

Xaboo

di Stefano "Abi" Olivieri



L'avventura conclusiva della campagna "DEMONI"



CHIMERA E

DUNGEONS & DRAGONS

Modulo di avventura – livello Expert

XABOO

Ottava e ultima avventura della campagna “Demoni”

Autore: Stefano “Abi” Olivieri
Illustrazione di copertina: Benjamin F. Battiste
Illustrazioni nel testo: Stefano “Abi” Olivieri
Mappe ed indizi: Stefano “Abi” Olivieri

<p>DUNGEONS & DRAGONS® e D&D® sono marchi registrati di proprietà della <i>Wizards of the Coast Inc.</i>, una controllata <i>Hasbro Inc.</i>, ed il loro utilizzo NON intende costituire una infrazione o una pretesa relativa a questo diritto.</p> <p>Questo modulo di avventura è protetto dalle leggi sul diritto di autore. E’ proibita qualsiasi riproduzione o altro uso non autorizzato del materiale o delle illustrazioni ivi contenute, se effettuata senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.</p> <p>© 2008 Chimerae Hobby Group</p>  <p>CHIMERA E</p> <p>www.chimerae.it</p> <p>chimeraehobbygroup@yahoo.it</p>

SOMMARIO

Prefazione	3
Introduzione alla campagna	4
Introduzione al modulo	6
Verso il portale.	7
Le Sei Scimmie	17
La cripta	34

APPENDICI

Appendice I – Nuovi mostri	42
Appendice II – Indizi	43

MAPPE

Il labirinto dei Sei Cavalieri	17
Le Sei Scimmie – Mappa Generale	20
Le Sei Scimmie – Prima Sezione	21
Le Sei Scimmie – Seconda Sezione	23
Le Sei Scimmie – Terza Sezione	25
Le Sei Scimmie – Quarta Sezione	26
Le Sei Scimmie – Quinta Sezione	28
Le Sei Scimmie – Sesta Sezione	30
La cripta (mappa 3D)	34
La cripta	35

Elenco delle abbreviazioni usate	47
Gli Autori	48

PREFAZIONE

Mi è stato chiesto di scrivere un'introduzione a "Demoni". La prima idea che mi è passata per la testa è stata: come faccio a descrivere una campagna nata per gioco, ormai dieci anni fa? Come la descrivo? Cosa scrivo? La campagna è autoconclusiva e inoltre ogni avventura inizia con la stessa pagina, nella quale viene descritto proprio il leit-motiv, il filo conduttore della campagna. E allora? Che aggiungo? Che introduco?

Le risposte sono nate così, di botto... proprio come la campagna stessa. E così, di botto, ve le espongo di seguito...

Come è nata "Demoni"? È nata grazie a delle immagini pescate in giro, su qualche CD di demo di giochi che allora si reperivano in edicola. All'epoca stavo cercando di automatizzare le schede di gioco di D&D, utilizzando un foglio Excel. La mia idea era che, semplicemente aggiornando i PX, la scheda adeguasse automaticamente tutti gli altri parametri (livello, Tiri Salvezza, incantesimi, ecc.), chiedendo eventualmente i nuovi valori dove necessari (nuovi PF e nuove abilità o skill al passaggio di livello, ecc.) Oppure che, scegliendo un arma, tutte le tabelle dei danni, dei TpC e degli effetti speciali fossero aggiornate.

Dunque, come dicevo, cercavo delle piccole immagini da associare all'equipaggiamento: sarebbe stato bello, ad esempio, che se sulla scheda si sceglieva un arma, di fianco comparisse un'icona corrispondente! Alla fine, trovai quella serie di immagini e le aprii con un editor grafico, nel tentativo di adattare alle mie esigenze (scalarle, ruotarle, colorarle, ecc.). Non ricordo come né perché, ma mi venne di realizzare quella sorta di feticcio antropomorfo dal corpo di balestra. E da lì, iniziai di botto a ottimizzarlo, quel mio artefatto: l'anello poteva diventare uno scudo, l'elmo la testa, e così via. Una volta terminato, mi resi conto che, al di là del divertimento di un mezzo pomeriggio, avevo solo perso del tempo. Se non che, una persona che passava di fianco al mio monitor, mi chiese "Che bello. Cos'è? Un Demone?"

Bastò quello: nell'arco di qualche mezz'ora avevo già pianificato il tutto. Trama, plot, personaggi principali e suddivisione in avventure. Nel corso di qualche mese, scrissi le prime due contemporaneamente: allora giocavo con diversi gruppi e disponevo quindi di tester a sufficienza. Qualche anno dopo, iniziai a mettere on-line, sul mio ormai defunto sito Internet, le prime tre avventure, provate

ed approvate dai miei variegati e disparati gruppi di gioco.

Una volta on-line, devo riconoscere che l'accoglienza della gente fu calorosa: da tutta Italia mi chiedevano quando avrei pubblicato la quarta e poi la quinta e poi la sesta e così via. Parecchi mi chiedevano consigli e qualcuno suggeriva delle modifiche. Diversi mi chiedevano se conoscevo un posto dove le giocassero e un paio mi hanno addirittura chiesto se avessi potuto fare da DM al loro gruppo.

Poi, l'allargamento della famiglia ha portato ad una inevitabile diminuzione del tempo libero, così mi trovai nella situazione di non poter più non solo scrivere nuovo materiale, ma anche e solamente di aggiornare il sito. Maturai dunque la dolorosa ma inevitabile decisione di chiuderlo e di cercare una locazione alternativa per i miei lavori. Lo staff del Chimerae Hobby Group parve leggermi nel pensiero: con un tempismo eccezionale, mi chiesero il permesso di pubblicare le mie avventure, sul loro sito. Permessò che accordai subito.

Non immaginate la mia sorpresa nel vedere i capolavori che sono riusciti a trarne, da semplici storie scritte in documenti Word: l'impaginazione perfetta, disegni e tavole superlativi, copertine magnifiche... nulla da invidiare a prodotti ufficiali TSR o Wizards of the Coast. Insomma, le mie povere avventure "sfrattate" avevano infine trovato un alloggio degno del miglior Gary Gygax o Dave Arneson.

Che altro aggiungere? Che, al pari dei blog odierni, la campagna "Demoni" ha rappresentato per me un valido modello di aggregazione spontanea popolare, un vivido esempio di come una comunità, ristretta ma non troppo, abbia lavorato per crescere, per migliorarsi e, in fin della fiera, per divertirsi e per aiutarsi. E proprio con questo spirito, quello della crescita personale e del divertimento, è stata scritta la campagna "Demoni".

Spero che voi, DM o giocatori che siate, lo percepiate e lo facciate vostro.

Stefano "Abi" Olivieri

P.S.: A proposito, le schede di gioco con Excel sono state automatizzate alla perfezione, ma le immagini, ahimé, non sono riuscito ad introdurle.

INTRODUZIONE ALLA CAMPAGNA

Le informazioni di questo modulo sono riservate solamente al DM, che guiderà i giocatori nel corso dell'avventura. La conoscenza di questo modulo rovinerà l'effetto sorpresa ed il divertimento ai giocatori che continueranno a leggere. Se prevedete di partecipare al gioco solo in qualità di giocatore, **fermatevi qui** e non proseguite oltre nella lettura.

Note per il DM

Prima di iniziare a giocare, il DM dovrà leggere il modulo e memorizzarne i vari aspetti nei dettagli. Le descrizioni ed informazioni sono riservate al DM, il quale potrà rivelarle ai giocatori solo a sua discrezione.

Sono inoltre state aggiunte delle note dall'autore, che servono a spiegare e/o a fornire suggerimenti al DM.

Prefazione

"Xaboo" è un'avventura D&D per 4-6 avventurieri di livello 4-6, con una media di 30 livelli di esperienza.

L'avventura fa riferimento alle regole contenute nella *Rules Cyclopedia*, ovvero ai Set Base (scatola rossa) e Set Expert (scatola blu) dell'edizione italiana. Non viene utilizzata nessuna regola opzionale rispetto a quelle riportate nei suddetti manuali di D&D, al fine di consentire l'utilizzo di questo modulo anche da parte dei DM e dei giocatori meno esperti.

Questo è l'ottavo e ultimo modulo di una campagna che condurrà i PG a raggiungere almeno il 5° livello di esperienza, partendo da 0 PX. L'intera campagna è divisa in otto avventure complete, altrimenti giocabili singolarmente.

La trama basilare della storia è molto semplice: i PG vengono arruolati da un ricco mecenate per recuperare vari oggetti, sparpagliati in zone più o meno lontane e pericolose delle terre conosciute. Questi sette oggetti sono tutti magici e dotati di straordinari poteri, in grado di rendere più agevole la vita di un qualunque avventuriero.

Gli oggetti incantati

Viene ora fornita una spiegazione storica e funzionale degli oggetti, attenendosi al contesto relativo al mondo di *Mystara*. I dati caratteristici ed i loro poteri sono stati indicati per facilitarne l'utilizzo.



Vassoio di Zendrolion: la leggenda vuole che qui dentro abbia cenato il Generale Zendrolion Tatriokanitas la sera stessa dell'incoronazione ad Imperatore di Thyatis. Il suo potere consiste nell'annullare gli effetti di tutti i veleni dei cibi che vi vengono posti all'interno.



Collana del Mare: la storia di questo amuleto si perde nella notte dei tempi. Sembra sia stato costruito da un vecchio in onore di una giovane pescatrice, della quale si era innamorato. Il potere della collana consiste nel mostrare nell'opale, usato come schermo, una freccia rivolta sempre verso l'oggetto o la persona richiesta.



Scudo di Brace: questo scudo è stato forgiato dai nani di Casa di Roccia, per volere di una divinità. Viene considerato come uno scudo +4.



Elmo del Drago: sembra che questo elmo sia stato rinvenuto vicino alla calotta polare da un gruppo di esploratori elfici, più o meno vicino al passaggio verso l'Hollow World. L'elmo fornisce protezione da tutti gli attacchi basati su forme elementali (acqua, fuoco, terra ed aria).



Stiletto Infernale: realizzato a Glantri, è il pugnale utilizzato durante il tentato omicidio di un reggente di Alphatia. È un pugnale +3 e si camuffa dietro una potente illusione: sembra infatti che il proprietario abbia in mano un flauto, anche quando attacca.



Piastra del Sole: una corazza di manifattura elfica, perfettamente bilanciata e resistente. Conferisce la protezione di una corazza di piastre +3 a chi la indossa, con la possibilità di lanciare gli incantesimi *Volare*, *Velocità* ed *Invisibilità* tre volte al giorno.



Balestra di Gorin: questa balestra fu utilizzata durante la grande invasione degli uomini bestia, molti anni prima dell'incoronazione. La leggenda narra che il suo proprietario era in grado di uccidere molti esseri con un solo colpo. Quando un dardo

scagliato dalla balestra colpisce la vittima, il danno si trasmette anche agli avversari in linea con il bersaglio primario, ferendoli come se fossero stati anch'essi centrati dall'attacco. Questo effetto si propaga ad un massimo di tre vittime addizionali oltre alla prima. L'arma è una balestra leggera +2.

Ma non è tutto: se i sette oggetti vengono posizionati in modo da formare la sagoma sgheмба di una figura umana, si adattano tra loro, riducendo o aumentando la propria dimensione per fondersi insieme in un unico corpo, formando una pregevole statuetta naïf, alta appena 15 centimetri. Questa appare come se fosse realizzata di una moltitudine di minerali luccicanti e scintillanti ma ha la resistenza dell'acciaio; sembra graziosa e delicata, ma è mortale come null'altro al mondo.

La statuetta racchiude in essa, amplificandoli, alcuni dei poteri degli artefatti da cui è costruita: se messa a meno di 10 cm di distanza da una vettovaglia, anche liquida, ne annulla gli eventuali veleni contenuti; mostra la direzione verso l'oggetto/individuo richiesto nel vassoio (divenuto uno scudo) e fornisce protezione da tutti gli attacchi basati su forme elementali. Garantisce inoltre un bonus di +3 a TpC, danni inflitti, Classe d'Armatura e Tiri Salvezza.



Inoltre, indipendentemente dalla Classe di appartenenza del proprietario, garantisce la possibilità di lanciare incantesimi come un Chierico o un Mago (a propria scelta) di livello pari ad 1/3 del proprio. Consente infine un dialogo con l'Immortale patrono di chi riunisce la statuetta, una volta al giorno.

A proposito dell'Immortale, tale divinità risulta talmente bene impressionata dall'opera di colui che ha ricostruito la statuetta che (in un lontano futuro) sarà costretta ad incoraggiarlo ed a patrocinarla la sua strada verso l'immortalità.

Ma chi è il mecenate che incarica un gruppo di scapestrati a recuperare oggetti così preziosi? E come fa a conoscere tali poteri? E' Amarkan, un vecchio mago che ha concluso diversi patti con altrettanti demoni. Come vedremo in seguito, però, egli non nominerà mai i poteri dei singoli oggetti ne tanto meno quello della statuetta nella sua globalità. Tuttavia, lui stesso è a sua volta una pedina nelle mani di un demone malvagio e bandito dai Mondi, di nome Xaboo.

È quest'ultimo infatti, che ha messo Amarkan al corrente dei vari poteri degli oggetti e della statuetta... è sempre lui, inoltre, che mira a impossessarsene, una volta realizzata ed è lui che vuole percorrere la strada dell'immortalità... È lui, insomma, che vuole regnare sul Mondo!

INTRODUZIONE AL MODULO

Prefazione per il DM

Questo è l'ottavo e ultimo modulo di una campagna che condurrà i PG a raggiungere almeno il 5° livello di esperienza. L'intera campagna è divisa in otto avventure complete, altrimenti giocabili singolarmente. L'ideale è che questa avventura sia giocata dagli stessi PG che hanno completato le prime, o perlomeno dalla maggioranza di essi.

Riassunto delle avventure precedenti

Nella prima avventura (*CHA 8 Una Strage di Corvi*), i PG sono stati contattati da Amarkan, un mago bramoso di potere ma innocuo, che li ha pregati di recuperare per lui un prezioso vassoio d'argento. L'avventura si è snodata quindi in un piccolo paese terrorizzato dalle bramosie di un perfido Conte, anch'esso alla ricerca dell'immortalità. Dopo imprevisti, pericoli e colpi di scena, i nostri eroi sono riusciti a trovare il vassoio ed a consegnarlo al mago Amarkan.

Nella seconda avventura (*CHA10 Luna Park*), i PG, sempre stipendiati dal mago Amarkan, hanno recuperato una collana di gran valore, ma senza altri poteri apparenti. L'avventura ha implicato un lungo e tormentato viaggio, che ha portato i PG alla ricerca dei nuovi possessori della collana: una tribù nomade di zingari.

Nella terza avventura (*CHA12 Il Castello dei Sokolow*) i PG non si sono nemmeno accorti di aver recuperato per il vecchio Amarkan uno scudo dai poteri magici. Per loro, l'intera avventura si è svolta in un castello abitato da spettrali individui, alla ricerca della via per tornare a casa.

Nella quarta avventura (*CHA13 Aiotto... Aiotto*) i PG hanno recuperato un Elmo. L'impresa li ha portati in una terra lontana e addirittura in una nuova dimensione.

Parlando con un "escluso", potrebbero aver anche intuito qualcosa in più sulla verità che li aspetta.

Nella quinta avventura (*CHA15 L'Isola del Teschio*), i PG hanno recuperato uno Stiletto, facente parte di un tesoro nascosto, protetto e custodito su un'isola. Hanno dovuto inoltre affrontare una sanguinaria guerra tra due nazioni ed un pericoloso esercito di umanoidi e briganti.

Nella sesta avventura (*CHA17 Gli Abitatori del Buio*) i PG si sono impegnati in un lungo inseguimento alla ricerca di una... comunità di elfi, apparentemente scomparsa nel nulla. Ovviamente, gli inseguitori erano anche inseguiti da pericolosi mostri assassini e assetati di sangue.

Nella settima avventura (*CHA20 Le Tre Gemme*) i PG sono stati finalmente impegnati in uno scontro con l'emissario di Xaboo, nel tentativo di recuperare una Balestra. Nel corso dell'avventura, inoltre, Amarkan incontra la morte e tutta la verità viene dunque a galla.

Questa avventura

Purtroppo la verità venuta a galla non è altro che la punta di un iceberg. Come vedremo, in questo epilogo della campagna, i PG incontreranno finalmente Xaboo, ormai a un passo dalla vittoria, giocando tuttavia... fuori casa. E vi assicuro che non è affatto un modo di dire. Proseguite nella lettura per rendervi conto di quanto sia vera l'affermazione!

Nota dell'Autore: Per motivi di tempistica, questa avventura è da giocare esattamente alla fine della precedente, con un ritardo massimo quantificabile in poche ore. La prima parte di questa avventura prevede comunque per i PG la possibilità di curarsi, rifornirsi e rimettersi in sesto!

VERSO IL PORTALE

Ombre del passato...

Per vivere quest'avventura bisogna ricordare quelle precedenti, ma soprattutto tracciare i punti chiave di un passato molto lontano, risalente a oltre 2.000 anni or sono.

Xaboo il demone era, in vita, un despota malvagio, sanguinario e crudele, il cui unico scopo era torturare e accumulare potere. Le vite umane erano per lui insignificanti, per questo il suo popolo viveva timoroso di lui e del suo pugno di ferro. La politica del terrore che aveva instaurato prevedeva punizioni, mutilazioni e morte. Diverse volte soffocò nel sangue e nel fuoco anche i più piccoli e infondati sospetti di insurrezione o tradimento.

La sua vita fu interamente dedicata a studi lugubri, in parte su come procurare dolore tramite tortura ma soprattutto su come acquisire potere. Per ottenere questo si basò su tutto quello che poteva trovare: vecchie leggende, superstizioni, favole e occulte formule magiche. Fu proprio seguendo uno di questi antichi scritti che il Re Xaboo si trasformò in quello che oggi è il Demone Xaboo, divenendo, se possibile, ancora più malvagio e violento.

Fu allora che si decise a conquistare militarmente il mondo. Radunò eserciti di mostri e "volontari" (ovvero la sua popolazione) e dichiarò guerra agli stati confinanti, riuscendo a imporre la propria abilità e malvagità. Il suo potere cresceva a vista d'occhio, insieme al suo impero. Ma le cose non andarono proprio come aveva previsto. I reggenti delle altre nazioni non si limitarono più a temerlo e a guardarlo. La coalizione di stati che si formò, organizzò un potente esercito, cui parteciparono Umani ed Elfi, tutti decisi a eliminare una volta per tutte la minaccia Xaboo.

La battaglia che si svolse, passata alla storia con il nome di "Grande Battaglia del Colle", fu violenta, sanguinaria e duratura, ma si concluse con una pesante sconfitta per il despota. Tuttavia, consci del suo enorme valore e dalla sua bramosia di potere, gli Elfi confinarono l'anima del reietto Xaboo in un piano dimensionale, il Piano Astrale delle Tenebre, chiudendo l'unico accesso con un potente portale intriso di magie. Non contenti, costruirono persino tre oggetti, le tre gemme rinvenute nell'avventura precedente, per potenziare le magie e i glifi di quel portale.

Purtroppo l'oscuro potere e la malvagità del demone Xaboo continuarono a funzionare, seppur limitatamente, anche in quella remota prigione. Con gli anni divenne consapevole dell'esistenza di un portale sacro che lo imprigionava. Rintracciatolo, cercò di liberarsi scagliandosi contro la magia nera della sua potente alleata Abishai. Ma fu tutto inutile. Contemporaneamente a questi tentativi di fuga, si dedicò alla ricerca arcana. I successivi secoli di studi lo portarono a nuove conoscenze, apprendendo infine dell'esistenza dell'artefatto diviso in sette parti.

Con questa conoscenza, Xaboo elaborò un nuovo piano, abbandonando i tentativi di fuga attraverso il portale. Riuscì a stabilire con precisione quali erano le sette parti dell'artefatto, quindi iniziò a capirne i meccanismi e il modo di funzionamento. Infine, e questo fu un giorno luminoso anche nella sua tetra prigione, trovò la maniera per eludere, anche se in parte, il magico portale. L'occasione fu un Mago interessato agli studi sulla demonologia, un Mago chiamato Amarkan, che si mise in contatto lui. Avere un contatto con il mondo esterno significava per Xaboo disporre di due mani che gli avrebbero procurato gli strumenti necessari alla fuga e alla nuova scalata verso il potere e l'immortalità! Purtroppo per lui, Amarkan significò anche l'arrivo di un gruppo di giovani avventurieri. Questi, inizialmente inconsapevoli, hanno infine appreso le nozioni sufficienti a capire almeno in parte la storia.

Le Tre Gemme

Le tre gemme ritrovate dai PG sono il cimelio elfico, custodito in gran segreto all'interno della foresta di Alfheim, in grado di tenere chiuso il portale magico che imprigiona Xaboo nel suo mondo. Sono tre artefatti inscindibili ma opposti, come dimostra il fatto che non possono entrare in contatto tra di loro, se non con una potente magia coercitiva.

Grazie ai suoi studi magici, Xaboo fu in grado di localizzarle e di inviare un suo alleato (la Abishai) per recuperarle. La sua idea era che le pietre funzionassero da chiave. In parte aveva ragione, solo che funzionavano solo dall'esterno.

Essendo passati più di due millenni, le gemme venivano ormai considerate null'altro

che gemme, permeate da una potente e ineffabile magia ma dall'utilizzo vago e forse dimenticato, tanto che la loro conquista si rivelò piuttosto semplice, ovvero senza spargimento di sangue.

Xaboo si rese conto dell'errore. Le pietre risultarono inutili e furono, in un atto di insolita bontà, da lui regalate alla Abishai che le aveva recuperate. Tuttavia, il semplice fatto che le pietre siano state in possesso dei malvagi prigionieri e reietti ha compromesso un po' la tenuta del portale. Il potere delle gemme e del portale è stato, per essere più precisi, contaminato. Per Xaboo tuttavia l'importante era aver recuperato anche l'ultimo oggetto e non gli restava che attendere il momento propizio e ricomporre l'artefatto. Ciò gli avrebbe finalmente consentito di divenire padrone del mondo. Questa volta inoltre il fattore sorpresa giocava a suo vantaggio!

È solo grazie a uno scherzo del destino (o forse all'intervento di una qualche divinità accortasi del pericolo) che il sacchetto che conteneva le tre gemme è stato smarrito dalla Abishai...

Il seguito della storia è ancora incerto futuro, e ha inizio proprio qui.

Codici segreti

Una volta in possesso delle tre gemme, il primo problema che i PG devono affrontare è quello di capire cosa sono e perchè esistono! Affare non da poco, se non fosse per un intervento divino!

Nella precedente avventura, le gemme venivano così definite: *"Nel loro cuore, in una lattiginosa opalescenza, tremolano immagini olografiche e instabili, simili a quelle generate da vivaci caleidoscopi."*

Queste immagini mutevoli e cangianti sono una sorta di codice segreto che rappresenta il lucchetto della prigione di Xaboo. Cambiando di continuo, nessuno avrebbe mai conosciuto la chiave per aprire tale porta, nemmeno i realizzatori stessi. Gli Elfi, per guardarsi da eventuali pericoli, avevano tuttavia previsto una sorta di codice d'emergenza, tramite il quale le gemme avrebbero potuto comunicare alcune informazioni, in particolari e drammatiche condizioni.

Ora, di fronte al pericolo imminente che Xaboo sta attuando, tali condizioni persistono e quindi le gemme inizieranno a comunicare con i possessori. Come ben sappiamo, i possessori sono i PG, almeno da qualche ora a questa parte! E dato che gli Elfi che hanno creato le gemme avevano scritto

tali codici in maniera criptica, ovvero sotto forma di enigmi, i PG dovranno scoprirne significato.

Gli indizi

Gli indizi che le pietre mostrano sono cinque. Sta a voi decidere se farli apparire tutti insieme all'inizio dell'avventura oppure mostrare il successivo solo dopo che l'enigma legato al precedente indizio risulti risolto. Personalmente ho scelto la prima strada.

Tali indizi compaiono all'interno della pietra in linguaggio elfico antico. I PG dovrebbero, guardando le pietre, rendersi conto che le immagini sono mutate rispetto a qualche tempo prima. Ora sono delle specie di lettere, corrispondenti a un antico dialetto elfico. Qualunque PG capace di *comprendere i linguaggi* sarà in grado di decifrarli. Tali lettere appariranno in sequenza una dopo l'altra, per formare cinque indovinelli.

Nel caso in cui i PG riescano a risolvere tutti gli enigmi e quindi a trovare il portale basandosi solo su tali indicazioni, hanno diritto ad un bonus (complessivo) di 2.000 PX. Il DM può aiutarli in caso di difficoltà, sottraendo però, per ogni aiuto, 100 PX dal bonus totale.

Gli indizi sono i seguenti:

1. Sospinti dal vento avanzano per inerzia / Nella notti più luminose di Elthiel .
2. Dietro le spalle tenete la gola / Che vuole avere l'ultima parola.
3. Cala dal massiccio impetuosa e potente / Ricopre la rana, il montone e il serpente
4. Destra nel fuoco Mancina vede poco / Manca gli appigli Centra il precipizio
5. Chi teme il dormiente non si muova per niente / Ma quando lo capirà ahilui tardi sarà.

Essi verranno ampiamente descritti, uno per uno, nei paragrafi successivi.

<p>Nota dell'Autore: Il DM ancora una volta è chiamato all'oneroso compito di annotare accuratamente il passare dei giorni e degli eventi durante l'avventura. Il tempo infatti, anche in questo caso, svolge un ruolo determinante, come sarà spiegato in seguito.</p>
--

Primo indizio

(Sospinti dal vento avanzano per inerzia / Nelle notti più luminose di Elthiel)

Significato: Dalle notti di luna piena, partire da Elthiel seguendo la direzione del vento.

Nota dell'Autore: Elthiel è una località da me immaginata all'interno dei confini di Alfheim, essendo Elfi i creatori delle gemme. È un punto di convergenza tra le forze positive e negative, tali posti possono trovarsi in luoghi magici e sono particolarmente frequenti dentro i confini di Alfheim.

I PG devono innanzitutto scoprire cosa e dove è Elthiel e quindi recarvisi. Durante il viaggio vigono le regole generali per gli incontri casuali in vigore nei luoghi attraversati. Giunti a Elthiel, devono attendere una notte di luna piena. Per convenzione, si può affermare che tali notti cadano sempre in data fissa, ad esempio il 20° giorno del mese. Difatti è solo in quelle notti che il vento, per una strana "coincidenza", dovuta forse ad allineamenti stellari e influssi della luna, o forse solo per scelta del DM, soffia inequivocabilmente in un'unica direzione, ovvero Nord-Est.

A questo punto, il viaggio verso il secondo indizio non dovrebbe durare più di qualche giorno, durante i quali gli incontri casuali sono nuovamente determinati dalle regole di base e dalla vostra decisione. Fuori da Elthiel, lo spettacolo è inizialmente un bosco verdeggianti, quindi una vasta pianura terminante dopo due giorni di viaggio in timide e livellate colline, alte al massimo 400 metri, che iniziano a segnare il confine con le terre dei Nani di Casa di Roccia.

Nota dell'Autore: E' necessario seguire sempre la direzione del vento per raggiungere il prossimo indizio.

Secondo indizio

(Dietro le spalle tenete la gola / Che vuole avere l'ultima parola)

Significato: Lasciatevi alle spalle la valle dell'eco.

Arrivati sulle colline, il panorama e il clima cambiano. Nonostante l'altezza sia ridotta, la temperatura è decisamente più rigida e di notte scende sotto lo zero, indipendentemente dalla stagione. Dopo qualche altro giorno di marcia, i PG giungeranno sul ciglio di una collina, dove

davanti a loro si apre un ripido canyon in cui si verifica il fenomeno dell'eco. Questo è il posto indicato dall'indizio (la gola dell'eco) e, d'ora in avanti, il viaggio diventerà duro.

A metà costone, 180 metri sotto il ciglio, vi è una stretta mulattiera che agevolerà la discesa dei PG. Per raggiungerla, però, è necessaria una pericolosa discesa "da rocciatori", la cui durata è calcolabile in tre ore, ovvero 18 turni, calcolando all'incirca 10 metri di discesa verticale per turno.

Inoltre, in ogni turno tutti i PG devono effettuare un test sulla Destrezza per evitare di cadere. Chi fallisce ha diritto a un Tiro Salvezza vs. Raggio della Morte per cercare di afferrarsi. Se questo TS ha successo, il PG resta appeso ad un appiglio fortuito, infliggendosi solo 1d4-1 PF, ma è necessario l'aiuto di un altro PG per rimetterlo in piedi. Viceversa, se anche il TS dovesse fallire, il PG precipita, infliggendosi i canonici 1d6 PF ogni 10 metri di caduta (ovvero ogni turno residuo).

Nota dell'Autore: Si può utilizzare questa regola per stabilire i PF subito: $(18 - \text{Turni trascorsi}) \times 1d6 \text{ PF}$. Ad esempio, se un PG cade dopo 4 turni, si infligge $(18-4) = 14d6 \text{ PF}$. Viceversa, se un PG cade dopo 15 turni, si infligge $(18-15) = 3d6 \text{ PF}$.

In caso di caduta, tutti gli oggetti portati possono subire rotture, con le modalità canoniche.

Se invece i PG scoprono soluzioni alternative per affrontare la discesa (sistemi di funi, magie, ecc.) il DM può ricompensarli elargendo PX, se lo ritiene appropriato.

Comunque vada, una volta sulla mulattiera i PG possono camminare normalmente, senza rischi di cadere; giunti verso la fine della mulattiera, quando il dislivello che li separa dalla valle sottostante non supera i 15 metri, i PG incontreranno una coppia di giovani Roc.

Roc Piccoli (2)

CA 4; DV 6 (G); PF 34, 33; THACO 14; #Att 2 artigli/1 morso; F 1d4+1/1d4+1/2d6; TS G3; MV 18 m (6 m); 144 m (48 m) volando; ML 8; In 2; QS -1 al tiro reazione verso i Neutrali, -2 al tiro reazione verso i Caotici; All L; PX 275.

Dopo il combattimento, la via verso la gola è libera e i PG sono in grado di raggiungerla senza ulteriori problemi. Sul fondo, la vegetazione è lussureggiante e il clima più

umido. Nelle immediate vicinanze della mulattiera vi è anche un piccolo e placido laghetto, con un fiumiciattolo che percorre l'intero canyon. Nei dintorni sono presenti anche diversi tipi di erbe curative (75% di reperirle da parte di persone con Abilità Generali adeguate).

Queste erbe curano 1d2 PF per PG, indipendentemente dalle dosi ingerite. Dal momento che vengono colte, conservano le loro proprietà lenitive per due giorni.

Terzo indizio

(Cala dal massiccio impetuosa e potente / Ricopre la rana, il montone e il serpente)

Significato: Trovare una cascata che scenda su tre massi con le forme indicate.

Sul lato sinistro della gola, qualche chilometro dopo aver lasciato la mulattiera, il rivolo che ha accompagnato i PG nel loro cammino si riversa in un nuovo laghetto, più grande del precedente e più movimentato, grazie anche all'acqua proveniente da una piccola cascata. Il laghetto, inoltre, sfocia in un fiume sotterraneo. All'interno del laghetto, nei pressi della cascata, i PG possono notare con un normale test sulla Saggiezza, tre rocce le cui forme ricordano quelle di una rana, un montone e un serpente, apparentemente avvinghiato contro qualcosa di simile a un ramo.

Dato che l'indizio indica chiaramente la cascata, la strada da percorrere è quella di entrare nel laghetto, in cui l'acqua non supera l'altezza di 80 cm (attenzione comunque per Halfling e simili) e infiltrarsi sotto la cascata, dove si potrà scoprire un angusto e cupo passaggio.

Purtroppo per i PG, la roccia a forma di montone è una specie di statua animata, con le caratteristiche riportate di seguito, che ha lo scopo di proteggere l'ingresso nella grotta.

Montone di Roccia

CA 0; DV 8+2 (M); PF 43; THACO 11; #Att 1 incornata; F 2d4 + speciale; TS G8; MV 18 m (6 m); ML 12; In 0; DS vedi sotto; All C; PX 775.

Difese Speciali: Dimezza i danni subiti da armi da taglio o da penetrazione (frece comprese); se una di queste armi lo colpisce con il punteggio minimo richiesto, il PG deve effettuare un Tiro Salvezza vs. Raggio della Morte con un bonus pari a quello magico dell'arma, per evitarne la rottura. (Ad esempio, una spada +2 gode di un bonus di +2 al risultato questo TS.)

Tutti gli attacchi sferrati da personaggi Elfi, umani o di statura superiore soffrono una penalità di -2 al TpC; la penalità sale a -3 per i Nani e a -4 per gli Halfling e simili. Ciò è dovuto al fatto che il combattimento si sta svolgendo in acqua, che conferisce rallentamenti e difficoltà di movimento.

Inoltre, in ogni round di combattimento, tutti i PG devono effettuare un test sulla Destrezza per evitare di cadere in acqua. Come se non bastasse, tale controllo va effettuato anche ogni volta che si è colpiti dal montone, stavolta con una penalità di -2.

Un PG in acqua subisce in maniera inerte la corrente e ha a disposizione solo 2 round per cercare di rialzarsi (riuscendo in un test sulla Destrezza, con una penalità cumulativa di -2 per round) oppure entrerà nel fiume sotterraneo dove, a ogni round, dovrà effettuare un Tiro Salvezza vs. Raggio della Morte per evitare di perdere i sensi. I personaggi svenuti o comunque entrati nel fiume sotterraneo si sveglieranno, dopo 1d4 ore, nel laghetto presente all'inizio della mulattiera, con 2d6 PF di danno subito. Inoltre, vi è il 50% di probabilità che il loro equipaggiamento sia andato perso per sempre (tirare per ogni oggetto, in maniera però logica: perdere lo zaino o la faretra significa non avere più neanche il contenuto).

Nota dell'Autore: La cascata è l'unico ingresso disponibile per raggiungere il portale e non vi sono alternative. Se i PG vogliono proseguire nell'avventura devono passarvi per forza. Sta al DM il compito di aiutarli, più o meno velatamente, o di metterli sulla giusta strada.

Quarto indizio

(Destra nel fuoco mancina vede poco / Manca gli appigli centra il precipizio)

Significato: Indica la strada da percorrere nel labirinto (Destra, Sinistra, Sinistra, Dritto).

Una volta all'interno della cascata, i PG si troveranno a percorrere un cunicolo molto umido, fiancheggiato da un fiume sotterraneo. La possibilità di cadere è del 15% per round per ogni PG. Anche se cadere non è pericoloso di per sé, vi è il rischio di finire nel fiumiciattolo (vedi più avanti per i dettagli). Il DM si regoli di conseguenza, destreggiandosi nelle varie situazioni che si possono verificare nelle varie circostanze, impegnando i PG in test sulle Abilità o in Tiri Salvezza per stabilire la loro sorte.

Nota dell'Autore: È indispensabile per il gruppo utilizzare torce o sistemi di illuminazione alternativi.

Il vero problema per il gruppo, tuttavia, è che questo cunicolo è pieno di biforcazioni e incroci: non sapere la strada significa perdersi quasi inesorabilmente. Ed è per questo che il quarto indizio fornisce loro tutte le indicazioni corrette relative alla strada da seguire ai vari incroci.

Se i PG dovessero scegliere di seguire, a un qualunque bivio, un'altra direzione, il DM potrebbe ricorrere alla lista seguente per la descrizione di quanto trovato oppure sviluppare una nuova serie di gallerie o dungeon a sua scelta. Nel caso si segua la strategia seguente, si tiri 1d10:

- 1-4) Il condotto termina in una grotta naturale, piena di colonne e uscite. Quando i PG cercano il passaggio dal quale sono entrati, si perdono per 1d4 giorni (tenere traccia del tempo).
- 5-7) Il condotto, dopo un tortuoso giro, termina in un vicolo cieco, durante il quale si perdono 4d4 ore.
- 8) Il condotto sfocia in una tana di mostri. Il DM scelga attentamente quali esseri posizionare in una grotta buia ed umida nel cuore di una montagna (ad esempio, Coboldi, Elfi Oscuri, ecc.).
- 9) Simile al punto 5-7), ma alle spalle dei PG si stacca una frana, che fortunatamente non infligge danni diretti, ma blocca i PG. L'aria restante è sufficiente per 1d4+1 ore, dopodiché i PG perdono 1 punto di Costituzione all'ora.
- 10) Il condotto termina in una grotta quasi completamente sommersa dall'acqua. Su di una riva giace lo scheletro di qualcosa simile a un drago – in realtà era una viverna. Se i PG si tuffano e giungono sul fondo, possono trovare (80% di possibilità) i seguenti oggetti: **spada +2, scudo +2, anello parlare con le piante** (1 volta al giorno). Ritira nuovamente il dado se ottieni di nuovo questo risultato.

Tornando al cunicolo, dopo poche centinaia di metri dall'entrata (ovvero dalla cascata), i PG incontreranno il primo bivio: inciso sulle rocce intorno alle due aperture vi è un enorme graffito raffigurante un immenso fuoco (si estende per quasi 20 m.q.). La direzione da prendere è la destra, come

indica il primo verso dell'indizio (Destra nel fuoco).

Proseguendo per il budello si giunge a un crocevia, con tre aperture. La zona è completamente buia e qualsiasi fonte luminosa, normale o magica, risulta inefficace. Il nuovo cunicolo da scegliere è quello di sinistra, come indicato chiaramente dal secondo verso (Mancina vede poco).

La strada prosegue quindi fino al terzo bivio, dove estese formazioni di stalattiti, stalagmiti e colonne presentano una curiosa configurazione a dente di sega, che si protrae in una sorta di piccola caverna sotterranea. Ancora una volta, la terza sezione dell'indizio (Manca gli appigli) suggerisce che la strada corretta è quella di sinistra.

Man mano che i PG proseguono per quel percorso tortuoso, il canale laterale cresce fino a occupare tutto il passaggio. La corrente accelera, fino al punto in cui diventa talmente veloce che ogni PG che vi cade dentro non può nuotare controcorrente o cercare di appigliarsi ad alcunché. In ogni round, c'è una possibilità del 5% cumulativa che il PG venga trascinato sott'acqua, dove incontrerà la propria fine. I modi per riuscire a seguire il fiume sono diversi, e qui il DM deve agevolare la fantasia dei PG: tentativi come volare, effettuare una cordata sulle pareti della grotta e cose del genere vanno essere ricompensati con elargizioni di PX.

Dopo questa ennesima, ardua prova – la cui durata è lasciata alla discrezione del DM – i PG si trovano in una grossa grotta, magicamente illuminata da un flebile bagliore, apparentemente proveniente dalla roccia stessa. Sulle rive del fiume (ovvero da dove entrano i PG) sono presenti alcuni enormi funghi, che iniziano a fischiare non appena il primo PG entra nella grotta.

Boleti Stridenti (8)

CA 7; DV 3 (M); PF 19; THAC0 17; #Att vedi sotto; F nessuna; TS G2; MV 3 m (1 m); ML 12; In 0; All N; PX 35.

I Boleti Stridenti reagiscono alla luce (entro 18 m) e al rumore (entro 9 m) emettendo un sibilo acuto e penetrante che dura per 1d3 round. Per ogni round di durata del sibilo, il DM può lanciare 1d6; un risultato di 4-6 indica che un mostro errante ha sentito il rumore e arriverà in 2d6 round.

Questi funghi non hanno altro scopo se non quello di avvisare qualcuno dell'arrivo di estranei nella grotta. Tuttavia, il costante e veemente fluire dell'acqua ha indebolito la

roccia e ora vi è il 5% di probabilità per round che una stalattite si stacchi dal soffitto e cada. Se ciò avviene, nel 5% dei casi la caduta interesserà almeno un PG. In tal caso, i danni subiti sono variabili da 1d4 PF (se il PG è colpito da qualche detrito) a 6d6 PF (se è centrato in pieno). Il DM stabilisca quanti PG sono interessati in base alla loro posizione e ad altri particolari. Anche in questo caso, DM docet!

Quando un fungo arriva a 0 PF non emette più il suo fischio stridulo; quando tutti vengono ridotti in tali condizioni, cessa anche il pericolo di caduta delle stalattiti.

Comunque, nella grotta sono presenti 5 uscite. L'ultimo pezzo di filastrocca (Centra il precipizio) indica che l'uscita corretta è quella centrale. Non appena l'ultimo PG vi entrerà, uno stridente rumore di rocce urtate giungerà dal sottosuolo, sempre più violento. Improvvisamente, si aprirà una botola nella roccia sotto i piedi dei PG che cadranno in un ripido condotto di roccia estremamente levigata. Se volete, fategli tirare qualche dado – a caso – per far credere loro che almeno una possibilità di evitare la caduta c'era.

Lo scivolo finale è stato anche permeato da un cono anti-magia che non consente, in alcun modo, di ridurre la velocità di caduta. Tutti i tentativi di fermarsi, puntellarsi o semplicemente rallentare falliscono automaticamente, anche se il DM potrebbe nuovamente concedere, giusto per divertimento, di lanciare qualche dado. Nessun PG, tuttavia, subirà danni dalla caduta.

Quinto indizio

(Chi teme il dormiente non si muova per niente / Ma quando lo capirà ahilui tardi sarà)

Significato: È chiaramente spiegato in seguito.

Lo scivolo tortuoso conduce a una vasta grotta, alcune centinaia di metri al di sotto di quella dei funghi. Purtroppo per i PG, il condotto sfocia nel soffitto di tale grotta e, proprio sotto a tale fenditura è ammassato un enorme mucchio di monete, armi e oggetti. Perché “purtroppo”?

Dopotutto è meglio cadere su una montagna di monete e affini piuttosto che sulla dura roccia, no?

Certo! Peccato però che, una decina di metri più avanti, un grosso drago nero stava dormendo. Purtroppo per i PG, quando cadranno tra l'oro, fanno un bel po' di

rumore, tale per cui le probabilità che il drago si svegli sono del 90%. Questi vive indisturbato nella sua tana da circa un migliaio di anni, da dopo cioè che gli Elfi stabilirono l'appartenenza della caverna alla strada per il portale, e ha le seguenti caratteristiche:

Drago Nero Grande

CA 1; DV 10+3*** (G); PF 73; THACO 8; #Att 2 artigli/1 morso o soffio o incantesimo; F 1d6+2/1d6+2/2d10+4/speciale/a seconda dell'incantesimo; TS G21; MV 36 m (12 m), 90 m (30 m) volando; ML 9; In 12; All C; PX 4.300.

Attacchi Speciali:

(1) Il soffio è un getto di acido lungo 30 m e largo 1,5 m, che infligge un danno pari ai PF attuali del drago, dimezzabile con un TS vs. Soffio del Drago. Il soffio può essere usato fino a un massimo di tre volte al giorno ed è il primo attacco sferrato dal mostro.

(2) Bonus di +2 ai TpC (già calcolato nelle statistiche).

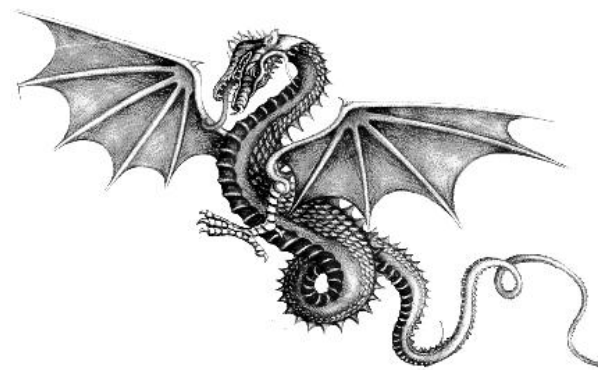
Difese Speciali:

(1) Immune agli attacchi basati sull'acido.

Incantesimi (5/3):

- I° Livello: *Charme*, *Dardo incantato* (×2), *Protezione dal bene**, *Tenebre magiche*.
- II° Livello: *Individuazione dell'invisibile**, *ESP*, *Ragnatela*.

(Nota: gli incantesimi indicati con un asterisco * di fianco al nome sono già attivi al momento dell'incontro.)



Cosa fate voi, quando qualcuno vi sveglia la mattina presto, nel bel mezzo di un sonno? Sbuffate!

È esattamente quello che faccio io, e – ben più importante – è esattamente quello che fa il drago! Dato che però è appena sveglio, assonnato e confuso, deve prima capire cosa sta accadendo. I PG godono quindi di un round di sorpresa, che possono impiegare per rialzarsi e – al massimo – per sparpagliarsi.

Dopodichè il combattimento ha inizio. Vi consiglio di far soffiare il drago nero solamente un paio di volte, per evitare di uccidere troppi PG.

Una volta che il combattimento è terminato, c'è tempo per dare un'occhiata intorno. Il tesoro è il seguente: 3.000 MP, 10.000 MO, 100.000 ME, 300.000 MA, 500.000 MR, 70 gemme (valore da 100 a 50.000 MO l'una), uno scettro (1.200 MO), una corona (valore 1.000 MO), una **mazza +1, +3 vs. Non Morti, 20 frecce +1, 5 frecce +2, un elmo +1, Individuazione del male** (una volta al giorno), **2 pozioni di resurrezione** (come per l'omonimo incantesimo clericale di quinto livello), **3 pozioni di cura ferite critiche** (curano 3d+3 PF ognuna).

Oltre al tesoro e il cadavere del drago c'è uno scheletro di un altro drago, ancora più grosso. Questo era il vero dormiente, quello menzionato nell'indizio, morto di vecchiaia diversi decenni prima. Più oltre, un placido fiume cristallino taglia per il largo la grotta e un grazioso ponte in legno ne agevola l'attraversamento. Al di là del ponte vi è un enorme e spesso portone, chiuso.

Vista l'antichità e lo stato di deterioramento del tesoro, vi sono alcuni dettagli "insignificanti": tutte le monete e le gemme si sgretoleranno non appena usciti dal portone, mentre le pozioni lo faranno nel 70% dei casi, la probabilità cala al 50% per gli oggetti normali e al 35% per quelli magici.

Infine, il fiume è magico e un incantesimo di individuazione lo rivelerà. È in grado di rigenerare un totale di 2d12+60 PF. Tali PF saranno guadagnati da tutti coloro che ne bevono, in modo sequenziale: il primo PG ritornerà al massimo dei PF, scalando l'ammontare dei punti recuperati dal totale di quelli disponibili, e così via. Anche i PG morti verranno resuscitati, usando però 5/10 PF (a vostra scelta) aggiuntivi. Tuttavia, se i PF recuperabili e residui del fiume dovessero essere inferiori a quelli (a vostra scelta) necessari, non sarebbe possibile resuscitare alcun PG.

Difficile? Affatto! Una volta capito il meccanismo, ci si accorge che è molto banale. Se permettete di darvi un consiglio, cercate in ogni modo di avvantaggiare i PG gravemente feriti o meglio ancora quelli deceduti. Anche se il fiume può guarire fino a 84 PF, vi accorgete che finiscono troppo in fretta, specialmente dopo uno scontro con un drago!

Nota dell'Autore: Ecco un piccolo esempio per chiarire meglio le cose.

Supponiamo che il fiume possa curare 65 PF e che ognuno dei nostri quattro PG abbia riportato 20 PF. Per i primi 3 non vi è problema (dato che $20 \times 3 = 60$ PF curati). Il fiume, tuttavia, ha solamente 5 PF residui, per cui il quarto PG potrà recuperare solamente quelli. Un eventuale quinto PG non potrebbe recuperare alcun PF.

Ma veniamo al portone. I PG potranno ben pensare di essere dunque giunti a destinazione, ma questo è completamente errato. Questo è un normale portone, d'eccezione delle dimensioni, adatte a far passare un drago piuttosto grande. Al momento attuale è chiuso, ma è possibile aprirlo in svariati modi: applicando una Forza totale di almeno 75 punti; utilizzando l'incantesimo *Scassinare* (5% di possibilità di fallire per ogni livello inferiore al 14°) oppure con un normale tentativo di "Scassinare Serrature" attuato da un ladro (con una penalità del 35% al risultato).

La valle del portale

I PG si troveranno in un'immensa vallata lussureggiante e incontaminata, ricca di flora e fauna sconosciute. Alle loro spalle, intorno al portone, vi è una scoscesa montagna; sopra di loro, un cielo azzurro e leggermente velato dalla onnipresente foschia.

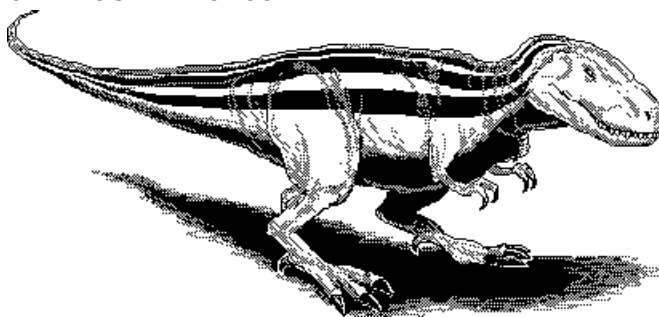
In realtà, questa conca è una valle sotterranea che si estende per diverse decine di chilometri e raggiungibile solo attraverso il percorso appena compiuto dai PG. Una fitta trama di magie, originarie degli Elfi antichi, ha creato e mantiene questo delicato ecosistema, riproducendo giorni, notte, albe, crepuscoli e persino le diverse condizioni meteorologiche. Infatti, ogni giorno vi è il 75% di probabilità di incontrare un temporale, dalla durata di 1d4 ore. Durante questo periodo, la visibilità e il movimento sono dimezzati e tutti i colpi portati con armi da lancio subiscono una penalità di -1 per la scarsa visibilità. In questa valle, flora e fauna sono del tutto simili a quelle del nostro Giurassico e sono affamati e crudeli.

Il DM dovrebbe controllare l'avvento di un incontro casuale due volte al giorno (normalmente mattina e sera). Questo avviene ottenendo 1 o 2 con 1d12. Se l'incontro avviene, il DM tiri quindi 1d6 e controlli il risultato nella tabella degli incontri casuali alla pagina che segue.

TABELLA DEGLI INCONTRI CASUALI

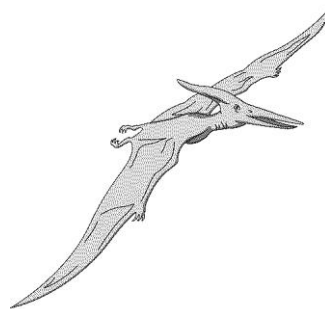
Tirannosauro

- 1) CA 3; DV 20 (G); PF 80; THACO 5; #Att 1 morso; F 6d6; TS G10; MV 36 m (12 m); ML 11; In 2; All N; AS può inghiottire bersagli di taglia umana o inferiore con un TpC di 19 o 20, la vittima subisce 2d4 PF di danno ogni round finché non viene salvata; PX 2.375.



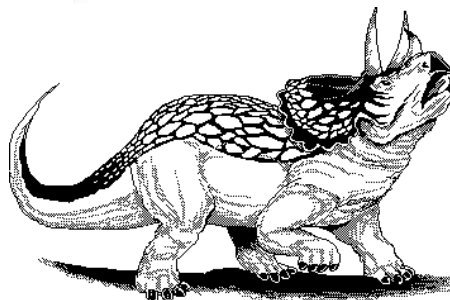
Pteranodonte

- 2) CA 6; DV 5 (M); PF 24; THACO 15; #Att 1 beccata; F 1d12; TS G3; MV 72 m (24 m) volando; ML 8; In 2; All N; PX 175.



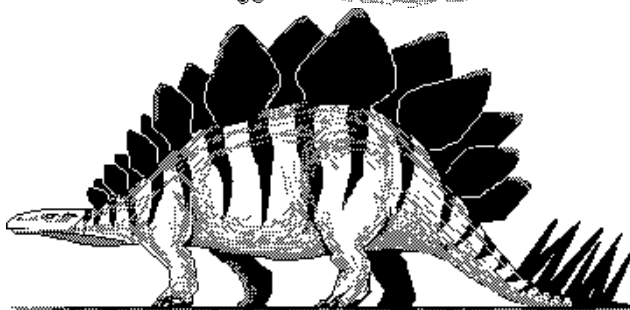
Triceratopo

- 3) CA 4; DV 20* (G); PF 85; THACO 5; #Att 3 cornate; F 1d8/2d8/2d8; TS G10; MV 27 m (9 m); ML 9; In 2; All N; AS se può correre per almeno 6 m può caricare il nemico infliggendo danno raddoppiato; PX 4.175.



Stegosauro

- 4) CA 6; DV 12 (G); PF 64; THACO 9; #Att 1 colpo di coda; F 2d6; TS G6; MV 36 m (12 m); ML 7; In 2; All N; AS può caricare i nemici colpendoli automaticamente e infliggendo 3d6 PF di danno, evitabile con un TS vs. Raggio della Morte; PX 1.250.



Velociraptor

- 5) CA 4; DV 5 (M); PF 30; THACO 15; #Att 2 artigli/1 morso; F 1/1/2d4; TS G3; MV 54 m (18 m); ML 8; In 2; All N; PX 175.



Pianta Carnivora

- 6) CA 7; DV 8 (M); PF 41; THACO 12; #Att 6; F 1d6 ognuno; TS C8; MV 0 m (0 m); ML 12; In 0; All N; AS vedi sotto; PX 650.
Nel caso l'incontro avvenga con una Pianta Carnivora, si segua la seguente falsariga: il gruppo vede una pianta simile ad un grosso cactus, terminante in un grande fiore rosa e giallo. Chi fallisce un Tiro Salvezza vs. Incantesimi è attirato dall'ammaliante profumo sprigionato dalla pianta e, durante il primo round, perde l'iniziativa e soffre una penalità di -2 alla CA.

La pianta concentra gli attacchi sulle vittime ammaliate e nella sue vicinanze, in questo ordine. Il primo colpo a segno indica che la vittima è stata bloccata da un tentacolo; nei seguenti 2 round, questa viene trascinata verso la pianta stessa, subendo automaticamente 1d4 PF da stritolamento. Quando la vittima è a contatto con la pianta, subisce 1d6 PF da acido a ogni round e soffre una penalità di -4 ai TpC e per infliggere ferite. Se la vittima è delle dimensioni di un halfling o più piccola, viene inghiottita completamente dalla pianta, soffrendo 2d4 PF da acido, ma può colpire la pianta dall'interno, ovvero come se avesse CA 9. Ai danni causati in questo modo non va aggiunto l'eventuale bonus dovuto a un alto punteggio di Forza del personaggio.

Comunque sia, fuori dal portale inizia un sentiero incredibilmente ben segnato e ben conservato, a dispetto dall'infinità di tempo passato da quando l'ultimo piede lo ha percorso. Il sentiero è riccamente contorto e sembra voler portare il visitatore ora in mezzo alla giungla, ora in zone collinose, ora lungo il fiume. Dopo quattro giorni di viaggio (e non più due incontri casuali), la strada si confonde in una landa desolata e sabbiosa, del tutto simile a un deserto. La vegetazione diviene completamente assente, così come l'acqua e gli animali, ma il clima si mantiene costante. In mezzo a quel deserto si può vedere una costruzione, a circa un giorno pieno di cammino, durante il quale non accade nulla.

Cattedrale nel deserto

Man mano che ci si avvicina alla costruzione, ci si accorge che le sue fattezze ricordano quelle di una grossa chiesa, o forse una cattedrale. L'idea è confermata avvicinandosi sempre più.

In effetti, questa cattedrale è stata costruita nel posto dove il portale è stato sigillato migliaia di anni prima dagli alti sacerdoti elfici e umani. L'ambiente è saturo di magia e, come ben presto i PG si accorgeranno, la sua sacralità è palpabile. La sua struttura è imponente, addirittura maestosa; il marmo che la compone è rosato e riccamente lavorato, al pari dei suoi rosoni. A distanza ravvicinata, ci si accorge che il pesante portone ligneo presenta delle scritte in Elfico Antico. Chi ha capacità di interpretarle, può scoprire dei moniti a non avvicinarsi per timore di "risvegliare il male che riposa". Il portone, tuttavia, si apre senza problemi.

L'interno, tanto imponente quanto spoglio, è strutturato a croce e presenta cinque navate, con quella centrale più larga delle altre. All'incrocio vi è l'altare, dietro il quale regna un imponente coro ligneo. L'illuminazione, più che adeguata, proviene da ampi rosoni presenti sopra l'abside, l'altare ed il coro e raffiguranti umani ed elfi in atteggiamento di combattimento. L'altezza del soffitto è di 9

metri, tranne la cupola sopra il coro, che sfiora i 20 metri. Le pareti laterali presentano una serie di alcove contenenti statue di guerrieri Elfi e Umani, alcune delle quali giacciono rotte. Su tutte le colonne, comprese le murate del coro sono stati scolpiti bassorilievi e incisioni di simboli benedetti, versetti sacri e antiche formule magiche, ora ricoperte con inquietanti scritte con vernice rossa (in realtà è sangue). Le navate laterali conducono a due piccoli cibori, uno dei quali (quello di destra) contiene ancora acqua benedetta e l'altro, che presenta una fessura, è invece vuoto.

L'altare è curiosamente inciso presentando il volto di sette scimmie. Dietro a esso, in centro al coro, alcune candele sono appoggiate per terra a formare un pentacolo, tracciato con vernice rossa. Tra questo simbolo e l'altare, una capra giace riversa in una pozza del suo stesso sangue rinsecchito; di fianco a lei c'è un lungo coltello (è un'arma maledetta, che comporta un cambio di allineamento in Caotico). La chiazza di sangue pare ancora fresca e di recente spalmata sul pavimento, addirittura in alcuni punti sembra colare sotto l'altare. Sempre da sotto l'altare sporge anche l'angolo di un foglio di carta. Per quanti sforzi si facciano, l'altare non si muove assolutamente ed è anzi facile (75%) strappare quel pezzo di carta.

Dal retro del coro sembra pervenire un odore nauseabondo. La causa di quel puzzo sono le componenti che la Abishai ha utilizzato per preparare uno dei suoi potenti incantesimi: urina, ghiandole di puzzola, escrementi di topo, sangue di lucertola, spighe di grano. Il tutto sparpagliato per terra a tracciare un inquietante quanto sconosciuto simbolo, nel centro del quale giacciono le teste di due statue, una umana e l'altra elfica, ricoperte da quel composto maleodorante.

Nota dell'Autore: Proseguendo nella lettura dell'avventura, il significato di questo rito dovrebbe divenire chiaro. Non escludo, inoltre, un certo vostro stupore...

Eppur si muove...

Tuttavia, quando anche l'ultimo PG passa dietro il coro, qualcosa nella basilica cambia. Dalle due vetrate più esterne ai lati del coro, i disegni principali – raffiguranti un elfo e un cavaliere – si animano e si staccano, dando vita a due statue di animato vetro multicolore. Quei due rosoni erano posti sul lato interno del muro della cattedrale, dietro di essi vi è un intercapedine di 2,5 metri (ovvero quanto il muro della chiesa) e, sulla facciata esterna, vi sono altre due finestre trasparenti.

Elfo di Vetro*

CA 0; DV 10 (M); PF 48; THACO 8; #Att 1 spada; F 2d8; TS E10; MV 36 m (12 m); ML 12; In 0; All N; AS bonus di +4 ai TpC (già calcolato nelle statistiche); DS può essere danneggiato solo da armi magiche +2 o superiori, immune agli incantesimi di I e II livello; PX 1.750.

Guerriero di Vetro*

CA -1; DV 12 (M); PF 68; THACO 3; #Att 1 spada; F 2d8+4; TS G12; MV 36 m (12 m); ML 12; In 0; All N; AS bonus di +6 ai TpC (già calcolato nelle statistiche); DS può essere danneggiato solo da armi magiche +3 o superiori, immune agli incantesimi di I, II e III livello; PX 2.115.

Se le statue vengono colpite da le armi contundenti (mazze, bastoni, staffe, ecc.) subiscono danni doppi ma sparpagliano affilatissimi cocci di vetro in tutte le direzioni. Tutti i PG entro 3 metri dalla statua colpita subiscono 1d6-1 PF, dimezzabili con un Tiro Salvezza vs. Raggio della Morte. Quando una statua viene ridotta a 0 PF, tutte le tessere di vetro che lo componevano vengono sparpagliate, infliggendo 2d4 PF a tutte le creature nel raggio di 3 metri. Ogni PG ha diritto a un Tiro Salvezza vs. Bacchette Magiche per evitare di venire accecato per 1d6+3 turni e per dimezzare i danni. Se presi singolarmente, tali cocci non hanno valore, se invece si cerca con attenzione e si esegue con successo un test sull'Intelligenza, ci si accorge che i frammenti di vetro che originariamente componevano il medaglione del guerriero e la fibbia dell'elfo sono intatti. Essi sono magici e offrono i seguenti benefici:

- Se usati insieme, garantiscono il 30% di possibilità di rendere immuni alle magie fino al III livello.

- Singolarmente offrono il 15% di possibilità di rendere immuni alle magie fino al II livello.

Se i PG vanno ad esaminare i vani svelati dietro i rosoni delle statue di vetro, trovano due leve, una in ogni finestra. Se vengono azionate contemporaneamente, l'altare ruota. Attenzione, perchè i rosoni dell'elfo e del guerriero si ricostruiscono, al ritmo di cinque pezzi di vetro per round. Essendo ogni statua composta da 150 pezzi di vetro, in 30 round, i rosoni sono di nuovo intatti e le due statue sono nuovamente pronte a combattere. Queste statue presentano le stesse caratteristiche delle prime, ad eccezione del medaglione e della fibbia, presenti solo se i PG non li hanno già trovati. I PG che dichiarano di passare il loro tempo a rompere i vetri delle finestre che si stanno riformando annullano il riformarsi delle statue di vetro.

Nota dell'Autore: Inutile dire che tutte queste precauzioni (dagli indizi al drago, dalla vallata preistorica alla cattedrale completa di statue) non erano stati creati per impedire ai PG di giungere a questo punto, ma per intralciare la strada a Xaboo nell'improbabile caso riuscisse a liberarsi.

L'altare

Quando finalmente, i PG si avvicinano al buco lasciato dall'altare, possono prendere il foglio di carta, ormai libero, e scoprire così che è una vecchia pergamena scritta in comune, intrisa di simboli sacri e misteriosi. Gli antichi Cavalieri ed Elfi che avevano officiato le cerimonie per l'imprigionamento di Xaboo, lo avevano lasciato come monito per chiunque fosse riuscito ad avvicinarsi all'altare. Ora, dopo il passaggio di due millenni, quel pezzo giace parzialmente illeggibile e consumato. Quello che si riesce a leggere è il seguente passaggio:

... inché gli spiriti del fuoco, le Se... piaghe ...
 ... on i loro Sei Cavalier ...
 ... epolti vivi per l'eternit ...
 ... er questa grazia ti supplic ...
 ... le Sei bestie ella Scimmia.
 ... adrel degli El azanian dei Cavali ...

LE SEI SCIMMIE

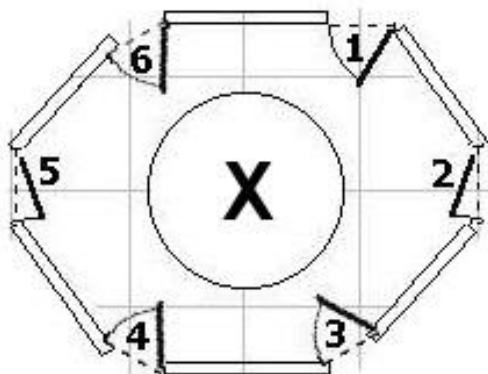
La culla del male

Urge una nuova precisazione: vi avevo anticipato che la coalizione di eserciti umani ed elfici aveva rinchiuso Xaboo all'interno di quel piano di esistenza. Quello che non appariva chiaro è che questi non fu imprigionato da solo, ma con i suoi luogotenenti più fidati. Questi erano sei, e sei ne troveranno i PG.

Nota dell'Autore: Nel seguito dell'avventura, i PG si troveranno ad affrontare nemici molto pericolosi e spesso saranno morti, morenti o in condizioni drammatiche. È essenziale, a questo punto, che il DM si prodighi di far trovare, ovunque possibile, pozioni curative, ristoratrici o incantesimi di resurrezione. Il divertimento sarà assicurato solo in questo caso!

Il labirinto dei Sei Cavalieri

Ma torniamo a noi: sotto l'altare vi è un foro che conduce a una sorta di piedistallo circolare sottostante del diametro di 10 metri. La distanza che separa il pavimento della chiesa dalla pedana non è proibitiva e un buon salto consente di raggiungerla senza danni. Una volta arrivati lì, ci si accorge che è una sorta di balconata sopraelevata di 5 metri rispetto a un'ampia sala esagonale con sei porte, una per spigolo. Se osservate la mappa raffigurata qui sotto, la balconata è indicata con una "X" e le porte sono numerate da "1" a "6".



Di fianco a ogni porta è incisa un'inquietante figura raffigurante una scimmia in atteggiamento minaccioso. Sopra i sei disegni vi sono altrettante iscrizioni. Qui sotto vi è riportato uno schema che indica il numero della stanza, l'iscrizione e il disegno raffigurato.

#	Iscrizione	Disegno
1	Scho-Whoum – Signore della Lama	Scimmia armata di spada a due mani
2	Ewor-Whoum – Signora della Magia	Scimmia nell'atto di lanciare un incantesimo
3	Cram-Whoum – Signore del Martello	Scimmia armata di martello da guerra
4	Areg-Whoum – Signora della Morte	Scimmia scheletrica, simile a un Lich
5	Pvub-Whoum – Signora della Sorte	Scimmia a forma di punto di domanda
6	Kwef-Whoum – Signore del dardo	Scimmia armata di arco e frecce

Scendendo dalla balconata, i PG possono constatare che è in realtà un enorme piedistallo (alto 5 metri) e che è ricoperto da una scritta in Elfico Antico, per circa $\frac{7}{8}$ della superficie. L'unico punto libero da scritte è un pannello di fronte alla parete tra le porte 1 e 6, che in compenso reca una curiosa bulinatura raffigurante una testa di scimmia schematizzata. La caratteristica particolare di quest'opera è che è interamente composta, sia nei contorni che nei dettagli, da fori di varie dimensioni. Questa, come si vedrà in seguito, è la porta d'accesso che conduce da Xaboo.

Le scritte sul piedistallo

Quanto segue è la trascrizione di quanto scritto sul piedistallo centrale, ovvero l'area "X" sulla mappa.

La maledizione di Xaboo è grande: grande è stata la guerra, grande la nostra vittoria. Lui, sconfitto ed umiliato, non è però ancora vinto. È difficile tenere nel cuore una sconfitta, quando la sete di vittoria e di potere offusca la mente. Lui si credeva grande, un essere al di sopra degli umani e degli elfi, al di sopra persino degli Dei... Era potente e disprezzava il resto del mondo: Uomini, Elfi, Nani ed Halfling. Ma voleva essere più grandi degli Dei, e gli Dei si sono offesi.

A me, Finladrel degli Elfi e a me, Sir Kazanian dei Cavalieri della Corona, hanno concesso di vivere nel giorno della

Grande Guerra, combattuta sul Colle di Akesoli. E di vincere...

Gli Dei hanno ascoltato le voci dei giusti e degli oppressi, le voci di chi li teme e li venera devotamente. Gli Dei ci hanno sentiti e hanno deciso che era bene aiutarci, che era bene vincere; Loro ci hanno conferito poteri grandi a sufficienza per distruggere le furie che vestivano di nero.

E con i tre artefatti che Essi ci hanno concesso, io Finladrel degli Elfi e io, Sir Kazanian dei Cavalieri della Corona, tramite loro e loro devoto ed assoluto servitore, sigillo questo portale e l'Altare della Rimembranza e impongo a voi le loro volontà:

Chi si crede superiore, torni da dove l'uomo è nato: scimmie eravate e scimmie tornerete!

Chi si crede superiore, torni da dove l'uomo è nato: sia la vostra mente offuscata dalle nebbie!

Chi si crede superiore, torni da dove l'uomo è nato: l'oscurità, Madre di Vita, vi accompagni!

Chi si crede superiore, torni da dove l'uomo è nato: la solitudine vi sarà compagna! Sparpagliatevi!

E voi, sei cavalieri, sei piaghe, sei scimmie... Voi, fedeli assistenti della scimmia Xaboo... voi pericolosi capi di una tribù di scimmie.

Quale sarà il vostro destino? Essere scimmie sole, al buio e stupide non è sufficiente.

Per voi, maestri e cavalieri del male, serve punizione e protezione maggiore. Dietro le porte siete stati inviati nel piano dell'oblio e delle tenebre. Dietro le porte la luce non giungerà. Dietro le porte sarete dimenticati, reietti e puniti dalla mano degli Dei. Dietro le porte giacciono i labirinti, sicché il vostro corpo e la vostra anima saranno costrette a vagare nel tempo e nello spazio, senza trovare modo di riunirsi in un solo essere. Saranno mille per mille per mille gli anni di abbandono, e quella somma moltiplicata per se stessa, e ancora, e ancora, e per sempre. E dopo quel tempo, sarete richiamati alla luce come quello

che ora siete: scimmie senza un cervello e senza la vista.

Così io Finladrel degli Elfi e io, Sir Kazanian dei Cavalieri della Corona, abbiamo scritto sulla roccia per mano degli Dei. Questa è la loro volontà, questo il vostro destino.

Rispetto alle scritte sul piedistallo, le cose sono un po' cambiate. È vero che i sei assistenti di Xaboo erano stati trasformati, e lo sono tuttora, in scimmie, nel vero senso della parola. Poi, vuoi per uno spirito indomito e superiore, vuoi soprattutto per l'indulgenza e la contrattazione tra le divinità a loro favorevoli e contrarie, hanno riacquisito, almeno parzialmente, la memoria perduta. Millenni dopo, è rinata in loro la voglia di riemergere dall'oblio e dall'oscurità.

I sei "prigionieri" di questo piano erano, ovviamente, meno pericolosi e quindi meno protetti rispetto a Xaboo, che si trova in un sotterraneo oltre il pannello bulinato. Come anticipato, la loro punizione consisteva nel vivere in eterno (ovvero "mille per mille per mille..." anni) sotto forma di scimmia e rinchiusi oltre i labirinti dietro quelle porte, inconsapevoli del passaggio del tempo, del loro passato e di tutto il resto, accompagnati solo da qualche consigliere fidato.

Tale punizione, come ben sapete, è ancora attiva. Nessuno ha mai aperto quelle porte!

Lo faranno i PG, c'è da scommetterci. Un po' perché devono, un po' perché, in fondo in fondo, sono coraggiosi. Cosa vi troveranno dentro? Quanto scritto: una scimmia!

Ovvio, non sarà una scimmia normale, un po' di immaginazione ci vuole: troveranno una creatura malvagia, resa assetata di sangue e vendetta e frustrata da un esilio forzato in una stanza durato migliaia di anni. I loro ricordi legati alle loro abilità vi sono ancora, tutti e funzionanti. Buona fortuna, cari PG! Ed iniziamo con la descrizione della stanza.

La stanza esagonale

La stanza è vuota, a parte le incisioni sul muro e l'enorme piedistallo scolpito, la cui base è circondata da una sorta di alto scalino, nel quale sono state ricavate quasi 300 urne, tutte divelte. Le lastre di pietra che le coprivano sono rotte, in parte all'interno delle nicchie e in parte sul pavimento. Su alcune si leggono dei nomi e su altre si vedono chiaramente dei volti di scimmia

bendati. Le sei porte sono chiuse, ma dall'esterno: dall'interno è impossibile aprirle, anche per i potenti glifi di guardia cui sono sottoposte, ma per i PG è sufficiente abbassare la grossa maniglia di ferro presente su ognuna di esse per aprirla. Da qui si va nella sezione relativa a ogni piaga, ovvero ai primi sei cavalieri. Ognuno di essi era assistente personale di Xaboo, nonché vertice diretto dell'esercito e dotato di poteri quasi assoluti. L'unica limitazione era data loro dallo stesso Xaboo. Il capo in tutti i sensi: colui che poteva, può e potrà.

Per aprire la porta presente sul piedistallo centrale, i PG devono recuperare alcuni pezzi (guarda caso, sono sei proprio come il numero di sezioni che segue) componenti un carillon. Questo andrà poi inserito nel foro appropriato presente sul pannello del piedistallo e fatto suonare.

Ma lo vedremo, state tranquilli, a tempo debito!

L'esercito di Xaboo

Nel seguito dell'avventura, i PG incontreranno spesso i membri dell'esercito di Xaboo imprigionati con i loro rispettivi generali. Vengono descritti in questa sezione, una volta per tutte, i vari tipi di soldati che sarà possibile incontrare. Ricordate che, a piacimento, possono essere umani o umanoidi.

Soldato

CA 1; DV 2 (M); PF 12; THACO 17; #Att 1 arma; F 1d8+1 (spada) o 1d6+1 (arco); TS G2; MV 36 m (12 m); ML 7; In 9; All C; PX 20.

Speciale: Bonus di +1 a TpC in mischia e danni inflitti dovuto alla Fr; bonus di +1 a CA e TpC a distanza dovuto alla Ds (già calcolati nelle statistiche).

Equipaggiamento: Dotati di **corazza di piastre**, scudo, spada, arco lungo e 20 frecce.

Sergente

CA 0; DV 3 (M); PF 17; THACO 16; #Att 1 arma; F 1d8+1 (spada) o 1d6+1 (arco); TS G3; MV 36 m (12 m); ML 9; In 9; All C; PX 35.

Speciale: Bonus di +1 a TpC in mischia e danni inflitti dovuto alla Fr; bonus di +1 a CA e TpC a distanza dovuto alla Ds (già calcolati nelle statistiche).

Equipaggiamento: Dotati di **corazza di piastre +1**, scudo, spada (1d8), arco lungo e 20 frecce (1d6).

Tenente

CA -1; DV 5 (M); PF 29; THACO 12 (spada) o 15 (arco); #Att 1 arma; F 1d12+2 (spada) o 1d6+1 (arco); TS G5; MV 36 m (12 m); ML 11; In 9; All C; PX 175.

Speciale: Bonus di +1 a TpC in mischia e danni inflitti dovuto alla Fr; bonus di +1 a CA e TpC a distanza dovuto alla Ds; grado di padronanza delle armi Abile con la spada (+2 ai TpC) (già calcolati nelle statistiche).

Equipaggiamento: Dotati di **corazza di piastre +1**, scudo, **spada +1**, arco lungo e 20 frecce (1d6), **anello di protezione +1**.

Capitano

CA -3; DV 7 (M); PF 38; THACO 8 (spada) o 12 (arco); #Att 1 arma; F 2d8+2 (spada) o 1d6+1 (arco); TS G7; MV 36 m (12 m); ML 12; In 10; All C; PX 450.

Speciale: Bonus di +1 a TpC in mischia e danni inflitti dovuto alla Fr; bonus di +1 a CA e TpC a distanza dovuto alla Ds; grado di padronanza delle armi Esperto con la spada (+4 ai TpC) (già calcolati nelle statistiche).

Equipaggiamento: Dotati di **corazza di piastre +1**, **scudo +1**, **spada +1**, arco lungo e 20 frecce (1d6), **anello di protezione +2**; più un altro **oggetto magico** a scelta del DM.

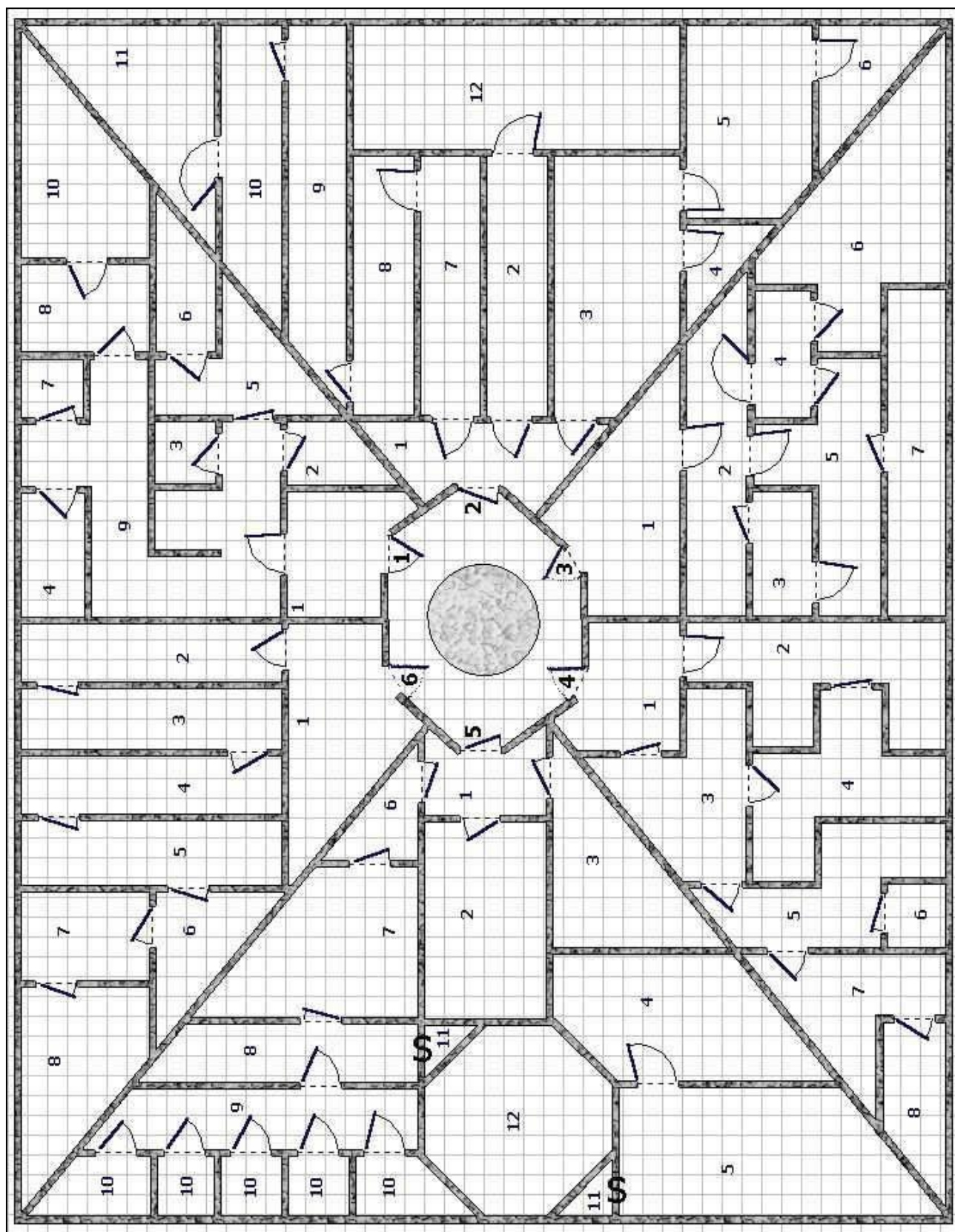
Le sei sezioni

Vediamo ora in dettaglio le sei sezioni nelle quali è diviso il labirinto dei sei ufficiali di Xaboo. Per ognuna di queste vengono dettagliate le stanze incontrate e i tipi di illuminazione. Alcune caratteristiche, però, sono in comune a tutte le stanze delle diverse sezioni. Più precisamente, tutte le pareti sono state scavate dalla roccia nuda e levigata. Ne deriva quindi che tutti gli ambienti sono freschi, proprio come potrebbe esserlo una grotta naturale.

Come anticipato, ogni sezione non presenta punti di contatto con le altre. L'unica cosa che le accomuna è che i pezzi della chiave (un carillon) per accedere alla cripta sotterranea di Xaboo sono sparpagliati al loro interno; per recuperarli, inoltre, è necessario risolvere alcuni enigmi, la cui soluzione è distribuita nelle varie aree. Capite come, alla luce di quanto esposto, sia indispensabile, per i PG, visitarle tutte e accuratamente!

Prima però, consentitemi di chiedervi di leggere tutto almeno una volta. Infatti, alcuni sezioni sono particolarmente critiche, dato che alcuni enigmi vanno risolti in ordine: uno di questi è persino mortale e se i PG non dispongono di tutti i pezzi sono praticamente spacciati.

LE SEI SCIMMIE – MAPPA GENERALE



Prima Sezione

SCHO-WHOUM – SIGNORE DELLA LAMA

Maestro di spada supremo; si dice che lui solo, nella Grande Battaglia del Colle, abbia ucciso più di 50 nemici, trafiggendo cuori e recidendo teste. La sua conoscenza della magia è basilare e superficiale. Negli anni di oblio si è tenuto in allenamento con la sua arma preferita: la spada.

La sua sezione del labirinto è buia, tranne la stanza dove lui risiede al momento, cioè la #10.

1) L'ingresso

La stanza è vuota. Sul lato interno della porta sono stati incisi e dipinti dei glifi sacri e benedetti. Un pentacolo fatto da candele e vernice nera si trova nel centro della stanza. Sulla parete di destra, altri simboli magici e protettivi. Questa stanza, per Scho-Whoum, era tabù!

2) La stanza della spada

Nel centro della stanza volteggia una spada nera e fiammeggiante. È

inconsistente ma pericolosa. La spada attaccherà il primo essere che entra nella stanza. Nello stesso istante si materializzeranno, per terra, un mucchio di cuori e teste mozzate che cominceranno a lamentarsi all'unisono. Il primo PG che entra nella stanza deve effettuare un Tiro Salvezza vs. Paralisi con penalità -5 o resta pietrificato dal terrore per 6 round. Anche agli altri è consentito entrare, e anche loro devono effettuare il TS, ma senza penalità. Ecco le caratteristiche della spada:

Spada

CA 4; DV 6 (M); PF 32; THACO 14; #Att 1; F 2d8+8; TS G6; MV 36 m (12 m) fluttuando; ML 12; In 0; All N; PX 275.

Una volta che la spada è distrutta, si materializzerà nuovamente al centro della stanza, ma resterà inattiva. Sarà inoltre possibile rivolgere tre domande alle teste, tenendo presente che c'è il 75% di probabilità di parlare con un cadavere della Grande Guerra del Colle e il 25% con una creazione di Scho-Whoum.

3) La stanza vuota

La stanza è vuota, ad eccezione di un paio di colonne di pietra e di legno, solcate da tagli che sembrano essere fatti con una spada.

4) La stanza delle armi

È un'armeria in tutti i sensi. Su una parete, una scritta sul muro recita quanto segue: **"Questo ti piaceva, scimmia! E questo non potrai più usare!"**

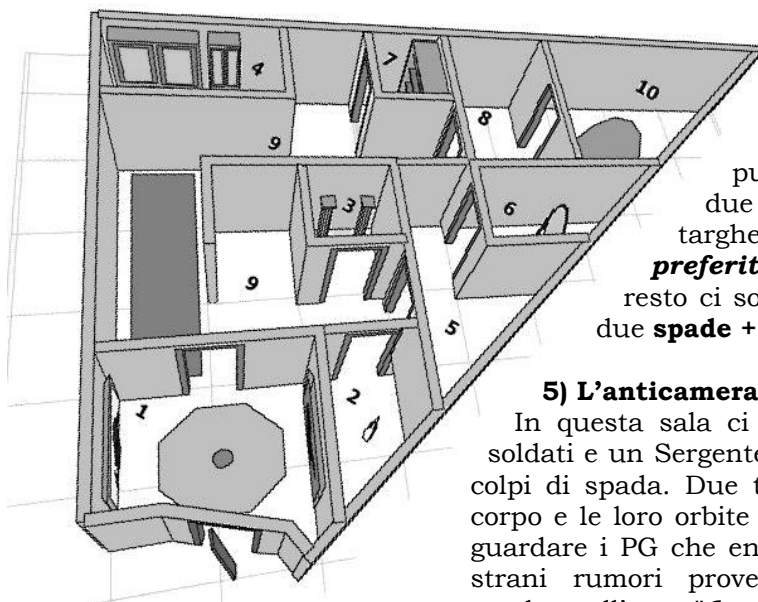
Una vetrina isolata dallo scaffale ha il vetro rotto ed è vuota, pur avendo spazio per due spade. C'è una targhetta in rame **"Le tue preferite, scimmia."** Per il resto ci sono 10 spade normali e due **spade +1**.

5) L'anticamera

In questa sala ci sono i cadaveri di tre soldati e un Sergente brutalmente uccisi da colpi di spada. Due teste sono staccate dal corpo e le loro orbite animalesche sembrano guardare i PG che entrano. Si sentono degli strani rumori provenire dalla porta che conduce all'area #6.

6) La stanza dell'anima di Scho-Whoum

In questa stanza c'è un tabernacolo, dal quale provengono una luce azzurrina che forma una spirale e uno strano brusio, simile al ronzio di un'ape, ma più melodico. La luce è grande a sufficienza per permettere il passaggio di un uomo. Chiunque entra nella luce, muore (con possibilità di Tiro Salvezza). Sulle pareti laterali, c'è la scritta: **"Qui riposerai, anima reietta."** Una volta che i PG sono entrati, i cadaveri dell'area #5 si alzano e attaccano. C'è una probabilità dell'1% non cumulativa che il PG più vicino al teletrasporto vi caschi dentro. Essendo il movimento involontario, il soggetto in questione ha diritto ad un bonus di +5 al TS per evitare di morire sul colpo.



7) La stanza delle reliquie

La pareti della stanza sono piene di mensole con un sacco di oggetti. Tra essi, il più importante è sicuramente una chiave con il pomolo lavorato a forma di testa di scimmia (che d'ora in avanti, verrà chiamata semplicemente Chiave di Scimmia).

8) L'anticamera

Questa camera contiene un trabocchetto. La porta che dà verso l'area #10 ha un congegno di apertura abbastanza efficiente. La maniglia può essere spostata in su o in giù e, comunque la si sposti, la porta si apre. Il procedimento corretto, però, è quello di spostare la maniglia prima tutto in basso, poi tutto in alto. Se l'operazione avviene anche solo parzialmente, la porta si aprirà ugualmente, ma i due montanti saranno caricati da una potente scossa elettrica, che infliggerà 3d6 PF di danni da elettricità al primo essere che oltrepasserà la porta.

Sulla porta è scritto un monito: **“La scimmia che usava la spada. Pericolo, non entrare.”**

9) Corridoio

Questo corridoio a forma bislacca serve ad unire le varie stanze della sezione!

10) Stanza di Scho-Whoum

Questo è il covo di Scho-Whoum, il Signore della Lama.

Scho-Whoum

CA -3; DV 12 (M); PF 72; THACO 2; #Att 2 spade; F 2d6+10 (Spada della Distruzione) / 2d8+6 (Spada Laser); TS G6; MV 36 m (12 m); ML 12; In 12; All C; PX 1.250.

Speciale: Padronanza delle armi

Gran Maestro di spada (mano destra): Gittata 1,5/3/4,5 metri; Bonus -4 CA/3 attacchi per round; Deflette 3 attacchi; Disarmare (+4 TS).

Maestro di spada (mano sinistra): Gittata 0/1,5/3 metri; Bonus -3 CA/3 attacchi per round; Deflette 2 attacchi; Disarmare (+2 TS).

Equipaggiamento:

Spada della Distruzione +2,+3 vs. Legali: Int 16; All C; Scoprire porte e passaggi segreti; *Cura ferite leggere* 1 volta al giorno. Se impugnata da un Legale gli infligge 2d6 PF; causa 1d6 PF a creature Neutrali.

Spada Laser +2: è una spada laser riducibile a dimensioni di una torcia (prendete come esempio le spada laser di Guerre Stellari) e dal peso contenuto (ingombro 20 mon).

Funziona come una spada normale, ma se riesce a deflettere il colpo dell'avversario, questi deve effettuare un Tiro Salvezza vs. Raggio della Morte (con bonus pari ai “+” dell'arma utilizzata nell'attacco) o l'arma che l'attaccante aveva in mano si rompe.

Scho-Whoum è un gorilla alto poco meno di due metri, anche se i suoi lineamenti stanno lentamente tornando a essere quelli umani originali. Data la sua maestria nell'uso della spada (Gran Maestro nella padronanza di quest'arma), Scho-Whoum è un avversario altamente pericoloso, anche perché in grado di combattere utilizzando al meglio le sue due spade. La sua scarsa resistenza alla magia, comunque (notate i suoi TS), offre ai PG un leggero vantaggio.

La sua tattica di combattimento è estremamente semplice: deve uccidere! Se attaccato da più di un PG contemporaneamente, concentrerà i suoi attacchi su una persona fino a quando questa non sarà morta. Se sfidato a duello, la ricompensa, comunque vada, è di ulteriori 500 PX.

Insieme a lui, nella stanza, ci sono due soldati e un sergente.

Oltre alle spade, i PG trovano il **pezzo #4 del Carillon**.

Seconda Sezione

EWOR-WHOUM – SIGNORA DELLA MAGIA

Maestra della magia. La leggenda vuole che, nella Grande Battaglia del Colle, sia stata in grado di fornire una resistenza alla magia nemica e un supporto magico notevole all'esercito di Xaboo. La sua conoscenza della magia è considerevole ed approfondita, anche perché negli anni di oblio si è tenuta in costante allenamento e ha raffinato le sue conoscenze magiche. La sua sezione del labirinto è magicamente illuminata.

Nota dell'Autore: È altamente consigliato che i PG visitino questa sezione del sotterraneo per ultima.

1) L'ingresso

La stanza è vuota. Sul lato interno della porta sono stati incisi e dipinti dei glifi sacri e benedetti. Un pentacolo fatto da candele e vernice nera si trova nel centro della stanza. Sulla parete di destra, altri simboli magici e protettivi. Questa stanza, per Ewor-Whoum, era tabù!

2) Il corridoio centrale

Il corridoio è una trappola! I PG, una volta giunti in fondo al corridoio, si sentiranno un po' disorientati e si troveranno... a fronteggiare l'ingresso, ovvero a tornare al punto di partenza, ossia l'area #1. L'unico modo di disattivare la trappola per i PG è di visitare contemporaneamente le aree #6 e #11.

3) La stanza dei tappeti

Tappeti, tappeti, tappeti e ancora tappeti. Sono ovunque: sul pavimento, sul soffitto e sulle pareti; dietro a due di essi si celano le porte per le aree #4 e #5. Peccato però che, quando tutti i personaggi sono nella stanza, i tappeti sul pavimento iniziano a vibrare e a muoversi. Nel primo round, i PG devono effettuare un Tiro Salvezza vs. Incantesimi con una penalità di -2 per non cadere. Chi cade viene avvolto in un tappeto, non subisce danni ma è impossibilitato a muoversi o a lanciare incantesimi. Chi resta in piedi, deve ripetere il TS ad ogni round successivo, stavolta senza penalità. Per fermare i tappeti sul pavimento è necessario distruggerli. È l'unico modo!

4) Lo sgabuzzino

Nello sgabuzzino ci sono solo polvere e vecchie coperte.

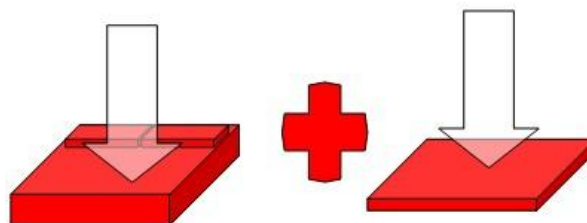
5) La stanza alambicchi

Due soldati e un sergente stanno armeggiando intorno a delle strane provette. Due lunghi tavoli sono interamente ricoperti di alambicchi, fornelli, pozioni, boccette e vasi in vetro di forme e dimensioni svariate. Tra le altre, è possibile trovare **2 pozioni di cura ferite gravi (2d6+2)**, **3 pozioni del controllo dei Non Morti** e una **pozione di forma gassosa**. Sulla parete di fronte all'ingresso, c'è la scritta "**Questo ti piaceva, scimmia! E questo non potrai più usare!**"

Nota dell'Autore: Questa è una di quelle aree in cui il DM può rimettere in sesto il gruppo malandato, aggiungendo o modificando le pozioni trovate.

6) La stanza dell'anima di Ewor-Whoum

In questa stanza c'è un tabernacolo, dal quale provengono una luce azzurrina che forma una spirale e uno strano brusio, simile al ronzio di un'ape, ma più melodico. La luce è grande a sufficienza per permettere il passaggio di un uomo. Chiunque entra nella luce, muore (con possibilità di Tiro Salvezza). Sulle pareti laterali, c'è la scritta: "**Qui riposerai, anima reietta.**" Sul pavimento vicino alla parete in diagonale c'è una grossa pedana rossa. Salendovi, si sente solamente un "click". Sopra la pedana è riportato il disegno riprodotto qui sotto.



7) Il corridoio a nord

Questa stanza è buia. Un forte vento proviene dalla parete confinante con l'area #12 e porta odore putrido di decomposizione e morte, che serve solo a confondere i PG.

8) Il secondo corridoio a nord

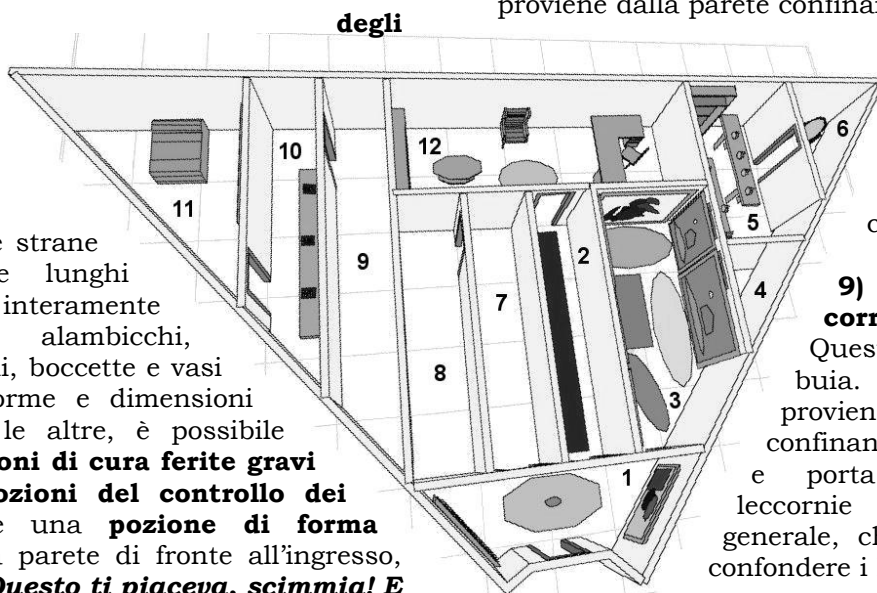
Questa stanza è buia. Un forte vento proviene dalla parete confinante con l'area #9 e porta profumo di leccornie e dolciumi in generale, che serve solo a confondere i PG.

9) Il terzo corridoio a nord

Questa stanza è buia. Un forte vento proviene dalla parete confinante con l'area #8 e porta profumo di leccornie e dolciumi in generale, che serve solo a confondere i PG.

10) Il quarto corridoio a nord

Questa stanza è illuminata. Un lungo tavolo imbandito, appoggiato alla parete est, reca tre piatti da portata (per intenderci, quelli chiusi con il coperchio semisferico in metallo) contenenti rispettivamente carne arrosto, dolciumi e una testa di scimmia con la bocca



aperta. Appena i PG entrano, la testa esclama **“Ho fame. Sono mille giorni che non mangio. Datemi da mangiare, per favore.”** Qualunque cosa chiedano i PG, la testa risponderà sempre con **“Per favore, chiedo solo del cibo.”**

La porta che conduce all'area **#11** non è al momento visibile. Se i PG ignorano la testa di scimmia o deturpano qualcosa nella stanza, non potranno mai accedervi. L'unico modo per far comparire, e quindi aprire, la porta è quello di sfamare la scimmia.

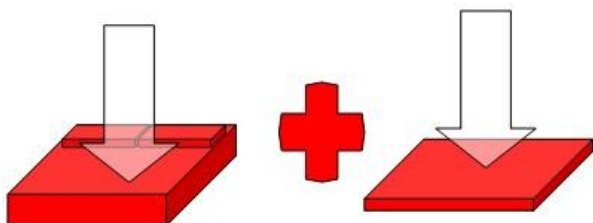
La scimmia vuole mangiare dolci, come spiegato nella Pergamena della Scimmia (vedi Sezione 5). Se i PG glieli daranno, questa dirà **“Grazie, avevo proprio fame; ora ho sete.”**

Quando i PG le daranno anche da bere dell'acqua presa dalla Fontana della Scimmia (area **#7**, Sezione **#3**), ma solo con la brocca appropriata, la porta dell'area **#11** finalmente comparirà e sarà possibile accedervi.

Se la brocca non è quella giusta (Brocca della Scimmia, area **#7**, Sezione **#5**) o se i PG le danno carne, la testa inizierà a vomitare violentemente e magicamente; la porta d'uscita (quella che conduce all'area **#9**) si bloccherà e ci vorranno solo tre ore per riempire la stanza di liquido puzzolente. Ad ogni ora tuttavia, i PG dovranno effettuare un Tiro Salvezza vs. Veleno per evitare di svenire. Dopo tre ore, ossia quando la stanza sarà piena, i PG rischieranno la morte (Tiro Salvezza vs. Raggio della Morte, da ripetere ad ogni round). L'unico modo per fermare il vomito della scimmia è che i PG gli diano da bere l'acqua attinta dalla Fontana delle Scimmie.

11) La stanza da letto di Ewor-Whoum

Nella stanza c'è solo un letto, completamente rosso. Se una persona prova a salirvi, si sente solamente un debole “click”. Sulla parte sopra il letto, è riportato il disegno riprodotto qui sotto e già visto in precedenza.



Ricordate? Si era detto che l'unico modo di disattivare la trappola dell'area **#2** era quello di visitare, contemporaneamente, le aree **#6** e **#11**. Infatti, salendo contemporaneamente sulla pedana (area **#6**) e sul letto (area **#11**), i

PG potranno udire un “click” prolungato accompagnato da un forte brusio proveniente, a occhio e croce, dal centro della sezione, ovvero dall'area **#2**.

12) La stanza di Ewor-Whoum

A questa stanza si accede, appunto, tramite il corridoio **#2**. La stanza è arredata, illuminata e fredda. Alla scrivania è seduta una donna dal viso splendido, con il corpo ricoperto da peli di scimmia. Ha in mano una bacchetta ed indossa anello e bracciali molto brillanti. È Ewor-Whoum, della quale seguono le caratteristiche:

Ewor-Whoum

CA 2; DV 12*** (M); PF 72; THACO 9; #Att 1; F variabile; TS M12; MV 36 m (12 m); ML 12; In 12; All C; PX 3.875.

Speciale: Ewor-Whoum è in grado di lanciare il seguente numero di incantesimi dei Maghi: 4-4-4-3-2-1.

Equipaggiamento: Possiede una **bacchetta dei fulmini** con 19 cariche residue (6d6 di danno dimezzabile con un TS vs. Incantesimi, lunghezza del fulmine 18 metri); un **anello imprigionante**, e un paio di **bracciali di legno dorato** (valore 50 MO), ma ogni essere che colpisce chi li indossa deve riuscire in un Tiro Salvezza vs. Paralisi o rimane pietrificato per 1d4 round.

Insieme a lei ci sono un tenente e due soldati. Oltre al libro delle magie (a scelta del DM stabilire quali e quante siano), viene trovato anche il **pezzo #2 del Carillon**.

Terza Sezione

CRAM-WHOUM – SIGNORE DEL MARTELLO

La leggenda vuole che nella Grande Battaglia del Colle abbia ucciso un numero notevole di ufficiali dell'alleanza. La sua conoscenza della magia è basilare e superficiale. Negli anni di oblio si è tenuto in costante allenamento con la sua arma preferita: il martello da guerra. La sua sezione del labirinto è illuminata da torce e non rappresenta un ostacolo particolarmente impegnativo.

1) L'ingresso

La stanza è vuota. Sul lato interno della porta sono stati incisi e dipinti dei glifi sacri e benedetti. Un pentacolo fatto da candele e vernice nera si trova nel centro alla stanza. Sulla parete di destra, altri simboli magici e protettivi. Questa stanza, per Cram-Whoum, era tabù!

2) Il corridoio

A parte alcune torce appese al muro, è vuoto.

3) La forgia spenta

Questa stanza è dominata visivamente da una fucina, spenta. Infissi nel muro, alcuni ganci reggono, a due a due, enormi martelli da guerra, tra i quali, ve n'è anche uno magico (**martello da guerra +1**). Due ganci, però, sono vuoti, quindi vi è un martello in meno. Se i PG osservano attentamente i ganci vuoti, si accorgeranno che sono più robusti degli altri.

Sulla parete di fronte ai ganci, una scritta sul muro recita quanto segue: **"Questo ti piaceva, scimmia! E questo non potrai più usare!"**

4) La forgia accesa

Questa stanza è dominata visivamente da una fucina, stavolta accesa. Infissi nel muro, vi sono diversi ganci. Questa stanza non ha alcuno scopo, tranne quello di tener sulle spine i giocatori. Infatti, ogni tanto, la fucina emette uno sbuffo d una vampata di fiamme più alte del solito. Inoltre, il DM faccia tirare un dado qualsiasi. Facendolo sembrare casuale, comunichi a quelli che hanno ottenuto un numero pari (o dispari, a scelta) che odono un grido provenire dall'interno del fuoco.

5) Il corridoio centrale

Il corridoio è vuoto, eccezion fatta per alcune torce appese al muro.

6) La stanza di Cram-Whoum

La stanza è arredata, illuminata dalle solite torce e calda. In fondo alla stanza, un enorme orango (Cram-Whoum) è intento a brandire uno smisurato martello da guerra.

Cram-Whoum

CA -2; DV 12 (M); PF 72; THACO 5; #Att 1; F 2d10+19+4; TS G6; MV 36 m (12 m); ML 12; In 12; All C; PX 1.250.

Speciale: Ewor-Whoum ha un punteggio di Forza di 19 punti (bonus di +4 a TpC e danno inflitto già incluso nelle statistiche).

Equipaggiamento: Il **martello da guerra** è un'arma molto potente, è magico e infligge 2d10 di danni più la Forza di chi lo impugna. E' però indispensabile avere almeno 19 punti

di Forza anche solo per poterlo sollevare. Quando il martello cambia padrone, comunica via ESP i suoi poteri (ovvero quelli appena citati) e la possibilità di asportare un cubo di 3 metri di lato di roccia per 1d6+6 ore, solo una volta alla settimana.

Oltre al martello, viene trovato il **pezzo #6 del Carillon**.

7) La stanza dell'anima di Cram-Whoum

Qui si trova la Fontana della Scimmia. In questa lunga stanza, la parte sud è completamente occupata da una fontana, con cinque bocche a forma di testa di scimmia. Dalle due bocche alle estremità sgorga rispettivamente acqua calda e fredda. Dalle due bocche intermedie sgorga sabbia e da quella centrale prevengono una luce di colore rosa pallido che forma una spirale e uno strano brusio, molto simile al ronzio di un'ape, ma molto più melodico.

Sulle pareti laterali, la scritta: **"Qui riposeraì, anima reietta."**

Chiunque tocchi la luce rosa, muore (con possibilità di Tiro Salvezza).

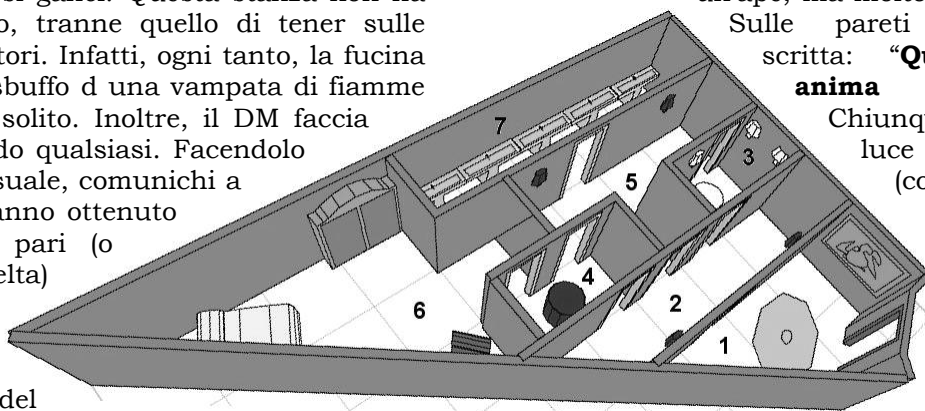
Nel centro della fontana vi è una scultura che sembra

modellata a forma di due martelli; in realtà i due martelli sono veri e sono solamente alloggiati in apposite nicchie della scultura. Chiunque provi a prendere dell'acqua, verrà automaticamente attaccato dai due martelli, che si animeranno seduta stante. Ogni martello infligge 1d8+2 PF di danno e attacca con THACO 10. Dopo un attacco, i martelli torneranno nei loro alloggiamenti e resteranno inermi... fino alla prossima bevuta.

Quarta Sezione

AREG-WHOUM - SIGNORA DELLA MORTE

La leggenda vuole che, nella Grande Battaglia del Colle, Areg-Whoum abbia creato e usato dei Non Morti in grado di spaventare e uccidere decine e decine di nemici. La sua sezione del labirinto è completamente buia, non illuminabile (salvo dove diversamente indicato) e rappresenta un ostacolo molto impegnativo.



1) L'ingresso

La stanza è vuota. Sul lato interno della porta sono stati incisi e dipinti dei glifi sacri e benedetti. Un pentacolo fatto da candele e vernice nera si trova nel centro alla stanza. Sulla parete di destra, altri simboli magici e protettivi. Questa stanza, per Areg-Whoum, era tabù!

2) Il Corridoio Est

E' completamente vuoto e buio ad eccezione del tappeto.

3) La stanza dei non morti (1)

Questa stanza ha una sorta di luce magica e stroboscopica che alterna mezzo secondo di luce a due di buio. All'interno ci sono quattro Ombre Spettrali e un Necrospettro, che attaccheranno immediatamente. Data la scarsa illuminazione presente nella stanza, i TpC dei PG subiscono una penalità di -2.

Nota dell'Autore: Se l'incontro è già avvenuto nell'area #4, trattate questa stanza come una normale camera vuota, buia e fredda.

Ombre Spettrali* (4)

CA 7; DV 2+2* (M); PF 11; THAC0 17; #Att 1; F 1d4+speciale; TS G2; MV 27 m (9 m); ML 12; In 4; All C; AS sorprendono il nemico con un risultato di 1-5 su 1d6, il tocco risucchia un punto di Forza per 8 turni; DS possono essere colpite solo da armi magiche, immuni a *sonno* e *charme*; PX 35.

Necrospettro*

CA 2; DV 6** (M); PF 32; THAC0 14; #Att 1 tocco; F 1d8+risucchio 2 livelli; TS G6; MV 45 m (15 m), 90 m (30 m) volando; ML 11; In 8; All C; AS ogni attacco andato a segno risucchia due livelli di esperienza alla vittima; DS può essere colpito solo da armi magiche, immune a *sonno*, *charme* e *blocco*; VS vulnerabile all'acqua santa (1d8 PF) e allo scaccio dei Chierici; PX 725.

4) La stanza dei non morti (2)

Identica alla stanza precedente (area #3).

Nota dell'Autore: Se l'incontro è già avvenuto nell'area #3, trattate questa stanza come una normale camera vuota, buia e fredda.

5) Il Corridoio Ovest

È completamente vuoto e buio, ma permeato da una

potente maledizione: chiunque vi entri deve riuscire in un Tiro Salvezza vs. Raggio della Morte o soffrirà, fino all'uscita dalla sezione, una penalità di -2 a TpC, danni inflitti e CA.

6) La stanza dell'anima di Areg-Whoum

In questa stanza c'è una bara, dalla quale provengono una luce bianca lattiginosa che forma una spirale e uno strano brusio, simile al ronzio di un'ape, ma più melodico. La bara è grande a sufficienza per permettere il passaggio di un uomo. Chiunque vi entri, muore (con possibilità di Tiro Salvezza). Sulle pareti laterali, c'è la scritta: "**Qui riposerai, anima reietta.**"

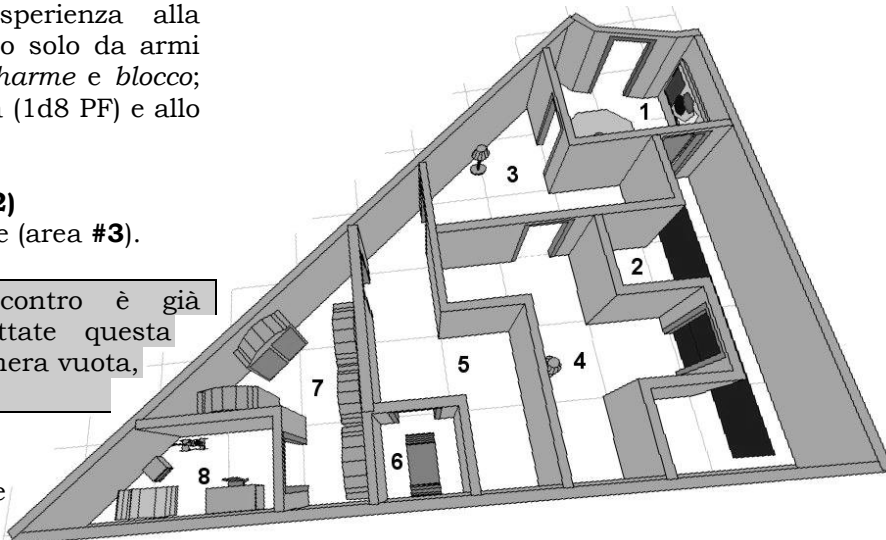
7) La stanza degli armadi

In questa stanza sono di pattuglia due Ombre Spettrali.

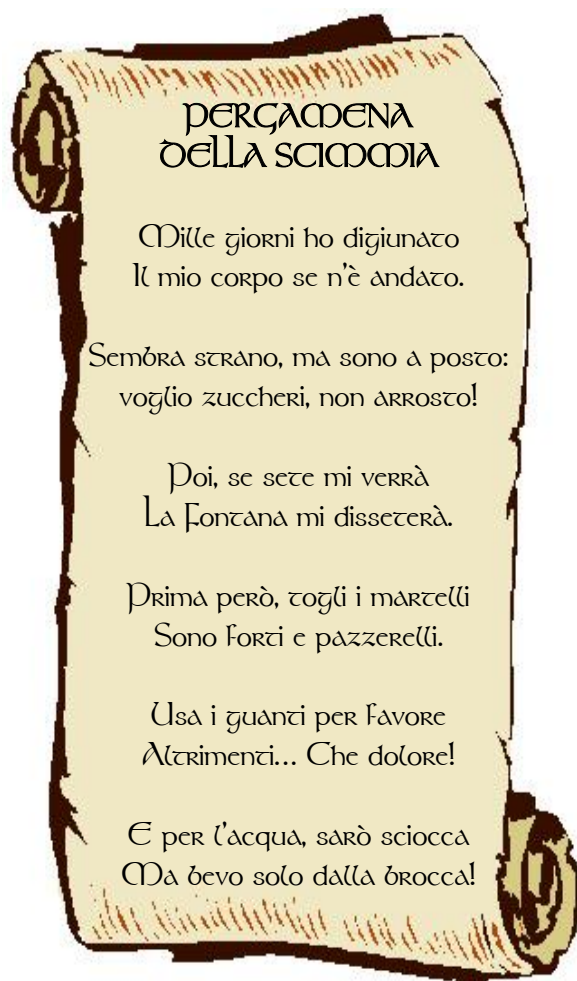
Ombre Spettrali* (2)

CA 7; DV 2+2* (M); PF 11; THAC0 17; #Att 1; F 1d4+speciale; TS G2; MV 27 m (9 m); ML 12; In 4; All C; AS sorprendono il nemico con un risultato di 1-5 su 1d6, il tocco risucchia un punto di Forza per 8 turni; DS possono essere colpite solo da armi magiche, immuni a *sonno* e *charme*; PX 35.

Tutti gli armadi sono vuoti e polverosi o contengono solamente vecchie coperte cenciose. Solo uno, a vostra scelta, contiene un libro interessante, dal titolo "Della vita oltre la morte". Il PG che lo studia ha il 50% di possibilità di guadagnare la capacità di scacciare i non morti come se fosse un Chierico di livello pari a $\frac{1}{4}$ del proprio, arrotondato per difetto (ad esempio, se il PG è di 8° livello, consideratelo Chierico del 2° livello; se è di 14° livello, consideratelo di 3° livello ai fini dello scacciare).



Un altro armadio, intarsiato con una forma di scimmia e chiuso magicamente a chiave, indistruttibile e inalterabile a qualunque condizione, contiene la preziosissima...



Questa pergamena è un indizio prezioso, che spiega come risolvere l'enigma sparpagliato tra le sezioni del sotterraneo.

8) La stanza di Areg-Whoum

La stanza è arredata, illuminata dalle solite torce e calda. In fondo alla stanza, una scimmia mezza scarnificata e con tratti umani (Areg-Whoum) è intenta a lanciare un incantesimo. Davanti a lei, dal terreno, si ergono due grossi vampiri.

Vampiri* (2)

CA 2; DV 8** (M); PF 43; THACO 12; #Att 1 tocco o speciale; F 1d10+risucchio di 2 livelli o speciale; TS G8; MV 36 m (12 m), 54 m (18 m) volando; ML 11; In 10; All C; AS il tocco risucchia due livelli di esperienza alla vittima, lo sguardo può *charmare* (TS vs. Incantesimi con penalità di -2 per resistere); DS possono essere colpiti solo da armi

magiche, immunità a *sonno*, *charme* e *blocco*; QS rigenerano 3 PF per round, possono evocare creature selvagge, possono tramutarsi in lupi selvaggi, pipistrelli giganti o nebbia; VS non possono avvicinarsi a meno di 3 metri da oggetti sacri, l'aglio li repelle (TS vs. Veleno per resistere), non possono attraversare corsi d'acqua, vulnerabili all'acqua santa (1d8 PF) e alla luce diretta del sole (TS vs. Raggio della Morte o distruzione immediata); PX 1.750.

Areg-Whoum

CA 5; DV 12 (M); PF 26; THACO 8; #Att 1; F 1d4; TS M12; MV 36 m (12 m); ML 12; In 12; All C; PX 1.250.

Speciale: Areg-Whoum, di per sé, non rappresenta un problema. La rognà semmai, è che ogni tre round richiama un non morto aggiuntivo, solitamente Spettri.

Nella stanza, comunque, viene trovato il **pezzo #1 del Carillon**.

Quinta Sezione

PVUB-WHOUM – SIGNORA DELLA SORTE

La storia narra che, nella Grande Battaglia del Colle, Pvub-Whoum abbia ricevuto poteri dagli dei, sfruttando le sue conoscenze esoteriche e cabalistiche. Le sue cognizioni magiche sono notevoli, anche se è notevolmente attratta dal paranormale e dalle divinazioni in generale. La sua sezione del labirinto è molto fredda, illuminata magicamente e rappresenta un ostacolo impegnativo.

1) L'ingresso

La stanza è vuota. Sul lato interno della porta sono stati incisi e dipinti dei glifi sacri e benedetti. Un pentacolo fatto da candele e vernice nera si trova nel centro alla stanza. Sulla parete di destra, altri simboli magici e protettivi. Questa stanza, per Pvub-Whoum, era tabù!

2) Il Corridoio cieco

Questa stanza non contiene nulla. Però, quando la porta viene aperta, echeggia un'agghiacciante risata demoniaca. Qualunque cosa facciano i PG, non accade più nulla.

Nota dell'Autore: Dato che questa risata si potrà udire in altre zone della sezione, il DM annoti quante volte ciò accade. Qualora dovesse arrivare a quota cinque, si legga il paragrafo "Nota Speciale".

3) La stanza delle allucinazioni

Due statue, ognuna reggente un vero strumento musicale

(violino e flauto) torreggiano su un lato della stanza. Su un pianoforte, addossato a su una parete, è poggiato un cospicuo mazzo di carte da tarocchi (con le figure rivolte verso il basso) in attesa di essere usato. Sopra al pianoforte, appesi al muro ci sono un mantello e una falce.

Se i PG raccolgono (toccarlo non è sufficiente) uno strumento, risuona un'altra risata demoniaca. Viceversa, qualora i PG dovessero anche solamente sfiorare i tarocchi, questi si animeranno, iniziando a disporsi a forma di essere umano, mentre le statue inizieranno a suonare una nenia triste e inquietante. L'operazione dura due round e, una volta iniziata, non può essere interrotta.

Quando la figura umana si sarà formata (in totale, sarà alta poco più di un metro), accadranno due cose: i PG si accorgeranno che la carta che compone il volto della composizione rappresenta un teschio, e la falce ed il mantello presenti sul muro volano a completare la figura del mietitore.

Simulacro della Morte

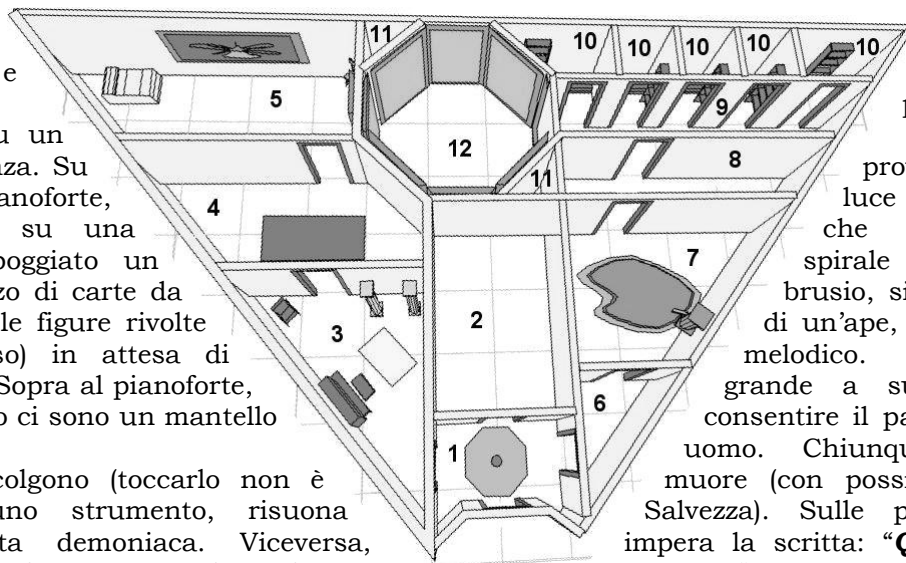
CA -2; DV 20* (P); PF 111; THACO 5; #Att 1; F Speciale; TS M20; MV 36 m (12 m); ML 12; In 18; All C; PX 4.175.

Quando il simulacro della morte colpisce un PG, questi ha diritto ad un Tiro Salvezza vs. Raggio della Morte. Se fallisce muore, altrimenti i suoi livelli di esperienza vengono dimezzati. La seconda volta che questo PG viene colpito, la morte è inevitabile.

Fortunatamente, il tutto è solamente un'illusione: finito il combattimento, i PG si ritroveranno esattamente come prima del combattimento (tutti vivi, dello stesso livello di esperienza e con gli stessi PX), fermi sulla soglia della stanza. Noteranno solo, e questa è l'unica differenza, che il mazzo di carte è rivolto con le figure verso l'alto. Quella in cima al mazzo, la carta del teschio, sembra sorridere più di prima.

4) La stanza dell'anima di Pvub-Whoum

In questa stanza c'è un enorme tarocco disegnato nel centro del pavimento, dal quale provengono una luce blu intensa che forma una spirale e uno strano brusio, simile al ronzio di un'ape, ma molto più melodico. La carta è grande a sufficienza per consentire il passaggio di un uomo. Chiunque vi entri, muore (con possibilità di Tiro Salvezza). Sulle pareti laterali, impera la scritta: **"Qui riposerai, anima reietta."**



5) La stanza di Pvub-Whoum

Pvub-Whoum è un gorilla femmina con braccia e gambe tozze e umane. La sua figura è estremamente comica e chi la vede deve effettuare un Tiro Salvezza vs. Incantesimi oppure comincia a ridere e non la smetterà fino a quando uno dei due (o lui o Pvub-Whoum) non sarà morto. Pvub-Whoum attaccherà a colpi di clava.

Pvub-Whoum

CA 0; DV 12 (M); PF 72; THACO 8; #Att 1 clava; F 1d4+1; TS G12; MV 36 m (12 m); ML 12; In 12; All C; PX 1.250.

Equipaggiamento: Attacca brandendo una **clava +1** (bonus già calcolati nelle statistiche).

Alla sua morte risuonerà una nuova, terribile risata demoniaca. Nella stanza, inoltre, viene trovato il **pezzo #3 del Carillon**.

6) La camera fredda

In questa piccola camera triangolare, il freddo è molto intenso.

7) La piscina

Qui dentro, il freddo è ancora più intenso: i PG batteranno i denti e soffriranno 1 PF di danno da freddo per ogni turno trascorso all'interno della camera. Nel centro della stanza vi è una grossa piscina, che prosegue fino alla parete nord, sulla quale c'è il bassorilievo di un giullare intento ad "urinare" acqua nella piscina. Sul fondo della vasca vi è una brocca a forma di scimmia. È

quella indicata nella Pergamena della Scimmia, ovvero l'unico recipiente dal quale vorrà bere la testa di scimmia (area #10, sezione #2).

Tuttavia, purtroppo, la piscina non è piena di acqua ma di idrogeno liquido.

Chiunque si avvicini notevolmente può intuire che qualcosa non va, effettuando un test sull'Intelligenza o sulla Saggezza (magari con qualche penalità). Qualunque oggetto o parte del corpo immerso, risulterà congelato all'istante, con le seguenti regole:

- Oggetto normale: diventa completamente inutilizzabile.
- Oggetto Magico: ha una possibilità di non venire distrutto del 10% per ogni "+" di bonus magico (o equivalente).
- Parte del corpo: il PG deve effettuare un TS vs. Pietrificazione. Fallendo subisce un danno permanente, curabile solo con un *Desiderio*. Se riesce, invece, la parte del corpo viene distrutta ma è possibile recuperarla grazie ad incantesimi quali *Guarigione* o *Cura*.

Per recuperare la brocca, bisogna lavorare sul bassorilievo del giullare. Anche se non si vede facilmente (solo il 5% di probabilità, 15% per gli elfi), il bassorilievo è in realtà una statua, staccata dal muro. Facendo molta attenzione, è possibile ruotarla su sé stessa; dal muro fuoriuscirà così quello che assomiglierà al bassorilievo di un fauno. Dopo poco, questo inizierà ad "urinare" acqua. Da quel momento, il tempo necessario per rendere la temperatura della vasca accessibile è di 2 turni.

8) Il corridoio

Questa stanza non contiene nulla. Quando la porta viene aperta però, echeggia una nuova, raggelante risata demoniaca. Qualunque cosa facciano i PG, non accade più nulla.

9) La prigione

Da qui si vedono cinque porte, in ognuna delle quali vi è uno spioncino, al momento chiuso. Guardandovi dentro, si vedono delle persone ferite, molto anziane e sdraiate su una branda.

10) Le celle

Il prigioniero della cella di destra è sveglio; se un PG che lo osserva riesce in un test sull'Intelligenza, riconosce in lui Amarkan. Anche gli occupanti delle altre celle sembrano Amarkan, ma sono solo dei cloni.

Nota dell'Autore: In fondo al capitolo vi è il paragrafo "Amarkan", di cui si raccomanda la lettura immediata!

Sopra la serratura di ciascuna porta è inciso un numero (da 1 a 5); di fianco alla porta d'entrata, una mensola regge cinque chiavi con incise le lettere da "A" ad "E". Per aprire le porte è necessario trovare gli esatti accostamenti, ovvero: A-1; B-4; C-3; D-5 ed E-2. Ad ogni sbaglio compiuto dai PG, una voce demoniaca commenterà con "*No, no, no... Non ci siamo!*" Ogni tre sbagli, si udirà echeggiare il solito ghigno demoniaco. Si ricorda di leggere la sezione "Nota Speciale" qualora si arrivi a cinque.

Quando i PG liberano i vari Amarkan, questi, stremati e ansanti, inizieranno a litigare tra di loro, in quanto ognuno di essi sosterrà di essere l'autentico mago. Le loro condizioni sono drammatiche, e sembrano sempre sul punto di esalare l'ultimo respiro.

Sta ai giocatori capire chi mente e chi no, magari mettendoli alla prova. Ogni buona idea va premiata con un'elargizione di PX. Se i PG scelgono quello vero, gli altri spariranno; se si sbagliano, i quattro cloni spariranno, mentre quello vero morirà seduta stante. Ovviamente, per tutta la sezione echeggerà un nuovo ghigno.

11) I passaggi segreti

Queste stanze contengono un teletrasporto da e per l'area #12.

12) La stanza ottagonale

Su ogni parete vi è uno specchio. Un nano etereo, e quindi non fisicamente reale, comparirà in centro alla stanza ad ogni round, attaccherà un PG (a turno) e poi scomparirà. Tali attacchi sono portati utilizzando le caratteristiche di attacco (TpC, danni inflitti, ecc.) del PG che sta attaccando in quel momento. Essendo etereo, tuttavia, i PG non possono colpirlo.

L'unico modo per ucciderlo è quello di distruggere tutti e otto gli specchi. Ogni specchio, magico e resistentissimo, ha però CA 9 e 40 PF. Quando tutti gli specchi saranno rotti, si udirà la solita voce gridare un monito: "*Argh... Maledetti... Ma non finisce qui!*". Inoltre il nano scomparirà in uno sbuffo di vapore che, quando si solleverà, rivelerà che nel centro della stanza è comparsa una botola. Dentro quell'angusto loculo, i PG troveranno una **corazza di piastre +2, Individuazione dei passaggi segreti**, un **Anello respingi incantesimi** (9

cariche massime e 3 rimaste, ricaricabile) e **due specchi comunicanti**.

Nota dell'Autore: Questa è una di quelle aree in cui il DM può rimettere in sesto il gruppo malandato, aggiungendo al tesoro rinvenuto alcune pozioni o pergamene clericali.

Nota Speciale

Quando le risate demoniache giungono a cinque, avviene un cambiamento nella stanza della piscina. 1d10 round dopo che il meccanismo giullare – fauno è stato innescato, la statua cambia automaticamente posizione, tornando ad essere giullare. Un'altra risata, stavolta molto più intensa e prolungata, si udirà echeggiare nel labirinto. L'unico modo per bloccare questo scambio è entrare nella stanza #12.

Sesta Sezione

KWEF-WHOUM – SIGNORE DEL DARDO

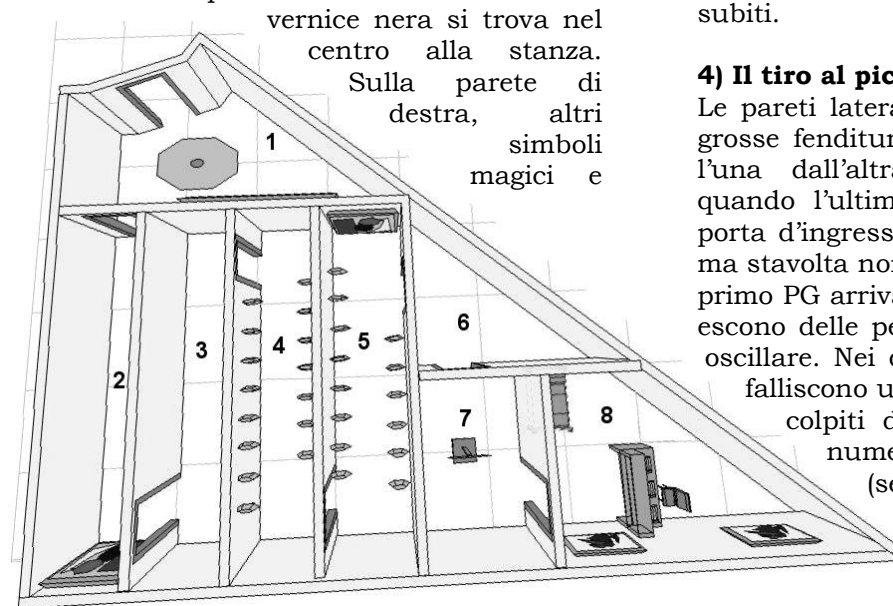
La leggenda vuole che, nella Grande Battaglia del Colle, Kwef-Whoum abbia scagliato frecce a una velocità incredibile e con una mira accuratissima, decimando l'esercito alleato. Non ha conoscenze di magia, se non quelle apprese nel lungo periodo di oblio. La sua sezione del labirinto è completamente buia e non illuminabile, salvo dove diversamente indicato, e rappresenta un ostacolo molto impegnativo.

1) L'ingresso

La stanza è vuota. Sul lato interno della porta sono stati incisi e dipinti dei glifi sacri e benedetti. Un pentacolo fatto da candele e

vernice nera si trova nel centro alla stanza.

Sulla parete di destra, altri simboli magici e



protettivi. Questa stanza, per Kwef-Whoum, era tabù!

Nota dell'Autore: Le aree #2, #3, #4 e #5 (ovvero i quattro corridoi della sezione) presentano le seguenti caratteristiche comuni: sono permeate dall'incantesimo *Lentezza* e i loro pavimenti e soffitti sono ricoperti da uno spesso strato di fanghiglia estremamente appiccicosa. Tutto ciò rallenta i PG al punto che per attraversare ogni corridoio sono necessari ben tre round.

2) Il tiro al piccione (parte 1)

Non appena l'ultimo PG vi entra, la porta d'ingresso si chiude automaticamente, mentre sulla parete di fronte si aprono un numero di fori pari a tre volte il numero dei PG. Da ogni foro parte un dardo (ce ne sono in totale tre diretti contro ogni PG), che infligge 1d4 PF se va a segno (cosa che richiede un TpC con THAC0 9). Il tutto si ripete in ogni round successivo. Ovviamente, un Tiro Salvezza vs. Raggio della Morte riuscito consente di dimezzare i danni subiti.

3) Il tiro al piccione (parte 2)

Appena l'ultimo PG entra nel corridoio, la porta d'ingresso si chiude automaticamente e sul soffitto si aprono tre fori equidistanti, dai quali provengono altrettanti fulmini che causano 3d6 PF l'uno. Tali fulmini, inoltre, rimbalzano sul pavimento e tornano indietro; ogni PG può quindi subire due attacchi, ma può anche effettuare un test sulla Destrezza per cercare di schivare il colpo di rimbalzo. Un Tiro Salvezza vs. Incantesimi riuscito consente di dimezzare comunque i danni subiti.

4) Il tiro al piccione (parte 3)

Le pareti laterali della stanza sono piene di grosse fenditure, distanti circa mezzo metro l'una dall'altra. Anche in questo caso, quando l'ultimo PG entra nella stanza, la porta d'ingresso si chiude automaticamente, ma stavolta non accade altro. Però, quando il primo PG arriva in mezzo alla stanza, dai fori escono delle pesanti alabarde che iniziano a oscillare. Nei due round seguenti, i PG che falliscono un test sulla Destrezza vengono colpiti da un totale di lame pari al numero per cui hanno fallito il test (se un PG ha Destrezza 14 e ottiene 16, fallisce di 2, quindi due lame lo colpiscono). Ogni lama infligge 1d4 PF se il PG

indossa armature metalliche o 1d6 negli altri casi. Un Tiro Salvezza vs. Raggio della Morte riuscito consente di dimezzare i danni subiti.

5) Il tiro al piccione (parte 4)

In questo caso, le pareti laterali della stanza sono piene di grosse fenditure distanti circa mezzo metro l'una dall'altra, il soffitto presenta tre fori equidistanti e sulla parete frontale vi sono un numero di fori pari a tre volte quello dei PG. Appena l'ultimo PG è entrato nella stanza, la porta alle spalle si chiude automaticamente.

Contemporaneamente, dai fori sulle pareti laterali compaiono delle grosse alabarde, da quelli della parete opposta fuoriescono punte di dardi mentre dal soffitto scaturiscono piccole scariche elettriche. Fortunatamente per loro, non accade altro; pertanto, i PG possono prendersela con comodo, ma nessun trabocchetto verrà attivato.

6) La stanza triangolare

In questa stanza ci sono **due pozioni cura ferite critiche** (3d6+3), **due pozioni cura ferite gravi** (2d6+2) e una **pozione di guarigione** (riporta al massimo i PF, meno 1d6) accuratamente nascoste sotto una coperta.

Nota dell'Autore: Questa è una di quelle aree in cui il DM può rimettere in sesto il gruppo malandato, aggiungendo o modificando le pozioni trovate.

7) La stanza dell'anima di Kwef-Whoum

In questa stanza c'è un tabernacolo al centro della stanza, dalla quale provengono una luce arancione che forma una spirale e uno strano brusio, molto simile al ronzio di un'ape, ma molto più melodico. La luce è grande a sufficienza per permettere il passaggio di un uomo. Chiunque vi entri, muore (con possibilità di Tiro Salvezza). Sulle pareti laterali, la scritta: **"Qui riposerai, anima reietta."**

8) La stanza di Kwef-Whoum

Kwef-Whoum è dietro a una specie di tavolo, alle prese con dei pulsanti. È praticamente un umano con una folta peluria da scimmione.

Kwef -Whoum

CA 0; DV 12 (M); PF 72; THAC0 7 (tridente) o 8 (rete); #Att 1; F a seconda dell'arma; TS G6; MV 36 m (12 m); ML 12; In 12; All C; PX 1.250.

Equipaggiamento: Combatte con un **tridente +2** (1d6, gittata 3/6/9) e una **rete +1** (imprigiona l'avversario, gittata 3/6/9) (bonus già calcolati nelle statistiche).

Sulla scrivania vi sono quattro bottoni e altrettanti schermi, ognuno dei quali mostra uno dei corridoi della sezione. Dei quattro pulsanti, tre sono premuti e uno no, ma nessun PG, per quanti sforzi faccia, riuscirà a premerlo. Difatti, questo è il bottone che azionerebbe i trabocchetti dell'area **#5**, ovvero quella che non ha colpito i PG. Il meccanismo azionato dal bottone non è più funzionante e il bottone rimane incastrato. Premendo gli altri bottoni, si disattivano le trappole dei corridoi.

Sotto la scrivania, inoltre, vi è un **arco +2 potenziato**, per ogni colpo messo a segno con un TpC naturale non modificato di 19 o più, i danni inflitti raddoppiano. Qui è nascosto anche il **pezzo #5 del Carillon**.

Soluzioni degli enigmi

All'interno delle varie sezioni, come visto, si trovano sei oggetti che consentono di risolvere l'enigma della scimmia. Più precisamente:

Sezione	Oggetto
1	Chiave
2	Tavolo
3	Fontana
4	Pergamena
5	Brocca
6	Guanti

Per poter accedere alla sezione di Xaboo, è necessario, come anticipato, comporre un carillon (Vedi paragrafo "Il Carillon" di seguito). Purtroppo per i PG, uno dei pezzi che lo compongono (il #2) è custodito nell'area #12 della Sezione #2. Per accedervi, bisogna necessariamente disattivare la trappola dell'area #2 e, per far questo, bisogna accedere contemporaneamente alle aree #6 e #11. Mentre per la #6 non vi è problema, la #11 è magicamente invisibile, almeno fino a quando l'enigma dell'area #10 non sia risolto.

Per risolverlo, è necessario che la testa di scimmia sul tavolo mangi i dolci e beva l'acqua della Fontana (Sezione #3). Tale acqua, però, la vorrà bere solo nella Brocca (Sezione #5). Inoltre, per poter recuperare l'acqua, è necessario togliere i martelli, che possono essere toccati solo con gli appositi Guanti (Sezione #6). Tutto questo è spiegato

nella Pergamena (Sezione #4), che è in un armadio apribile solo con la Chiave (Sezione #1). Complesso, ma divertente!

Il Carillon

All'interno delle varie sezioni si trovano inoltre anche i sei pezzi che compongono il carillon, chiave indispensabile per accedere alla cripta inferiore di Xaboo.

Sezione	Pezzo
1	Xilofono
2	Arganello
3	Mappa
4	Base
5	Corpo
6	Montante

Il DM può utilizzare dei disegni riportati in appendice per comprendere cosa si intende con i vari nomi utilizzati. Tuttavia, montare il Carillon è estremamente semplice (un semplice test sull'Intelligenza, persino con bonus +2, è sufficiente per assemblarlo correttamente), ma solo se si hanno tutti i pezzi. Intuire cosa manchi e riuscire a farne a meno, magari sostituendolo con qualcos'altro, è impossibile.

Una volta montato il Carillon, lo si deve inserire nel foro corretto sul pannello presente sul pilastro della stanza esagonale. A questo punto è sufficiente girare l'arganello per far scaturire un allegro motivetto. Quando questo terminerà, il carillon scomparirà per sempre – in realtà, i pezzi tornano esattamente dove erano – e la porta, con un sinistro cigolio, si aprirà.

Benvenuti da Xaboo!

Amarkan

Cosa ci fa Amarkan redivivo? In verità, Xaboo poteva avere ancora bisogno di lui, nel caso in cui l'artefatto composto dai sette pezzi non avesse funzionato! Per questo motivo l'ha dunque resuscitato, lasciandolo agonizzante nella sua casupola nel bosco, protetto da alcuni scagnozzi.

Poi però, quando Xaboo ha scoperto che i PG avevano recuperato le tre gemme smarrite dalla Abishai, si è sentito in pericolo. Ha subito realizzato che, nel caso questi si fossero imbattuti (per puro caso) nel corpo redivivo del vecchio mago, sarebbero potuti divenire una minaccia.

Ecco spiegata dunque la profanazione avvenuta nella cattedrale del deserto: quel rito è servito per indebolire il sigillo e per aprire il portale, anche se solo in ingresso.

Quindi, con un potente incantesimo di contro-evocazione, Xaboo ha richiamato il mago (sotto forma eterea) all'interno della tomba, gli ha ridato forma corporea e l'ha imprigionato nella cella dove i PG lo hanno trovato.

Purtroppo per lui, non poteva portarlo direttamente nella sua cripta, in quanto era – ed è ancora – chiusa da un potente sigillo, al momento da lui inviolabile. I suoi calcoli erano che, entro una manciata di giorni, avrebbe potuto raggiungere Amarkan e quindi ucciderlo definitivamente. Non avrebbe mai sospettato che i PG sarebbero arrivati così in fretta. Ecco perché Amarkan è stato trovato nella sua cella ancora vivo, anche se in condizioni non propriamente ottimali.

Un mago PNG

Ai fini del gioco, considerate il vecchio mago come un uomo normale, ridotto a una sola manciata (1d4+1) di PF e senza più alcuna capacità magica. Infatti, visto le precarie condizioni fisiche, non è in grado di lanciare incantesimi, anche se i PG si preoccupano di guarirlo al meglio delle loro possibilità. Non lo sarà per altri trenta giorni, dopodiché recupererà un livello di incantesimi al giorno. Infine, non dispone di alcun equipaggiamento od oggetti, ed è vestito solo con una lurida tunica.

Avere con loro un vecchio uomo inerte potrebbe essere visto dai PG come un peso indesiderato. Tuttavia, è compito vostro riuscire a farlo accettare dal gruppo. Anche se dal punto di vista del combattimento risulterà inutile, sarà fondamentale in alcune scelte o decisioni che i PG dovranno affrontare nella cripta di Xaboo.

Ma torniamo all'area #9 della Sezione #5: appena gli altri quattro cloni saranno spariti, Amarkan cadrà a terra, e inizierà raccontare quanto segue.

“Dovete fare in fretta, e io vi sarò di peso, ma non credo che resisterò ancora molto...” la sua voce è poco più di un fioco sussurro.
“Xaboo ha intuito che siete qui e si sta preparando a porre fine alle mie sofferenze. Purtroppo non potrò difendermi, il mio fisico non è quello di 60 anni fa. Spero... spero solo che abbiate portato con voi le tre gemme. Una profezia... forse una divinazione... o un sogno... ma ho visto che saranno essenziali. Ma prima... Argh!” Un urlo tronca le sue parole.

Il vecchio ha un sussulto, un lungo tremito e poi, quando un copioso rivolo di sangue fluisce dalle sue labbra, continua *“Presto... dovete occuparvi di lui... del male in persona... è pericoloso...”*

Segue un'altra pausa, ancora più lunga. I suoi occhi, vacui e annebbiati, si chiudono per un lungo istante e il suo petto inizia a ondeggiare con molto irregolare.

Stoicamente, prosegue

“È imprigionato dietro a un sigillo potente, ma non potrà durare in eterno... Prestate attenzione, fate in fretta... Prima farete, meno forte lui sarà... Argh!” Un nuovo urlo precede un lungo rantolo e un violento, interminabile sussulto, come se quel corpo magro e vecchio fosse attraversato da una scossa elettrica.

Con la voce ridotta a un incomprensibile bisbiglio, continua...

“Nel mio sogno... o nella visione... ho visto una cosa... una... una scritta... L'ho scritta, con il mio sangue... forse potrà aiutarvi... Fate in fretta... più che potete...” La sua mano cerca all'interno della tunica qualcosa. Quando la trova, la consegna nella mano del più vicino di voi *“Leggete e buona...”*.

Il suo petto si gonfia, per l'ultima volta. La testa di Amarkan si reclina lentamente sulla spalla, gli occhi aperti in un ultimo, sofferente ma fiero sguardo.

Sul foglio, in Elfico Antico, vi sono queste parole: ***“Se trovate il Bastone, dovete usare proprio Quello.”***

LA CRIPTA

L'artefatto

Siamo giunti alla parte conclusiva dell'avventura. In questa sezione, i PG dovranno vedersela con Xaboo e con alcuni dei suoi assistenti, da lui creati nei suoi infimi tentativi. Quanto Xaboo sia divenuto potente dipende da quanto rapidamente si è mosso il gruppo: mai come in questa avventura, difatti, il tempo si rivela essenziale.

Nota dell'Autore: Come stima realistica, supponiamo che il tempo impiegato dai PG dalla loro partenza da Elthiel (primo indizio delle gemme) all'apertura della cripta di Xaboo, sia di dieci giorni.

Questo significa che Xaboo ha esattamente dieci giorni di vantaggio sui PG, ovvero che quando i PG partono da Elthiel, lui ha già in mano tutti e sette i pezzi dell'artefatto! Per poterlo assemblare in maniera corretta, tuttavia, vi è una particolare procedura, di cui vediamo i vari passaggi.

Ogni pezzo deve essere permeato da una magia, dalla durata di 24 ore; tra un incantesimo e l'altro, tuttavia, Xaboo deve riposare per un giorno intero. Quindi, per ogni oggetto dell'artefatto da trattare – e sono sette in totale – occorrono due giorni: uno per l'incantesimo e uno di riposo. E siamo a 14 giorni. Gli oggetti, saturi di magia, devono essere lasciati in un luogo adatto allo scopo per un altro giorno intero. I giorni diventano 15. Dopo, a ritmo di uno al giorno, questi oggetti inizieranno ad adattarsi alle dimensioni altrui e si uniranno a formare l'artefatto così potente. Quindi, essendo 7 gli oggetti, ci vorranno sette giorni. I giorni diventano 22.

Quindi, come vedete, dipende da quanto i PG sono veloci: se impiegano meno di 22 giorni trovano ad attenderli il solo Xaboo in forma normale. Viceversa, impiegando più di 22 giorni, Xaboo sarà già al massimo della propria forza: una semidivinità in procinto di guadagnare l'immortalità.

Tutto chiaro, no?

E se i PG dovessero impiegare di più, ad esempio 30 giorni? Non

troverebbero più Xaboo, già elevato al rango di immortale e impegnato a organizzare un enorme esercito, in grado di far piombare Mystara in un'epoca di terrore, dando spunto al DM per una nuova avventura.

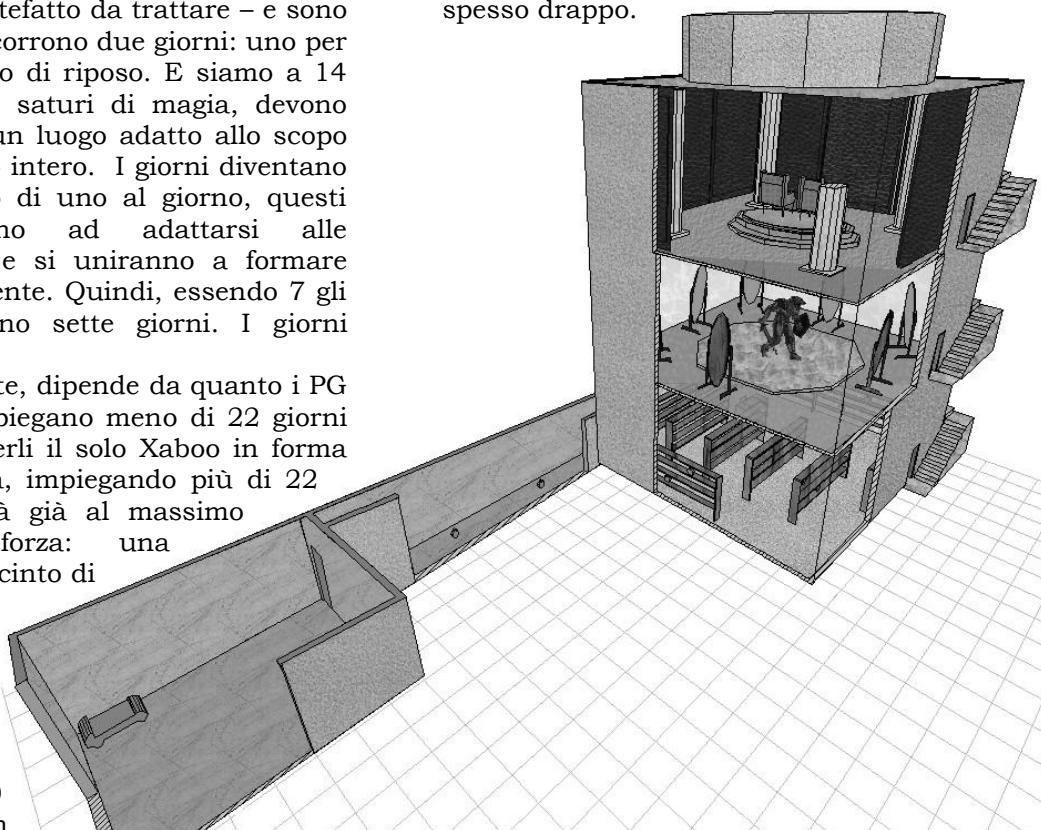
Nota dell'Autore: Ovviamente, se ciò accade, i PG non troveranno più nemmeno quanto viene descritto nell'area #4, il museo di Xaboo. Egli non lascerà certo tutti quei tesori ai posteri...

Le stanze di Xaboo

Iniziamo ora a vedere come sono disposte le stanze che conducono alla Cripta di Xaboo. Prestate attenzione al percorso, che sarà moto arduo per il gruppo di PG, specialmente se le loro condizioni fisiche sono già indebolite in partenza.

1) Le scale

All'apertura del portale, grazie al Carillon, compare una ripida e stretta rampa circolare di scale che scende per quasi una cinquantina di metri in profondità. Un odore di muffa satura le narici dei PG quando le scale terminano in un breve corridoio che conduce a un'apertura, coperta da uno spesso drappo.



2) La sala dei troni

Questa enorme stanza è un quadrato di 30 metri di lato e ha un'altezza di 15 metri. In prossimità di ogni angolo vi è un'imponente colonna del diametro di circa 3 metri. Nel centro, una notevole piattaforma a gradini – quello più basso è un'ellisse di circa 15 × 11 metri – porta a due imponenti troni in pietra. Sia le colonne che i troni sono decorati con incisioni di una scimmia incoronata. Alla base della pedana vi è la scritta: **“Parodia del tuo Regno da vivo: il Potere.”** Tutte le pareti sono coperte da enormi drappi purpurei, ammuffiti e sbiaditi in più punti, ornati da ricami dorati recanti simbolo delle scimmie bendate nella botte ardente. Osservando bene i troni, si possono notare due nomi incisi alla base: **“Xaboo”** ed **“Emerald”**. Chi sia questa seconda persona, lo scopriremo a breve...

3) La stanza del Golem

La stanza ha le stesse dimensioni di quella precedente. Al posto del piedistallo con i troni vi è un'area di forma ottagonale circondata da uno spesso bordo alto e largo una trentina di centimetri. Sul bordo vi è la scritta:

“Parodia del tuo Regno da vivo: la Vanità.”

Attorno a essa, vicino alle pareti, vi sono otto specchi puntati tutti esattamente verso il centro della pedana, ovvero nel punto dove impera una possente statua di ferro, raffigurante un cavaliere munito di spada e scudo. Il che, stessero veramente così le cose, non rappresenterebbe alcun ostacolo. Il problema è che, in realtà, quella statua è un Golem di Ferro, pronta ad animarsi quando un PG la guarderà attraverso uno degli specchi o se oltrepasserà il

bordo dell'ottagono centrale.

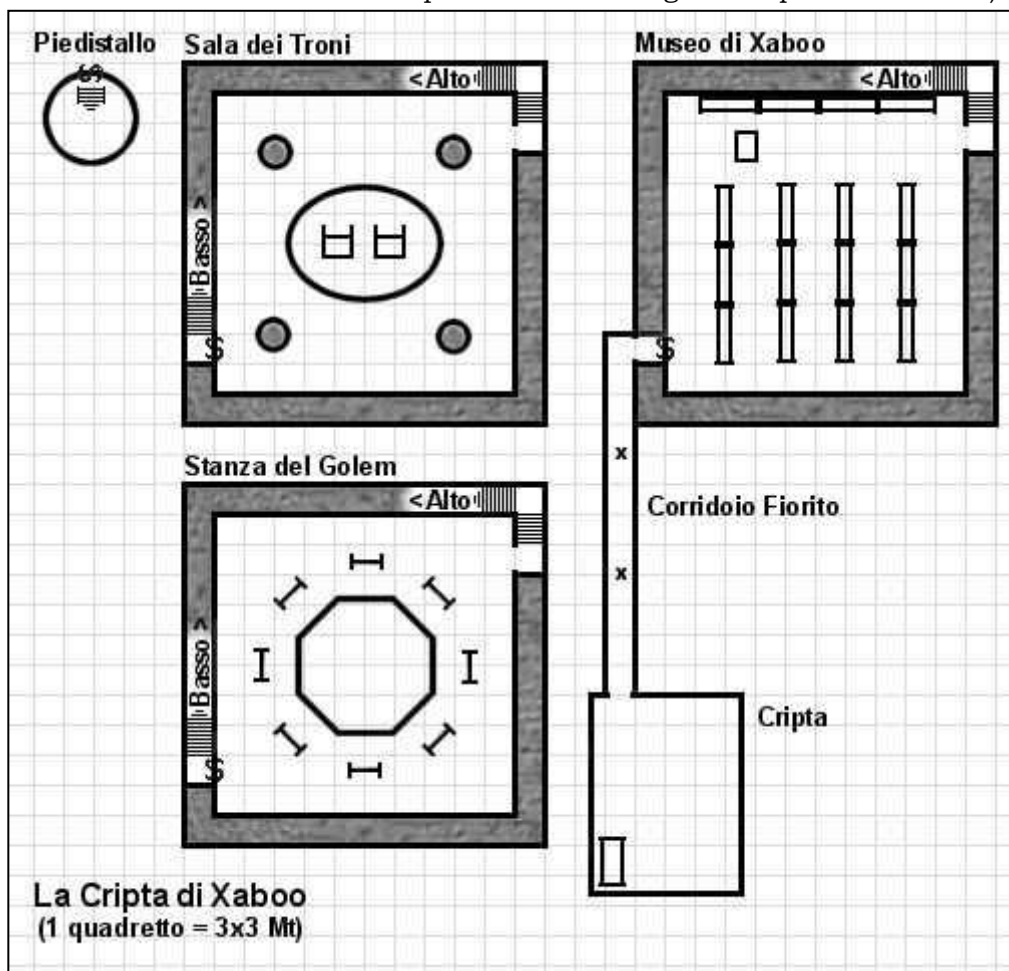
Golem di Ferro*

CA 2; DV 15 (G); PF 81; THAC0 8; #Att 1; F 2d10; TS G15; MV 36 m (12 m); ML 12; In 4; All N; DS può essere colpito solo da armi magiche, immune a sonno, charme e blocco e ai gas; PX 1.250.

Speciale: All'inizio di ogni round di combattimento incluso il primo, il DM può migliorare di un incremento la CA, il THAC0 o i danni inflitti dal mostro, con le seguenti regole:

- La CA ottiene un bonus di un punto;
- Il THAC0 guadagna un bonus di +1;
- I danni inflitti aumentano di 1d2. Per ogni 5 bonus (cioè 5d2), i danni inflitti aumentano di 1d10. Ovvero, da 2d10 + 4d2, si passa a 3d10 piuttosto che a 2d10 + 5d2.

(Ad esempio, il DM può decidere di migliorare nel 1° round di combattimento la CA (che scende a 1), nel 2° round può migliorare il THAC0 (che scende a 7) e nel 3° round nuovamente la CA (che scende quindi a 0). E così via... Ad ogni round, insomma, il DM può decidere di migliorare quello che vuole.)



Il Golem non può uscire dall'ottagono, anche se esistono le seguenti soglie:

- Prima soglia: Al raggiungimento di almeno due dei seguenti livelli di miglioramento: CA -3; THACO 4; danno inflitto 3d10; il Golem è libero di uscire dall'ottagono.
- Seconda soglia: Al raggiungimento di almeno due dei seguenti livelli di miglioramento: CA -5; THACO 2; danno inflitto 3d10 + 2d2; il Golem è libero di uscire anche dalla stanza.

Quando i PG riducono il mostro a 0 PF o meno, il Golem si limita ad abbassare le armi e a tornare nel centro dell'ottagono, pronto a ritornare in azione alla prossima attivazione. Capite che è impossibile distruggerlo, ma non fermarlo: se il PG esce dalla pedana prima di ingaggiare il combattimento, il Golem torna al proprio posto.

Dato che il Golem rappresenta proprio Xaboo, estremamente vanitoso in vita, si capisce perchè ami stare nel centro dell'ottagono con otto specchi fissi su di lui. Si può anche intuire che, rompendo anche solo uno degli specchi, il Golem combatterà fino alla morte. Ovvero, una volta giunto a 0 PF, tornerà nel mezzo dell'ottagono, vi resterà 1d4 round e poi si animerà nuovamente, anche se nessun PG infrangerà le regole di attivazione. In tali casi, potrà persino uscire dall'ottagono, anche se non ha ancora raggiunto la "prima soglia" vista sopra.

Infine, un incantesimo di *Individuazione del magico* svelerà che il Golem utilizza una **spada +3** e uno **scudo +3**, che appartenevano a Xaboo nella sua forma umana.



4) Il museo di Xaboo

Questa stanza è piena zeppa di tutto quello che un buon avventuriero potrebbe sognare di trovare: ci sono libri, armi, oggetti, pergamene, pozioni e chi più ne ha più ne metta. Peccato che ci sia anche una Abishai – inghirlandata con la solita, preziosa coroncina d'oro e perle – intenta a trafficare dietro una pesante scrivania in legno di quercia, sulla quale è inciso: "**Parodia del tuo Regno da vivo: gli interessi.**"

Abbiamo detto una Abishai? Stai a vedere che... riflettiamo un attimo... la Abishai aveva un sacchettino contenente tre gemme, poi smarrite, che le furono regalate proprio da Xaboo in persona. Sul trono di fianco a quello di Xaboo ce n'era un altro con inciso un nome di donna, Emerald. La Abishai indossa pure una delicata corona... non vi dice nulla? Ma certo! Forse che la Abishai sia Emerald, la moglie di Xaboo!?!?

Ecco spiegata anche la presenza di quel curioso ritratto di ragazza trovato insieme alle perle!

Emerald (Abishai)*

CA 1; DV 6+3***** (M); PF 43; THACO 13; #Att 2 artigli / 1 codata / potere magico; F 1d4 / 1d4 / 1d4+1 + veleno / speciale; TS G6; MV 27 m (9 m) o 36 m (12 m) volando; ML 12; In 10; QS può evocare altri Abishai e Lemuri, rigenera 1 PF per round, poteri magici; AS chi viene colpito dal pungiglione nella coda e fallisce un TS vs. Veleno muore all'istante, attacco in picchiata; DS immune ai veleni e agli attacchi basati sul fuoco, gli attacchi basati su gas e gelo gli infliggono danno dimezzato, può essere colpito solo da armi magiche o d'argento, 30% resistenza alla magia; VS l'acqua santa gli infligge 2d4 PF di danno; All C; PX 3.350.

Equipaggiamento: La corona di perle indossata da Emerald è l'equivalente di un **anello respingi incantesimi** con cinque cariche residue.

Quello che i PG vedono è una illusione potenziata. La vera Emerald è in auto-metamorfosi in una nuova, onnipresente versione di Amarkan! Appena i PG entrano nella stanza, troveranno la Abishai illusoria che sta attaccando Amarkan (cioè la vera Emerald). Tutti i PG devono effettuare un Tiro Salvezza vs. Incantesimi, in quanto la stanza è permeata con degli effetti magici simili a quelli di un incantesimo *Olografia*, e a un tiro Sorpresa, dovuto al trovarsi di fronte a un nuovo Amarkan!

Emerald resterà sotto metamorfosi per il tempo necessario a lanciare due incantesimi senza destare sospetti. Agli occhi dei PG, sembrerà infatti che il vecchio Amarkan si stia difendendo degli attacchi della Abishai. Lancerà prima *Charme* su un PG e quindi un *Incantesimo del Comando* su un altro bersaglio, intimando a quest'ultimo di attaccare i suoi stessi amici. Poi riprenderà la forma normale di Abishai e attaccherà chi resta.

Una volta terminato il combattimento, è finalmente giunta l'ora di dare un'occhiata alla stanza. Il combattimento sarà tremendo, ma vi accorgerete che ne sarà valsa la pena.

Ecco il tesoro:

Un **manuale del combattente** (75% di probabilità di aumentare permanentemente di un punto la Forza di chi lo legge).

Un **manuale del lanciatore di incantesimi** (75% di probabilità di aumentare di un punto l'Intelligenza di chi lo legge).

2 pozioni di resurrezione.

4 pozioni cura ferite gravi (2d6+2).

Una **pergamena clericale** con l'incantesimo *Resurrezione*.

Una **pergamena clericale** con l'incantesimo *Guarigione*.

Una **pergamena clericale** con l'incantesimo *Cura ferite critiche*.

Una **bacchetta della paralisi** con 2 cariche.

Un **bastone dell'animazione dei morti**, come per l'omonimo incantesimo clericale, può essere usato solo una volta al giorno e solo da personaggi Maghi o Chierici di allineamento Caotico.

Un **bastone +2** che può lanciare una volta al giorno gli incantesimi *Cura ferite leggere* e *Individuazione dell'invisibile*.

Un'**armatura di cuoio** con quattro bottoni. Premendone uno, assume le caratteristiche legate al bottone finché non ne viene premuto un altro:

- Bottone #1: Armatura di cuoio normale, Resistenza alla Magia 30%;
- Bottone #2: Armatura di cuoio +1; Resistenza alla Magia 20%;
- Bottone #3: Armatura di cuoio +2, Resistenza alla Magia 10%;
- Bottone #4: Armatura di cuoio +3.

Una **fionda +2 della velocità**, che permette di scagliare due proiettili per round.

Un **uovo della felicità** (una volta rotto, c'è il 60% di probabilità di trovare all'interno un oggetto a scelta del possessore).

Un **sacchetto dei semi** che crea un seme al giorno, per 4d20 giorni. I semi possono essere usati una sola volta. Basta scagliarne uno in terra ed esso darà vita ad un animale normale (il DM può determinarlo casualmente lanciando i dadi sulla tabella degli incontri con gli animali, scegliendo il tipo di terreno appropriato).

Un paio di **guanti del potere orchesco** (la Forza di chi li indossa sale a 18 punti).

Un **mantello deflettente** (chi lo indossa appare distante 1,5 metri dalla sua posizione effettiva, gode di un bonus di -2 alla CA e la maggior parte degli attacchi a distanza lo

mancheranno automaticamente. Inoltre ha un bonus di +2 ai TS vs. Incantesimi, Bacchette Magiche e Pietrificazione.

Una **cintura della destrezza** (la Destrezza di chi la indossa sale a 18 punti).

Un **lucchetto della protezione**, equivalente all'incantesimo *Chiavistello* magico lanciato da un Mago di 20° livello, i cui poteri si attivano e disattivano con una parola chiave.

Un **anello di protezione +2**.

Nella stanza, inoltre, vi è il Bastone della Distruzione Totale. (Vedi il paragrafo relativo, più sotto).

Infine la stanza, con il piccolo Lucchetto della Protezione attivato, sembrerebbe un buon posto per passarci la notte, o anche qualche giorno. Tuttavia, ricordate ai PG le parole del vecchio e saggio Amarkan: la forza crescente di Xaboo non si ferma ad attenderli.

Il Bastone della Distruzione Totale

Questo bastone è quello al quale fa riferimento il foglio lasciato ai PG da Amarkan. I suoi poteri sono infiniti e la sua forza è incredibile. È una specie di scettro d'oro, con una ghiera mobile vicino alla sommità, dove una grossa pietra è incastonata con tecnica sublime. La ghiera ruota intorno a un perno e un piccolo triangolo inciso su di essa può essere messo in corrispondenza di sette simboli a sbalzo presenti sul corpo del bastone. A seconda della posizione assunta dalla ghiera, il bastone attiva uno dei suoi sei poteri possibili – il settimo è la posizione di trasporto, o “sicura” che dir si voglia. Selezionando uno degli altri sei simboli, lo scettro è attivato, ma non funzionante.

Per farne scaturire i poteri, chi lo brandisce deve picchiarlo in terra, gridando contemporaneamente la parola magica attivante, cioè “**Quello**” (Ricordate? “*Se trovate il Bastone, dovete usare proprio Quello.*”) È improbabile che qualche PG arrivi a scoprire la soluzione senza aiuto, ma se dovesse accadere, quel qualcuno merita una ricompensa di qualche centinaio di PX.

I poteri del bastone sono descritti di seguito. si tenga conto che, dove non diversamente precisato, la vittima che subisce gli effetti di un potere non ha a disposizione alcun Tiro Salvezza:

- La vittima viene scagliata 1d100 metri sotto la superficie, nel piano Elementale della Terra. Ciò normalmente equivale a morte sicura, tranne che per le vittime in grado di sopravvivere in quel piano.

- La vittima viene scagliata a 1d100×10 metri d'altezza nel piano Elementale dell'Aria. Ciò normalmente equivale a morte sicura, tranne che per le vittime in grado di sopravvivere in quel piano.
- La vittima viene scagliata in mezzo alle fiamme nel piano Elementale del Fuoco. Ciò normalmente equivale a morte sicura, tranne che per le vittime in grado di sopravvivere in quel piano.
- La vittima viene scagliata a 1d100 metri di profondità nel piano Elementale dell'Acqua. Ciò normalmente equivale a morte sicura, tranne che per le vittime in grado di sopravvivere in quel piano.
- La vittima viene distrutta, ma ha a disposizione un Tiro Salvezza vs. Bacchette Magiche. Se gli riesce, gli effetti sono completamente annullati ed è come se non fosse accaduto nulla.
- La vittima viene teletrasportata in un posto da lei pensato e dichiarato. Se nessun posto è focalizzato o dichiarato, non accade nulla. A seconda della conoscenza del luogo, cambia la percentuale di riuscita. Ad esempio, un teletrasporto alla casa o al paese natale del PG ha il 100% di probabilità di successo; in un posto visto di passaggio o in cui si è soggiornato per una notte la probabilità scende al 60%; mentre per un luogo di cui si è solamente sentito parlare, la probabilità di successo è solo del 10%. Se il controllo percentuale fallisce, la vittima viene trasportata nel luogo desiderato, ma 2d20 metri sopra la superficie.
- In questa posizione, ovvero quella di riposo, il bastone si comporta come una "normale" arma +2.

Questa sarà l'arma che consentirà, ai nostri eroi, di sconfiggere definitivamente Xaboo. Ha un piccolissimo difetto... ma lo scopriremo dopo... tra non molto!

5) Il corridoio fiorito

Il corridoio è lungo 36 metri e largo 3. Vi sono due piccoli fiori metallici equidistanti (ovvero ogni 12 metri), le cui corolle sono libere di ruotare sia in senso orario che antiorario e di inclinarsi fino a 90°. Entrambi presentano un certo numero di petali (rispettivamente 10 e 20), anch'essi metallici. Ai PG appariranno con i petali serrati, come un fiore non ancora dischiuso.

In realtà, questi due fiori sono dei sofisticati congegni elettronici in grado di captare ogni

minimo spostamento d'aria. Il loro funzionamento è il seguente: una volta captato un movimento qualsiasi, il fiore inizia a schiudersi, impiegando un secondo per ogni petalo (quindi, rispettivamente, 1 e 2 round).

Una volta aperto, il primo fiore lancia una *Palla di fuoco* e il secondo un *Fulmine magico*, entrambi causano 5d6 PF di danno, dimezzabile con un TS vs. Soffio del Drago. Dopodiché, tutti i petali si chiudono simultaneamente e istantaneamente e la sequenza si ripete al prossimo movimento. Il fiore segue la fonte del movimento anche durante l'apertura dei petali. Infine, il primo PG che entra si potrà accorgere che entrambi i fiori sono inizialmente rivolti verso l'area #6. La portata dei sensori dei fiori è di 12 metri e le loro statistiche sono rispettivamente CA 0 e 80 PF per il primo, e CA -2 e 90 PF per il secondo.

6) Xaboo

Nota dell'Autore: Questa sezione è valida solamente se i PG sono giunti in questa area entro il 22° giorno, ovvero il caso più plausibile tra quelli preventivabili. Nello sfortunato caso che i PG giungano oltre tale limite, Xaboo sarà troppo potente, anche per il Bastone della Distruzione Totale! Nel caso questo avvenga, si legga invece il paragrafo "PG ritardatari", di seguito.

Eccoci infine giunti nella cripta di Xaboo. Leggete ai vostri giocatori quanto segue:

È con un certo timore che varcate questa soglia, trovandovi in un'ampia stanza di 20 × 15 metri completamente vuota, eccezion fatta per un grosso sarcofago in pietra presente nell'angolo di destra. La prima cosa che notate è che il pesante coperchio giace per terra, in frantumi. Dal suo interno giunge un'inquietante vibrazione, accompagnata da una tremolante luce verdastra.

Quando i vostri occhi si adattano all'oscurità e riuscite dunque a vedere meglio, notate che appoggiato alla bara, impegnato a osservare la fonte di quello strano fenomeno, vi è un essere apparentemente umano, avvolto da un pesante mantello scuro e che vi dà le spalle. Per questo motivo non riuscite a distinguerne i lineamenti, e tirate un sospiro di sollievo!

Nell'interminabile attimo che segue, le vostre paure più ancestrali e profonde hanno quasi il sopravvento su di voi, e la voglia di scappare è fortissima.

Con voce pacata e cavernosa, l'essere vi parla senza voltarsi: **"Andatevene!"**

Xaboo rimarrà rivolto verso la sua bara, intento a osservare le ultime alterazioni molecolari dei sette oggetti. Ignaro del fatto che i PG sanno utilizzare il Bastone della Distruzione Totale, crederà solamente di essere stato disturbato da una banda di "teppistelli" troppo audaci. Anche nel caso qualche PG si avvicini a lui, si limiterà a girarsi, puntandogli contro un terrificante bastone ornato da un teschio ghignante e ripeterà **"Andatevene!"**

Quando però realizzerà che i PG hanno in mano il Bastone della Distruzione Totale, dite ai vostri PG che un guizzo di paura mista a terrore gli offusca momentaneamente lo sguardo. Con un urlo indemoniato, si getterà all'attacco!



Xaboo

CA -5; DV 14** (M); PF 86; THACO 8; #Att 1; F 1d12+7 o incantesimo; TS M14; MV 36 m (12 m); ML 12; In 18; All C; PX 18.000^s.

^s: Questo punteggio include il premio per aver concluso con successo la campagna e tiene conto dei grandi poteri garantiti a Xaboo dai suoi oggetti incantati.

Incantesimi:

Essendo Xaboo un mago, dispone di incantesimi. Anche in questo caso, però, il lungo torpore e la recente rinascita corporea hanno influito. Diciamo che il potere di lanciare incantesimi dipende, un po' come tutto il resto, d'altra parte, dal tempo impiegato dai PG. Quindi, consideratelo, ma solo per stabilire il numero di incantesimi conosciuto, un Mago di 5° livello.

Equipaggiamento:

Xaboo gode, inoltre, di alcuni oggetti che gli conferiscono poteri... particolari:

Cintura di Giada: Lo rende immune ai primi X attacchi fisici.

Veste della Magia: Garantisce una Resistenza alla Magia del Y.

Aureola di Fumo: Per ogni danno subito, riflette Z PF contro chi lo ha colpito.

Anello della Forza: Garantisce un punteggio di Forza di 25 ai Caotici, riduce a 3 punti la Forza dei Legali e non ha effetto sui Neutrali.

Vediamo come variano i parametri X, Y e Z a seconda di quanto impiegano i PG a giungere allo scontro finale.

Giorni	X	Y	W	Z
8-10	0	0%	6	Nessuno
11-13	3	20%	8	¼ dei PF subiti
14-16	6	40%	10	½ dei PF subiti
17-19	9	60%	12	¾ dei PF subiti
20-22	12	80%	14	Tutti i PF subiti
Oltre 22	15	100%	14	Il doppio dei PF subiti

L'arma che impugna è la potentissima **Bacchetta del Labirinto**. La vittima designata, senza possibilità di TS, viene catapultata in un labirinto dal quale impiega diverso tempo (dipendente dalla suo punteggio di Intelligenza) per uscire. Questo oggetto duplica esattamente gli effetti dell'incantesimo dei Maghi di 9° livello *Labirinto*.

Nell'altra mano, regge la **Sfera del Dolore**, ovvero una grossa sfera metallica, piena di borchie, spuntoni ed aculei, che infligge 1d12 PF di danno. Chi viene colpito dalla sfera ha diritto a un Tiro Salvezza vs. Incantesimi; fallendo, il dolore sarà così straziante che i valori di tutte le caratteristiche – tranne il Carisma – scenderanno di 1 punto per round per i prossimi 1d4+1 round, fino ad un minimo di 3. Se il TS ha successo, caleranno solamente di 1 punto. Per farli tornare alla normalità, sarà sufficiente un turno (10 minuti) di riposo assoluto.

Strategia di una battaglia

Quando i PG lo attaccheranno, Xaboo utilizzerà subito la Bacchetta del Labirinto contro il più pericoloso di loro, ovvero chi impugna il Bastone della Distruzione Totale. Nel corso di tutto il combattimento, consapevole di essere protetto eccezionalmente e quindi intoccabile, non si muoverà mai, continuando a lanciare

incantesimi verso gli altri. Quando il PG che impugna il Bastone viene teletrasportato nel labirinto, quest'ultimo cadrà al suolo e Xaboo cercherà di raggiungerlo prima di un'altro PG.

L'incontro si giocherà – e si risolverà – quasi esclusivamente intorno a questo Bastone: il PG che sa come utilizzarlo deve colpire Xaboo gridando la parola chiave (“Quello”).

Quando questo accadrà, Xaboo si immobilizzerà e inizierà a invecchiare al ritmo di circa 100 anni per round, urlando in maniera atroce. Nell'arco di 20 round, equivalenti ai 2.000 e più anni passati in prigionia, imploderà in un ammasso molliccio e putrescente, sgretolandosi infine in polvere.

Se, e solo se, durante questo periodo gli verranno tolte la Veste della Magia, la Cintura di Giada e l'Anello della Forza, questi potranno essere utilizzati da chiunque, altrimenti si sgretoleranno insieme al cadavere. Per gli altri oggetti (ovvero la Bacchetta del Labirinto e la Sfera del Dolore), la probabilità che subiscano la stessa sorte è solo del 15%. Ciò vuole simulare il fatto che Xaboo abbia serrato le mani nell'atto del rigor mortis.

I sette oggetti

Una menzione particolare meritano i sette oggetti ritrovati dai PG nelle precedenti avventure, che possono essere recuperati (e quindi utilizzati) solo se l'incontro con Xaboo avviene entro il 15° giorno, termine oltre il quale questi diventano inutilizzabili, iniziando la metamorfosi strutturale che li porterà a convergere nell'artefatto.

Oppure, se l'incontro con il demone avverrà dopo il 22° giorno, come vedremo più in dettaglio nel paragrafo “PG ritardatari”, riportato di seguito.

PG ritardatari

Dopo il 22° Giorno, ma prima del 28°

Iniziamo a dire che il 22° giorno è ancora utile, in quanto la magia si conclude con la fine del 22° giorno. È dal 23° in poi che l'artefatto è compiuto e i problemi diventano quasi insormontabili.

L'artefatto, ormai terminato, sarà saldamente nelle mani di Xaboo. Apparirà come una pregevole statuetta naïf, alta 15 centimetri e sembrerà realizzata da una moltitudine di minerali scintillanti ma avrà la resistenza dell'acciaio e sarà mortale come nulla altro al mondo. Ricordo le caratteristiche:

- Messa vicino a una vettovaglia, anche liquida, annullerà gli effetti di eventuali veleni in essa contenuti;
- Può mostrare all'interno del vassoio (divenuto uno scudo) la direzione verso cui si trova l'oggetto/individuo richiesto;
- Fornisce protezione da tutti gli attacchi basati su forme elementali (es. fuoco, acqua, elettricità ecc.);
- Garantisce un bonus di +3 ai TpC, al danno inflitto, alla Classe d'Armatura e ai Tiri Salvezza;
- Concede la possibilità di lanciare incantesimi come se si fosse un Chierico o un Mago (a propria scelta) di livello pari a 1/3 del proprio;
- Consente di dialogare con l'Immortale patrono del realizzatore, una volta al giorno.

Nel caso – direi incredibile, senza aiuti esterni del DM o di qualche intervento divino – che i PG riescano a vincere, ebbene... l'artefatto sarà loro!

Dopo il 28° giorno

Ormai è tardi. Xaboo ha conquistato l'artefatto e ha atteso qualche giorno la convocazione di una divinità che ha patrocinato con fervore la sua candidatura a immortale, nelle schiere divine malvagie. Ora si sta organizzando a preparare una mossa che porterà alla conquista del mondo.

I PG troveranno l'area #6 vuota e spoglia, con i frammenti del sarcofago sparpagliati qua e là.

Il DM dovrebbe preparare una nuova avventura che contempi tali eventi!

Per chiudere il portale

Una volta sconfitto Xaboo, il compito dei PG potrebbe essere concluso, ma le gemme non saranno d'accordo! Ecco che, a questo punto della storia, entrano nuovamente in gioco i tre gioielli.

Come già visto, i loro poteri magici sono notevoli. Quello che non è ancora noto, ma facilmente intuibile, è che, come tutti gli artefatti, hanno acquisito parte delle virtù divine che li ha costruiti.

Vi ricordo che esse sono state realizzate dagli Elfi per sigillare il portale di Xaboo e che non possono essere costrette a rimanere in contatto tra loro, se mi è consentito uno strafalcione fisico, le tre gemme agiscono come magneti di differenti polarità. Ma Emerald? Non le aveva messe tutte e tre in un unico sacchettino?

All'interno della cattedrale, in particolar modo vicino all'altare, tale effetto è annullato: il loro compito, come ricordo, era quello di sigillare il portale del corpo privato dell'anima di un folle e quello era il posto dove devono agire! Se le tre gemme vengono appoggiate sull'altare, a circa mezzo metro di distanza l'una dall'altra, esse si attrarranno; una volta in contatto, si uniranno, dando vita ad uno spettacolare arco iridescente. Tale luce ricoprirà l'altare, che si chiuderà (se il caso) con un tonfo sordo. Poi, come per incanto, la luce scomparirà e le gemme con essa.

Le gemme, esattamente come 2.000 anni prima, verranno teletrasportate nuovamente in altrettanti posti segreti. E questa volta, si spera che non ci sarà più alcun Xaboo, nè nessun suo assistente o servo ad andare a recuperarle. Pertanto non sarà più possibile, per i PG o per chiunque altro, accedere nuovamente alla tomba delle Sei Scimmie e di Xaboo!

Conclusione

Il mondo, dunque, è salvo grazie ai PG, che però non si saranno fatti una grossa nomea: anzi, a onor del vero, questo è la classica missione svolta nell'ombra. Solamente alcune divinità, ovvero quelle direttamente coinvolte nelle vicende di Xaboo, delle sue gemme e del portale, sapranno esattamente cos'è accaduto e qual è stato il loro compito.

Amarkan compreso. Il vecchio mago, infatti, è stato finalmente elevato al rango di semidivinità.

Ebbene sì: la sua fama di gloria è stata finalmente ricompensata dalla sua divinità, la stessa che gli ha "trasmesso" la visione del Bastone e come attivarlo, la quale ha voluto premiare la sua vita di sacrifici e di studi, oltre al notevole contributo dato alla missione dei PG. Insomma, si è redento ed è stato premiato!

E i PG? A parte l'esperienza (leggi PX), l'oro e i tesori conquistati, cosa guadagnano?

Il grosso vantaggio è rappresentato dal fatto che potranno contattare lo spirito immortale del vecchio Mago Amarkan (anzi di Amarkan il semi dio, a questo punto) una volta a settimana.

Questi riserverà loro una consulenza, che il DM dovrà interpretare di volta in volta, controllando anche la richiesta dei PG. Si tenga conto che Amarkan non potrà intervenire di persona, ma potrà fornire preziosi indizi, oppure potrà identificare degli oggetti per loro (il tempo necessario per far ciò è però di almeno una settimana, a seconda del potere dell'oggetto esaminato).

Per contattare lo spirito del vecchio Amarkan sarà sufficiente, per un PG, concentrarsi per un round ricordandone il volto, e chiedendone mentalmente l'intervento. Se due PG richiedono il suo intervento in contemporanea, la sorte – dado o DM – dovrà decidere a chi risponderà.

APPENDICE I – NUOVI MOSTRI

Abishai Rosso*

Classe d'Armatura:	1
Dadi Vita:	6+3***** (M)
Movimento:	27 m (9 m)
36 m (12 m) volando	
Attacchi:	3 + 1 potere magico
Ferite:	1d4 / 1d4 (artigli) 1d4+1 + veleno (coda) speciale (potere magico)
N° di mostri:	1 (1)
Tiro Salvezza:	G6
Morale:	12
Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	8-10
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	3.350
Tipo di mostro:	<i>Mostro Planare,</i> <i>Incantato (Molto Raro)</i>

Gli Abishai appartengono alla razza dei Baatezu e precisamente sono dei Baatezu Minori. Sono molto simili ai gargoyles, ovvero sottili e rettiliano, con lunghe code prensili e grandi ali. Normalmente comunicano per telepatia.

Tutti i Baatezu, e quindi anche gli Abishai, sono in grado di usare uno dei seguenti poteri magici, una volta per round: *Charme*, *Creazione spettrale*, *Individuazione dell'allineamento* (sempre attivo), *Infravisione*, *Animazione dei morti*, *Imposizione*, *Teletrasporto*. Oltre a tali poteri (posseduti da tutti i Baatezu), l'Abishai può utilizzare anche i seguenti, sempre una volta per round: *Autometamorfosi*, *Incantesimo del comando*, *Crea fuoco*, *Terrore*. Tutti i poteri visti sopra sono identici agli incantesimi omonimi.

Può anche convocare 2d6 Lemuri (60% di probabilità) o altri 1d3 Abishai (non Rossi, al 30% di possibilità). Entrambe le evocazioni possono venir effettuate una volta al giorno.

Oltre a tali tecniche, l'Abishai non disdegna gli attacchi in mischia. Può infatti attaccare con i suoi artigli (1d4 PF l'uno) e la coda a frusta (1d4+1 PF). Nella coda ha inoltre inserito un piccolo pungiglione che inietta veleno (chi fallisce un Tiro Salvezza vs. Veleno, muore).

Può inoltre volare e calare in picchiata sui nemici, colpendoli con entrambi gli artigli; in tal caso, attacca con bonus di +2 ai TpC e, se va a segno, infligge danni doppi (2d4 PF per artiglio).

Tutti gli Abishai sono danneggiati dall'acqua santa: ogni boccetta con la quale vengono colpiti infligge loro 2d4 PF.

Gli Abishai rigenerano 1 PF a round, a meno che il danno non sia stato causato da acqua santa o armi magiche sacre.

Questi demoni hanno una resistenza alla magia del 30%.

Infine, gli Abishai non subiscono nessun danno dalle armi normali, dai veleni e dagli attacchi basati sul fuoco; dimezzano il danno degli attacchi basati su gas e gelo e subiscono i normali danni da tutti gli altri tipi di attacchi, inclusi quelli portati con armi magiche o d'argento e quelli basati sull'elettricità.

APPENDICE II – INDIZI

Sinapsi dell'avventura

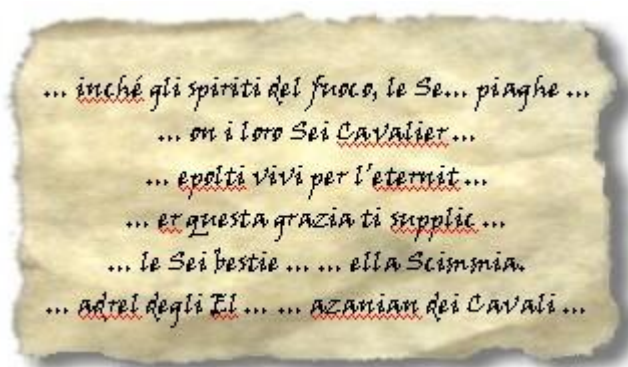
Il DM può utilizzare la tabella qui riportata, barrando (con una 'X') ogni giorno di gioco trascorso. Sotto la tabella vengono riportati gli eventi rilevanti ed essenziali. Dal 28° giorno in avanti, si dichiara la fine dell'avventura, in quanto non è più pensabile che Xaboo, ormai in pieno possesso di un artefatto potentissimo e lanciato verso l'immortalità, aspetti ancora nella sua stanza! Il DM dovrà realizzare appositamente un'avventura per gestire uno scontro epico!

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	>
^													^							^						^				
I PG giungono ad Elthiel				Inizia il “trattamento” dei sette oggetti										La trasformazione è totale							Xaboo ha vinto!									

Gli indizi delle Gemme

1. Sospinti dal vento avanzano per inerzia / Nelle notti più luminosa di Elthiel .
2. Dietro le spalle tenete la gola / Che vuole avere l'ultima parola.
3. Cala dal massiccio impetuosa e potente / Ricopre la rana, il montone e il serpente
4. Destra nel fuoco Mancina vede poco / Manca gli appigli Centra il precipizio
5. Chi teme il dormiente non si muova per niente / Ma quando lo capirà ahilui tardi sarà.

La pergamena dell'altare



L'iscrizione sul piedistallo

La maledizione di Xaboo è grande: grande è stata la guerra, grande la nostra vittoria. Lui, sconfitto ed umiliato, non è però ancora vinto. È difficile tenere nel cuore una sconfitta, quando la sete di vittoria e di potere offusca la mente. Lui si credeva grande, un essere al di sopra degli umani e degli elfi, al di sopra persino degli Dei... Era potente e disprezzava il resto del mondo: Uomini, Elfi, Nani ed Halfling. Ma voleva essere più grandi degli Dei, e gli Dei si sono offesi.

A me, Finladrel degli Elfi e a me, Sir Kazanian dei Cavalieri della Corona, hanno concesso di vivere nel giorno della Grande Guerra, combattuta sul Colle di Akesoli. E di vincere...

Gli Dei hanno ascoltato le voci dei giusti e degli oppressi, le voci di chi li teme e li venera devotamente. Gli Dei ci hanno sentiti e hanno deciso che era bene aiutarci, che era bene vincere; Loro ci hanno conferito poteri grandi a sufficienza per distruggere le furie che vestivano di nero.

E con i tre artefatti che Essi ci hanno concesso, io Finladrel degli Elfi e io, Sir Kazanian dei Cavalieri della Corona, tramite loro e loro devoto ed assoluto servitore, sigillo questo portale e l'Altare della Rimembranza e impongo a voi le loro volontà:

*Chi si crede superiore, torni da dove l'uomo è nato: scimmie eravate e scimmie tornerete!
Chi si crede superiore, torni da dove l'uomo è nato: sia la vostra mente offuscata dalle
nebbie!*

*Chi si crede superiore, torni da dove l'uomo è nato: l'oscurità, Madre di Vita, vi
accompagni!*

*Chi si crede superiore, torni da dove l'uomo è nato: la solitudine vi sarà compagna!
Sparpagliatevi!*

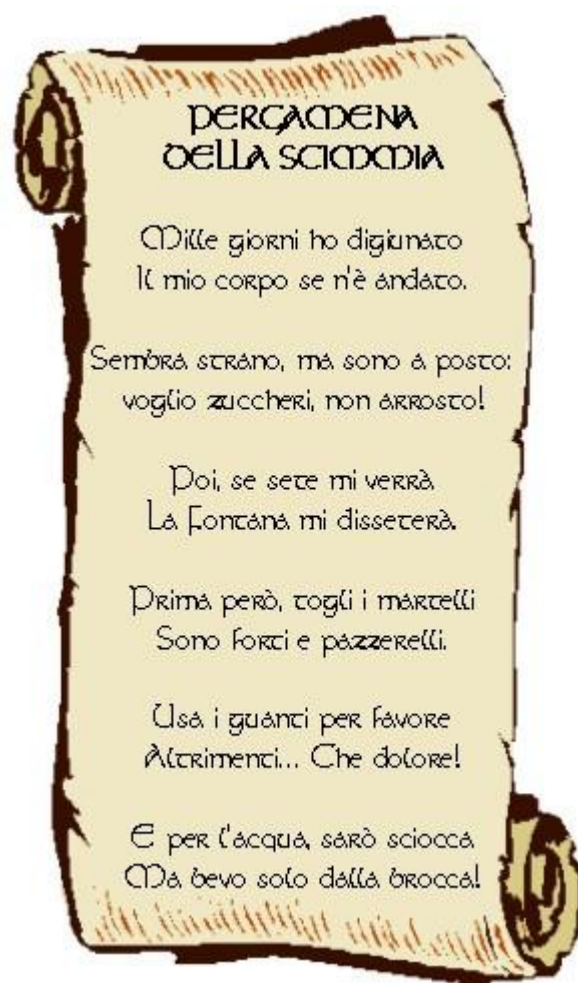
*E voi, sei cavalieri, sei piaghe, sei scimmie... Voi, fedeli assistenti della scimmia Xaboo...
voi pericolosi capi di una tribù di scimmie.*

Quale sarà il vostro destino? Essere scimmie sole, al buio e stupide non è sufficiente.

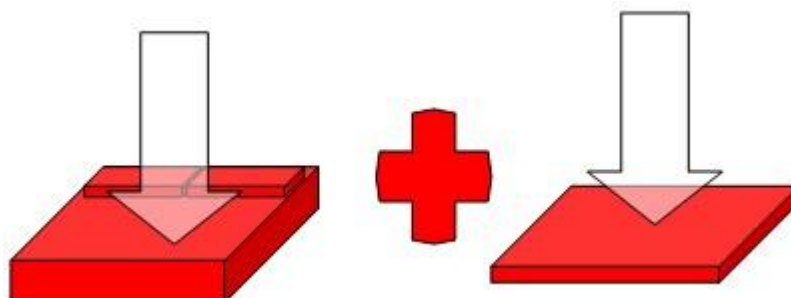
Per voi, maestri e cavalieri del male, serve punizione e protezione maggiore. Dietro le porte siete stati inviati nel piano dell'oblio e delle tenebre. Dietro le porte la luce non giungerà. Dietro le porte sarete dimenticati, reietti e puniti dalla mano degli Dei. Dietro le porte giacciono i labirinti, sicché il vostro corpo e la vostra anima saranno costrette a vagare nel tempo e nello spazio, senza trovare modo di riunirsi in un solo essere. Saranno mille per mille per mille gli anni di abbandono, e quella somma moltiplicata per se stessa, e ancora, e ancora, e per sempre. E dopo quel tempo, sarete richiamati alla luce come quello che ora siete: scimmie senza un cervello e senza la vista.

Così io Finladrel degli Elfi e io, Sir Kazanian dei Cavalieri della Corona, abbiamo scritto sulla roccia per mano degli Dei. Questa è la loro volontà, questo il vostro destino.

La pergamena della scimmia

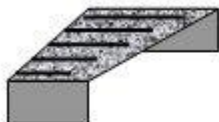


Il disegno della Sezione #2

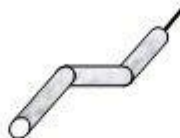


Il Carillon

Pezzo #1 - Lo Xilofono



Pezzo #2 - L'Arganello



Pezzo #4 - La Base



Pezzo #5 - Il Corpo



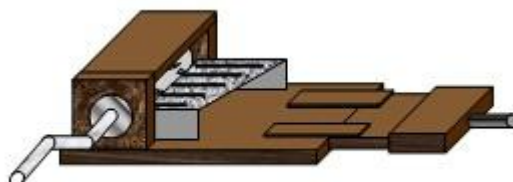
Pezzo #3 - La Mappa



Pezzo #6 - Il Montante



Il Carillon assemblato



ELENCO DELLE ABBREVIAZIONI USATE

#Att	Numero di attacchi per round
(G)	Taglia Grande
(M)	Taglia Media
(P)	Taglia Piccola
All	Allineamento
AS	Attacchi Speciali
C	Caotico
Ca	Carisma
CA	Classe d'Armatura
Ch	Chierico
Co	Costituzione
DM	Dungeon Master
Ds	Destrezza
DS	Difese Speciali
DV	Dadi Vita
E	Elfo
F	Ferite inflitte
Fr	Forza
G	Guerriero
H	Halfling
In	Intelligenza
L	Legale
La	Ladro
Liv	Livello
M	Mago
MA	Moneta d'Argento
ME	Moneta di Electrum
ML	Morale
MO	Moneta d'Oro
MP	Moneta di Platino
MR	Moneta di Rame
MS	Muoversi in Silenzio
MV	Movimento
N	Neutrale
Na	Nano
NA	Non Applicabile
NO	Nascondersi nelle Ombre
PF	Punti Ferita
PG	Personaggio Giocante
PNG	Personaggio Non Giocante
PX	Punti Esperienza
QS	Qualità Speciali
RaM	Resistenza alla Magia
Rd o Rnd	Round
RT	Rimuovere Trappole
Sg	Saggezza
SP	Scalare Pareti
SR	Sentire Rumori
SS	Scassinare Serrature
STr	Scoprire Trappole
SvT	Svuotare Tasche
THAC0.	Tiro per Colpire Classe d'Armatura 0
Tn o Trn	Turno
TpC	Tiro per Colpire
TS	Tiro Salvezza
UC	Uomo Comune
VS	Vulnerabilità Speciali

GLI AUTORI

Ideazione e stesura:

Stefano “Abi” Olivieri

Stefano.Olivieri@siemens.com

Illustrazione di copertina:

Benjamin F. Battiste

<http://elfwood.lysator.liu.se/art/b/a/battiste/battiste.html>

Illustrazioni nel testo:

Stefano “Abi” Olivieri

Mappe ed indizi:

Stefano “Abi” Olivieri

Impaginazione e realizzazione file PDF a cura del **Chimerae Hobby Group**.

Copyright © 2008 CHIMERAЕ HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHA22 – 1ª Edizione – Settembre 2008

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versione modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

D&D e Dungeons & Dragons sono marchi registrati della *Wizards of the Coast Inc.*, una controllata *Hasbro, Inc.*, ed il loro utilizzo **NON** intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale **NON** è materiale D&D ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale senza fini di lucro.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it

Xaboo

Stefano "Abi" Olivieri

L'avventura conclusiva della campagna "DEMONI"

Questo è l'ottavo e ultimo modulo di una campagna divisa in otto avventure complete, giocabili singolarmente o come una coinvolgente storia unitaria. Siete finalmente giunti alla resa dei conti! Grazie alle tre gemme che avete recuperato da un demoniaco emissario del nemico, siete venuti a conoscenza degli indizi necessari per concludere la vostra caccia.

Dovrete visitare un oscuro labirinto protetto da antiche e potenti magie, in cui incontrerete bizzarre creature provenienti da un lontano passato, tramutate in esseri primordiali da un incantesimo ancestrale.

Riuscirete a porre fine alla minaccia rappresentata da un antico nemico di Uomini ed Elfi, che nemmeno le possenti forze alleate di questi due popoli riuscirono a sconfiggere definitivamente, ma solo a confinare in una prigione inattaccabile e a prova di fuga?

Scopritelo nell'avvincente capitolo conclusivo della campagna "DEMONI"!

