



LA PROVA DRUIDICA

Durante una perlustrazione nella foresta ad un tratto da una pianta esce un Druido che si rivolge a Erik dicendogli: “il grande Druido ti aspetta” intimandogli di seguirlo. Prima di entrare nella pianta Erik deve essere bendato.

Tramite un teletrasporto vegetale giungono in una località ignota dove, dopo essere stato sbendato, viene condotto alla presenza del Grande Druido.

Alla sinistra del Grande Druido è presente un altro druido, vestito con un mantello nero. Sotto è vestito di verde, calza stivali di pelle nera. Carattere distintivo: un copricapo di teschio di un animale zannuto dalle fattezze sconosciute. Il GD prende la parola e presenta i due contendenti:

È tempo di avere un nuovo arcidruido....voi siete stati scelti tra i molti per assurgere a questo compito ma ora la scelta ultima sta alla vostre capacità: quattro saranno le prove da affrontare, ognuna richiederà spirito di adattamento e capacità di orientamento e soltanto colui che saprà terminare con successo la quarta prova sarà il vincitore. In ogni scenario dovrete scontrarvi e trovare la via d'uscita per passare a quello successivo cercando di indebolire l'avversario.

Il druido superiore alla mia sinistra proviene dalle lontane terre dell'arcipelago di Thangeoth e ha nome Evion, mentre colui che è arrivato or ora ha per nome Erik e proviene dalle fredde terre del Norwold.

Per la vostra sfida potete portare con voi soltanto 2 armi, la vostra corazza, 2 anelli e una bocchetta, oltre alle normali razioni di cibo e acqua.

Vi recherete sul luogo dello scontro tramite un teletrasporto vegetale che tuttavia non vi trasporterà immediatamente a vista: sarete voi a dovervi trovare e scontrarvi ma, attenzione, mai all'ultimo sangue: colui che dovesse porre fine alla vita dell'altro sarà automaticamente degradato al rango di apprendista. Quando sarà il momento di cambiare scenario comparirò io stesso e vi guiderò allo scenario successivo.

Il primo teatro dello scontro sarà uno dei vulcani del Granducato di Oceansend, e precisamente uno di quelli che compongono l'arcobaleno di fuoco.

Accanto a loro compare un rigoglioso albero.

Bene, è tempo di andare: Erk, tocca a voi iniziare. Entrate nell'albero.

Una volta scomparso Erik il suo sfidante lo segue.

NOTA: per ogni incontro tra gli sfidanti tirare un dado % per determinare i PF persi (usare eventualmente Guarigione) da Evion e, per ogni livello di incantesimo, gli incantesimi rimasti.

ARCOBALENO DI FUOCO

Il paesaggio che ti circonda è quello ben (poco) conosciuto dell'arcobaleno di fuoco. Una temperatura piuttosto elevata rende problematica la tua ricerca. Inoltre devi prestare attenzione ai fiumi di lava incandescente che discendono dal cono del vulcano.

TS costituzione malus -5 ripetuto ogni ora con un malus sempre crescente.
Ogni ora perde 2 PF finché non trova acqua se il TS ha successo, altrimenti 10 PF.

Golem di Ossidiana

CA 3
DV 6
PF 45
1 attacco (2d4)
TS g3°
Neutrale
PX 2000
Immuni a GAS, INC SONNO, CHARME, BLOCCO
Parla

Efreti minore

A protezione del varco di entrata nella dimensione del fuoco ci sono alcuni (3) Efriti. Richiamano in loro aiuto un:

Efreti maggiore (Amir)

CA -2
DV 20***
PF 150
2 attacchi (pugni 3d10)
TS m36°
Caotico neutrale
Px
Vola. Utilizza le abilità degli efreti 1 volta per round, a suo piacimento.
Alto 6metri.
Non può essere ferito da armi magiche inferiori a +2.
Rigenera 2 pf per round.
Si può trasformare in una colonna di fuoco che infiamma tutto entro 4,5 metri ed aggiunge un bonus di 2d8 pf ad ogni attacco con i pugni.
Poteri speciali 1vg:
✓ Palla di fuoco
✓ Nube esplosiva
✓ Trasforma terra in fiamma come m20°
✓ Realizzazione del desiderio di un'altra persona

Mentre combatte contro l'Amir c'è un 20% che incappi in una

Melma lavica

CA 5

DV 9

PF 60

3 attacchi tentacoli (4d6 e lasciano traccia di lava 3d6 calore ogni round per 1d4 round che è comunque uno solo ma può essere fino a 3d4 round ulteriori di danno)

TS g^{9°}

Caotico

PX 900

Se l'Amir è alle strette si arrende ed esaudisce un desiderio.

Al termine dello scontro compare Evion un poco bruciacchiata (ha trovato un drago rosso piccolo)

REAME DI VESTLAND

Ti ritrovi ai margini di una fitta foresta di montagna simile alle foreste a nord del Norwold. Una volta entrato noti (tiro per notare) un'ombra tra il fitto degli alberi.

.....

Altri non è che un cacciatore halfling di nome Sam freccia veloce, che si offre di scortarti fino al più vicino centro abitato.

Preparano l'accampamento e Sam gli offre del cibo dall'aspetto molto invitante, selvaggina fresca (drogato) (alla prima occasione cerca di derubarlo).

Drake dei boschi

CA 0

DV 4***

PF 30

3 attacchi (2 artigli 1d4 1/2 – morso 1d8)

TS m8°

Caotico neutrale

Px 225

Può assumere forma di elfi o halfling.

Simile ad un piccolo drago, senza zampe anteriori con sottili ali, intelligente ed astuto. Non soffia.

È un ladro di 5° livello in forma umanoide.

Immune inc. 4° e inferiori.

La mattina ti risvegli da solo e nudo sulla fredda neve che ha preso a cadere.

TS costituzione malus -3 ripetuto ogni ora con un malus sempre crescente.

Ogni ora perde 2 PF finché non si copre se il TS ha successo, altrimenti 5 PF; dopo 2 ore rischia assideramento

Scorgi di lontano una figura umanoide simile ad un centauro.

Nuckelavee

CA 4

DV 11***

PF 83

1/2 attacchi (2 artigli 3d8 + ts contro raggio morte o morte - soffio cono di freddo 1 ogni 3 round, infligge tanti pf quanti sono i suoi pf attuali)

TS g11°

Caotico malvagio

Px 3500

Non può attraversare l'acqua corrente.

Irradia paura, ts contro paralisi o fuga (ogni round).

Uccide tutti gli insetti e le piccole creature con 2 pf o meno.

1. fugge e arriva alla radura dove incontra Evion (nuda che sta cercando un riparo). Mentre stanno per combattere sentono un rumore (tiro notare) ed è l'halfling a caccia. Se si arrabbiano diventa il Drake. Lo scenario termina senza scontro.
2. Mentre sta affrontando il Nuckelavee arriva Evion vestita alla meglio ma si riconosce che è una donna e lo aiuta contro il N. Lo scenario termina senza scontro

Nota: se non ha subito furti nello scontro con il Nuckelavee cade in un laghetto ricoperto di neve rompendo il ghiaccio che la ricopriva.

TS costituzione malus -5 se lo supera esce dal lago, altrimenti perde la metà dei pf (shoc corporeo) e può riprovare solo un'altra volta.

Se riesce ad uscire perde 2 pf ogni round finché non si asciuga.

Alla fine dello scenario compare il grande druido che materializza la solita pianta per condurli

1. in un luogo per riposarsi
2. allo scenario successivo

Il druido fa trovare a Erik (e eventualmente anche a Evion) i suoi oggetti ammonendolo di prestare più attenzione in futuro.

DESERTO

Sotto un caldo sole e una distesa di sabbia bollente Erik si ritrova accaldato ed assetato.

TS costituzione malus -5 ripetuto ogni ora con un malus sempre crescente.

Ogni ora perde 2 PF finché non trova acqua se il TS ha successo, altrimenti 10 PF.

Se fallisce Illusione: vede un'oasi con palme e acqua; in realtà è la tana di alcuni uomini scorpione.

Uomo scorpione (2+1)

CA 1

DV 8***

PF 50

2 attacchi (3d6 - 1d10+vel) ts superato solo paralisi 1d8-1 round

TS g8°

Caotico

Px 2300

Spada lunga

CA 1

DV 13*****

PF 105

2 attacchi (3d6 - 1d10+vel)

TS g8°

Caotico

Px 6500

Fa incantesimi come un chierico di 13° livello.

Spada lunga

Girovagando in cerca di un'oasi da lontano scorge una figura umanoide (crede di vedere Evion ma in realtà è un Mulina).

1. cercano insieme un'oasi. Viene attaccato alla sprovvista. Dopo averlo attaccato scopre il suo vero volto.
2. lo attacca e dopo averlo attaccato scopre il suo vero volto.

Mujina

CA 4

DV 8

PF 61

2 attacchi (1d10+3 - 1d6+2)

TS g8°

Caotico

Px 1750

Scimitarra enorme (1d10+3) e bastone (1d6+2)

Alla vista del suo vero volto ts contro bac.

Finalmente trova l'oasi ove sta ad aspettarlo Evion

REGIONI ARTICHE - Frosthaven

Si trova dinanzi ad una città di ghiaccio, ma non umana.

TS costituzione malus -5 ripetuto ogni ora con un malus sempre crescente.
Ogni ora perde 2 PF finché resta in zona se il TS ha successo, altrimenti 5 PF.

Fuori dalla città viene attaccato da un mostro a lui sconosciuto:

Hydrax

CA 2

DV 12**

PF 90

2 attacchi (artiglio 1d10 – arma 1d12)

TS g24°

Legale malvagio

Px 5000

Immune alle armi normali, agli inc. di 1° e 2° liv., agli inc. basati sul freddo.

Individua invisibile.

3vg può usare ind. Magico, ragnatela, dispersione magico, tempesta e muro di ghiaccio, trasforma acqua in ghiaccio come un mago di 9° liv.

Punteruolo di ghiaccio.

Sconfitto l'Hydrax

1. entra nella città (e sono tutti Hydrax)
2. cerca un riparo fuori dalla città. Scorge da lontano un'enorme grotta da cui sta scappando Evion inseguita da due giganti del ghiaccio fuori dal villaggio per la caccia. Se qualcuno conosce la lingua capisce che stanno imprecaando contro una presunta spia di re Ikkyu.

Gigante del ghiaccio

CA 2

*DV 12***

PF 90

2 attacchi (3d6 – 1d10+vel)

TS g8°

Caotico

Px 5000

Fa incantesimi come un chierico di 13° livello.

Sconfitti i giganti appare il GD che li esorta allo scontro finale sino allo svenimento dell'avversario (0 PF).

Il vincitore verrà nominato Arcidruide della regione (Impero di Tyatis e vicinanze) e avrà come fedele aiutante un Atteone (Questo potrebbe già essere intervenuto prima in soccorso).

EVION

Druido 22° livello

PF 96

CA -3

Armatura di scaglie di stegosauo CA -3

Fo 14

In 8

Sg 17

De 16

Co 18

Ca 18

Lancia d'argento +3 +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

Falchetto d'oro +3 Visione del vero

Incantesimi (vedi appendice) **7 6 5 5 4 4**

Taldon

Guerriero 20° livello

PF 120

CA -6

Corazza di Piastre -4

Fo 17

In 7

Sg 9

De 12

Co 18

Ca 12

Ascia a 2 mani +3 (1d10+6)

Individua cibo e acqua

Balestra +2 (1d6 +2)

2 anelli: invisibilità e protezione +5

Pozione di Guarigione

Urak

Wicca di 15° livello

PF 90

CA -6

Corazza di cuoio -4

Fo 17

In 7

Sg 9

De 12

Co 18

Ca 12

Ascia a 2 mani +3 (1d10+6)

Individua cibo e acqua

Balestra +2 (1d6 +2)

2 anelli: invisibilità e protezione +5

Pozione di Guarigione

Atteone

CA 3

DV 11**

PF 88

3 attacchi (2 lance 1d6+6, soffio 1vg 3metri ts contro soffio)

TS g8°

Caotico

Px 5000

Può camuffarsi nella foresta sino a rendersi invisibile.

Può invocare creature della foresta in suo aiuto.

Sorprende sempre tranne con 6 su 1d6

Soffio di metamorfosi definitiva o temporanea (24h)