfa, vari marinai appena sbarcati, un bardo che sta accordando il suo strumento, un figuro incappucciato e nascosto in una tunica rossa ornata di rune d’oro, seduto ad un tavolo con 5 sedie, compresa la sua. Sta sorseggiando da un boccale una bevanda fumante.

L’oste nano si chiama Gand testadura, se interrogato racconta la leggenda del nano Grendel e della corazza ducale [APPENDICE 1].

Il bardo Laslo non sa nulla delle leggende alphatiane, ma se gli chiedono di Alphatia, narrerà dell’arrivo delle navi alphatiane in quello stesso porto [APPENDICE 2].

Il figuro incappucciato è Lord Raistlin

Se consumano cibi o bevande (birra 1_{ma}, spirito dei nani 2_{ma}, cinghiale arrosto 5_{ma}, zuppa di lenticchie 1_{ma}), pagano in anticipo quando la roba viene servita loro.

Commentato [EI41]: 50 PX a chi ha l’idea

Commentato [EI42]: È una buona idea (100 px giocatore). Se la regina muore, i PG perdono 500 PX squadra.

Commentato [EI43]: I PG non devono dare nell’occhio e devono ricordarsi il < nome della locanda, altrimenti -50 PX squadra

Commentato [EI44]: I PG non devono farsi notare e quindi interagire, altrimenti vengono attaccati e perdono 100 PX



Appena vi avvicinate al figuro, questo si rivolge a voi dicendo:

“Non vi siete fatti attendere molto, effettivamente Kain Doshi sa scegliere molto bene i suoi uomini.... e donne (rivolgendosi in modo galante alla maga). Ma prego, accomodatevi al tavolo. Mi è stato detto che potrebbe esservi utile la mia vasta conoscenza, ma non conosco i particolari. Il mio tempo è prezioso e sono qui solo per dovere verso il re, quindi non esitate a chiedere ciò che a voi non è permesso sapere, senza il mio aiuto.”

I PG devono mostrare la pergamena a Raistlin e raccontare quanti più particolari ricordano, quali il simbolo del ciondolo ed i tratti fisionomici particolari e la provata innocenza della regina.

Commentato [CM45]: Se diffidano di Raistlin, nonostante l'invito di KD a consultarlo, - 500 PX squadra.

Commentato [CM46]: I PG guadagnano 100 PX squadra per ogni indizio ricordato.

Detto ciò, Lord Raistlin racconterà loro ciò che sa in merito.



“Le grotte di Saturnius, hum, antica divinità, patrona degli Alphatiani, ormai sparita da queste terre. O almeno così credevamo. L'unico posto in cui può ancora sopravvivere il ricordo del popolo alphatiano nel Norwold sono le grotte che si trovano sotto questa città, nei sotterranei di quella che fu l'antica scuola di magia. Un luogo dove nessun avventuriero oserebbe spingersi, sempre che riuscisse a trovarlo – risata sarcastica – . Comunque, potrei esservi utile. Venite, usciamo di qui e vi mostrerò la strada.”

Usciti, venite condotti nel vicolo retrostante la locanda e Raistlin fa apparire nelle sue mani una piccola fenice rossa luminescente. “Ecco la vostra guida, seguitemela e vi porterà nel luogo da voi bramato.” Detto questo sparisce e la fenice prende il volo.

I PG devono seguire la fenice senza perderla di vista, per fare ciò devono superare 5 tiri successivi di Osservare CD 15, altrimenti possono riprovare con CD 10 ma dopo che si sono trovati un po' di paura per averla persa.

1° tiro → appena la fenice prende il volo



La piccola fenice evocata da Raistlin vi conduce nelle vie sempre più strette ed oscure della zona del porto poi svolta a destra tra due case a tre piani.

2° tiro → Osservare CD 15

La vostra guida continua il percorso fuori dall'abitato verso il porto.

3° tiro → Osservare CD 15

La creatura fantastica continua il suo volo verso la costruzione posta più in alto lungo la baia di Thyatia: il palazzo del Duca Striker fino a sveltare sulla scogliera a strapiombo sotto il palazzo ducale.

4° tiro → Osservare CD 15

Infine sembra scendere a strapiombo sul mare.

5° tiro → Osservare CD 15

La fenice entra in una grotta nascosta in una insenatura tra le rocce a circa 10 metri dall'acqua.

I PG devono trovare il modo di scendere dalla scogliera (Scalare CD 15) o aiutandosi con una corda (Uso della corda CD 12) e Scalare CD 5).

Quando sono in prossimità della grotta devono fare un prova di Cercare CD 15 per trovare l'accesso.



L'alba è ormai imminente. Il vento della mattina soffia freddo dal Mare di Thyatia agitando furiosamente le vostri vesti. La discesa vi ha portato di fronte ad una piccola insenatura nella roccia, l'accesso che vi ha indicato la vostra guida. Ora siete finalmente pronti a scoprire i segreti di quelle grotte che Raistlin aveva definito un luogo dove nessun avventuriero oserebbe spingersi...

Quando i PG entrano nella grotta prosegue la descrizione del luogo, sempre che i PG abbiano una fonte di luce.



La grotta si estende per un raggio di 10 metri e al suo interno si osservano soltanto piccole stalattiti. Avete appena fatto qualche passo che un rumore si avverte dal fondo della grotta.

Sono una colonia di pipistrelli che aveva il nido nella grotta, nulla di più, ma causano 5 punti ferita a un PG a caso per le ferite agli occhi a meno che non si coprano per tempo con le braccia.

Se i PG fanno una prova di Cercare CD 15 trovano che la grotta è vuota e non c'è nulla d'altro.

Non vi è nessun passaggio in entrata, soltanto una porta utilizzata dai maghi come uscita d'emergenza verso il mare ma è abilmente mascherata da un incantesimo di Immagine persistente.



La fenice sta quasi ferma in volo a mezz'aria verso il fondo della grotta, come se stesse aspettando qualcosa, resta ancora qualche secondo e poi si dissolve così come era stata creata.

L'unico modo per trovare la porta è quello di fare una Individuazione del magico che rivela dopo tre round un'area magica in fondo alla grotta.

La porta può essere resa visibile soltanto con un Dissolvi magie (75) oppure con Visione del Vero.



Scomparse le false rocce una pesante porta di ferro, intaccata dal salino del mare, si para innanzi a voi.

Per aprire la porta è necessario un tiro di Scassinare CD 30 oppure una prova di forza congiunta CD 30 (oliando i cardini), oppure l'incantesimo Aprire o Fondersi nella pietra per passare oltre. La porta è chiusa dall'interno con un pesante chiavistello e si apre verso l'esterno, avendo come unica funzione l'uscita.

A questo punto comincia il dungeon delle grotte alphetiane di Saturnius (APPENDICE 3).

Commentato [CM47]: Il giocatore che prova per primo a cercare un passaggio segreto riceve 50 PX anche se non ve ne sono

Commentato [CM48]: 200 PX al PG che ha l'idea

Commentato [CM49]: 100 PX al PG che ha l'idea

Commentato [CM50]: 200 px al PG che fa l'incantesimo

Commentato [CM51]: 100 PX al giocatore che ha l'idea

DUNGEON DELLE GROTTA ALPHATIANE DI SATURNIUS



Un chiaro granito corre verso nord immergendosi nell'oscurità nonostante che la tenue luce dell'alba illumini già la sala. Sopra di voi l'alto soffitto, una volta che raggiunge circa i nove metri d'altezza, è nascosto ai vostri occhi dall'ombra. In alto alcune torce mai accese sono state posizionate molti lustri orsono.

Appena mettete piede al di là della porta, sentite una pesante lastre di metallo sprofondare di alcuni centimetri sotto i vostri piedi. Poi ritorna il silenzio.

La lastra, che riporta l'effigie di Alphatia rivolta verso l'interno (Osservare CD 10), fa scattare una trappola ritardata che si attiverà dopo 2 round.

Trappola: sfera esplosiva 10d6 a tutti coloro che sono nel corridoio per ogni sfera. Ad ogni round scoppiano due sfere se non vengono disinnescate e si passa oltre.

Cercare Trappole CD 15, Rimuovere Trappole CD 20. Se superano i tiri, il DM mette i Pg al corrente che per disinnescare la trappola è necessario schiacciare l'occhio della sfinge sulla lastra, che ritorna al suo posto.

Commentato [CM52]: 100 PX al PG che sospetta la trappola



Dopo una decina di metri una grande porta di legno chiusa (Scassinare CD 15) si para di fronte a voi. Ai lati del corridoio potete vedere sei nicchie, tre a destra ed altrettante a sinistra, larghe tre metri e alte sei nelle quali si trovano delle statue di onice nera che ritraggono maghi vestiti di una lunga tunica che li copre sino ai piedi. I loro visi non sono riconoscibili in quell'oscurità, si può solo vedere la strana posizione in cui sono stati ritratti. La loro mano destra è appoggiata al centro del torace mentre la mano sinistra, con il palmo rivolto verso l'alto regge una grossa sfera nera.

Superata la seconda porta, che come la prima si apre verso l'esterno, i PG si ritrovano all'interno dell'antica scuola di magia Alphatiana, che si trova proprio sotto al castello del duca Striker. La porta è rivestita internamente da una libreria carica di libri, per potersi mimetizzare, era una porta segreta per coloro che vivevano nella scuola.

Stanza #1 - Biblioteca



*Oltre la porta vedete alti scaffali di libri che percorrono la stanza in tutta la sua lunghezza. Sul muro nel quale è ricavata la porta da cui siete entrati, nascosta dietro una parte della libreria mobile, è scritto in comune: **I LIBRI DEVONO ESSERE STUDIATI SOLO DA COLORO CHE CONOSCONO LA CORRETTA VIA.***

Commentato [CM53]: Se un non mago legge i libri -100 PX

Con Individuazione del magico, scoprono che ci sono solo 7 libri magici nella libreria, di cui 5 contengono incantesimi. Hanno tutti degli animali imbalsamati in un incavo della copertina.

- ☞ Libro scorpione (contiene incantesimo *Gabbia di forza*)
- ☞ Libro farfalla (contiene incantesimo *Ridurre persone di massa*)
- ☞ Libro lucertola (contiene incantesimo *Giara magica*)
- ☞ Libro scarabeo (contiene incantesimo *Incubo*)
- ☞ Libro pettirosso (contiene incantesimo *Contattare altri piani*)

Gli altri sono:

- ☞ Libro color rosso cupo di pregiata fattura (appena aperto appaiono due occhi, uno per pagina, che risucchiano 1 punto Costituzione a chi non è un mago. Se letto da un mago invece conferiscono 1d4 pt Costituzione).
- ☞ Libro nero con incise moltissime rune (se aperto conferisce 20 gradi di Conoscenza della storia dell'impero alphantiano ma soltanto ad un mago, ad un non mago sembra un comune libro di racconti.).

Gli altri libri della biblioteca sono libri di componenti magiche, erbe, mostri, preparazione di trappole magiche e non, ed altro ancora, scritti tutti in alphantiano.



In alto, sul lato destro e sinistro rispetto al quale siete entrati si aprono due porte in legno, apparentemente chiuse.

Le due porte non sono chiuse a chiave e conducono entrambe nella stanza #2.

Stanza #2 - Atrio



Vi ritrovate in un'enorme stanza circolare. L'ampia sala s'innalza sino a 15 metri. Una larga cupola sorretta da 12 colonne incombe su di voi, dandovi l'impressione di essere solo piccoli pesci che per la prima volta si trovano a nuotare nel mare. Raffinati affreschi coprono pareti, colonne, muri e soffitti, anche se molti si sono ormai persi con l'usura del tempo, mentre uno splendido e brillante mosaico avvolge come un drappo di velluto la maestosa cupola. Al centro della stanza si trova un'enorme statua di granito raffigurante una quercia che sembra addirittura toccare il soffitto con la chioma. Un'enorme doppia porta in oro si para di fronte a voi. Rappresenta dei maghi inginocchiati in meditazione. Vi sono poi una porta in alto a destra e 2 porte a sinistra.

La porta è chiusa e non presenta alcun chiavistello o serratura. È stata sigillata con un potente incantesimo che blocca anche eventuali entrate dai lati (es. fondersi nella pietra) e non presenta alcuna serratura. I PG non saranno in grado in nessun modo di aprirlo, da nessuno dei due lati.

Stanza #3 – Aula Tenser

In questa stanza è ancora presente gran parte della magia che una volta impregnava tutta la scuola e lo spettro, che è la sua emanazione, interagirà con i PG.



Delle panche di pietra onice nera – raffinate ed eleganti – si oppongono ad una gigantesca, luccicante scrivania posta alla estremità occidentale della stanza. In fondo alla stanza una alta e possente figura è seduta alla cattedra. Le sue candide vesti brillano nella penombra.

Questo è un fantasma che considererà i PG come la sua nuova classe.



“Oh, bene, bene!! Una nuova classe!! Siete in ritardo sapete, è da tanto che vi aspetto!! Su, ora sedete velocemente”.

Se i PG perdono tempo, lui li incalza sempre di più.

“Ora, vediamo se ci siete tutti: Cazzonis, Freon, Lulabel, Mortaccituas”.

Se non rispondono continua ad incalzarli finché almeno uno non risponde.

“Bene miei cari studenti...finalmente, possiamo iniziare il nostro ciclo di lezioni. Intanto una prima regola : SI ARRIVA PUNTUALI !!! Questo non è un mercato e quindi ricordatevelo...”

Bene, detto questo iniziamo un po' ad introdurvi in questa prestigiosa scuola della Magia che il grande popolo di Alphatia ha fondato. Qui non studiate il passato o il presente, tantomeno studiate il futuro... qui studiate il tempo. Imparerete che il passato è il futuro e che il futuro è già passato !”. Vi guarda pieno d'orgoglio e soddisfazione : “Esiste il presente ? Cazzonis (indicando il monaco) Puoi tu dire che questo è il presente ? ...Certo che no perché è già passato. Puoi solo pensarlo ? No, perché è già passato. Puoi parlare di passato vicino e lontano, di futuro vicino e lontano, ma non di presente. Domande fin qui ?

Ma ora facciamo qualcosa di pratico... Mortaccituas (indicando l'halfling)..certo che mi parevi più alto ieri...va be'... vai in fondo all'aula e prendi dallo scrigno i componenti per la palla di fuoco...

Aprendo lo scrigno il PG trova un cofanetto con dell'incenso, guano di pipistrello, un diamante, una boccetta con del liquido viscoso (mercurio), un'altra boccetta con del liquido trasparente (lacrime), zolfo, due bracciali (bracciali dell'armatura +5), della pelle conciata, un ciglio avvolto in una pallina di gomma arabica e altre tre boccette: una con la targhetta FG (forma gassosa), una con la targhetta 'Invisibilità' (è fatta da un allievo in modo sbagliato che provoca a chi la beve vomito viola che dura 2 round e fa perdere 1 punto costituzione), una la targhetta 'Carismatica' (crescita rapida di capelli e barba).

Caso 1 - Se il PG riporta Guano di pipistrello e zolfo il mago dirà:



“Bene, Mortaccituas, continua così e in poco tempo diventerai bravo come Lulabel.”

Caso 2 - Se il PG riporta gli ingredienti sbagliati il mago dirà:



“Mortaccituas, sei più ignorante di Cazzonis... per fare una palla di fuoco ci vuole Guano di Pippistello e Zolfo, lo sa anche un Troll. Vai a prendere quello che ti ho chiesto.”

Poi il Maestro prosegue:



*“Oggi lavoreremo sulla Palla di Fuoco e sul comportamento che devono avere i componenti di un gruppo nel caso in cui questa venga usata...”
Vedete che il maestro prende gli ingredienti portati da Mortaccituas, gli amalgama bene e pronunciando arcane parole punta il dito verso il centro della stanza.
Una scintilla parte dalla punta del suo dito esplodendo al centro della stanza dove si genera una grossa e luminosa palla rossa che, in pochi secondi, diventa effettivamente una palla di fuoco.*

Il mago sta effettivamente lanciando una *Palla di fuoco* sul gruppo a potenza ridotta...si fa per dire... I PG che sospettano qualcosa possono fare un tiro su percepire intenzioni CD 15. Se superano il tiro hanno un bonus di 2 sul tiro salvezza su riflessi CD 18. Subiscono, interi o dimezzati, a seconda della riuscita del TS 4d6 di danni.

Commentato [CM54]: 50 PX ai PG che si accorgono del pericolo, anche se falliscono il TS



A questo punto il Maestro prende ancora in mano alcuni componenti e dice ad alta voce: “Avevate mai visto una palla di fuoco? Bella vero, ora proviamo con la tempesta di ghiaccio.”

Se i PG restano nella stanza subiscono 2d6 da colpo contundente e 1d6 da freddo. Se invece lasciano la stanza sentono un gran rumore.

Se decidono di attaccare il Maestro, questo scompare, non prima però di aver lanciato *Tempesta di ghiaccio*.

Nella cattedra del Maestro ci sono alcune pergamene con degli schemi per il gioco degli scacchi e, all'interno di un cassetto, un amuleto (+5 txc e danni attacchi senz'armi) ed una *chiave rossa*.

Commentato [CM55]: Se uno del gruppo non comunica la scoperta al resto della squadra -100 PX per il giocatore

Stanza #4 – Aula Otiluke

Qui la magia che permeava la scuola è più flebile e gli spettri non interagiranno con i PG, anzi permarranno nella stanza per poco tempo.

La porta è aperta. I PG non possono in nessun modo interagire con gli spettri.



Vi ritrovate in una delle aule della scuola di magia. Davanti a voi vedete la cattedra, coperta di polvere come tutto il resto del mobilio. Sopra sono rimasti alcuni fogli di pergamena ed un calamaio con l'inchiostro ormai secco. Sulla sinistra vi sono invece alcune file di banchi che salgono verso l'alto. Tutto sembra abbandonato ed in pessimo stato.

Ad un tratto, sentite una voce maschile: “Buongiorno ragazzi, seduti”. Dalla porta da cui siete entrati vedete incedere una figura spettrale vestita con vesti da mago. Nei banchi appaiono una decina di studenti, giovani maghi alle prime armi.

“Avete studiato ragazzi? Oggi interrogazioni...”

Il Mago sfoglia il registro con la sua penna d'oca e poi chiama il malcapitato”...Abacuc...oggi tocca a te...”. Lo studente si alza visibilmente scosso.... “Dimmi Abacuc, quale sono i componenti magici per l'incantesimo Localizza Creatura?

...silenzio... “ehm maestro forse polvere di scaglie di aringa?” “Cretino, come al solito non hai studiato...cretino! Per punizione scriverai per 100 volte per l'incantesimo localizza creatura occorre un ciuffo di pelo di segugio! Così lo imparerai...e senza usare la magia...mi raccomando”. Poi i fantasmi

scompaiono....

Se i PG ispezionano la stanza all'interno dei banchi trovano delle pergamene usate con degli appunti sopra, nella cattedra oltre ai fogli trovano due anelli, uno con un rubino (Anello della stregoneria 3 che raddoppia gli inc. di 3° livello) e uno tutto d'oro bianco ovale (Anello della goffaggine, -4 Des e probabilità 20% di fallire inc. arcani che richiedono componente somatica; funziona anche come anello della caduta morbida e come tale viene individuato), un pezzo degli



scacchi, il cavallo nero, una **chiave rossa** all'interno di un cassetto (è la chiave per la stanza degli scacchi)

e, vicino alla cattedra un forziere in legno e metallo. E' un Mimo che cerca di immobilizzare con la colla il primo PG che si avvicina per poi morderlo).

Commentato [CM56]: Se uno del gruppo non comunica la scoperta al resto della squadra -100 PX per il giocatore.



Quello che sembrava un semplice forziere ora si rivela per quello che è in realtà, con una bocca con denti aguzzi al centro del forziere e due pseudopodi che avvolgono il PG.



MIMO

DV10+21 (**99 PF**)

Iniziativa +1

Temp +7, Rifl +7 Vol +8

CA 18 contatto 13 Sprovista 18

AM NM

AB/lotta +8/+16

Attacco: (2) **Pseudopodi +8 (3d4)**

Attacco completo **Morso +11 in mischia (1d10+4)**
(2) **Pseudopodi +8 (3d4)**

Speciale: il mimo è ricoperto di una sostanza appiccicosa che tiene incollato chiunque o qualunque oggetto lo tocchi. L'alcool scioglie la colla in 3 Round o ci si può provare a staccare con una prova di forza CD 15. Se si fallisce per il contraccolpo ci si incolla ulteriormente e non si può ripetere la prova. Si può solo togliersi l'armatura o la veste di dosso. Quando il mimo muore non perde la proprietà collante.

PF 99

subiti

Stanza #5 – Sala professori



Fine tappezzerie in rare sete esotiche coprono i muri della stanza mentre scuri mobili di antica fattura la adornano. Appesi ai muri, ritratti di maghi che hanno dato lustro alla scuola, si leggono tra gli altri i nomi di Justarius, Astrinus, Astantilus, Bellatrix. Sul lato est della stanza pesanti tendaggi ricadono dal soffitto. Appesi al muro alla sinistra dell'entrata sono rimasti quattro bellissimi mantelli, uno azzurro, uno nero, uno bianco e uno rosso, con fermagli in osso.

Il mantello azzurro è un MANTO DELLA FEDE (riduzione del danno 5/male).

I mantelli nero, rosso e bianco sono tutti e tre **mantelli assassini** che assaltano i PG non appena passano nelle vicinanze.

Commentato [CM57]: Se uno dei PG sospetta qualcosa 50 PX



Dispiegando il mantello si rivelano ali oscure e una coda ossea simile ad una frusta che si dipana oltre il suo corpo. Denti affilati e penetranti occhi rossi si intravedono all'ombra del suo corpo.



MANTO ASSASSINO

DV 6d8+18 (45 PF)
 Iniziativa +7
 Temp +5, Rifl +5 Vol +7
 CA 19 contatto 12 sprovvista 16
 AM CN
 AB/lotta +4/+13
 Attacco: **coda +8 in mischia (1d6+5)**
 Attacco completo **coda +8 in mischia (1d6+5)**
morso 1d4 +2

Speciale:

1) Lamento ultrasonico

Snervare (TS Volontà CD 15 -2 txc e danni) **Paura** (TS Volontà CD 15 o panico 2 round) **Nausea** (TS Tempra CD 15 o nausea e debolezza per 1d4+1 round) **Stupore** (TS Tempra CD 15 per 5 round blocca persone).

2) Avvolgere: lotta senza attacco di opportunità. Se riesce morde le creatura con +4 TxC.

Bianco PF 45	Rosso PF 45	Nero PF 45
subiti	subiti	subiti

La tenda cela una porta chiusa a chiave che conduce alla scacchiera



La tenda nasconde una porta di legno con un bassorilievo di un re dipinto di bianco. È chiusa a chiave.

Per aprire la porta i PG possono fare una prova di Scassinare CD 35 oppure utilizzare una delle chiavi presenti nelle aule.

Una volta aperta la porta vi ritrovate in un corridoio di forma irregolare lastricato in pietra fiocamente illuminato del quale non vedete la fine.

Se i PG proseguono il corridoio finisce davanti ad uno specchio.

Un grande specchio con cornice in legno dorata a foglia vi si para davanti.

Il primo PG che tocca lo specchio scompare alla vista dei compagni e si ritrova nella stanza della scacchiera. Il passaggio non funziona nuovamente finché il PG che è già entrato non esce dalla stanza, vivo o morto che sia.

Stanza #6 - Scacchiera

Donna Esmeralda, l'emanazione magica di una maga rimasta nella scuola, invita il PG a giocare. I PG si trovano così all'interno della scacchiera nel ruolo del re bianco che deve evitare lo scacco matto in una mossa (APPENDICE 4).

Esmeralda dirà ai PG:



*“O, grande mago, finalmente qualcuno torna a farmi compagnia...certo che di tempo ne è trascorso dall'ultima volta che qualcuno ha voluto giocare”
Esmeralda fluttua in alto su una nuvola rossa e dice “Continua la partita da dove è stata interrotta, la tua situazione non è certo buona, ma puoi salvarti evitando il matto in 2 mosse.”*

Caso 1 - Se il PG evita lo scacco Esmeralda dice:

“Complimenti, ti sei salvato, torna a trovarmi presto che giocheremo ancora.”

ed il PG può proseguire nel dungeon, Esmeralda gli fa segno verso la parte opposta della scacchiera dove compare uno grande specchio simile a quello da cui è entrato.

Caso 2 - Se il PG sbaglia, Esmeralda dice:

“Scacco matto mio caro.”

ed il pezzo si anima e lo attacca.

Regina (Ninfa) *Il pezzo si anima, ha una lunga chioma fulva, pelle perfetta, grandi occhi e orecchie appuntite che le spuntano dai capelli. La bellezza di questa creatura non può essere descritta a parole, tanto sensuale quanto pericolosa per le emozioni che suscita.*

Torre (Golem di pietra) *Il pezzo si anima, dalle pareti della torre escono due possenti braccia e dal fondo due gambe. È un enorme golem che sembra scolpito nella pietra alto 3 metri.*

Alfiere (Guardinal - Avoral) *Il pezzo si anima, un corpo umano alto e muscoloso, con lunghe ali possenti al posto delle braccia. Il volto è umano con occhi color dell'oro e lunghi capelli che ricordano un ciuffo di penne. Le gambe hanno forti speroni e penne che fanno le veci di una coda.*

Cavallo (Incubo) *Il pezzo si anima diventando un cavallo grande e forte, dal manto nero come la pece ed il portamento fiero. Le fiamme ardono sotto i suoi zoccoli ferrati, fuoriescono dalle sue narici e divampano nel profondo dei suoi occhi scuri.*

2a) Se il PG sconfigge l'avversario Esmeralda dirà:

“Gli scacchi non sono il tuo forte ma per tua fortuna sai combattere bene.”

ed il PG può proseguire nel dungeon, Esmeralda gli fa segno verso la parte opposta della scacchiera dove compare uno grande specchio simile a quello da cui è entrato.

2b) Se il PG muore diventa la **ninfa**, il **golem**, l'**avoral**, il **cavaliere del cavallo**, ed il PG che arriva nella stanza dopo di lui può fare un tiro di Osservare CD 10 per **accorgersi della somiglianza**.

Commentato [CM58]: Se contratta con la maga per riavere il compagno ottiene 100 PX ma non servirà a nulla.



INCUBO

DV 6d8+18 (45 PF)
Temp +8, Rifl +7 Vol +6
CA 24 contatto 11 sprovvista 22
AM NB
Iniziativa +6
Velocità 12 m in volo 27
AB/lotta +6/+14
Attacco: **Zoccolo +9 in mischia (1d8+4 più 1d4 fuoco)**
Attacco completo: **2 zoccoli +9 in mischia (1d8+4 più 1d4 fuoco) e morso +4 in mischia (1d8+2)**
Speciale:

- 1) **Zoccoli infuocati** un calcio dell'incubo dà fuoco agli oggetti infiammabili.
- 2) **Fumo** sbuffa un cono di 3 m caldo e solforoso che soffoca e acceca gli avversari. TS Tempra CD 16 o penalità -2 a txc, e danni, durata 1d6 minuti dopo essere usciti dal cono. Il cono dura 1 round, l'incubo può usarlo una volta per round come azione gratuita. Il fumo non compromette la vista dell'incubo mentre lo occultata verso le creature entro 1,5 m e totalmente a 3 m.
- 3) **Scurovisione** 18 m
- 4) **Forma eterea** rende la creatura eterea, invisibile, incorporea ed in grado di muoversi in ogni direzione, può attraversare gli oggetti solidi e le creature viventi. Una creatura eterea non può attaccare una creatura materiale. Durata 20 minuti.

PX: cad

PF 45

subiti



TORRE

DV 6d8+18 (45 PF)
Temp +4, Rifl +3 Vol +4
CA 24 contatto 11 sprovvista 22
AM NN
Iniziativa +6
Velocità 12 m
AB/lotta +6/+14
Attacco: **Schianto +9 in mischia (1d10+4)**
Attacco completo: **2 schianti +9 in mischia (1d10+4)**
Speciale:

- 1) **Immunità alla magia** ovvero agli incantesimi che permettono resistenza agli incantesimi. *Trasmutare roccia in fango* rallenta il golem per 2d6 round senza ts.
- 2) **Lentezza** una volta ogni 2 round come azione gratuita può usare un effetto di lentezza con raggio 3 m, durata 7 round, TS Vol CD 17 per negarlo. La creatura influenzata subisce -1 CA, txc e TS Rifl., velocità dimezzata e può compiere solo una singola azione di movimento o un'azione standard per turno, non entrambe.
- 3) **Riduzione danno 10** tranne adamantio.
- 4) **Visione crepuscolare**
- 5) **Scurovisione 18 m**

PX: cad

PF 45

subiti



NINFA

DV 6d6+6 (27 PF)
Temp +7, Rifl +12 Vol +12
CA 17 contatto 17 sprovvista 14
AM CB
Iniziativa +3
Velocità 9 m
AB/lotta +3/+3
Attacco: **Pugnale +6 in mischia (1d4+6)**
Attacco completo: **Pugnale +6 in mischia (1d4+6)**
Speciale:

- 1) **Bellezza accecante** influenza tutti gli umanoidi nel raggio di 9m. TS Tempra CD 17 o rimanere accecati in modo permanente come l'incantesimo *Cecità*, è un'azione gratuita.
- 2) **Grazia ultraterrena**
- 3) **Occhiata Stordente** entro 9 m può stordire per 2d4 round TS Tempra CD 17
- 4) **Empatia selvatica**
- 5) **Porta dimensionale 1vg** come incantatore di 7° liv.
- 6) **Incantesimi** come druido di 7° liv. CD INC. 13+liv.inc.
0° CFM - Ind. Magico - Lampo - Luce - Resistenza
1° CFL - Passo veloce
2° Forma arborea - Pelle coriacea - Riscaldare metallo - Ristorare inf.
3° CFMo - Invocare fulmine - Protezione energia
4° Stretta corrosiva
- 7) **Riduzione danno 10** tranne ferro freddo.
- 8) **Visione crepuscolare**

PX: cad

PF 45

subiti



GUARDINAL - AVORAL

DV 7d8+19 (50 PF)
Temp +10, Rifl +11, Vol +8
CA 24 contatto 16 sprovvista 18
AM NB
Iniziativa +6
Velocità 12 m volare 27 m
AB/lotta +7/+9
Attacco: **Artiglio +3 in mischia (2d6+2) o ala +13 in mischia (2d8+2)**
Attacco completo: **2 artigli +3 in mischia (2d6+2) o 2 ali +13 in mischia (2d8+2)**
Speciale:

- 1) **Immunità a elettricità e pietrificazione**
- 2) **Riduzione 10** a freddo e suono.
- 3) **Riduzione danno 10** tranne male o argento.
- 4) **Visione crepuscolare**
- 5) **Scurovisione 18 m**

Inc.: Blocca persone CD 16 - Comando CD 14 - Dardo inc., Dissolvi magie, Folata di vento CD 15 - Luce, Porte dimensionale, Sfocatura, Vedere invisibilità CD 16 - Fulmine (8d6 3vg) CD 16 - Aura di paura CD 17

PX: cad

PF 45

subiti

Stanza #7 – Stanza ovale

Una volta che il PG è arrivato alla stanza ovale #7, trova su un tavolino in legno intarsiato appena si avvicina, un piccolo orecchino d'oro in premio se ha vinto la partita ed un bigliettino con su scritto: "Oltre lo specchio vero". Tiro su Osservare CD 15 per ogni specchio che guarda il PG per capire quale dei 6 specchi riflette l'immagine reale, senza particolari sbagliati o mancanti. Se supera la CD, il master dice al personaggio cosa vede di diverso o se l'immagine è giusta, altrimenti il PG non nota differenze.

- Specchio 1 oggetto in mano che il PG non ha
- Specchio 2 espressione diversa, l'immagine sorride
- Specchio 3 senza ombra
- Specchio 4 senza scarpe
- Specchio 5 occhi di colore diverso
- Specchio 6 immagine reale: uscita

Commentato [CM59]: 50 PX se il PG capisce che deve trovare lo specchio che riflette la sua immagine reale.



Una volta usciti dallo specchio, vi ritrovate in un corridoio buio..

Se i PG accendono la torcia vedono il resto del dungeon.

"Il corridoio prosegue alla vostra destra e alla vostra sinistra e davanti a voi."

DAVANTI - Corridoio crollato



"L'arcano splendore delle incisioni che si trovano sui muri sono avvolte da un lieve velo di polvere. Oltre a delle rune sconosciute si riconosce sul lato destro un bassorilievo raffigurante un grandissimo occhio che sembra illuminare, trapassando i cieli la faccia del pianeta chiaramente visibile sul lato opposto del corridoio. Il disegno è purtroppo incompleto perché la volta del soffitto è crollata interrompendo il corridoio"

DESTRA - Ingresso principale crollato



"Il corridoio prosegue per alcuni metri e gira poi a destra. Anche questo è stato interrotto dal crollo di soffitto e pareti. Un tempo doveva essere uno splendido corridoio, riccamente affrescato con stucchi e lamine d'oro, adornato da statue di cui rimangono piccoli frammenti."

Prima della svolta del corridoio, è presente una **porta segreta** che conduce al piano superiore dove si trovano i prigionieri. Con Osservare CD 20 i PG notano che, prima della svolta del corridoio, sul muro è affrescata una porta di legno, come un trompe d'oil. Con Cercare CD 25 scoprono che è un passaggio segreto che si apre schiacciando sul disegno della maniglia."

Commentato [CM60]: Se il PG chiede di fare una prova di cercare 100 PX al PG

SINISTRA - Ingresso principale



“Il corridoio finisce a pochi metri con uno splendido portale in oro raffigurante un albero simile a quello di granito presente nell’atrio e due imponenti maghi, uno per lato, intenti a lanciare un incantesimo.”

Questo portale conduce nell’atrio (#2), dove i PG hanno potuto vedere il retro, sempre in oro. È stato sigillato con un potente incantesimo che blocca anche eventuali entrate dai lati (es. fondersi nella pietra) e non presenta alcuna serratura. I PG non saranno in grado in nessun modo di aprirlo, da nessuno dei due lati.

Stanza #8 – Passaggio segreto



Una volta aperto il passaggio segreto vi ritrovate in un corridoio illuminato da fiaccole. Il corridoio è lastricato e adornato da statue di famigli di maghi all’interno di nicchie ricavate nel muro.

Un tiro di **Osservare** CD 15 rivela recente passaggio umano.

“Il corridoio prosegue per alcuni metri sino ad una scala in pietra, anche questa illuminata, che conduce verso l’alto. Alla fine della scala vi ritrovate in un lungo corridoio sul quale si affacciano tre porte, due sul lato destro e una sul lato sinistro. In fondo potete osservare il corridoio svoltare a sinistra.”

Un tiro di **Ascoltare** CD 15 rivela delle voci indistinte provenire dal fondo del corridoio.

Commentato [CM61]: Se un pg chiede di fare un tiro di osservare solo per questo motivo 50 PX

Commentato [CM62]: Se i PG si muovono con circospezione 100 PX squadra, se si muovono facendo rumore -100 PX.

Stanza #9 Prima camera da letto lato destro (Stanza di Razud)

Le camere sul lato destro (**stanze 9 e 10**) sono vuote, sono camere da letto non chiuse a chiave, con tracce di recente utilizzo.



La camera sembra essere stata utilizzata di recente, il letto è disfatto e sulla scrivania sono ammassati alcuni libri.

Se i PG **esaminano** i libri scoprono che non sono libri di magia ma contengono appunti su come arrivare nelle grotte di Saturnius, alcuni schemi del monastero di Iga e un nome: **Alixander Alanor** con scritto accanto 10.000 corone”

Commentato [CM63]: 100 PX al PG che decide di cercare tra i libri

Commentato [CM64]: 200 Px al PG che ricorda il nome come Cavaliere del Norwold capo delle guardie – e capisce che è un traditore -

Stanza #10 Seconda camera da letto lato destro (Stanza di Rutennian)

Anche questa stanza è vuota, non è chiusa a chiave, e presenta tracce di recente utilizzo.



Anche questa camera sembra essere stata utilizzata di recente, il letto è stato rifatto e sulla scrivania vi sono una bocchetta di inchiostro, una pergamena ed un ciondolo con incisa una sfinge alata.

La pergamena contiene un messaggio scritto di recente, tanto l'inchiostro sembra ancora fresco.



Stanza #11 – Terza camera da letto lato sinistro (Camera di Morgan)

La stanza sul lato sinistro è chiusa a chiave, per aprirla occorre fare un tiro su Scassinare CD 20. Non c'è nessuna trappola e le chiavi degli scacchi non servono a nulla.



“Aprendo la porta della stanza vi ritrovate davanti un giovane di bell'aspetto, di circa 17 anni, che molti di voi hanno visto ad Oceansend. Non appena il suo sguardo incrocia il vostro egli esclama: “che cosa fate qui, come osate entrare in questo modo nelle stanze del principe?”

Un tiro su **Osservare** CD 20 rivela che al collo ha un ciondolo nero con inciso la sfinge alata.

Caso1 - Se i PG tolgono il ciondolo il ragazzo esclamerà una frase sibillina:

“Cosa faccio qui? Non è il mio monastero.”

E se interrogato in proposito dirà ancora:

“E i capelli, quale diavoleria è accaduta per farli crescere.”

Se i PG lo **incalzano** il ragazzo dirà:

“Me ne stavo tranquillo a pregare nel monastero di Iga quando una mano mi ha messo un fazzoletto sulla bocca e ho sentito uno strano odore...poi più nulla ed ora mi ritrovo qui.”

Commentato [CM65]: 100 PX al Pg che chiede di fare il tiro senza essere invitato a farlo dal master

Commentato [CM66]: 200 PX al PG che capisce per primo che il ragazzo non è Ericall ma un sosia.

I PG non riusciranno a sapere oltre perché a questo punto entreranno i carcerieri del ragazzo nella stanza.

Caso 2 - Se i PG non tolgono il ciondolo al ragazzo, Morgan chiamerà aiuto e i carcerieri accorreranno dal fondo del corridoio in 1 round (Stanza #12).

“Guardie, accorrete, vogliono rapirmi.”

Se i PG, credendo di aver preso il ragazzo giusto cercano di fuggire, uscendo dalla stanza, saranno visti dai carcerieri non appena entrano nel corridoio e saranno in contatto in 1 round.

Stanza #12 – Svolta a sinistra in fondo al corridoio (Camera di Ericall)



Proseguendo nel corridoio, svoltate a sinistra e vi trovate di fronte una pesante porta di legno. La porta è socchiusa e sentite provenire dall'interno delle voci concitate di due persone.

Prova di Ascoltare CD 20 per capire che si tratta di una lingua che non conoscono.

In questa stanza sono presenti i carcerieri di Ericall e quest'ultimo con le mani legate da un paio di manette.

- ☞ Rutennian Malphis (Ex Cavaliere del Norwold livello 22)
- ☞ Razud Alasir (Mago livello 15)

Se i PG entrano nella stanza, Rutennian si rivolge loro dicendo:



“Finalmente siete arrivati.” Esclama un possente guerriero che indossa una tunica bianca con ricamato un Drago. “Il Duca Striker mi aveva detto che avrei avuto un valido aiuto. Ora fermiamo questo invasore alphatiano e liberiamo il ragazzo.”

Rutennian Malphis, il cavaliere che in passato ha tradito il Duca Striker, consegnando Thyatia agli alphatiani, sta tentando di imbrogliare i PG. Possono fare una prova di **Percepire Intenzioni** soltanto se sono loro a chiederlo (Rutennian ha 27 gradi di Raggirare, ma un malus di 10 poiché non indossa l'armatura come ci si aspetterebbe da un guerriero che va a liberare il figlio del re.)

Se i PG non si accorgono di nulla, Rutennian attende che i PG si avvicinino per attaccare il mago, e poi attaccherà alle spalle il PG più vicino.

Se invece i PG non credono a Rutennian tiro sull'iniziativa per iniziare il combattimento.

Appena inizia il combattimento il mago cercherà di controllare che Ericall non scappi approfittando del trambusto, quindi attaccherà subito da lontano e poi lascerà il combattimento a Rutennian. (Il mago attaccherà ogni 2 round).

Commentato [CM67]: 100 PX al giocatore che richiede la prova.

Se gli alphantiani si trovano a mal partito Rutennian coprirà la ritirata ed il mago cercherà di fuggire con il bambino.

Commentato [CM68]: Se i PG lasciano fuggire il mago perdono 5000 PX di squadra.

In ogni caso gli alphantiani non combattono sino alla morte e in caso di sconfitta prossima fuggiranno.

Se i PG riescono a condurre alla fuga gli alphantiani o a sconfiggerli si troveranno con 2 ragazzi praticamente uguali tra loro e se non hanno tolto il ciondolo a Morgan entrambi diranno di essere il vero Ericall.

Nel piano superiore non vi sono vie d'uscita. I PG per uscire devono per forza tornare al piano inferiore dove troveranno il portone che dà sull'atrio lasciato aperto dagli alphantiani durante la fuga, quindi i PG possono uscire da dove sono entrati, ovvero dalla grotta.



All'interno della grotta dalla quale siete entrati trovate ad attendervi Lord Raistlin ce vi si rivolge dicendo "Vedo con piacere che avete recuperato il ragazzo, anzi avete fatto ancora meglio, ne avete recuperato addirittura due, la Regina non avrà che l'imbarazzo della scelta ora... Sono giunto qui per riportarvi ad Iga, dove Kain Doshi vi sta attendendo.

Rastlin ha visto la scena attraverso un incantesimo e si è diretto lì per riportare i PG ed i ragazzi da Kain Doshi.

NB: Nel malaugurato caso in cui i PG avessero fallito la missione (prendendo solo Morgan o lasciando scappare i ragazzi e gli alphantiani), Raistlin li teletrasporterà sull'Isola del Terrore in mezzo ai dinosauri.



Il mago fa ampi gesti con le sue mani sottili e vi ritrovare al cospetto del vostro Maestro nella stessa stanza dove tutto ha avuto inizio. Dei ragazzi e di Raistlin non c'è traccia.

SECONDA VERITÀ: ERICALL E MORGAN SONO FRATELLI GEMELLI

Razud Alasir
Mago 15°

CA 20

PF 59

INIZIATIVA 7

AM N/M

AB +7 Attacco +10 in mischia 1d6 +3 (bastone ferrato +3 del ferimento, infligge 1 danno di Cos per perdita di sangue quando colpisce) o pugnale +3 (1d4 +3 affilato, critico 17/20 x2, raddoppia l'intervallo di minaccia del critico).

TEMPRA 8 RIFLESSI 11 VOLONTA' 13

Fo 10 Ds 14 (16) Co 13 In 18 (22) Sg 12 Ca 16

Equip: bastone ferrato +3 del ferimento, pugnale +3, bacchetta *Dardo incantato* 9° livello massimizzato, pergamene (*Dominare persone*, *Orrido avvizzimento*, *Teletrasporto*), 1 CFG, bracciali arm. +3, anello di protezione +2, mantello della resistenza +3, amuleto arm. nat. +2, fascia dell'intelletto +4, guanti Ds +2, lenti dello *charme* (TS Vol. CD 16 o charmato), stivali alati (vola 3 vg per 5 minuti), boccetta neutralizza veleno.

Abilità principali: Alchimia 21, Concentrazione 19, Conoscenze arcane 23, Conoscenze piani 23, Sapienza magica 23, Osservare 10, Ascoltare 8, Percepire intenzioni 5, Raggiare 10.

Talenti: Robustezza, Incantare in combattimento, Mescere pozioni, Scrivere pergamene, Iniziativa migliorata, Riflessi fulminei, Incantesimi rapidi, Incantesimi intensificati, Incantare oggetti meravigliosi.

Scuola: AMMALIAMENTO scuole contrarie: Trasmutazione e Abiurazione

Livello incantesimi	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Incantesimi memorizzati	4	6+1	5+1	5+1	5+1	5+1	3+1	2+1	1+1

Livello 0° - CD 16
Individuazione del magico
Lettura del magico
Luce
Prestidigitazione

Livello 1° - CD 17
Charme su persone
Sonno
Colpo accurato
Foschia occultante
Unto
Camuffare se stesso
Dardo incantato

Livello 2° - CD 18
Risata incontenibile di Tasha
Individuazione dei pensieri
Vedere invisibilità
Ragnatela

	Immagine speculare Vita falsata
Livello 3° - CD 19	Blocca persone Sonno profondo Suggestione Immagine maggiore Sfera di invisibilità Forma gassosa
Livello 4° - CD 20	Porta dimensionale Invisibilità superiore Paura Scudo di fuoco Confusione Neri tentacoli di Evard
Livello 5° - CD 21	Evoca mostri V Muro di pietra Teletrasporto Cono di freddo Dominare persone Simbolo di sonno
Livello 6° - CD 22	Suggestione di massa Muro di ferro Cerchio di morte Fuorviare
Livello 7° - CD 23	Parola del potere accecare Spruzzo prismatico Dito della morte
Livello 8° - CD 24	Danza irresistibile di Otto Intrappolare l'anima

Rutennian Malpis
Guerrigero 6\Guardia nera 8*\chierico Loki 6

CA 16

PF 190

INIZIATIVA 7

Attacco 26/22 spada corta danno 1d6 +8 critico 17-20 X2

TEMPRA 19 RIFLESSI 9 VOLONTA' 13

Equip: tunica grigia comune, amuleto arm. Naturale +3, spada corta +2, cintura del teletrasporto a contingenza⁸

Talenti: Attacco poderoso, incalzare, spezzare migliorato, Arma focalizzata, specializzata e critico migliorato (alabarda e spada corta), Furtivo, Allerta, persuasivo, ingannevole, negoziatore, Iniziativa migliorata.

Poteri speciali: aura malvagia, aura disperazione -2 TS avversari, furtivo +3d6, autoimposizione mani cura 16 PF su sé stesso.

Domini: Inganno, Caos; Rutennian converte a Guarire, invece che a ferire (questioni di copertura quando era ancora in seno ai cavalieri)

Livello incantesimi	0	1	2	3	4
Guardia nera	/	2	1	1	1
chierico	5	4+1	3+1	3+1	1
CD (10+llv inc+ 2) G.N.	/	13	14	15	16
CD (10+llv inc+ 4) chierico	14	15	16	17	18

*Conversione dei livelli rimastigli da paladino; poiché Rutennian era di liv. 32 (ma come PX equivarrebbe a qualcosa intorno al 40°), il fatto di aver tradito i Cavalieri, il Regno e la sua divinità gli ha fatto perdere parte dei suoi livelli; la sua "conversione" al male è avvenuta prima della guerra, e più precisamente ai tempi in cui il Duca Stryker fu Reggente, offeso e disgustato dalla scarsa ambizione di potere del Duca che, di fatto, aveva nelle mani il regno e non ne ha approfittato. Rutennian è di origine Alphantiana; ciò gli ha lasciato un po' di amaro in bocca, accresciuto dalla stima del Duca che lo ha sempre ritenuto un elemento dei migliori (scambiando la stima come pietà). L'ambizione di Rutennian è tale che da prevalere spesso sulla sua parte legale, sfociando nel diventare Caotico quando ha meditato e poi accettato di tradire tutti.

Sono state ignorate ai fini del torneo tutti i poteri di controllo dei non morti e del servitore immondo, mentre *Benedizione oscura* gli è stata tolta come conseguenza del fallimento della guerra e del tentativo di clonare il Duca. Mantiene le abilità convertite di paladino/guardia nera (ha perso il 66% dei livelli da paladino ed ha acquisito 2 livelli da guerriero e 2 da chierico dopo il tradimento). Sono state ignorate anche le abilità riguardanti il punire il bene e similari, in quanto i PG sono o neutrali o malvagia. Se dovesse essere eventualmente evocata una creatura buona, sarà di livello comunque non sufficientemente alto da impensierire Rutennian (Un colpo dovrebbe essere sufficiente ad eliminarla).

Rutennian non indossa tutta la sua strumentazione da battaglia.

§ **la cintura del teletrasporto a contingenza** si attiva automaticamente quando Rutennian perde fino al 50% delle sue capacità (metà delle caratteristiche e/o dei PF). La cintura verrà usata SOLO per fuga, mai in maniera offensiva.

X	Nome abilità	chiave	Totale	Caratt.	gradi	vari
	Acrobazia	Des	3	3		
XY	Addestrare animali	Car	9	2	7	
XYZ	Artigianato	Int	3	3		
	Artista della fuga	Des	3	3		
	Ascoltare	Sag	16	4	10	2
Z	Camuffare	Car	27	2	23	2
XY	Cavalcare	Des	26	3	23	
	Cercare	Int	5	3	2	
YZ	Concentrazione	Cos	23	3	20	
Z	Conoscenze arcane	Int	13	3	10	
	<< locale	Int	3	3		
	<< natura	Int	3	3		
	<< nobiltà	Int	3	3		
YZ	<< religioni	Int	23	3	20	
	<< storia	Int	3	3		
	Decifrare scritture	Int	3	3		
YZ	Diplomazia	Car	27	2	23	2
	Disattivare congegni	Int	3	3		
	Equilibrio	Des	3	3		
	Falsificare	Int	8	3	3	2
YZ	Guarire	Sag	27	4	23	
XY	Intimidire	Car	27	2	23	2
	Intrattenere	Car	2	2		
	Muoversi silenziosamente	Des	15	3	10	2
YZ	Nascondersi	Des	27	3	22	2
X	Nuotare	For	12	6	6	
	Osservare	Sag	9	4	3	2
	Percepire intenzioni	Sag	16	4	10	2
	Raccogliere informazioni	Car	2	2		
Z	Raggirare	Car	27	2	23	2
	Rapidità di mano	Des	3	3		
X	Saltare	For	19	6	13	
Z	Sapienza magica	Int	15	3	12	
X	Scalare	For	22	6	16	
	Scassinare serrature	Des	3	3		
	Sopravvivenza	Sag	4	4		
	Utilizzare corde	Des	3	3		
	<< oggetti magici	Car	2	2		
	Valutare	Int	3	3		

N° abilità: 164 gradi

bonus razziale totale: 4+20

guerriero: 20 +30

guardia nera: 40

chierico loki: 20 + 30

X: guerriero

Y: guardia nera

Z: chierico loki

FINALALE – AL MONASTERO DI IGA 卍



Kain Doshi vi fa accomodare attorno al futon e inizia a preparare del fumante the verde che vi offre in un'atmosfera di completa armonia. Avete dimostrato il vostro valore in una missione tanto difficile. Bisogna sempre tenere alto lo sguardo, le spie alphantiane possono essere ovunque come già dimostrato.

Se uno dei PG non vuole bere

“Non vorrai mancare di rispetto al tuo maestro vero? Ogni missione deve avere una degna conclusione” e porge una seconda volta il the.

Quando i PG racconteranno al Maestro di avere trovato 2 ragazzi uguali Kain Doshi gli dirà:

“Effettivamente quando nacque Ericall la regina diede alla luce non uno ma due figli, gemelli separati alla nascita da Re Ikkyu che, temendo una guerra fratricida, decisa di affidare Morgan alle cure di noi mistici e di non farlo mai uscire dal convento. Morgan non avrebbe mai dovuto conoscere le sue origini e sapere dell'esistenza del suo fratello gemello.

Miei cari, avete scoperto la doppia verità...” e mentre parla le vostre palpebre si fanno sempre più pesanti, le forze vengono meno e come ultime parole sentite Kain Doshi che con un sorriso quasi beffardo aggiunge”...ma non andrete a raccontarla a nessuno.

Appendice 1

La leggenda del nano Grendel e della corazza ducale, raccontata dall'oste Gand Testadura.

LA CORAZZA DEL DUCA

L'oste della locanda "Al mimo ducale", un nano, inizia il suo racconto:

«Ma come: non conoscete la leggenda del Nano Grendel e della corazza del Duca? Dovete essere stranieri! Oppure avete voglia di risentire questa storia in un modo che solo un nano può raccontare [sghignazza] ».

«Iniziamo allora: la vicenda si svolse proprio qui, sotto i vostri piedi, nel sottosuolo di Thyatia. Un gruppo di avventurieri, capeggiati dal Duca Stryker, si era addentrato nei sotterranei della città. C'è chi dice per cercare tesori. Chi per stanare un drago. Molto probabilmente si trattava di una delle solite battute di "disinfestazione" del nostro paladino, sempre pronto a ripulire la città da bande di goblin e orchetti. A un certo punto, il gruppo si ritrovò in una piccola stanza [il tono del nano si fa profondo, carico di mistero]. La luce delle torce spaziava senza difficoltà, illuminando ogni angolo. A tutti fu subito evidente, sul fondo.. Un enorme baule! Un giovane avventuriero inesperto si precipitò su di esso, ma prima ancora di chinarsi nel tentativo di aprirlo lo attese una brutta sorpresa..»

«Era un mimo! Luride bestie i mimi! Assumono la forma di un forziere e quando meno te lo aspetti... Ti saltano addosso e ti si appiccicano con quella colla schifosa che trasudano! Puah! Dovreste vederli! Alcuni di loro hanno anche un abbozzo di bocca.. Un buco pieno di bava appiccicosa che utilizzano per inghiottire e soffocare le loro vittime. E il loro corpo, tutto ricoperto di muco.. Una vista che non consiglio ai deboli di cuore! Naturalmente noi nani non ci scomponiamo di fronte a niente, figuriamoci un mimo! Il giovane che si avvicinò incautamente si dice fosse un elfo. Se un nano fosse andato avanti, avrebbe sicuramente evitato l'attacco.. Ma così non fu e, in un attimo, lo sprovveduto si trovò addosso quella bestiacca schifosa! »

«Immediatamente il Duca corse in aiuto del suo compagno. La lotta non fu lunga: quelle creature sono state pensate per sorprendere ladri e cercatori di tesori. L'avventuriero inesperto si avvicina ad un forziere impolverato, tira fuori i suoi ferri da scasso, già pregustando il contenuto che si cela nel baule e.. Zak! È un attimo! Quel coso ti salta addosso con tutto il suo peso e allora devi usare ogni briciola di energia per sfuggire da una lotta mortale! E un ladro in corpo a corpo, faccia a faccia col nemico, senza possibilità di sorprenderlo alle spalle.. Non vale una moneta di rame, credete a me.

Comunque, non fu questo il caso del nostro Duca. La creatura smise di muoversi dopo pochi fendenti ben assestati. Ma a questo punto... Essa era ormai attaccata con forza alla scintillante armatura del paladino! Anche se morta, la bava schifosa che emana era ancora lì, a tenere attaccato quell'ammasso informe senza vita al Duca. E non vi era modo di staccarla senza rovinare la pregiata armatura.

Non tutti sanno che, con un'abbondante dose di alcool, è possibile sciogliere la colla dei mimi. Nel gruppo del Duca, per sua fortuna, erano presenti due potenti maghi: il Granduca Nihl, famoso elfo scuro, e la Contessa Elora, grande maga del regno, i quali condivisero con i compagni la preziosa informazione. Ma a questo punto, nessuno dei presenti aveva con sé alcun tipo di bevanda alcolica.

Fu a quel punto che il nano Grendel, superando ogni tabù e restrizione, desideroso soltanto di aiutare il compagno in difficoltà, compì il gesto estremo: depose l'ascia, si tolse l'armatura e liberò sulla corazza del duca ogni goccia di residuo organico liquido che aveva in corpo, generatosi in larga misura dalla gara di birra di cui era stato protagonista e vincitore la sera precedente!

Purtroppo il nano aveva già metabolizzato l'alcool della birra e così.....

la corazza non si staccò, ma Grendel verrà per sempre ricordato come primo e unico tra gli esseri viventi ad aver compiuto una tale impresa! »

Appendice 2

La storia dell'arrivo delle navi Alphatiane nel porto di Thyatia, cantata e musicata dal bardo Laslo.

♪ LE VELE DELLA GUERRA

♪ Musica lenta, tranquilla, quasi monotona. Dà la sensazione di un lento risveglio. Improvvisamente: una nota più forte, pulita, che si inserisce sulla melodia.

«Vele»

♪ La nota si ripete più volte, alternandosi col motivo iniziale

«Vele all'orizzonte»

♪ Ormai la melodia è quasi sparita, coperta dalle note più forti, che formano un nuovo motivo, deciso ma allegro

«Un gran numero di vele. »

♪ La melodia continua ancora un poco poi si attenua, per dare spazio al narratore

«Fu questa la prima cosa che videro gli abitanti di Thyatia una calda mattina di Fyrmont. I vascelli si avvicinavano lentamente. Insegne amiche sventolavano nella calda brezza di fine estate. Erano navi Thiatiane. Navi dell'impero di Thyatis che si avvicinavano al porto della città, di questa città»

«Vele. Moltissime vele. Vele, delle navi che attraccano al porto. Dalle imbarcazioni scendono decine... Centinaia di uomini, armati, chi con la cotta di maglia e l'armatura scintillante, chi adornato da vesti recanti incisi simboli arcani, la magia come scudo, la magia come strumento di offesa. »

♪ La melodia cresce appena, si fa solenne

«L'aria è carica di aspettative: si respira odore di guerra. La serietà e la determinazione che si legge in quei volti, però, danno alla gente di Thyatia.. A noi tutti... Un senso di sicurezza e di orgoglio. Il nostro alleato era potente e allora non vi era dubbio su quale sarebbe stato l'esito delle battaglie che noi e loro, insieme, avremmo combattuto: vittoria poteva essere l'unica risposta. »

«Una delegazione di uomini si avvia verso il palazzo del Duca, dove una festa avrà inizio in onore degli alleati. Ma il clima che si respira nelle strade non è da meno: i soldati e gli usufruttori di magia vengono accolti nei mercati, nei negozi, nelle locande. A quel tavolo [Laslo indica un tavolo vicino al palco, al centro della locanda e visibile da tutti gli avventori] sedeva un gruppo di guerrieri, circondato dalla folla curiosa. Tutta la città era in festa. La guerra sarebbe iniziata presto, forse l'indomani, ma per una giornata la città si era fermata, stretta intorno ai suoi eroi. »

«Vele. Vele nei porti. Il vento è cessato. Le insegne delle navi amiche pendono inerti, in attesa, lungo i sostegni. La guerra poteva aspettare. »

♪ La musica si fa soffusa, rallenta. Rimane solo una nota, la nota iniziale, quella delle vele. La nota si affievolisce, quasi a spegnersi. Lo spettacolo sembra finito.

♪♪ La nota si riaccende, forte, minacciosa!


«Vele»

♪ La melodia è simile a prima, ma più veloce, in minore. Esprime un senso di ansia. La Nota si ripete più volte, seguendo la recitazione


« Il vento riprende a soffiare. Le vele si risollevano, rivelando un nuovo stendardo: lo stendardo di Alphatia! »

 La tovaglia del tavolo muta colore, assumendo le tinte azzurre / verde acqua di Alphatia

«Vele. Le vele si colorano dei colori di Alphatia. Come seguendo un ordine che nessuno ha pronunciato, in un attimo l'illusione finisce. Ovunque. Nello stesso momento. In tutta la città. Le insegne sulle armature e sulle vesti mutano, rivelando la temuta sfinge alata. All'istante, il sentimento di gioia e ammirazione lascia il posto alla paura. La stessa arte che era stata usata per infondere negli animi sentimenti di amicizia e di fiducia è ora il mezzo per immobilizzare col terrore.»


 La musica è sempre più incessante ma, a un certo punto, si ferma.

«Tutto è fermo. Nessuno osa porre resistenza. Alcuni soldati della città vengono sopraffatti in modo rapido ed efficace.»


 La musica riprende, lieve, triste.

«Eravamo stati traditi. Tutti. Non c'era niente che potessimo fare! Le armi ci vennero confiscate. Venimmo radunati nella piazza del mercato, tenuti sotto stretta sorveglianza. Le truppe si radunarono intorno al palazzo. Anche il Duca era prigioniero. Prigioniero in casa propria!»

«Passarono i minuti. Tutto era fermo.»

 La musica si ferma un attimo, poi riprende sommessa

«Un leggero vento inizia a levarsi. Le nuvole offuscano il sole. Dal mare, un rumore assordante: un tornado!»

 Musica forte, esprime ansia


«Con una precisione innaturale, si abbatte sulle navi nemiche. Il silenzio diventa caos. Alcune navi affondano. Gli incantatori si muovono e gesticolano freneticamente, cercando di bloccare il flagello, senza sortire alcun effetto.»

«I guerrieri volgono lo sguardo, incerti, verso i loro superiori. Gli alti gradi cercano consiglio presso gli usufruttori di magia. Per alcuni secondi è il caos più totale.»

«Dalle stalle del palazzo escono alcuni cavalieri: un tentativo di riscossa! In un attimo, la popolazione, esasperata dal susseguirsi degli eventi e dal terrore quasi palpabile, si volge contro i guerrieri nemici, unendosi ai cavalieri del Norwold in uno sforzo comune.»


 Musica trionfante ma malinconica.

«La guerra era iniziata e le prime vittime del Norwold furono proprio qui, a Thyatia.»

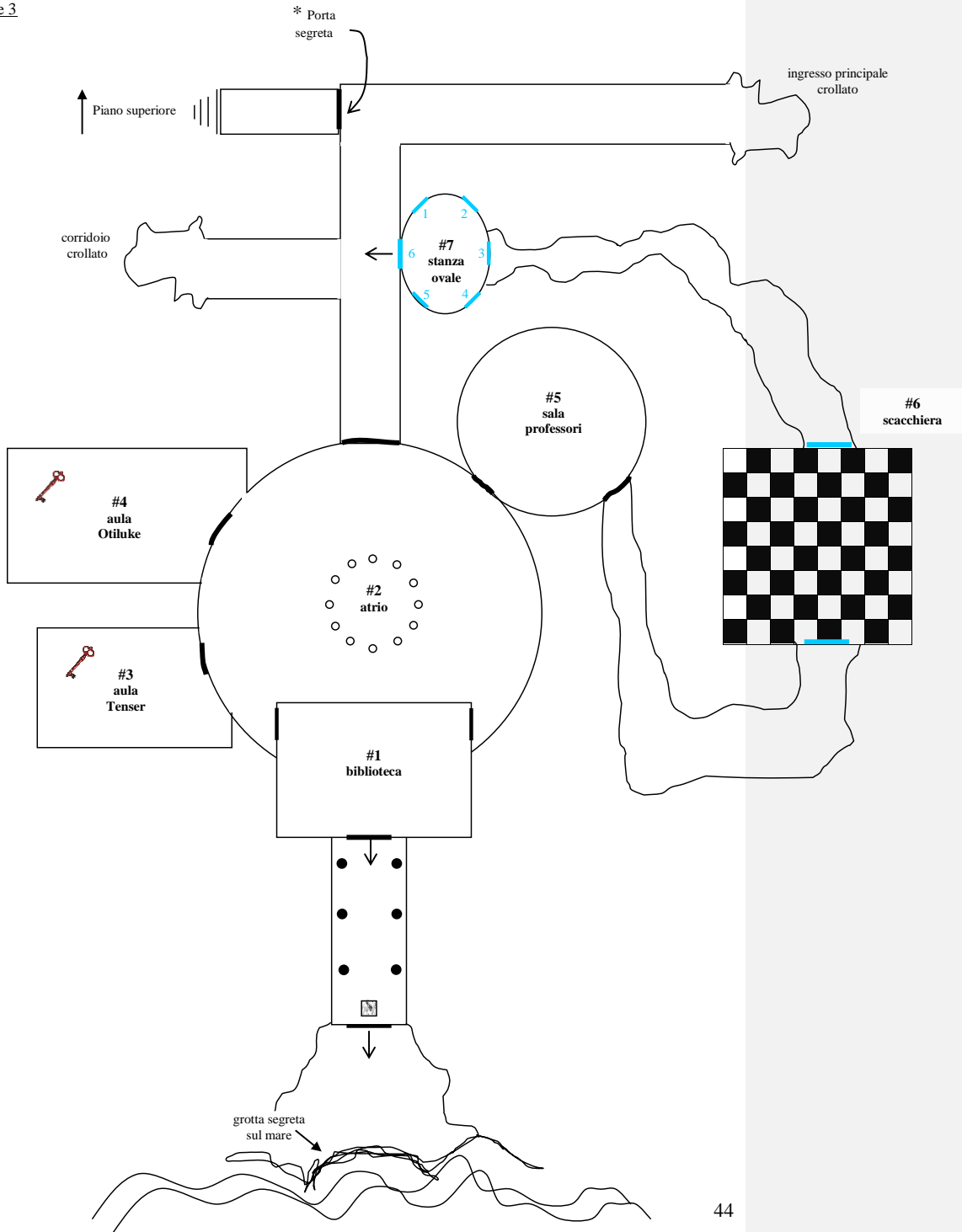
 La musica si placa. Diminuisce di intensità. Ritorna il motivo iniziale.

«Vele. Il vento solleva brandelli di vele e le deposita sul terreno, quasi con grazia, sudario improvvisato su corpi senza vita.»

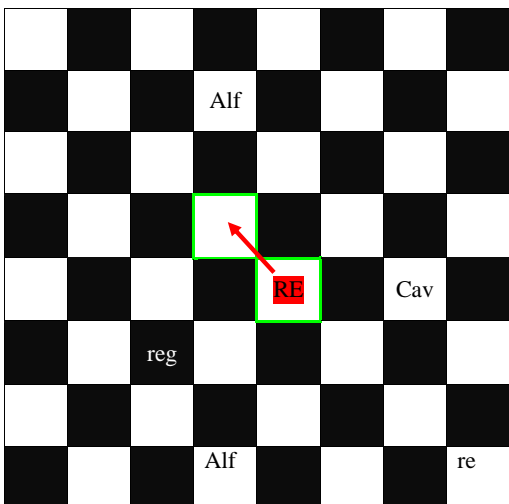
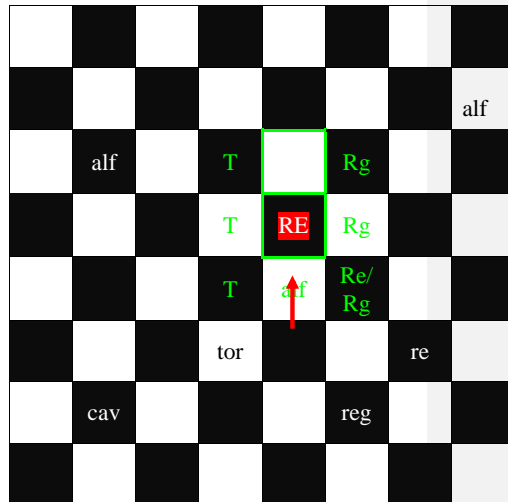
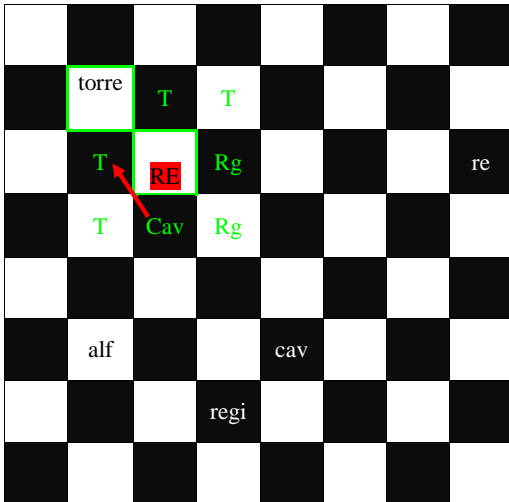
«Vele. Vele nella polvere. Vele nel sangue.»

 La musica cessa.

Appendice 3



EVITA MATTO



reg						
		re	cav		alf	
	cav					
Rg	T	C				tor
Rg	RE	A				
Rg	A					



						cav	
cav		A		Rg			
	alf	cav	RE	Rg			
		alf		Rg			
					reg		alf
					re		




*Passata la mezzanotte recatevi
al magazzino del pesce per ricevere
ulteriori istruzioni.*



*I gioielli sono al sicuro,
portate la Tagliapietre alle
grotte di Saturnius durante
la prossima notte di luna
piena.*

R.M.



*La copia del gioiello è
sempre più simile
all'originale. Aspettiamo
sempre la Tagliapietre*

R. M.