

Il quadrato del sole

Al mercato di Oceansend

La città di Oceansend è invasa dal grande mercato settimanale e sommersa da una moltitudine di persone che si sono riversate nel centro cittadino spinti da affari e curiosità o per altri loschi motivi...

 siete intenti ad osservare le numerose bancarelle che affollano la grande piazza di Oceansend. E' il giorno del grande mercato settimanale. Intorno a voi una folla festosa e rumorosa riempie ogni spazio possibile. D'improvviso un grido acuto sovrasta il rumoreggiare della gente: "aiuto, aiuto, mi stanno rapinando, al ladro". Accanto a voi una donna dalla figura scarna trattiene disperata una piccola borsa mentre un mezz'orco cerca di strappargliela con violenza...

Se i PG interverranno il mezz'orco fugge senza combattere. Se decidessero comunque di non intervenire la donna si farebbe scudo dei PG per difendersi dal rapinatore. Scopo del tutto è la gratitudine della donna verso i PG.

 la donna vi è alquanto grata per il vostro lodevole comportamento. La borsa conteneva tutti i suoi averi. Si trova al mercato per acquistare le sementi per poter portare avanti il piccolo podere di cui è affittuaria. Non potendo donarvi denaro, insiste perché accettiate un piccolo specchio finemente lavorato che aveva avuto ereditando gli averi di un lontano parente. Un vecchio saggio le aveva predetto di donarlo a persone il cui valore avrebbe permesso di carpirne l'ignoto arcano, ma lei non aveva mai badato a questa oscura profezia.

i PG devono comunque entrare in possesso di questo specchio.

 lo specchio in questione è circolare con un diametro di circa 10 cm e poggia su una base di bronzo con una cornice di circa un centimetro. Un manico a forma quadrata di circa 11 centimetri e del diametro di 3 completa la struttura. E' finemente lavorato. Lungo il manico, una scritta in una lingua che appare alquanto datata... Al termine della scritta il simbolo del sole stilizzato.

I PG per tradurre il testo dovranno superare una prova su   con CD 15. Una volta superata la prova, la frase riportata è la seguente: **mostrami al mio padrone e premi sul suo segno**.

Se precedentemente uno dei PG cercherà di aprire il congegno celato nello specchio dovrà superare una prova di  con CD 30.

Il PG che mostrerà lo specchio al sole facendo scattare il comparto segreto, PX 250.

 dopo che lo specchio viene esposto al sole e contemporaneamente viene premuto il suo simbolo si sente un leggero scatto, il fondo del manico si apre rivelando una cavità.

all'interno di questa cavità vi è celata una piccola pergamena la quale riporta una scritta nella stessa lingua riportata sul manico e declama:

 congiungimi ai miei tre fratelli che sono ornamenti delle pietre testimoni di chi era e più non è. Sono custoditi nel luogo in cui occhi più non vedono, orecchie più non sentono e mani più non toccano. Dopo averci riunito portaci colà ove il sole è venerato e nella torre più alta lasciami riflettere un'ora prima del tramonto...

la soluzione alla prima parte è il **cimitero** di Oceansend, mentre il secondo è il principale **tempio di Pelor** della città.

I PG dovranno fare alcune prove di   in città per giungere a conoscere il luogo dove è situato il cimitero.

Il cimitero di Oceansend

Una volta giunti al cimitero troveranno al suo ingresso un custode che sarà poco disposto a farli entrare.

 giunti nei pressi del luogo dell'estremo riposo vedete una lugubre figura posta al suo ingresso. Il viso, seminascondito da un cappuccio, è tirato e il corpo è celato da un lungo mantello sbiadito e che forse, un tempo, era stato nero. Sembra che non abbia armi ma il suo sguardo è al contempo ostile e bramoso.

 
Zorka il Custode

- umano
- chierico
- legale
- malvagio.
- PX 4700

pf 70, CA 22 mischia +9 distanza +6
TS +9 / +4 / +11
For 13 Des 8 Cos 14
Int 10 Sag 19 Car 12
Iniziativa: +0
Armi: morning star +1 (1d8+2); balestra leggera (1d8+1 19-20 x2).
Armatura: completa +1
Oggetti magici: anello +2
Abilità e talenti: ascoltare +17; concentrazione +15; sapienza magica +13; arma focalizzata; incantesimi in combattimento; mescolare pozioni; riflessi fulminei; scrivere pergamene.
Incantesimi: 6/6/6/5/5/3 CD al tiro salvezza 14 + livello incantesimo.
0*: guida (2); individuazione del magico;

 1700 mo; pregiata catena d'oro (1300 mo); mantello in velluto e seta (1650 mo); pugnale da cerimonia in electrum con rubino (950 mo)	luce; resistenza (2); 1°: individuazione del bene; maledire l'acqua; foschia occultante (2); protezione dal bene; evoca mostri I; 2°: alterare se stesso; blocca persone (2); ira; suggestione; immagine speculare; 3°: confusione, forma gassosa; paura (2); sonno profondo; 4°: immunità agli incantesimi (2); parassiti giganti; potere divino; veleno; 5°: colpo infuocato (2); infliggi ferite leggere di massa.
--	---

Il chierico saccheggia ripetutamente il cimitero aspettando che i defunti vengano deposti presso le tombe ma la sua ingordigia spingerà ad attaccare i PG rifiutando di parlamentare.

Una volta superato il custode, i PG possono entrare nel cimitero e dopo una prova di , CD 15, scopriranno tre specchi identici a quello in loro possesso incastonati presso tre lapidi poste in fila.

	dopo un po' di tempo notate tre lapidi perfettamente identiche poste in fila. Non vi è alcuna scritta sulle lapidi ma al centro di esse, trattenuti da fermagli di ferro, tre specchi identici a quello in vostro possesso. Gli specchi sono in buone condizioni mentre i fermagli che li trattengono sono arrugginiti.
---	---

Lo specchio centrale si sfilava facilmente, mentre quello alla destra è protetto da una trappola che si attiva se lo specchio viene rimosso. Prova per , CD 28 e , CD 28.

	Fulmine: congegno magico con attivatore di prossimità (allarme); incantesimo <i>fulmine</i> 10d6 danni da elettricità. Riflessi con CD 14, dimezza.
---	--

La rimozione dello specchio di sinistra attiva invece uno spettro che attacca immediatamente i PG.

		pf 50, CA 16 TS +3 / +6 / +8 For -- Des 16 Cos -- Int 15 Sag 15 Car 16 Iniziativa: +7 Attacco: tocco incorporato +6 in mischia (1d8 e risucchio di energia) Attacco speciale: risucchio di energia, creare prole. Qualità speciali: scurovisione 18 metri, volare 24 metri (perfetto), tratti degli incorporei, resistenza allo scacciare +3, tratti dei non morti, debolezza alla luce del sole, aura innaturale. Abilità e talenti: ascoltare +14, cercare +12, conoscenze (religioni) +12, intimidire +12, nascondersi +13, osservare +14, sopravvivenza +4. Allerta, combattere alla cieca, iniziativa migliorata.
	Vahala <ul style="list-style-type: none"> spettro legale malvagio. PX 1500 	
 nessuno		

Una volta che i PG recupereranno i tre specchi dovranno recarsi al tempio di Pelor e lì, raggiungere la stanza che si trova nella parte superiore della torre. Gli altri tre specchi non contengono messaggi né congegni al loro interno.

Il tempio di Pelor

I PG raggiungono quindi il tempio di Pelor e lì si dovranno recare al suo interno e parlare con il Sommo Chierico.

	posto nella parte nord della città, è un edificio imponente sovrastato da un'alta torre. Al suo interno molti chierici pregano e soccorrono le persone più bisognose sotto lo sguardo severo del Sommo Chierico. Per accedere alla torre, chiusa da immemore tempo, dovrete convincere il mezz'elfo Cerolfis della vostra necessità di recarvi nella stanza più alta. Il chierico sarà restio a farvi entrare poiché quel luogo è stato sconsecrato da un fatto di sangue e un essere inquieto vaga ancora al suo interno in cerca di anime. Per tale motivo la porta di accesso è stata sigillata e più nessuno si è addentrato al tuo interno.
---	--

	non recatevi colà, figli miei. Li troverete solo il male e la perdizione per la vostra anima. Io vi imploro di desistere dal vostro intento.
---	--

per avere l'accesso alla torre si deve superare una prova di , CD 15. Una volta superata questa prova il chierico, anche se con contrarietà, sfilerà dal proprio abito una grossa chiave con la quale aprirà la famosa porta.

	il grande portone di quercia nera si apre senza rumore e un profondo buio appare davanti a voi. L'atmosfera è immobile e intrisa di umidità. Sforzandovi, nella leggera penombra, riuscite a vedere un'ampia stanza circolare al cui centro si delinea la sagoma di una scala a chiocciola in pietra scura. Non vi sono altri varchi né finestre che si aprono sulla stanza. Polvere e silenzio riempiono il luogo.
---	---

La scala non contiene trappole e si inerpica ripida al piano superiore. La stanza al piano terreno è circolare, alta circa 10 metri e del diametro di altrettanti, completamente vuota e nessuna impronta calca la polvere.

Se i PG saliranno la scala giungeranno ad una stanza identica a quella sottostante. Il primo che porrà piede nella stanza attiverà una trappola che si metterà in funzione quando almeno quattro persone saranno nella stanza.

Prova per , CD 32 e , CD 32.

	Inversione della gravità: congegno magico con attivatore di prossimità (allarme), ripristino automatico. Incantesimo di 13° livello, 4d6 da caduta verso il soffitto della stanza e altri 4d6 dal soffitto al pavimento. Riflessi CD 20 dimezza.
---	---

Anche questa stanza è completamente vuota e piena di polvere e umidità.

	dopo che siete riusciti ad arrivare al primo piano notate che questa seconda stanza è identica alla prima, sia
---	--

come dimensioni sia come polvere e umidità. Nessuna impronta e nessun segno si rilevano sul terreno o sulle pareti. La scala a chiocciola continua verso l'alto e mentre siete impegnati nella cerca un gelo soprannaturale invade il luogo...

dalla scala a chiocciola si calano due ombre maggiori

		<p>pf 58, CA 14 TS +3 / +5 / +7 For -- Des 15 Cos -- Int 6 Sag 12 Car 14 <u>Iniziativa</u>: +2 <u>Attacco</u>: tocco incorporeo +6 in mischia (1d8 For) <u>Attacco speciale</u>: danni alla Forza, creare progenie. <u>Qualità speciali</u>: scurovisione 18 metri, volare 12 metri (buona), tratti degli incorporei, resistenza allo scacciare +2, tratti dei non morti. <u>Abilità e talenti</u>: ascoltare +9, cercare +6, nascondersi +14, osservare +9. Allerta, attacco rapido, mobilità, schivare.</p>
	<p>Troorak e Katrar</p> <ul style="list-style-type: none"> • ombre maggiori • caotiche malvagie. • PX 2300 c. 	
	<p> nessuno</p>	

Le ombre tenteranno di sottrarre la forza ai PG ma se non riusciranno nell'impresa o se saranno uccise si dissolveranno.

Una volta che giungeranno all'ultima stanza troveranno nuovamente una stanza circolare.

Il quadrato del sole

	<p>L'ultima stanza è di nuovo circolare. La scala a chiocciola finisce a raso con il pavimento. Il luogo è leggermente rischiarato da una fessura, posta sul muro ad est. La fessura è a forma di un lungo e sottile arco. Non è continua ma è formata da una successione di piccoli fori e un sottile raggio di sole entra da uno di questi fori.</p>
--	--

Nella stanza quattro asticelle a forma quadrata, fissate al pavimento con diversa inclinazione formano gli spigoli di un quadrato e sono situate a circa un metro dalle pareti e a metà delle stesse. Sulla parete a nord una grande lapide recita.

?	<p>Ci sono quattro fratelli del sole amanti Non porli insieme tutti quanti ma dolcemente uno a uno e non sbagliarne nessuno. Il maggiore è quello che riceve il sole, e dopo, quello da cui austro si muove. Poi il suo specchio e dopo l'ultimo avrai parecchio...</p>
----------	---

Appena i PG si avvicineranno ad una di queste aste apparirà alle loro spalle un piccolo gigante notturno.

		<p>pf 130, CA 25 att. base/lotta +6 /+20 TS +9 / +9 / +15 For 28 Des 10 Cos -- Int 18 Sag 18 Car 16 <u>Iniziativa</u>: +4 <u>Attacco</u>: schianto in mischia (2d6+4) <u>Attacco speciale</u>: frantumare oggetti, aura dissacrante (6m) sguardo malvagio, evoca non morti <u>Qualità speciali</u>: scurovisione 18 metri, immunità al freddo, resistenza agli incantesimi (15), sguardo malvagio, tratti dei non morti, avversione alla luce diurna. <u>Abilità e talenti</u>: ascoltare +19, cercare +19, conoscenze arcane +19, muoversi silenziosamente +16, nascondersi +18, osservare +19, percepire intenzioni +19. Attacco poderoso, disarmare migliorato, riflessi in combattimento, tempra possente. <u>Capacità magiche</u>: contagio (CD 17), oscurità profonda, confusione (CD 17), invisibilità (2), cono di freddo (CD 17), vedere invisibilità. I TS sono basati sul Carisma.</p>
	<p>Verral</p> <ul style="list-style-type: none"> • gigante notturno • caotico malvagio • PX 7100 	
	<p> nessuno</p>	

Se riusciranno a superare il gigante notturno e sbaglieranno a porre gli specchi, il pavimento della stanza cederà improvvisamente e loro precipiteranno nella stanza sottostante subendo 3d6 di pf, senza trovare alcunché. Se invece porranno giustamente in sequenza gli specchi, risolvendo l'enigma, (400 PX) un piccolo raggio di luce, rifratto tra i quattro specchi, colpirà il pavimento in un punto preciso.

	<p>dopo che avete posto i quattro specchi un piccolo raggio di sole si rifrange sulle superfici e termina al centro di questo immaginario quadrato. Una piccola porzione del pavimento colpito si solleva lentamente...</p>
--	---

Se i PG rimuoveranno la lastra sollevata, scopriranno un piccolo incavo. (NB questo nascondiglio può essere scoperto solo con il raggio del sole).

All'interno vi è un piccolo cofanetto in legno con il simbolo di Pelor posto sul coperchio. All'interno del cofanetto, posto su uno splendido velluto color oro, un piccolo e semplice anello in oro giallo con una scritta in argento. La scritta è stilizzata e in lingua comune e recita: **combattete con la protezione di Pelor.**

Difatti si tratta di un artefatto. All'interno dell'anello una simbologia arcana ne spiega la proprietà. Per apprendere superare una prova di con CD 22.

	<p><u>Anello di Pelor</u>: anello di protezione. Per due volte al giorno (durata per 1 minuto per livello di colui che lo indossa) fornisce: +2 alla CA, +1 ai TxC e +1 ai TS. Per ottenere tale effetto deve essere indossato da un essere con allineamento buono o neutrale. Un individuo di allineamento malvagio otterrebbe gli effetti contrari.</p>
--	---

L'anello, eventualmente può essere ceduto anche al Sommo Chierico Cerolfis, essendo una reliquia del suo Dio. Egli è disposto a pagarla la somma di 27.000 mo.

Difatti il Sommo Chierico chiederà ai PG, quando usciranno dalla torre, cosa è successo dentro il luogo e ciò che hanno trovato. Comunque li elargirà di 1500 per aver liberato il luogo dalla presenza malvagia.



Legenda			
<i>simbologia nei riquadri</i>		<i>simbologia nei testi</i>	
	descrizione		cercare
	indovinello		conoscenze arcane
	leggere ai PG		diplomazia
	mostro		disattivare congegni
	parlare ai PG		raccogliere inform.
	tesoro		scassinare serrature
	trappola		

Il quadrato del sole

Avventura per quattro o cinque personaggi di 6°/7° livello eseguibile in una sessione di gioco (2½ ore circa).

Le schede dei mostri sono state modificate per adeguarle alle reali possibilità dei PG.

Per i combattimenti il DM deve integrare la lettura delle schede dei mostri con il manuale dei Mostri vol. 1, versione 3.5 e con il manuale del Giocatore, versione 3.5, in relazione al chierico Zorka, relativamente all'utilizzo degli incantesimi.