



L'Aletimetro



Giungono nella città di Amberspy (Elora, Erik, Ikkyu, Muriel, Bhàrarab). Si recano nella Locanda del canocchiale d' Ambra per prendere una stanza. Dopo di che decidono di fare un giro per la città.

La cosa che li colpisce di più è una gigantesca torre, alta cento metri, sulla sommità della quale si trova una cupola dalle molte sfaccettature che permette a chi si trova al suo interno di vedere ogni parte dei territori vicini come ingrandito da un potente telescopio. Qui fanno la conoscenza del vecchio Lee Scoresby, il quale racconta loro dell'impresa intrapresa dal figlio nel tentativo di recuperare il famoso Aletimetro.

Si dirigono sulle tracce del ragazzo e, lungo il sentiero che attraversa il bosco, vengono attaccati da un gruppo di dieci orchi. Uno di questi porta sulle spalle uno zaino al cui interno si trova una tavoletta di argilla che, se riscaldata, rivela la seguente iscrizione.

*"Nell'ora in cui SKOLL sembra raggiungere la sua preda,
ponendo fine alla sua esistenza,
dall'alto della torre degli angeli,
volgi lo sguardo a Vestri ad incontrare l'occhio di fuoco.
Attraversa i mille sentieri e percorri, o tu che cerchi,
i quattro passi fino a giungere al centro del cranio di Ymir".*

Arrivano presso i resti di alcune rovine (Rovine di Gazeton). L'ingresso del labirinto è ad un'altezza di cinquanta metri nella parete di roccia che circonda la valle, a circa un chilometro ad est dal punto in cui sorgeva la torre degli angeli. Per accedervi occorre volare o scalare. L'ingresso è un'ampia caverna naturale il cui stretto ingresso è invisibile dal basso e nella cui parete è scolpito un volto femminile alto tre metri. In corrispondenza degli occhi sono incastonate due gemme rosse che al tramonto emettono un bagliore rosso visibile solo da una quota di venti metri sulla verticale delle rovine della torre degli angeli. Da un tunnel scavato at-

traverso la bocca della scultura si giunge ad una sala, punto d'inizio del labirinto. L'intero labirinto è oggetto di un complesso incantesimo che agendo sulla mente di chiunque lo attraversi altera il senso dell'orientamento impedendo, di fatto, una perlustrazione sistematica. Solo grazie alla tavoletta di argilla è possibile attraversarlo senza troppi rischi.

Il percorso si divide in tre sentieri separati. Un arco segna l'ingresso ad ogni percorso. Gli archi sono contrassegnati da scritte, quello di sinistra reca la scritta "Buono", quello di centro la scritta "Neutrale" e quello di destra "Malvagio". A fianco del sentiero, una colonnina reca la scritta "Scegliete il percorso della vostra fede"

Ciascun giocatore legge le scritte nella sua lingua natale e deve scegliere il percorso che corrisponde al proprio allineamento. Un fallimento ha un risultato tremendo: infatti chiunque intraprenda un percorso diverso da quello del suo allineamento avrà l'allineamento.

Questo spiazzo è lungo più di sessanta metri ma è largo solo sei metri. Lo spiazzo sembra essere piuttosto tranquillo.

I trenta metri centrali di questo spiazzo sono in realtà una piscina profonda tre metri di acido altamente corrosivo. Questo acido può intaccare qualsiasi materiale all'infuori della pietra. La piscina d'acido è nascosta da un incantesimo di *Terreno illusorio*.

Nel momento in cui i PG entrano, appaiono degli anelli d'oro che fluttuano in aria davanti a loro. Quando uno di loro tocca l'anello, questo scompare e riappare immediatamente al suo dito, scintilla debolmente e fa apparire un cavallo fatto di nebbia davanti al PG. Il cavallo trasporterà ognuno di loro in salvo oltre la piscina d'acido, poi scomparirà assieme all'anello.

Ciascun tentativo di volare oltre la piscina d'acido farà scattare un *Otiluke's dispelling Screen*, lanciato al 18° livello. L'area oltre la piscina d'acido è protetta con l'incantesimo *Ritorno mistico di Adder*, che fa tornare al punto di partenza.

Entrano in un tunnel di sessanta metri scavato sul fianco della montagna. Il tunnel è alto 6 m e largo 5. Una scritta sulla parete di destra recita: "Le ossa della terra non vi faranno del male qui".

Quando i PG saranno a metà circa del tunnel, dal nulla, un gigantesco masso compare di fronte a loro, rotolando velocemente per travolgerli. Hanno solo qualche istante prima che li schiacci. Notano che il masso non occupa interamente il tunnel ma lascia un piccolo spazio a destra e sinistra, dove la parete tocca il suolo. Dovranno essere in grado di chinarsi e schiacciarsi contro il muro in modo da salvarsi dal masso.

Il masso è illusorio, e può essere smascherato come tale con la sola intenzione. Anche se nessuno se ne accorge, esso non causa alcun danno. Le pareti del tunnel sono reali, ma solo fino a qualche piede da terra, il resto è illusorio e nasconde due fosse ai lati del tunnel (3 m di altezza su entrambi i lati del tunnel). Chiunque tenti di evitare il masso schiacciandosi sulle pareti vi cade dentro e subisce i soliti danni da caduta, inoltre il fondo del fosso è d'acciaio che causa 2d10 punti di danno addizionali (tiro salvezza contro soffio per dimezzare).

Nell'ambiente successivo, alla fine del tunnel, potete vedere trasparire la luce del sole. Prima di entrare, potete vedere un cartello in legno con su scritto: "Procedete attraverso la prossima stanza con i vostri occhi ben chiusi, altrimenti morirete".

Nella stanza c'è un golem di ferro, comandato a ignorare tutti coloro che entrano ad occhi chiusi, e ad attaccare tutti gli altri. Inoltre ci sono due illusioni permanenti di altri due golem che si comportano esattamente come il vero golem. Al centro della stanza giace il corpo senza vita di Will, figlio di Lee Scoresby.

La prova dei Guerrieri

La porta è reale solo per i guerrieri e per i multiclasse. Tutte le altre classi possono ignorarla e passare avanti. La porta è bloccata e richiede due successive tiri per sfondare porte. La porta poi si apre e il guerriero può andare avanti. La porta si chiude immediatamente dopo, pronta per il guerriero successivo. Se entrambi i tiri falliscono la porta non si apre e il guerriero viene immediatamente trasportato dall'altra parte.

La prova del Ladro

La porta è protetta con un ago avvelenato. La porta si apre immediatamente senza bisogno di effettuare alcun tiro ma non regala alcun PX se la trappola è scattata.

Nota che il ladro può trovare e rimuovere questa trappola.

La prova del Mago

La porta si apre indipendentemente dall'incantesimo lanciato.

La prova del Sacerdote

La porta si apre indipendentemente dall'incantesimo lanciato.

Il cubo

Sulle 4 facce verticali del cubo si trovano sei porte. Ognuna permette l'ingresso ad una stanza differente.

1. Una grande e fumante vasca da bagno si trova al centro della stanza. Tutt'intorno, facilmente raggiungibili dalla vasca si trovano tanti asciugamani soffici e bianchi.

I PG si sentono attratti dalla vasca e vorrebbero tuffarsi. (TS contro incantesimo). Se fallito, la vasca è in realtà piena di acido che causa 2d10 danni per round + danno agli oggetti. Sulle sponde, tra gli asciugamani, c'è un *Cappello del camuffamento* (*Hat of disguise*)

2. Siete entrati nel covo dei 40 ladroni! Gemme e monete riempiono questa piccola stanza. Anelli, armi, armature, mazze, bacchette etc. sono dappertutto.

La porta di questa stanza è chiusa a chiave e protetta da una trappola (nuvola di veleno). Quando i PG sono entrati, una piccola parte del tesoro comincia a fluttuare davanti a loro. Una voce cavernosa dice: "Accettate questi doni ma non prendete null'altro!".

Questo è un test per l'avidità dei PC. Se un PC prende qualcos'altro, oltre al regalo, da questa stanza, accadono le cose seguenti: (1) quando il PC esce dalla stanza il suo regalo scompare! (2) dopo qualche secondo anche tutti gli altri oggetti presi scompaiono.

Una volta che i PC sono usciti dalla stanza, anche se rientrano, la troveranno completamente vuota.

3. Questa stanza porta i segni di molte battaglie. I muri portano le bruciate di *Palle di Fuoco* e *Fulmini magici*, e il pavimento è macchiato da sangue coagulato.

Nel momento in cui i PC entrano, un voce bassa e sepolcrale comincia a contare all'indietro a partire da cinque ad alta voce con pause di un secondo tra un numero e l'altro per dare la possibilità ai PC di scappare. Chi fugge prima che il conto alla rovescia abbia termine è OK, gli altri restano intrappolati. A zero l'uscita scompare e ciascun personaggio che resta viene attaccato da una Morte minore. L'uscita non ricompare a meno che tutte le Morte minori non vengano distrutte.

4. Cinque Humber Hulk escono dalle pareti, sorprendendo i giocatori con 1-4 su d10. Sparpagliati per tutta la stanza, giacciono i resti di precedenti avventurieri, così come 250 MR, 2000 MA, 1500 MO, 750 MP, una *Pozione di giovinezza* e un'ascia da battaglia +3.

5. Due alti scheletri bloccano l'uscita di questa stanza. Un fuoco brucia nel petto di ciascuno scheletro.

Questi scheletri difendono l'ingresso della stanza. Non attaccheranno a meno che i PC non tentino di passare nella stanza, o siano attaccati. Sotto nessuna circostanza lasceranno la stanza 11, se non per inseguire qualcuno che è in qualche modo penetrato nella stanza 12.

6. Una larga struttura ottagonale sta al centro di questa stanza. È approssimativamente 9 m in diametro e alta 6 metri

Ci sono 8 porte che conducono nella struttura. Un disegno di un serpente circonda le pareti dell'edificio e parti di esso colorano tutte le porte. La coda del serpente è nella sua bocca. Un'iscrizione che circonda la parte superiore dell'edificio dice: "Correre sempre, fermarsi mai, abbracciare il cerchio, piegare il cerchio. Mantieni il cerchio, il lucchetto è saldo, rompi il cerchio, il blocco è spezzato" (nota del traduttore: la traduzione non rende affatto la filastrocca, che nella versione originale è: "Ever running, never ending, circle joining, circle bending. Keep the circle, lock is held, break the circle, break the weld". Suggestisco di lasciarla inalterata se i giocatori conoscono l'inglese!).

Se il dipinto del serpente viene interrotto in qualche modo (rompendo una sezione di muro, dipingendoci sopra, lanciando l'incantesimo *Cancellazione*, etc.), le porte si sbloccheranno. Finché questo non accade le porte non potranno essere aperte in nessun modo tranne che con un *desiderio*.

All'interno, l'ottagono è vuoto. I giocatori sono *teletrasportati* in vari luoghi, diversi a seconda della porta che hanno scelto di passare. Le destinazioni sono le seguenti:

Porta nord:	Ingresso del labirinto.
Porta nord est:	Ingresso del secondo labirinto
Porta est:	Le rovine
Porta sud est:	La foresta.
Porta sud:	Amberspy: entrata della città
Porta sud ovest:	Amberspy: il faro
Porta ovest:	Non succede niente
Porta nord ovest:	Il PG si ritrova nella sua dimora

Un altro cubo (con 4 porte)

A. La stanza contiene un gigantesco specchio sul muro nord. Copre l'intera parete, dal soffitto al pavimento ed è circa di 60 m quadri. Quando esaminate lo specchio, vi accorgete che la vostra immagine speculare vi guarda ferocemente.

Si tratta di uno *Specchio dell'opposizione* modificato, Mnemosyne lo creò per testare il valore in battaglia dei suoi supplicanti, come anche la loro ingenuità. Dite ai giocatori che i maghi nello specchio hanno cominciato a lanciare incantesimi. In realtà lo specchio è protetto da potenti magie che riflettono l'incantesimo direttamente su chi lo ha lanciato. Le immagini dello specchio in realtà non lanciano nulla, attendono la reazione degli esperti di magia, attendono che l'incantesimo che hanno lanciato rimbalzi su loro stessi, ridono ed escono dallo specchio per il combattimento.

Ciascuna immagine attacca la propria controparte. Il Danno inflitto dai personaggi che non sono la controparte speculare non hanno nessun effetto.. Ad esempio, se Carnet, il mago, lancia i suoi *dardi incantati* al guerriero speculare, questo non riceverà alcun danno; se invece lancia l'incantesimo all'immagine del suo mago, allora questo riceverà tutto il danno. Tutto questo vale anche per le aree di effetto, infatti gli incantesimi lanciati da entrambe le parti colpiscono solo le controparti.

B. Siete entrati in una caserma. Molte cuccette sono addossate alle pareti. Ai piedi di ogni cuccetta ci sono due casse.

Le casse contengono solo vecchi vestiti. Mentre Pc frugano le casse, ciascuno diventa sospettoso nei confronti degli altri. SE esistono della animosità nel gruppo, a questo punto dovrebbero scoppiare. Anche la scoperta del riposizionamento degli oggetti magici nell'altra stanza dovrebbe funzionare. Dopo 10 round comunque ciascun Pc deve effettuare un tiro sotto intelligenza con penalità di -5 o attacca immediatamente un altro personaggio a caso. Se uno dei PC muore, tutti quanti rinsaviscono all'improvviso.

C. Cinque torce sono allineate sul muro. La torcia centrale è segnata con un X nera. Scritto sulla parete

*'Sinistra diventa Destra
giorno si tramuta in notte
destra sbaglia
sinistra è nel giusto'*

Il Test della torcia

La porta in fondo è chiusa. Può essere aperta solamente risolvendo l'indovinello. Suggerisco di scriverlo su un pezzo di carta e di darlo ai giocatori per studiarlo. La soluzione è (linea per linea):

"Sinistra diventa destra":

Cambia le direzioni "destra" con

"Sinistra" e viceversa. (esempio: dove è

scritto “destra” leggi “sinistra.

"giorno diventa notte":

Spegni la terza (segnata con la x) torcia.

"destra sbaglia":

Poichè destra e sinistra vanno scambiate, questo significa che destra è la risposta corretta.

"sinistra è nel giusto":

Poichè le direzioni sono scambiate, questo vuol dire che sinistra è la direzione sbagliata.

La soluzione è “prendi la torcia marcata, spegnila e mettila a destra”. Le penalità per gli errori sono:

Torcia	Sposta	Accesa?	Penalità
1, 2, 4, 5	Qualsiasi direzione	Si/No	Fiamme scaturiscono dalla torcia, bruciano I PC per 2d10 danni. Un tiro salvezza contro soffio fa dimezzare
3	Sinistra	Si	La torcia provoca 2d10 punti di elettricità (tiro salvezza contro incantesimo per dimezzare)
3	Destra	Si	Tiro salvezza contro pietrificazione o pietrificato
3	Sinistra	No	I PC soffre di una soggezione post-ipnotica (nessun tiro salvezza) per “Saltare nel Lago”. Il PC salterà nel prossimo lago o possa di liquido (qualsiasi) che vedrà.

D. La stanza è quasi occupata totalmente da una grande piramide nera, lunga 9 m, larga 6 m e alta 12 m. Una porta nera alla base della piramide non lascia trasparire luce dalla struttura.

Questa struttura fu costruita da Mnemosyne come tentativo per intrappolare l'energia degli oggetti magici, e riempire il suo corpo di tale energia. La cosa è riuscita solo parzialmente.

Nessuna luce può passare dentro o fuori dalla piramide. Questo però non impedisce ai PC di passare dall'altra parte. Quando sono entrati, i Pc non riescono più a vedere fuori. Dentro la piramide c'è una statua di un antico principe elfico con le braccia tese e i palmi delle mani aperti. Un scritta elfica alla base della statua dice: “Piazzate i vostri oggetti di potere nelle mie mani, così che io possa lanciare la loro magia su di voi”

Ogni oggetto magico posato sulle mai della statua comincia a brillare debolmente per 2 round. Alla fine l'oggetto si scioglie e si vaporizza. Un brillante raggio blu scaturisce dagli occhi della statua e colpisce il PC più vicino ad essa. Il raggio di luce contiene l'energia dell'oggetto sacrificato. Il Pc ha ora il potere di quell'oggetto nel suo corpo.

Per esempio, se un *anello di protezione +1* fosse posato nelle mani della statua, allora il Pc colpito dalla luce avrà i benefici dell'anello su di sé, inoltre potrà anche indossare un altro anello.

O se una *bacchetta delle palle di fuoco* fosse sacrificata, il Pc può adesso lanciare palle di fuoco come la bacchetta (con lo stesso numero di cariche e lo stesso tempo di lancio della bacchetta). Nota che il PC non può però essere ricaricato!. Così come se ad essere sacrificata fosse una *spada +1*, il PC avrebbe dei bonus di +1 a colpire e +1 a ferire.

Comunque, questo processo non è stabile. Un corpo umano o semiumano non riesce a trattenere questo potere, così le energie magiche conferite, cominciano a svanire dopo 24 ore. Ogni 24 ore il Pc deve sottrarre un più dall'oggetto magico assorbito, e il potere magico svanisce quando si è arrivati allo zero. Gli oggetti magici senza più, rimangono tali solo per 1d4 giorni prima di perdere i loro poteri. L'oggetto magico sacrificato durante il processo viene distrutto e non può più essere recuperato.

Ciascun Pc può avere un solo potere alla volta. Se viene colpito da un secondo raggio, allora il primo potere viene immediatamente perso e viene rimpiazzato con il secondo.

Quarta parte del labirinto: la piramide a base triangolare. Ci sono tre porte che danno su tre stanze differenti. Le prove sono quelle rimaste della “terza parte” (ho barato, lo so ;)).

L'ultima prova

Al centro esatto del labirinto si trova un'ultima stanza, al cui interno sono presenti un numero di sfingi pari al numero di pg. Ognuna di esse farà un indovinello a ciascun pg e chi risponderà correttamente potrà a sua volta fare un indovinello alla sua sfinge. Il “duello” andrà avanti finchè o la sfinge o il pg nn saranno in grado di rispondere. Ai pg che supereranno la prova verranno dati la “Bussola d'oro (aletiometro)” e il tomo per la lettura dello strumento.