



La scalata verso l'immortalità della Contessa Elora

Parte prima: il viaggio

Elora durante una notte ha una visione: il suo spirito si stacca dal corpo e vola ad una velocità pazzesca in direzione della foresta di Wayreth, nel regno di Vestland. In un attimo percorre la distanza che la separa dal tempio di Forseti e si trova al cospetto di Justarius, un mago dalla tunica bianca con un cavallo sellato sulla tunica, che gli dice: “Benvenuta sorella, sono Justarius incaricato di verificare le tue capacità, domattina devi partire al sorgere del sole e dirigerti qui al castello di Glitnir (scintillio) al più presto, in quanto abbiamo notato le tue capacità e dobbiamo essere sicuri che sarai in grado di gestirle al meglio: fatti accompagnare da almeno un personaggio con caratteristiche spirituali (chierico/druido), intellettuali (mago), fisiche (guerriero). La strada la sai, ti aspettiamo”; e con violenza lo spirito rientra nel corpo. Al mattino quando Elora si sveglia conosce perfettamente la strada e deciderà di partire. Sente di dover arrivare con un qualunque mezzo ai confini di Vestland sino all'arcobaleno di roccia e da lì partire alla volta del palazzo.

Una volta entrati a Vestland il viaggio è lungo 283 chilometri e a cavallo si impiegheranno 9 giorni, contando che si deve attraversare steppe, montagne, colline, pianure e foreste. Ogni giorno i PG fanno un incontro. Tutti gli incontri devono essere fatti in questo modo, in quanto rappresentano i terreni percorsi.

L'arcobaleno di roccia è un luogo nel quale si ritrovano druidi per i loro rituali.

I giorno : steppa

*“Il sole è ormai sparito dietro l'orizzonte e la temperatura si sta abbassando bruscamente. Guardando la cartina capite che dovrebbe mancare solo un'ora di viaggio. Ad un certo punto vedete apparire ad un centinaio di metri da voi la sagoma di un edificio. Vi avvicinate ancora e capite che è un **tempio**, vicino al quale distinguete le mura e il cancello di un cimitero. La luna piena splende alta nel cielo e in lontananza sentite un ululato. Appeso sopra l'ingresso c'è un cartello : i visitatori sono i benvenuti”*

Il tempio è molto illuminato ma completamente vuoto.

E' composto da una sala delle preghiere, una camera del sacerdote e una cripta.

Appena i PG entrano, si trovano nella sala delle preghiere, e vengono accolti da **Meshub**, un sacerdote di Thor (in realtà un replicante). Egli vive nel tempio con altri due sacerdoti (anch'essi replicanti) e sono sempre pronti a dare il benvenuto ai viaggiatori che transitano in quelle zone. I PG verranno invitati a dormire sulle brande nei pressi dell'altare. I replicanti hanno imprigionato i veri sacerdoti nella cripta e hanno preso il loro posto nella speranza di cogliere di sorpresa ed eliminare gli ignari viaggiatori.

Se i PG riescono in un **tiro su Saggezza a -6** si accorgeranno che uno dei sacerdoti ha un occhio azzurro e uno nero, e, riuscendo in un altro tiro sempre su **Saggezza ma a -4** si renderanno conto che uno dei chierici ha degli strani sbalzi di tonalità nella voce e che l'altro ha i capelli biondi ma la barba quasi nera.

Durante il sonno, mentre i PG dormono, i replicanti tenteranno di derubarli e di ucciderli nel sonno.

Se i PG hanno sospettato qualcosa e hanno lasciato una sentinella questa vedrà due ombre apparire di fronte a lui mentre una terza tenterà di coglierlo alle spalle (pugnala alle spalle come un ladro,+4 TxC e x2 al Danno) con un pugnale avvelenato, che se colpisce costringerà la vittima ad un TS contro veleno per non rimanere completamente paralizzato per 1d4+2 round. Gli altri cercheranno poi di paralizzare il resto del gruppo. Se riescono inietteranno loro una dose più potente di veleno e li lasceranno il mattino dopo a pochi chilometri a dal tempio e privi di ogni moneta o gemma che avessero con sé.

Se i PG torneranno al tempio troveranno nella cripta i cadaveri dei tre sacerdoti legati ma nessun'altra traccia. Se invece sconfiggono i monaci questi da morti riprenderanno la loro vera forma di replicanti e il gruppo sarà libero di esplorare le rimanenti stanze del tempio.

La camera dei sacerdoti contiene tre letti e un grosso baule nel quale è contenuto il tesoro dei replicanti : 500 stl e dei guanti neri con i bordi rossi e un piccolo fulmine rosso sul dorso di entrambi (guanti della destrezza). Nella camera c'è una botola che porta nella cripta, dove ci sono legati e imbavagliati i tre sacerdoti di Thor, i quali come segno di gratitudine doneranno ai PG due pozioni di superguarigione (3d8+3 se bevuta tutta insieme o tre sorsi da 1d8) e tre pozioni di guarigione normali (1d8). I chierici doneranno anche ai PG dei medaglioni ornamentali di Thor.

Il giorno : steppa

*“Oggi il sole è oscurato dalle nuvole, sono le dieci del mattino e già da un'ora sentite dei tuoni avvicinarsi a voi. Tutto ad un tratto sentite delle gocce sulla vostra pelle, e prima piano, poi sempre più forte si scatena su di voi una **pioggia torrenziale**. In mezzo a questo diluvio vedete apparire davanti a voi due enormi sagome umanoidi dalle lunghe braccia e dal busto tozzo. Quando siete a una decina di metri da loro vedete che sulle spalle di uno dei due si erge un goblin che indossa un armatura di maglia e un mantello nero. Con voce gracchiante il goblin da ordine ai due mostri (troll) di attaccarvi. E quelli si lanciano verso di voi, mentre il piccoletto estrae una piccola lama splendente e uno scudo.”*

Troll : THAC0 13, CA 4, AT 1d8+5/1d8 +4, PF 45, DV 6+6 PE 1400.

Goblin guerriero : THAC0 15, CA 4, AT 1d4 +2, PF 20, DV 4 PE 500 Equip : pugnale +1 (luce nel raggio di 3 m attivabile dicendo “garathos”), buckler, cotta di maglia piccola (CA5).

A causa della pioggia, i PG hanno una penalità di -2 al TxC. I mostri non sono influenzati dall'acqua .

Mentre stanno per essere sconfitti il goblin e i troll assumono le loro vere sembianze:

Baatezu	Barbazzu			Abishai rossi				
Allineamento:	Legale Malvagio			Legale Malvagio				
Forza (En/Mu):	12/12	12/12	13/13	10/10	10/10	12/12	9/9	15/15
Destrezza	11/11	17/17	16/16	13/13	16/16	15/15	15/15	17/17
(Mi/Eq):								
Costituzione	17/17	9/9	13/13	12/12	12/12	13/13	14/14	17/17
(Sa/Fo):								
Intelligenza	5/5	6/6	5/5	9/9	11/11	8/8	9/9	11/11
(Ra/Co):								
Saggezza (In/Fo):	6/6	6/6	7/7	9/9	11/11	9/9	9/9	9/9
Carisma (Co/Fa):	6/6	6/6	6/6	7/7	9/9	9/9	9/9	8/8
Equipaggiamento:	Spade Barbazzu							

Numero di mostri:	3			5				
Classe d'armatura:	3	0	1	1	-1	0	0	-2
Movimento:	15	17	16	9	10	9	9	11
				vol.	vol.	vol.	vol.	vol.
				12	13	12	12	14
Punti Ferita:	50	40	33	28	20	35	31	47
THAC0:	13	13	13	13	13	13	13	13
Velocità dell'arma:	4 (spada) o 1 (armi naturali)			1				
Numero di attacchi:	1 (spada) o 3 (armi naturali)			3				
Danni per attacco:	2d6 (spada) o 1d2/1d2/1d8 (armi naturali)			1d4/1d4/1d4+1				
Abilità speciali:	spada, malattia, frenesia, poteri dei Baatezu, <i>alterare fuochi normali, comando, paura</i> (al tocco), <i>creare fuoco</i> , richiamare altri baatezu, arma +1 per colpirli, 30% resistenza al magico.			Veleno, picchiata, rigenerazione, poteri dei Baatezu, <i>alterare se stessi, comando, creare fuoco, pirotecnica, paura</i> , richiamare altri Baatezu, arma +1 per colpirli, 30% resistenza al magico.				
Taglia:	M (180)			M (180)				
Morale:	12			12				
PX:	6000			9000				

III giorno : colline

“E’ passato da poco mezzogiorno e voi siete giunti in vista delle colline e vedete in lontananza le montagne di Kharolis. Mano a mano il terreno diventa più scosceso e vi ritrovate a camminare su e giù per piccole colline brulle. Ad un certo punto, scendendo da un pendio vedete davanti a voi un casone alto circa un metro e mezzo e largo sei. L’ingresso è sostenuto da due travi e all’interno c’è buio.”

Il casone, un tempo abitazione di un nano solitario, è ora abitato da un gruppo di predoni: un mago umano rinnegato e quattro guerrieri slig. All’interno, il pavimento è stato scavato e quindi la stanza è alta sui due metri. Il mago, ha creato un **muro illusorio che isola una parte del casone facendolo sembrare più piccolo** e creando un rifugio per i mostri. Al centro della stanza ci sono due vermi iena in stasi mascherati da **un tesoro illusorio**. Quando i PG entrano nella stanza, vedranno in un angolo un mucchio di tesoro con oggetti di grande valore (corone, scettri, monete, ecc...) e davanti uno slig che dorme (finge). Se si avvicineranno senza fare attenzione, cadranno nella trappola all’ingresso, a un metro dalla porta, una buca di 4 m, coperta e con sul fondo dei chiodi avvelenati (2d6 da caduta e 3d4 da veleno, dimezzabili con un TS). Appena qualcuno cade nella buca, il mucchio di tesoro sparirà e al suo posto compariranno i vermi, il guerriero si sveglierà e gli altri tre usciranno dalla parete. Il mago, rimanendo nascosto si preparerà a lanciare i suoi incantesimi sul gruppo. Nella parte nascosta di rifugio c’è una cesta di vimini contenente 300 stl, tre pozioni di guarigione, il libro di magia del mago, un pugnale +1 e un anello (150 stl).

Slig guerrieri : THAC0 17, CA 3, AT : 1d8+2, PF 104, DV 3+3, PE 220 Equip : spada, armatura di cuoio

Verme iena : THAC0 17, CA 3/7, AT 1d2 (8), PF DV 3+1, PE 420 (paralisi)

Aghart Munken, mago umano 27° livello LM PX

THAC0 17, CA 8, PF 27, AT : 1d4+1 o incantesimo Pelle di pietra su di sé (8) e immagini illusorie (8)

Incantesimi :

I livello : dardo incantato, scossa elettrica, ingrandire, mani brucianti

II livello : immagini illusorie, levitazione, raggio che indebolisce.

III livello : tocco del vampiro, fulmine

IV livello : pelle coriacea

V: neri tentacoli di Eward

VI:

VII

VIII

IX: trasformazione

Libro degli incantesimi :

I livello : dardo incantato, scossa elettrica, ingrandire, mani brucianti, banco di nebbia, bloccaporta, destriero

II livello : accecamento, esp, forza, levitazione, nube maleodorante, raggio che indebolisce .

III livello : tocco del vampiro, fulmine, dissolvi magia .

IV livello : pelle coriacea .

V neri tentacoli di Eward

VI

VII

VIII

IX trasformazione

IV giorno : montagne

“State scendendo da cavallo, quando ad un certo punto sentite un rumore tra le rocce, vi guardate intorno e vedete moltissimi uomini vestiti con abiti mimetici e armati di archi lunghi e spade lunghe. Vi guardano minacciosi quando da dietro a una roccia più grossa appare un individuo gigantesco a torso nudo, tutto tatuato con stemmi tribali, i capelli tinti di rosso e raccolti a cresta, una collana di dita umane al collo e in mano due lucenti spade lunghe. Al suo fianco due guerrieri in armatura di cuoio con i volti coperti da maschere verdi. L'uomo si rivolge a voi con voce spavalda :-Salve viaggiatori, siate i benvenuti nella mia modesta dimora, mi siete simpatici e vi voglio dare una possibilità, uno di voi mi sconfigge a duello e voi siete liberi, lui perde e sarete spogliati di tutti i vostri averi; chi di voi si vuole fare avanti.-

Arcolin Elfo Kagonesti Ranger del 7° livello LM PE 1000

FO 18(75), CO 17, DE 18, SA 15, IN 11, CA 13

THAC0 13, CA 3, PF 125, liv 36°,

Spada lunga +5 , Dan 1d8 +5.

Spada lunga +5 , Dan 1d8 +4.

Equip : spada lunga +2, spada lunga +1, bracciali CA7, 200 stl.

Il duello avverrà **in un cerchio formato dai predoni e dai PG**, il ranger e il suo sfidante dovranno entrare nell'arena e combattere fino a che uno dei due non verrà mandato a 0 o meno. Se il ranger vince, i predoni li deruberanno di armi, denaro, cibo e cavalli e li lasceranno da soli.

Se invece vince il PG i predoni in segno di rispetto gli permetteranno di sottrarre gli oggetti al loro capo e li lasceranno andare.

Predone : THAC0 18, CA 7, PF 11, DV 2, AT 1d8+1/1d6 +1, PE 100 Equip : spada, arco lungo, 20 frecce, 5 stl.

V giorno : steppa

“E’ ormai sera, voi avete attraversato senza altri problemi le montagne, e siete tornati di nuovo sulla steppa, che in questo punto presenta qualche raro boschetto di alberi bassi e con pochi rami. Ad un certo punto, in lontananza vedete che una di queste macchie boschive è in fiamme e ne esce un grande fumo scuro. Quando siete a un centinaio di metri dal bosco vedete alcune ombre uscire di corsa. Appena arrivano a non più di cinquanta metri da voi sembra che vi abbiano notato e si disperdono venendo incontro a voi nell’oscurità in ordine sparso e con aspetto minaccioso.”

Il gruppo nemico è composto da dieci druidi oscuri guidati da un arcidruide Leramis. Il capo dei druidi, parlerà con il membro del gruppo più carismatico per individuare le intenzioni dei PG e poi, se questi non sono favorevoli alla filosofia della caducità delle cose ordinerà ai suoi di attaccare, contribuendo con i suoi incantesimi. **Lanciano subito Riscaldare il metallo** e poi **Respingere il metallo**
Nel boschetto viveva un druido che non aveva voluto aiutare Leramis. Ora quello che resta del druido e della sua capanna è solo un mucchio di cenere.

Leramis:

Druido 29° livello

PF 96

CA -3

Armatura di scaglie CA -5

Fo 14 In 8 Sg 17 De 16 Co 18 Ca 18

Falce d’argento +5 +5 contro creature volanti

Velocità 3 volte al giorno

Individua intenzioni ostili automaticamente

2 anelli: protezione +3 e evocazione elementare dell’acqua

Boccette di Veleno

Falcetto d’oro +3 Visione del vero

Incantesimi (vedi appendice) 6 6 6 6 6 6

1° Livello

Cura ferite leggere*

Fuoco fatuo

Localizzazione

Luce magica*

Predire il tempo

Purificazione cibo e acqua

Resistenza al freddo

Scacciapaura*

2° Livello

Bloccapersona*

Crea fuoco

Incantare i serpenti

Oscurare

Parlare con gli animali

Torci legno

Resistenza al fuoco

3° Livello

Apnea

Blocca animali

Cura cecità

4° Livello

Controllo della temperatura nel raggio di 3 metri

Creazione dell’acqua

Cura ferire gravi*

Cura malattie*
Crescita animale
Evocare fulmini
Incantesimo del colpire
Luce persistente*
Scaccia maledizioni*

Metamorfosi dei bastoni in serpenti
Neutralizza veleno*
Parlare con le piante
Porta vegetale
Protezione dai fulmini

5° Livello

Barriera anti piante
Controlla vento
Incantesimo per creare cibo
Incantesimo del comando*
Passa pianta
Sciame di insetti

6° Livello

Barriera anti animali
Evocazione del tempo atmosferico
Incantesimo per animare oggetti
Individuazione della corretta via
Trasporto via piante

7° Livello

Controlla tempo atmosferico
Metallo in legno
Morte volante
Sopravvivenza
Terremoto

Druido: THAC0 17, CA 0, AT 1d6/1d6, PF 25, DV 4, RM 20%, MV 6, PE 1400 LM
Equip : anello +1, 2 spade lunghe, mantello nero, armatura di bronzo, 150 stl.

VI giorno : montagne

“State camminando a piedi, portando per le briglie i cavalli, quando ad un certo punto venite per un attimo oscurati da un oggetto che vi passa sopra la testa velocissimo ed atterra alle vostre spalle con un tonfo che fa tremare il terreno. Terrorizzati vi voltate e vedete che era un enorme masso. Mentre guardate terrorizzati la roccia sentite un ruggito e un sibilo, vi voltate e ne vedete un'altra che viene verso di voi, e un enorme creatura umanoide, con la pelle grigia e alta sui 5/6 metri con a fianco due grossi orsi neri trattenuti da enormi catene. Con un gesto rapido per la sua mole il mostro libera gli animali, imbraccia una grossa clava di pietra e si avventa verso di voi correndo.”

Giganti delle rocce : THAC0 7, CA 0, AT 2d6 +8, PF 105, DV 14, PE 7000 Equip : clava di pietra, sacco con 10 stl, pelle di orso bianco. (1 per PG)

Orso nero : THAC0 17, CA 7, AT 1d3/1d3/1d6, PF 20, DV 3 +3, PE 175 (2 per gigante)

VII giorno : pianura

“Finalmente, dopo giorni di viaggio in territori desolati come steppe e montagne nude e brulle, siete arrivati nelle pianure che precedono la foresta di Wayreth..Ogni tanto nella campagna vedete qualche fattoria e granaio. Incontrate per la strada un paio di carri di mercanti che vi offrono la loro mercanzia, che spazia molto, dalle armi agli abiti, dalle armature agli attrezzi da contadino.”

I Mercanti si fermeranno a parlare con i PG per una mezz'oretta durante la quale offriranno le loro mercanzie che presentano prezzi abbastanza bassi (1d8 stl in meno del solito). Mentre i PG sono intenti a contrattare, vedranno in lontananza una nuvola di polvere che si dimostrerà poi un gruppo di cavalieri. Quando sono più vicini, rallenteranno e si vedrà che sono soldati con armature azzurre, elmi chiusi e scudi con un teschio alato come un pipistrello su sfondo nero (stemma di Hela). Il loro capo indossa un'armatura nera con un lungo mantello blu. Sono sette umani guerrieri del II livello. Sono comandati da Dreug, un mezzorco guerriero del VI livello che, senza togliersi l'elmo si rivolgerà in modo offensivo ai PG :

- Ehi mammolette, inchinatevi dinanzi agli Scout di Hela, tu, (rivolgendosi a quello del gruppo più piccolo) vieni a lustrarmi gli stivali.- E sputa sopra colui che ha scelto. Se il gruppo accenna a rivoltarsi i guerrieri scenderanno da cavallo, estrarranno degli enormi spadoni a due mani neri e avanzeranno minacciosi verso il gruppo. Dreug continua :

-Ho fame, datemi del cibo e del denaro, se non volete attirare su di voi l'ira di Hela.

-I mercanti, terrorizzati, gli daranno tutto ciò che lui chiede, e ordinerà ai suoi uomini di attaccare il gruppo.

Quando attaccano il gruppo, con l'arrivare della luna piena si rivelano per essere dei lupi mannari.

VIII giorno : pianura

“State cavalcando nelle pianure, quando in lontananza vi appaiono i primi alberi della foresta di Wayreth. Sono le sette di sera e state per accamparvi, quando, dopo essere scesi da cavallo vi accorgete che a un centinaio di metri da voi si erge il cancello di un cimitero. In lontananza sentite degli ululati, e dal cimitero sentite dei clangori metallici e ad un certo punto un urlo di donna”.

Nel cimitero, tre chierici di Hela, accompagnati da un gruppo di dieci zombie due ghouls e uno zombie mostro, stanno sacrificando una ragazzina al loro dio. I genitori della piccola sono legati a delle lapidi in attesa anche loro di venire uccisi. Se i personaggi buoni del gruppo non vanno a controllare cosa sta succedendo, togliete loro 150 punti esperienza in quanto non hanno rispettato il loro allineamento. Se il gruppo si accampa, non accadrà niente di particolare durante la notte.

Se la famiglia viene liberata, i PG verranno ricompensati con 20 stl e riceveranno un anello che il padre era riuscito a rubare a uno dei chierici (permette di parlare con lo spirito di un morto da non più di due ore, si può usare una volta alla settimana, 1000 PE)

Umani, Chierici di 20° livello 3 : Equip : 15 stl, simbolo di Hela, mazza da fante, armatura di cuoio.

Incantesimi : causa ferite leggere, cura ferite leggere, simbolo fiammeggiante.

Zombie : THAC0 19, CA 8, AT 1d8, PF 9, DV 2, PE 65 Equip : niente

Zombie mostro : THAC0 15, CA 6, AT 4d4, PF 36, DV 6, PE 700

Ghoul : THAC0 19, CA 6, AT 1d3/1d3/1d6, PF 15, DV 2, PE 175 Equip : 6 stl, abiti laceri.

IX giorno : foresta

“Siete finalmente arrivati nella foresta di Wayreth, a circa un giorno di cammino dal luogo nel quale sorge il palazzo, il sole non riesce a passare attraverso i fitti rami degli alberi e sul sentiero sembra di essere a sera. Vi accorgete che tutto intorno è stranamente silenzioso, quando ad un certo punto vedete, a una ventina di metri da voi, un cerchio di pietre con al centro tre uomini con le insegne di Loky (chierico, vampiro/mago 32° anti-paladino 30° cavaliere di Loky)

Stanno evocando un Tarrasque.... Tiro per vedere se i PG agiscono subito, altrimenti ...

Bastone del Viaggiatore (Chierico)

Questo oggetto sembra un normalissimo bastone alto circa 1,20-1,50 metri. In realtà è dotato di magiche qualità che permettono al proprietario di poter viaggiare anche nelle situazioni più impervie. Possono utilizzarlo solo classi vagabonde come i ladri, i bardi, gli scout, gli esploratori, i ranger, i chierici di culti girovaghi, i campioni di Yundamora, gli zingari e qualsiasi altra classe che vaga per il mondo senza una meta precisa.

Grazie ai poteri del bastone, il proprietario può:

- salvarsi automaticamente dai morsi di serpenti
- sopravvivere in assenza di cibo e acqua per 1d10+10 giorni
- individuare trappole naturali nel raggio di 3 metri
- arrampicarsi su alberi, dirupi e altre conformazioni naturali con la stessa probabilità che avrebbe un ladro di pari livello, senza però contare i modificatori negativi per l'uso di armature
- individuare i pericoli connessi a tempeste improvvise e quelli relativi all'ambiente, come valanghe, sabbie mobili, tempeste di sabbia e slavine
- resistere al caldo fino a 50° e al freddo fino a -50° con leggero disagio e senza rischi di collassi o assideramenti, indossando normali abiti
- capire sempre dove si trova, e in quale direzione sta viaggiando
- intuire gli imminenti cambiamenti del tempo
- controllare gli animali selvatici allo stesso modo di un ranger
- resistere a lunghi viaggi a piedi per notevoli distanze con poco o nessun riposo
- raddoppiare il suo fattore-movimento

Darkbringer (la Spada Oscura) Mago

Dark Bringer è una spada che si può dire esista sin dalla notte dei tempi, ha cambiato vari proprietari ma ha sempre portato con se un alone di morte e sofferenza; quest' arma è stata creata dal Signore Oscuro, un Signore dei Tanar'ri non meglio identificato, nemico giurato dell'ordine e della pace, per infliggere in modo indiretto delle gravi perdite tra le file della armate del bene. Per poter svolgere al meglio questo compito egli ha dotato la spada di grandi poteri, ma essendo un demone ha anche fatto sì che l'utilizzo di Dark Bringer crei dei problemi al suo proprietario. Dark Bringer non ha volontà propria ma nel momento in cui la impugna per la prima volta il proprietario è già a conoscenza di tutti i poteri NOTI. La spada è considerata un Artefatto minore.

Poteri noti:

- 1) La spada è +5 nel colpire e nei danni ed è particolarmente dannosa (a discrezione del DM i danni dovrebbero aumentare a seconda dei casi) contro creature della luce, mentre è un po' più debole contro le creature dell'ombra.
- 2) La spada è da considerarsi +10 nel colpire e nei danni quando è usata contro esseri di allineamento Legale.
- 3) Se la spada è usata contro un essere Legale non fa mai fallimento critico (se si usano regole opzionali per il fallimento critico).
- 4) La spada è utilizzabile anche da classi che non hanno accesso alle spade.
- 5) La spada ha 5 cariche di Oscurità (+1 alla possibilità di fallimento critico e -1 a quella di successo critico) che può rilasciare a piacimento al ritmo di una per round ogni volta che colpisce un nemico se questi sbaglia un TS contro morte.

Poteri ignoti:

- 1) Se la spada è utilizzata da un essere legale fa sempre il minimo di danno.
- 2) Se chi subisce un'Oscurità fa 1 al t.s. lo status oscuro è permanente.
- 3) Ogni volta che la spada uccide un essere Caotico sottrae dal suo proprietario tanti punti ferita quanti erano i dadi vita della creatura uccisa.
- 4) Ogni volta che la spada uccide un essere Legale aggiunge al suo proprietario tanti punti ferita quanti erano i dadi vita della creatura uccisa.
- 5) La spada non è in grado di infliggere danni agli abitanti dei Piani Inferiori, eccetto i Baatezu.

Spada della Paura (guerriero)

E' un arma dall' aspetto singolare, è fatta infatti interamente di ossa umane ed è resa tagliente dalla magia. E' una spada +3 sia nel colpire che nei danni intrinsecamente malvagia; ecco ora i suoi poteri :

- a) la spada può, 3 volte al giorno, lanciare l' incantesimo "Lama del Male", un attacco a distanza che consiste in un fascio di buio che colpisce un singolo bersaglio distante max. 50 mt e gli causa 10d6 dimezzabili da pura malvagità.
- b) se, mentre si usa la spada, si fa 19 o 20 con il tpc la vittima deve fare un t.s. contro morte altrimenti l' attacco gli ha mozzato un arto (come una spada Tagliente).
- c) la spada, dopo aver colpito il bersaglio, può iniettargli, due volte al giorno, un veleno che lo costringe ad un t.s. contro veleno con malus di 2 per non subire ogni round 2d6 di danno per 10 round consecutivi.

X giorno : foresta

“Avete camminato tutta la mattinata senza trovare traccia della torre, quando ad un certo punto alzando lo sguardo verso l’alto vi accorgete che siete solo a un centinaio dalla torre, che si erge nel suo splendore sopra le vostre teste. E’ alta almeno venti metri, in marmo azzurrino, con centinaia di finestre e feritorie Mentre vi avvicinate scorgete il castello nella sua interezza. Intorno a voi, vi accorgete che tutto è cambiato, non c’è più una foresta selvaggia, ma un grande giardino con fiori e panchine, sulle quali sono seduti dei maghi che studiano. Siete stupiti da quello che vi è accaduto intorno quando davanti a voi con un lampo appare un individuo con una tunica rossa e un corto pizzetto bruno. Si rivolge verso il mago:- Vedo con piacere che hai risposto al mio invito, vieni nella torre con i tuoi amici e preparati per la prova.-E con un lampo vi porta all’interno”

Seconda Parte: Forseti

Forseti, il pacificatore, dio della giustizia
Patrono dell'Obbedienza e della Lealtà, Patrono di Elsinore

Livello e Sfera: 7° (Temporale), Materia

Simbolo: un cavallo sellato

Aree d'interesse: obbedienza e lealtà, protezione di Vestland, sincerità

Allineamento dei seguaci: qualunque; i chierici devono essere Legali

Diffusione del culto: Mondo Conosciuto (Vestland, Heldann), Isola Aurora, Norwold

Armi favorite: nessuna (permesse tutte le armi da botta)

Abilità e poteri dei chierici: i chierici sono in grado di lanciare gratuitamente l'incantesimo *ESP* (omonima magia dei maghi) una volta a settimana, abilità *individuare inganni* gratuita

Abilità e poteri dei paladini: imposizione delle mani, bonus di +1 ai TxC quando combattono per difendere il proprio signore o la propria terra

Fonte: X3, WotI

Entrate in una stanza enorme tutta affrescata e con il pavimento di Marmo colorato. (**Tiro per notare pavimento con porta al centro della stanza**) entrata in una piramide rovesciata sotterranea e via via a scendere sino alla vetta

Negli affreschi lato ovest vedete una serie di animali in rappresentazioni silvestre: volpe, lupo, tasso, topo, cervo, orso bianco. Istintivamente pensate al vostro animale preferito e a quello che detestate di più.

Vedete inoltre raffigurate nel lato est una serie di azioni ripugnanti che vengono osservate dall'alto da Forseti con sguardo di disapprovazione: uccisione di un bambino, furto alla povera gente, guerra ingiusta, e poi una serie di sacrifici subiti acquisire qualcosa: cavarsi un occhio per la conoscenza (Odino) ardersi una mano per salvare qualcuno (Tyr), impiccarsi ad un albero sino quasi a morire per avvicinarsi al sapere. Istintivamente pensate all'azione che vi è più ripugnante da fare e quale è quella più ripugnante da subire.

Le scale scendono per circa sei metri e terminano in una stanza con cinque porte e un'altra scala che continua a scendere. Le pietre sono rovinate e per terra c'è molto sporco.

Illuminando la stanza vedete, accovacciato su un mucchio di monete un gallo bellissimo. Al momento della vostra intrusione la bestia regale si alza sulle zampe e potete vedere con orrore che la sua coda è un serpente.

Il gallo serpente c'è sempre e attacca subito.

CA=6 DV=5 Att= 1 becco F=1d6+pietrificazione TS=G5 MO=7 All=N PX=75

Il suo tesoro ammonta a: 2000 mr, 2000 mo, una spilla da 600 mo, un bracciale da 400 mo, un paio di orecchini da 500 mo, una collana da 1000 mo, un fermaglio da 700 mo, una corona da 1500 mo.

1) Onore e lealtà

Lealtà al proprio Re e difesa di Ikkyu, sbeffeggiato da Elfi e Maghi...

Una grande porta di acciaio blu si para di fronte a voi. Ai vostri lati potete vedere delle nicchie larghe tre metri e alte sei nelle quali si trovano delle statue di onice nera che ritraggono maghi e elfi 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 sfiora appena, con la punta delle dita, il rispettivo fianco. Il braccio sinistro regge in tal modo una grossa sfera nera.

Sebbene le statue siano coperte di polvere, la porta e le sue mappe, sono particolarmente pulite e brillanti.

Se qualcuno esamina la porta meglio :

I dettagli della porta mostrano in particolare tre giovani con una lunga tunica che si riuniscono tra le nuvole. Sotto di loro si trova quella che sembra essere una maniglia fatta a forma di pugno. La parte inferiore della porta mostra un mago senza volto che, con le braccia allungate ad arco sta creando un'ombra sopra al mondo che è disegnato sotto di lui.

Non appena qualcuno avvicina la mano al pugno per aprire la porta, questo si trasforma in una mano aperta che gliela prende come se volesse stringerla. Per il PG non è possibile liberare la mano sino a quando non si risponde alla domanda: chi è il vostro signore? A chi dovete il vostro potere?

2) Ingegnosità, risolutezza al di fuori del combattimento

La scenografia iniziale rappresenta un castello medievale di cartapesta; contro una quinta una versione elettronica del tabellone allegato, le cui caselle si illuminano quando vi capita un personaggio; ad ogni personaggio corrisponde un colore differente.

Ogni giocatore ha un capitale iniziale di quattro vite; ogni volta che fallisce una prova perde una vita, ogni volta che la supera ne guadagna una. Se un giocatore resta senza vite durante il percorso è eliminato. Una volta giunto alla casella finale, il giocatore deve rendere tre vite; al primo viene però concesso un bonus di tre vite, al secondo di due, al terzo di una. Un giocatore vince se resta con almeno una vita.

I giocatori si muovono lungo il tabellone mediante il tiro di due dadi normali (D6). Finché ottengono due risultati uguali, hanno diritto ad un tiro ulteriore.

Per terminare il gioco, un giocatore deve arrivare alla casella 63 con un risultato esatto; altrimenti è costretto a procedere a ritroso con i punti mancanti; per esempio un giocatore sulla casella 60 termina solo ottenendo un 3; se tirasse ad esempio 5 terminerebbe sulla casella 61.

Un giocatore che termini il gioco con successo ha una visione che raffigura la situazione di felicità da lui descritta all'inizio del gioco; un giocatore che termini il gioco fallendo ha una visione che raffigura la sua morte, così come descritta da lui all'inizio del gioco.

Caselle speciali:

Drago (caselle **5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54, 59**): un giocatore che termina su di esse raddoppia il proprio tiro. Pertanto un giocatore che facesse 9 come primo tiro arriverebbe direttamente alla casella finale; per evitare ciò, la regola prevede che se il tiro è 6-3 il giocatore si fermi sulla casella 26 (che porta disegnato appunto il tiro 6-3), se il tiro è 5-4 il giocatore si fermi sulla casella 53 (che porta disegnato appunto il tiro 5-4)

Ponte (casella **6**): il giocatore perde una vita e va fino alla casella 12;

Locanda (casella **19**): il giocatore sta fermo 3 giri

Pozzo (casella **31**): il giocatore perde una vita e resta bloccato finché un altro giocatore non capiti sulla stessa casella

Labirinto (casella **42**): il giocatore perde una vita e torna alla casella 39

Galera (casella **52**): il giocatore perde una vita e resta bloccato finché! un altro giocatore non capiti sulla stessa casella

Morte (casella **58**): il giocatore perde una vita e torna alla casella di partenza.

Altre caselle:

Caselle del combattimento (caselle **1, 4, 10, 13, 17, 22, 28, 33, 37, 40, 46, 49**):

il giocatore deve effettuare un combattimento con un avversario la cui classe è scelta a sorte mediante un D10.

L'avversario deve essere descritto dal giocatore in modo da essere una versione appena ridicola dei mostri usuali di un gioco di ruolo.

Caselle dell'enigma (caselle **2, 7, 11, 15, 20, 24, 29, 34, 38, 43, 47, 51**):

il giocatore deve risolvere un enigma postogli dal Master. L'enigma deve risultare difficile ma alla portata dei giocatori.

Caselle della destrezza (caselle **3, 12, 21, 30, 39, 48**) e **della forza** (caselle **8, 16, 25, 35, 44, 55**):

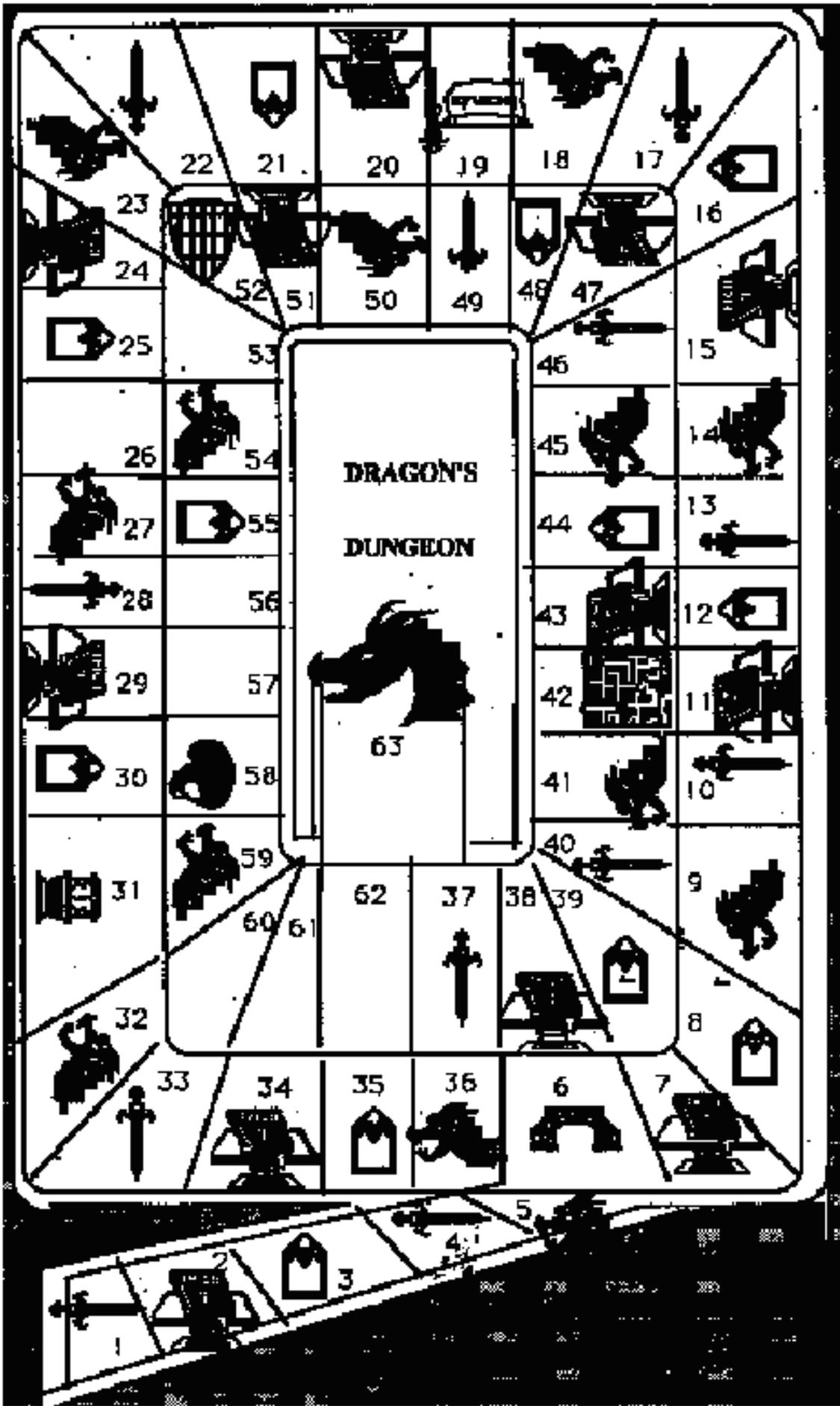
la descrizione è abbastanza stereotipata ma può essere variata dal Master; ad esempio: entri nella stanza e dalla parete scattano misteriosamente delle lance: devi cercarle di evitarle; entri nella stanza ed il soffitto inizia lentamente a scendere minacciando di schiacciarti: devi cercare di sostenerlo. Il meccanismo è scelto a sorte tra i seguenti e consiste comunque in una serie di checks sull'abilità corrispondente, ognuno con un modificatore variabile; se prima del termine della sequenza dei checks, la caratteristica modificata è scesa sotto il valore minimo, la prova è fallita; la prova riesce se il giocatore arriva a concludere la sequenza dei checks.

a) ad ogni prova fallita diminuire l'abilità di 2 (in questo come negli altri casi, si suppone che i checks siano effettuati con un D20; se il modello di gioco utilizzato prevede un check percentuale, il modificatore va moltiplicato per 5)

b) alla prima prova fallita diminuire l'abilità di 1, alla seconda di 2, alla terza di 3, etc.

c) ad ogni prova fallita diminuire l'abilità di 3

c) ad ogni prova fallita diminuire l'abilità di 3, ad ogni prova riuscita aumentarla di 1



Percorrete uno stretto corridoio e arrivate in una stanza piuttosto semplice, e spoglia. Tre porte si trovano alla vostra sinistra, una alla vostra destra e un corridoio davanti a voi.

Un dolce scampanello inizia a risuonare nella stanza... Come per magia vedete materializzarsi una figura femminile accompagnata a destra e a sinistra da due giganteschi uomini incappucciati. Le loro morbide vesti nere sono ricamate in oro. I disegni sono strani, né geometrici, né artistici... (I maghi riconoscono delle rune magiche).

La donna vi guarda con un sorriso cinico.

“Allora, voi vorreste entrare in quelle stanze, non è vero ? Perché, cosa c’è di così importante ? Siete forse venuti a rubare qualcosa ?”

“Va bene, non che vi creda, ma vi lascerò entrare nelle stanze.....in una stanza..., si..., una qualsiasi a vostra scelta, a condizione che mi dimostriate che vi manda almeno uno dei maestri di questo liceo d’arti magiche.....

Le possibilità sono almeno quattro: il nome di Estigon o le tre formule per aprire le tre coppie di porte magiche.

Bene, così sia...scegliete pure la stanza in cui volete morir... oh scusate...entrare!! Ah, Ah, Ah!!!

Entrate dalla porta e giungete sull’orlo di un crepaccio. Una nebbia avvolge voi e i vostri compagni. Sentite le forze allontanarvi.

3) Valore

Quando ormai vi sentite allo stremo delle forze, le nuvole si diradano per un attimo, permettendovi di vedere uno squarcio nella montagna.

Con un ultimo sforzo lo raggiungete e avanzate in una stretta gola dal percorso sinuoso e dal fondo pianeggiante. Man mano che procedete la nebbia si dirada e ben presto l’aria è di nuovo tersa.

Dopo una delle tante curve, vedete davanti a voi la statua di un demone alato, che indossa un’armatura da guerriero, uno strano elmo conico e la spada alzata come in procinto di colpire. Restate un attimo interdetti, perché l’apparizione ha un aspetto inquietante, come se volesse sbarrarvi la strada, ma il monaco prosegue e supera la figura senza che nulla accada.

A uno a uno lo seguite e vedete che anche i compagni davanti a voi proseguono senza essere minimamente ostacolati. Quando è il vostro turno, il vostro sguardo è come attirato dagli occhi della statua; sembra che vi fissino; è un’impressione che dura solo un attimo, dopodiché riprendete il cammino!

Ma in quell’attimo avete dovuto combattere col guardiano.

Il guardiano è diverso per ogni PG

Il portale per Malbolge nel Lower Ward funziona ancora con un pezzo di carbone, e porta a una decina di chilometri dal castello. È a senso unico. Mentre i PG sono in un vicolo deserto del quartiere, un gruppo di Baatezu si fa avanti e li attacca.

Baatezu	Barbazu			Abishai rossi				
Allineamento:	Legale Malvagio			Legale Malvagio				
Forza (En/Mu):	12/12	12/12	13/13	10/10	10/10	12/12	9/9	15/15
Destrezza	11/11	17/17	16/16	13/13	16/16	15/15	15/15	17/17
(Mi/Eq):								

Costituzione (Sa/Fo):	17/17	9/9	13/13	12/12	12/12	13/13	14/14	17/17
Intelligenza (Ra/Co):	5/5	6/6	5/5	9/9	11/11	8/8	9/9	11/11
Saggezza (In/Fo):	6/6	6/6	7/7	9/9	11/11	9/9	9/9	9/9
Carisma (Co/Fa):	6/6	6/6	6/6	7/7	9/9	9/9	9/9	8/8
Equipaggiamento:	Spade Barbazu							
Numero di mostri:	3			5				
Classe d'armatura:	3	0	1	1	-1	0	0	-2
Movimento:	15	17	16	9	10	9	9	11
				vol. 12	vol. 13	vol. 12	vol. 12	vol. 14
Punti Ferita:	50	40	33	28	20	35	31	47
THAC0:	13	13	13	13	13	13	13	13
Velocità dell'arma:	4 (spada) o 1 (armi naturali)			1				
Numero di attacchi:	1 (spada) o 3 (armi naturali)			3				
Danni per attacco:	2d6 (spada) o 1d2/1d2/1d8 (armi naturali)			1d4/1d4/1d4+1				
Abilità speciali:	spada, malattia, frenesia, poteri dei Baatezu, <i>alterare fuochi normali</i> , <i>comando</i> , <i>paura</i> (al tocco), <i>creare fuoco</i> , richiamare altri baatezu, arma +1 per colpirli, 30% resistenza al magico.			Veleno, picchiata, rigenerazione, poteri dei Baatezu, <i>alterare se stessi</i> , <i>comando</i> , <i>creare fuoco</i> , <i>pirotecnica</i> , <i>paura</i> , richiamare altri Baatezu, arma +1 per colpirli, 30% resistenza al magico.				
Taglia:	M (180)			M (180)				
Morale:				12				
PX:	6000			9000				

Baatezu	2 Abishai Rossi		3 Abishai Verdi			4 Abishai Neri		
Allineamento:	Legale Malvagio		Legale Malvagio			Legale Malvagio		
Forza (En/Mu):	12/12	15/15	18/01 / 18/01			18/01 / 18/01		
Destrezza (Mi/Eq):	15/15	11/11	13/13			13/13		
Costituzione (Sa/Fo):	12/12	9/9	15/15			15/15		
Intelligenza (Ra/Co):	9/9	9/9	9/9			9/9		
Saggezza (In/Fo):	9/9	7/7	9/9			9/9		
Carisma (Co/Fa):	9/9	9/9	9/9			9/9		
Classe d'armatura:	0	1	3			5		
Movimento:	9, volando 12		10, volando 13			10, volando 13		
Punti Ferita:	30	32	34	24	33	16	23	17 18
THAC0:	13	13	14			16		
Velocità dell'arma:	1		1			1		

Numero di attacchi:	3	3	3
Danni per attacco:	1d4/1d4/1d4+1+veleno	1d4/1d4/1d4+1+veleno	1d4/1d4/1d4+1+veleno
Abilità speciali:	Poteri dei Baatezu, <i>alterare se stesso</i> , <i>comando</i> , <i>creare fuoco</i> , <i>pirotecnica</i> , <i>paura</i> , richiamare altri Baatezu, arma +1 per colpirli, 30% resistenza al magico.		
Taglia:	M (180)	L (210)	L (240)
Morale:	11	9	9
PX:	9000	8000	7000

Avanzate verso l'arco al di là del quale si stende una nebbia finissima, e lo varcate penetrando nel muro di nebbia!

A quanto punto i giocatori si trovano trasformati in un animale, rispettivamente quello che hanno indicato come il loro animale preferito, se hanno sconfitto il guardiano in III 2, quello indicato come più ripugnante se hanno perso lo scontro.

Nemico dell'animale che li attacca

In fondo una porta

4) Tenacia di fronte alle avversità

La salita prosegue per oltre mezza giornata e ben presto vi trovate avvolti in uno spesso strato di nuvole basse, che vi nascondono la vista del cammino e rendono il percorso scivoloso.

I giocatori emergono individualmente dal portale.

Davanti a te vedi tre donne completamente calve che indossano una calzamaglia aderente di un materiale a te sconosciuto che emette bagliori come metallici ma che fascia il loro corpo come fosse un tessuto.

Incroci lo sguardo con una delle donne.

I giocatori devono combattere mentalmente in successione con le tre donne (ognuna è di classe A).

Se un giocatore è vittorioso:

le tre donne spariscono e il giocatore avanza fino alla porta del terzo passaggio dove ritrova i suoi compagni.

Se un giocatore è sconfitto:

sei come svuotato e privo di volontà; le tre donne ti costringono a seguirlo fino alla loro città, un complesso di torri e palazzi di mattoni, decorati con disegni a calce.

Qui il giocatore è costretto ad una scelta: o accetta di compiere l'azione che ha dichiarato essergli particolarmente ripugnante fare, oppure è vittima di quella che gli ripugna subire.

Sempre per via dell'aspetto "mistico" di questa avventura, il Master deve calcare i toni il più possibile.

Terminata la prova, il giocatore si risveglia come da una trance davanti alla porta del terzo passaggio dove ritrova i suoi compagni.

5) Misericordia e carità

Appena entrate, un nano vi attende. Ha i capelli biondo oro, la barba gli arriva fin sul petto ed è decorata con fermagli metallici, indossa una cotta di maglia e un mantello rosso sul quale spicca il martello dorato. Appeso al fianco ha un martello da guerra e dall'altro lato un'ascia da battaglia. - Salve amici, io sono Skag Goldenhammer e vi do il benvenuto nella casa di Hymir. - Vi invita a sedervi e da un'nicchia in un muro estrae dei boccali che poi riempie di birra da una botte coperta da un telo - bevete, è la mia riserva personale; un brindisi a Hymir, il forgiatore di anime! Bene, veniamo al dunque. Ho sentito parlare di voi e forse potete aiutarmi.

Skag Goldenhammer, chierico di Hymir del IX livello, NB :

FOR 14

DES 12

COS 16

SAG 17

INT 13

CAR 15 (17 nei confronti dei nani)

Equip : martello da guerra d'oro +2, cotta di maglia, simbolo sacro di Reorx.

THAC0 14, Dan 1d4+3, CA 5

Bene, premetto che non abbiamo mai avuto alcun problema con la miniera, anzi funzionava benissimo e produceva centinaia di smeraldi al giorno, poi ad un tratto è stata scoperta una caverna enorme con una debole luce artificiale prodotta da uno smeraldo enorme I miei uomini hanno preso lo smeraldo e da allora sono cominciati i guai...Alcuni nani sono uccisi da creature misteriose. La settimana scorsa ho mandato un gruppo di miei uomini per indagare ma non sono più tornati indietro. Temo che ci sia qualcosa di pericoloso nella miniera. Vedete, abbiamo di che pagarvi, e così dicendo rovescia una borsa che aveva alla cintura sul tavolo, rivelando dei bellissimi smeraldi verd., -Valgono 60000 monete d'oro. I PG devono richiedere lo smeraldo.

Sotto negoziato, Skag arriva a offrire metà della cifra in anticipo e l'altra metà quando sarà sicuro che la foresta è sicura da ogni pericolo. Non sa niente di strane creature che vi si possano trovare.

Agguato :

Davanti a voi vedete sulla strada cinque piccole piante. Ognuna ha un diametro di circa due metri. Hanno grosse foglie spinose bianche e fiori gialli simili a rose.

Le tre piante sono delle Sparaspine piazzate dal treant come trappola. Sei Needleman sono nascosti tra i cespugli. Quando i PG si avvicinano le piante estraggono da sottoterra lunghi tentacoli spinosi e lanciano i loro uncini avvelenati, mentre i Needleman saltano fuori e attaccano.

Sparaspine, mostro da 4 Dv, N :

THAC0 colpisce automaticamente con i tentacoli e 14 con le spine, ATT : 2 tentacoli e 2 raffiche di spine, DAN 2d4/2d4 e 2d6/2d6, PF 30,28,31, AS i tentacoli intrappolano e occorre una prova piegare sbarre per liberarsi; se si ha forza meno di 13 non si può, CA 6, PE 500

Needlemen, mostro da 3+4 DV, N :

THAC0 17, CA 6, PF 25, Dan 3d4, AS : raffica di 1d6 spine da 1d2 danni ciascuna. PE 120

Nascosti da ogni lato della strada ci sono 10 Needleman, nascosti al 75% per tutti e al 40% per elfi e rangers. I PG ricevono un malus di 5 alla sorpresa tranne i Rangers e gli elfi che ricevono -2. Il primo attacco dei mostri consiste in raffiche di spine e poi andranno in corpo a corpo.

Needlemen, mostro da 3+4 DV, N :

THAC0 17, CA 6, PF 25, Dan 3d4, AS : raffica di 1d6 spine da 1d2 danni ciascuna. PE 120

Abitanti del bosco

La vegetazione in questo punto è cresciuta fittissima e dai rami scendono cavi simili a liane. Analizzandoli più attentamente vi accorgete che assomigliano ad una tela di ragno gigantesca.

Immediatamente capite di trovarvi davanti al creatore. Ad un paio di metri da voi un gigantesco ragno scende lungo il tronco di un albero. In bocca ha uno scialle verde. Appena giunto a terra comincia a mutare e diventa sempre meno ragno e sempre più umano, fino a diventare una bella ragazza magra e con lunghe braccia e gambe. LA ragazza ragno si copre con lo scialle e si dirige verso di voi con curiosità - salve viaggiatori, il mio nome è Arachlina e sono un guardiano di questi luoghi.

La ragazza è un ragno mannaro di allineamento neutrale. Non vuole la presenza di Scortchbark nel bosco e aiuterà i PG a scacciarlo dando loro tutte le informazioni necessarie. Inoltre i mostri vegetali la stanno disturbando da tempo e vuole liberarsene

Se trattata gentilmente darà al gruppo le seguenti indicazioni.

-La foresta da circa un mese è infestata da vegetali dannosi che la minacciano.

-Il capo delle piante è un brutto demone albero (indicherà dove vive, luogo 6).

-Il demone albero nasconde il suo tesoro in una quesrcia (indicherà dove area 5) custodito da erbe mortali.

Il tesoro del treant

La grotta si apre in una radura illuminata da una luce (magica) dominata da una singola immensa quercia. L'albero ha perso le foglie per qualche malattia. C'è un largo buco al centro dal quale qualcosa brilla.

Nell'albero è custodito il tesoro del treant. Qui ci sono tre guardiani creati con la bacchetta. Attorno all'albero ci sono infatti due chiazze d'erba assassina che devono qualsiasi non-pianta vi passi sopra. Sono chi ha erboristeria, agricoltura o ha parlato con Arachlina si accorgerà che l'erba è diversa dal normale. Nascosto poco lontano c'è un ammasso vegetale, creato dal treant come braccio destro. Appena i PG arrivano sull'erba si dirigerà velocemente contro di loro.

Erba assassina, mostro da 4 DV :

THAC0 17, Dan 5d4 per round, ATT 1 per creatura, CA 8, PF 30, AS : attacca sempre contro CA 10 modificata da destrezza e bonus magico, PE 2000

Ammasso vegetale, mostro da 11 DV :

THAC0 9, Dan 2d8/2d8, Att 2, CA 0, PF 85, AS : penalità di 3 alla sorpresa, se colpisce con tutti e due gli attacchi causa soffocamento in 2d4 round , per liberarsi occorre ucciderlo o superare una prova di piegare sbarre, immune alle armi contundenti, dimezza i danni dalle armi dalle altre. Immune al fuoco dimezza il danno o lo annulla da freddo, il fulmine gli aggiunge 1DV. PE 10000

Il tesoro è composto da : monete di vario tipo per un totale di 38700 stl, una collezione di smeraldi e zaffiri da 30000 stl, un medaglione d'oro da 300 stl, un flauto stilizzato di argento da 150 stl, cinque anelli con pietre lunari da 30 stl l'uno, una collana di perle da 300 stl. Ci sono inoltre tre pozioni : extraguarigione, soffio infuocato, e rimpicciolimento e una pergamena di protezione dal soffio di drago verde, un anello del nuoto e un mantello distorcente, e una fucina abbandonata....

La tana dell'albero malvagio

Questa parte della foresta è coperta da rampicanti e rami spinati. Il sole non riesce a filtrare tra i rami e anche in pieno giorno è buio e freddo. Il suolo è coperto di ossa di varie creature. Mentre siete assorti a guardarvi intorno uno degli alberi comincia a muoversi, è bruciacchiato e contorto. Dalla parte alta della corteccia emergono due malvagi occhi bluastrii.

Il treant non è felice che i PG invadano la sua foresta. Li prenderà in giro congratulandosi con loro per essere riusciti a trovare la sua tana e per essersi lanciati tra le sue braccia amichevoli. Poi mentre continua a parlare userà i suoi poteri per animare due alberi.

Scotchbark, treant vecchio, CM :

THAC0 9, CA 0, DV 12, PF 85, Dan 4d6/4d6, PE 15000

AS : dopo gli esperimenti subiti, la corteccia di Scotchbark è imbevuta di un veleno. Quando viene colpito con armi da taglio o da punta l'attaccante deve passare un TS contro veleno per dimezzare 3d6 danni. La stessa cosa accade quando colpisce, per ogni colpo a segno causa 3d6 dimezzabili da veleno.

DS : gli attacchi con il fuoco hanno un bonus di +4 al TxC e +1 ad ogni dado di danno e i TS hanno penalità di -4. La corteccia mutata di Scotchbark lo rende immune al veleno e al freddo. Se viene colpito da un fulmine subisce il danno normalmente, ma il round successivo è in grado di restituirlo con il primo colpo a segno.

Nascosta tra i rami il treant custodisce la bacchetta della rovina verde e una pozione di velocità. Poiché per lui l'età non è un problema la berrà subito.

Appena comincia il combattimento Scotchbark utilizzerà la bacchetta per creare quattro segatrici a sei lame. Al suo fianco ci saranno inoltre i due alberi che ha animato.

Segatrice :

THAC0 15, DV 5, PF 30, Dan 1d4, Att 10, PE 1000

Albero animato, mostro da 12 dadi vita :

THAC0 9, Dan 6d4/6d4, DV 12, PE 7000

I mostri combatteranno fino alla morte. Se colpito da un incantesimo di fuoco il treant impazzisce totalmente ricevendo +1 al TxC, +3 ai danni, +10 ai PF e un bonus di 1 alla CA.

Tutto intorno a lui ci sono ossa di umanoidi uccisi da lui e dai suoi servi. Si materializzano nella stanza 8 nightshades che attaccheranno i PG. Somigliano a nani composti di legno e foglie con lunghe lance di bronzo.

6) Saggezza

Dividere due nani che stanno litigando per decidere la sorte di un elfo (legato e malvagio). Se attacca i nani e libera l'elfo

7) Fedeltà alla Sfera di Potere

Il suo scopo è la **resistenza alla rovina e alla distruzione** ed è quindi caratterizzata dalla tendenza alla forza e alla stabilità.

Rovina del tempo, distruzione dell'energia

Le si rivoltano contro i PG ad uno ad uno (In realtà sono soltanto cloni dei PG) – In precedenza devono essere stati feriti tutti. Vedere CLONI

**Una voce chiede ad Elora di proseguire lasciandosi alle spalle il peso della conoscenza acquisita e di svuotare la mente...Elora, devi seppellire il tuo libro degli incantesimi nella Terra...
...una volta seppellito il libro Elora si trova avvolta da una luce e trasportata al centro di un'isola (Helgoland, ribattezzata Fosetesland).**

Forseti prima di rispondere, effettua una valutazione del carattere del personaggio.
Per stabilire la risposta dell'Immortale, si tiri 1 d 10, adottando i modificatori seguenti:

RESPONSI DEGLI IMMORTALI

- 5 se l'Allineamento del personaggio è diverso
- 3 per ogni accompagnatore del personaggio
- 3 per ogni test fallito durante l'ascesa della montagna
- +1 per ogni test superato
- +1 se il personaggio ha con sé un manufatto Minore
- +2 se il personaggio ha con sé n manufatto Inferiore
- +4 se il personaggio ha con sé un manufatto Maggiore
- +6 se il personaggio ha con sé un manufatto Superiore

Nonostante i modificatori, il risultato finale non può essere inferiore a 1 o superiore a 10.

Risultati

- 1-2 L'Immortale è sfavorevolmente impressionato e fa sapere al personaggio, inviandogli un segno entro 1-6 giorni, che non risponderà all'invocazione
- 3-8 L'Immortale si presenta in 1-100 giorni. Entro 1-4 giorni invia un segno che preannuncia l'imminenza del suo arrivo.
- 9-10 L'Immortale è molto impressionato e si presenta in 1-6 giorni.

Durante l'attesa dell'arrivo dell'Immortale, il personaggio deve rimanere sulla vetta del monte e trascorrere l'80% del suo tempo di veglia in meditazione. Se abbandona la montagna, si rende necessario un nuovo controllo del Responso dell'Immortale, cui si applica una penalità di -2. Se l'Immortale risponde, invia un segno per invitare il personaggio a ritornare sulla montagna. Se il secondo risultato è 9 o 10, l'Immortale si manifesterà in qualsiasi posto in cui si trovi il personaggio al momento dell'apparizione, ma non mentre il personaggio si trova in compagnia di un altro individuo.

Dopo 1d6 giorni di meditazione le appare un cavallo al galoppo...con sopra un uomo, dalla veste Bianca: Justarius, ovvero Forseti...



L'apparizione dell'Immortale immediatamente causa la paralisi di tutti i mortali presenti nella zona. L'Immortale può liberare a piacimento le creature colpite da paralisi e **le domanda quale sia lo scopo dell'invocazione.**

Elora deve spiegare i suoi desideri e presentare il suo dono. Per determinare la risposta dell'Immortale si tira poi 1d10, che è soggetto ai modificatori elencati di seguito:

- 5 se il personaggio sembra altezzoso
- 2 se il valore del dono è inferiore a 25.000
- +1 se il valore del dono è uguale o superiore a 25.000 mo
- +1 ogni 25.000 mo di valore oltre 25.000 (valore del dono 50.000 mo: +2, valore del dono 75.000 me: +3, ecc.)

RISPOSTE ALLA PETIZIONE

- 1-2 Petizione Respinta.
L'Immortale distrugge il dono e predispone una ricerca per il personaggio, prima che questi possa ritornare nuovamente a proporre la sua petizione.
- 3-8 Petizione Accolta.
- 9-10 Petizione accolta con entusiasmo.
L'Immortale regala al personaggio un piccolo oggetto magico della sua sfera di potere e lo teletrasporta a casa.

Qualunque sia la risposta,

- Forseti prenderà il dono
- nel 50% dei casi, prenderà anche tutti i tesori e gli oggetti magici che il mortale e i suoi compagni hanno con sé.

Se l'Immortale accoglie la petizione, trasmette al personaggio le istruzioni relative agli ulteriori passi da intraprendere nel seguire il sentiero per l'Immortalità. In genere, egli risponde alle domande, purché esse siano ragionevoli. Poi, stabilisce le condizioni per il successivo incontro, e se ne va, senza lasciare alcuna traccia della sua presenza.

La *Sfera della Materia* è strettamente connessa all'elemento della terra.

Il suo scopo è la **resistenza alla rovina e alla distruzione** ed è quindi caratterizzata dalla tendenza alla forza e alla stabilità. La materia, nelle sue tre forme, rappresenta l'elemento costituente di tutte le cose. Anche nella rovina, usa gli elementi per creare nuove forme. La materia è estremamente variabile e può facilmente mutare nuove forme. Rappresenta l'allineamento **Legale** (ordine e forma in tutte le cose) favorisce la classe dei guerrieri.

Si oppone agli sforzi della sfera del Tempo e fornisce al Pensiero l'ordine esistente.

Ricerca e Obiettivo: il Dotto deve affrontare una prova che gli richiede di avere **successo in tre vite**, rispettivamente come chierico, ladro e mago. Nel corso di ognuna di queste tre vite, deve **cercare e ottenere lo stesso manufatto**. Ogni nuova carriera comincia al primo livello, senza alcun ricordo delle vite precedenti. Ogni ricerca può avere inizio solo quando il personaggio raggiunge il **5° livello**. Dopo che ognuna delle due prime ricerche avrà avuto successo, l'Immortale gli apparirà, entro 10-200 giorni, reclamando il manufatto; poi ridurrà il personaggio al primo livello e gli farà dimenticare il passato, in maniera che possa ricominciare come personaggio della classe successiva. La terza volta, al Dotto sarà concesso di tenersi il manufatto e di ricordare le vite precedenti.

Prova: dopo aver completato l'ultima parte della ricerca, il Dotto sarà l'unico protagonista di avventure, il cui obiettivo consiste nel **raggiungimento del 12° livello**; potrà disporre delle abilità delle varie classi di personaggi impersonate, e **avvanzerà in tutte le classi contemporaneamente**.

Testimonianza: il Dotto deve essere **accompagnato, nelle sue avventure, da un membro di ogni classe di personaggi**. I suoi compagni non possono partire da un livello più alto del personaggio. Se qualcuno di loro dovesse essere ucciso, l'aspirante Dotto deve trovare il modo di farlo risorgere, mettendo in secondo piano il suo obiettivo principale, qualora ciò sia necessario. Completata la Ricerca, e prima della Prova, il personaggio **deve erigere un monumento alto almeno 30 metri**, a memoria e glorificazione delle sue avventure. Il monumento deve restare al suo posto per almeno 10 anni.

Per recuperare il libro bisogna andare nel futuro (non è stato contaminato dal tempo), all'interno della lava di un vulcano (non è stato consumato dall'energia) e sfidare un mago che sta cercando di prenderlo (Impresa impossibile, fornire ordine alle cose, pensiero).

La ricerca dell'Immortale porta spesso il questuante sulle cime di montagne, remote e altissime, che abbiano fama di essere luoghi particolarmente pericolosi e inaccessibili.

Una volta stabilita tale località, il mortale deve riunire un tesoro di particolare ricchezza per la Sfera dell'Immortale. Questo dono deve essere di particolare bellezza e avere caratteristiche corrispondenti alla natura della Sfera dell'Immortale. Le possibilità di risposta positiva da parte dell'Immortale sono direttamente proporzionali alla ricchezza e al valore del dono.

A questo punto, il viaggio può avere inizio. Esso deve richiedere

- almeno **un anno** in tempo di gioco; inoltre, nel corso del viaggio,
- il personaggio deve **avanzare di un livello** o guadagnare altri 120.000 PX.

Il viaggio deve essere molto insidioso e costellato da una serie di eventi collaterali che possano distrarre il personaggio dal suo scopo finale. Il dono deve essere custodito, con cura onde evitarne il furto o il danneggiamento; se ciò dovesse verificarsi, il danno deve essere riparato o il dono recuperato, prima di poter continuare il viaggio.

Anche la scalata della montagna deve risultare impegnativa. Il DM deve predisporre **sette incontri**, ognuno dei quali fungerà da test per le seguenti qualità:

- 1) Onore e lealtà
- 2) Fedeltà alla Sfera di Potere
- 3) Ingegnosità, risolutezza al di fuori del combattimento
- 4) Valore
- 5) Tenacia di fronte alle avversità
- 6) Misericordia e carità
- 7) Saggezza

Tali caratteristiche possono richiedere adattamenti, dovuti ai diversi allineamenti. Non sempre è necessario vincere un incontro, per poter continuare la scalata; è però necessario dimostrare di possedere le qualità sopraindicate.

Raggiunta la vetta, il personaggio deve **meditare per 1-6 giorni**, chiamando telepaticamente l'Immortale,

il quale viene sempre raggiunto dall'invocazione, ma, prima di rispondere, effettua una valutazione del carattere del personaggio.

Per stabilire la risposta dell'Immortale, si tira 1 d 10, adottando i modificatori seguenti:

RESPONSI DEGLI IMMORTALI

- 5 se l'Allineamento del personaggio è diverso
- 3 per ogni accompagnatore del personaggio
- 3 per ogni test fallito durante l'ascesa della montagna
- +1 per ogni test superato
- +1 se il personaggio ha con sé un manufatto Minore
- +2 se il personaggio ha con sé un manufatto Inferiore
- +4 se il personaggio ha con sé un manufatto Maggiore
- +6 se il personaggio ha con sé un manufatto Superiore

Nonostante i modificatori, il risultato finale non può essere inferiore a 1 o superiore a 10.

Risultati

- 1-2 L'Immortale è sfavorevolmente impressionato e fa sapere al personaggio, inviandogli un segno entro 1-6 giorni, che non risponderà all'invocazione
- 3-8 L'Immortale si presenta in 1-100 giorni. Entro 1-4 giorni invia un segno che preannuncia l'imminenza del suo arrivo.
- 9-10 L'Immortale è molto impressionato e si presenta in 1-6 giorni.

Durante l'attesa dell'arrivo dell'Immortale, il personaggio deve rimanere sulla vetta del monte e trascorrere l'80% del suo tempo di veglia in meditazione. Se abbandona la montagna, si rende necessario un nuovo controllo del Risponso dell'Immortale, cui si applica una penalità di -2. Se l'Immortale risponde, invia un segno per invitare il personaggio a ritornare sulla montagna. Se il secondo risultato è 9 o 10, l'Immortale si manifesterà in qualsiasi posto in cui si trovi il personaggio al momento dell'apparizione, ma non mentre il personaggio si trova in compagnia di un altro individuo.

L'arrivo di un Immortale rappresenta sempre un avvenimento particolare, grandioso o misterioso. Nel primo caso, si materializza in forma elementale, a seconda della sfera di appartenenza:

Materia: emerge dalla terra oppure si presenta come qualsiasi creatura mortale;

Energia: fiammeggiante, particolarmente luminose, giunge su un raggio di luce;

Tempo: si presenta in forma di acqua o come una tempesta;

Pensiero: si presenta in forma di un'illusione, selvaggia e avvolta nel vento.

L'apparizione dell'Immortale immediatamente causa la paralisi di tutti i mortali presenti nella zona. L'Immortale può liberare a piacimento le creature colpite da paralisi.

Egli esamina il personaggio e poi comunica con lui, verbalmente o telepaticamente, per informarsi di quale sia lo scopo della sua invocazione. Il mortale deve spiegare i suoi desideri e presentare il suo dono. Per determinare la risposta dell'Immortale si tira poi 1d10, che è soggetto ai modificatori elencati di seguito:

- 5 se il personaggio sembra altézoso
- 2 se il valore del dono è inferiore a 25.000
- +1 se il valore del dono è uguale o superiore a 25.000 mo
- +1 ogni 25.000 mo di valore oltre 25.000 (valore del dono 50.000 mo: +2, valore del dono 75.000 me: +3, ecc.)

RISPOSTE ALLA PETIZIONE

- 1-2 **Petizione Respinta.**
L'Immortale distrugge il dono e predispose una ricerca per il personaggio, prima che questi possa ritornare nuovamente a proporre la sua petizione.
- 3-8 **Petizione Accolta.**
- 9-10 **Petizione accolta con entusiasmo.** L'Immortale regala al personaggio un piccolo oggetto magico della sua sfera di potere e lo teletrasporta a casa.

Qualunque sia la risposta,

- l'Immortale prenderà il dono
- nel 50% dei casi, prenderà anche tutti i tesori e gli oggetti magici che il mortale e i suoi compagni hanno con sé.

Se l'Immortale accoglie la petizione, trasmette al personaggio le istruzioni relative agli ulteriori passi da intraprendere nel seguire il sentiero per l'Immortalità. In genere, egli risponde alle domande, purché esse siano ragionevoli. Poi, stabilisce le condizioni per il successivo incontro, e se ne va, senza lasciare alcuna traccia della sua presenza.

Dopo la sua partenza, l'Immortale non si farà più vedere fino al termine del sentiero o finché il personaggio tornerà a proporre la petizione. Da questo momento in poi, l'Immortale, anche se invisibile, porrà ostacoli e difficoltà sul sentiero del personaggio.

1 quattro sentieri

L'obiettivo successivo di un mortale che si è guadagnato uno sponsor, consiste nel conseguire l'ultimo livello. Il principio a cui dovrà ispirarsi, da questo momento in poi, sarà la fedeltà alla sfera di potere da lui prescelta, alla quale dovrà apportare gloria e onori nel corso delle prove a cui sarà sottoposto.

Ogni sentiero comporta **cinque** difficili prove, che naturalmente il mortale deve superare:

1. le avventure del personaggio devono portarlo a guadagnare una determinata quantità di esperienza, uguale a **600.000 PX**, ridotti però a 400.000 PX per la classe favorita dalla sfera;
2. il personaggio deve completare una nuova ricerca e **recuperare un manufatto Inferiore o Maggiore della sua sfera di potere**. Tale ricerca dovrebbe richiedere parecchi anni;
3. il personaggio deve **completare una determinata prova di uno specifico valore per la sua classe e sfera** (si veda sotto);
4. il personaggio deve **preparare una testimonianza della sua grandezza**, che comprenda un numero di seguaci e un monu-

mento permanente. Una parte dei seguaci, non inferiore all'80%, deve essere viva al momento del completamento del sentiero. Il monumento alla sua grandezza deve essere finanziato dal personaggio stesso, il quale deve anche partecipare alla sua fabbricazione, o procurandosi i materiali componenti e la mano d'opera mediante avventure, oppure assumendosi il rischio della fabbricazione;

5. il personaggio deve **conseguire un determinato obiettivo**, dal quale trarrà benefici la sua sfera (si veda sotto).

Portata a termine questa procedura, il personaggio deve ritornare alla montagna e incontrarsi con il suo sponsor Immortale. Se il personaggio non ha superato una o più prove, l'Immortale può imporgli il conseguimento di ulteriori requisiti, necessari al conseguimento dell'Immortalità.

Se tutte le prove sono state superate, si tira 1 d 10. Su un risultato di 1, l'Immortale stabilisce che, per suo capriccio, il personaggio ha fallito e non gli concede l'Immortalità; può quindi stabilire nuove prove o porre un diniego definitivo. In caso di successo, il mortale avrà ancora un anno per sistemare i suoi affari, prima di poter lasciare la Prima Dimensione e partecipare alle lotte cosmiche.

Dotto

Questa è la strada per la Sfera della Materia che favorisce la classe dei guerrieri.

La *Sfera della Materia* è strettamente connessa all'elemento della terra.

Il suo scopo è la **resistenza alla rovina e alla distruzione** ed è quindi caratterizzata dalla tendenza alla forza e alla stabilità. La materia, nelle sue tre forme, rappresenta l'elemento costituente di tutte le cose. Anche nella rovina, usa gli elementi per creare nuove forme. La materia è estremamente variabile e può facilmente mutare nuove forme. Rappresenta l'allineamento **Legale** (ordine e forma in tutte le cose) favorisce la classe dei guerrieri.

Si oppone agli sforzi della sfera del Tempo e fornisce al Pensiero l'ordine esistente.

Ricerca e Obiettivo:

il Dotto deve affrontare una prova che gli richiede di avere **successo in tre vite**, rispettivamente come chierico, ladro e mago. Nel corso di ognuna di queste tre vite, deve **cercare e ottenere lo stesso manufatto**. Ogni nuova carriera comincia al primo livello, senza alcun ricordo delle vite precedenti. Ogni ricerca può avere inizio solo quando il personaggio raggiunge il **5° livello**. Dopo che ognuna delle due prime ricerche avrà avuto successo, l'Immortale gli apparirà, entro 10-200 giorni, reclamando il manufatto; poi ridurrà il personaggio al primo livello e gli farà dimenticare il passato, in maniera che possa ricominciare come personaggio della classe successiva. La terza volta, al Dotto sarà concesso di tenersi il manufatto e di ricordare le vite precedenti.

Prova:

dopo aver completato l'ultima parte della ricerca, il Dotto sarà l'unico protagonista di avventure, il cui obiettivo consiste nel **raggiungimento del 12° livello**; potrà disporre delle abilità delle varie classi di personaggi impersonate, e **avanzerà in tutte le classi contemporaneamente**.

Testimonianza:

il Dotto deve essere **accompagnato, nelle sue avventure, da un membro di ogni classe di personaggi**. I suoi compagni non possono partire da un livello più alto del personaggio. Se qualcuno di loro dovesse essere ucciso, l'aspirante Dotto deve trovare il modo di farlo risorgere, mettendo in secondo piano il suo obiettivo principale, qualora ciò sia necessario. Completata la Ricerca, e prima della Prova, il personaggio **deve erigere un monumento alto almeno 30 metri**, a memoria e glorificazione delle sue avventure. Il monumento deve restare al suo posto per almeno 10 anni.