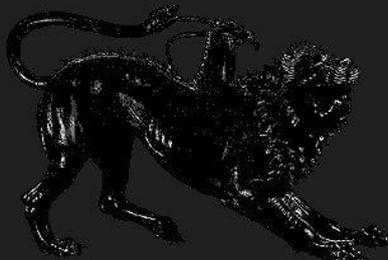


Wintersun – Il Risveglio del Caos

di Fabrizio Corselli



CHIMERAE

Wintersun – Il Risveglio del Caos

Modulo scenario systemless per 4 - 5 personaggi di medio-alto livello



Crediti

Game Designing a cura di: *Fabrizio Corselli*

Illustrazioni a cura di: *Ignazio Piacenti*

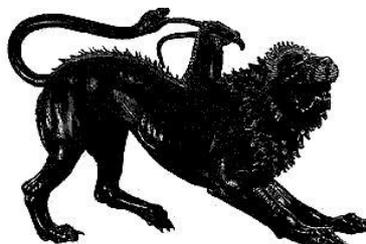
Mappe a cura di: *Giorgio Marchello*

Indice

Il modulo	3
Sezione 0. <i>Panoramica.</i>	4
Sezione I. <i>Setting.</i>	9
Sezione II. <i>Personaggi non giocanti ed Elementi di trama.</i>	21
Sezione III. <i>Esposizione. Assedio alla Porta dell'Est.</i>	36
Sezione IV. <i>Setting. La Forgia.</i>	39
Sezione V. <i>Esposizione. La Forgia.</i>	46
Sezione VI. <i>Setting. Il Vuoto.</i>	51
Sezione VII. <i>Esposizione. Il Vuoto e Il Tempio di Eor.</i>	57
Sezione di raccordo. <i>Intersezione dopo il Vuoto e preludio al Finale.</i>	60

Copyright © 2017 CHIMERA E HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



CHIMERA E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHA43 – 1ª Edizione – Maggio 2017

Il modulo

Nato inizialmente come cellula testuale per un corso di *Adventure designing*, il modulo è stato espanso e aggiornato secondo una specifica struttura che permettesse di essere giocato con più GdR possibili (in particolar modo, D&D nelle sue diverse edizioni, Pathfinder e così via).

Il lettore pertanto si addenterà all'interno di un background corposo e denso di dettagli, spaziando dalla descrizione della città di Wintersun e dei suoi elementi costitutivi fino alla caratterizzazione dei personaggi non giocanti.

Wintersun segue un approccio diverso, a livello strutturale, distanziandosi dallo schema tipico del modulo avventura; pertanto le sezioni sono divise e dislocate secondo un concept più pratico; per esempio, nella sezione "Personaggi non Giocanti", la descrizione del personaggio è affiancata da una sottosezione denominata "Elementi di trama", in cui è delineata la modalità d'interazione del PnG e il peso che egli ha all'interno del modulo; così come i continui rimandi tematici da una sezione all'altra e le sotto opzioni che introducono nuove varianti alle regole in oggetto ("Leggenda delle Pietre del Fato", "La Rosa Nera"...).



Note sui Sistemi di gioco

Wintersun non ha certamente la pretesa e la presunzione di rappresentare un modulo universale nel vero senso della parola, soprattutto data l'impossibilità di conciliare le fratture esistenti fra le varie edizioni di D&D o anche di acclarata incompatibilità tecnica con altri sistemi. Pertanto *Wintersun* approfondisce

maggiormente il background e lo scenario all'interno del quale i PG andranno a sviluppare le proprie azioni. In questo caso si mantengono il più generico possibile alcune istanze come il Tiro Salvezza, il Tiro per Colpire e le diverse capacità detenute dai PG (*Erboristeria*, *Storia antica...*). È chiaro che il Master ci debba mettere del proprio, ma il processo creativo è coadiuvato dalla profondità delle descrizioni e dei particolari, per non parlare di alcuni suggerimenti in rapporto alle azioni più delicate o di difficile impostazione, che ne diminuiscono il carico di lavoro. Per esempio, nella fase di Preludio alla battaglia (invece di essere giocata *in media res*, come previsto da modulo, in alternativa, il Master dovrà coprire il "vuoto" dell'avanzamento nemico, rispetto alla scena di combattimento attivo in qualità di *adventure starter*).

La maggior parte del testo contiene oltre agli esempi di chiarificazione, informazioni utili su poteri speciali e varianti d'alcune abilità che dovranno essere vagliate e convalidate dallo stesso Master.

Mitologia e Informazioni

Il modulo impiega, in larga parte, il background derivante dall'opera letteraria "Terra Draconis – Cronache dei Regni di Andrara", scritto dallo stesso autore del modulo, e pubblicato a cura di Brigantia Editrice. In particolar modo, alcuni elementi della mitologia dei draghi e dei giganti, e l'intero sviluppo del culto di Eor e della Fiamma albina.

Il Master può attingere a piene mani dalle informazioni date in questo modulo, tentando finanche di sviluppare secondo propria ottica i vari temi (la cosmogonia, le divinità draconiche, le razze, e altro ancora); in altro caso, può integrare con il materiale contenuto nel sopra citato libro.

Terra Draconis – Cronache dei Regni di Andrara, Fabrizio Corselli, Brigantia Editrice, 2016, ISBN: 978-8898336210.

Sezione 0. Panoramica.

Gran fermento vi è presso le montagne di Hillsval, dove risiede il clan “Alte Ossa”, appartenente alla razza dei Giganti del Fuoco.

Il Clan si è riunito da poco in un segretissimo Consiglio di Guerra per decidere delle sorti dei propri componenti. A capo della tribù vi è Aghertak, il più brutale e crudele fra tutti i Giganti. Gran condottiero e impavido guerriero che vanta mille e mille battaglie vinte, e altresì caratterizzate dallo scorrere a profusione di fiumi di sangue innocente. La sua posizione di capo è il risultato di una feroce sfida lanciata al precedente “Re”, secondo le naturali leggi della tribù (il più forte vince e governa). Pertanto, l’esito non tarda ad arrivare: scendere in guerra, è la più che giusta soluzione. Invero, l’obiettivo principale di Aghertak è tanto più semplice quanto azzardato, talmente rischioso e folle da tenerlo nascosto anche ai suoi pari: riprendere ciò che un tempo apparteneva alla razza dei Giganti, e che porta il nome di Sertrang, il Martello del Caos.

L’atto individuale, se non egoistico, di Aghertak, sta per mettere in pericolo l’intero Regno dell’Ovest. Così, alla volta di un piccolo manipolo di Giganti (circa quindici), il Clan si è mosso contro la città di Ingradl, dove ha sede la Forgia, e nelle cui profondità risiederebbe il potente artefatto. Aghertak ha mobilitato oltre alle proprie schiere anche un solido esercito di alleati; tra di loro, in gran quantità, gli elfi oscuri dei Regni del Nord (circa tremila), seguiti da Troll (centocinquanta circa) e Orchi albin (circa quattromila).

La fitta rete di spie della città di Ingradl, che tuttora costituisce la cinta perimetrale intorno alla Forgia, è venuta a conoscenza dell’avanzata dei Giganti e del motivo che li spinge così oltre le loro dimore, prendendo per l’occasione le dovute precauzioni. Gàlatros, il gran Corno nanico che domina la cima della statua di Baldren, al centro della città, ha risuonato dopo ben due secoli, facendo sentire il proprio grido di battaglia. La magia che lo caratterizza ha fatto sì che la popolazione

venisse teletrasportata presso le Cave di Firtmar e la Foresta di Erd, site nelle zone limitrofe. Ma ciò non è bastato a eliminare del tutto la preoccupazione e la paura d’un futuro incerto, della salvaguardia di una città che si appresta a sostenere un durissimo attacco. La Forgia può contare soltanto sul coraggio delle proprie milizie, sull’alleanza dei pochi nani rimasti a guardia del Martello e degli elfi timorosi della tutela dei propri interessi.



Il Clan “Alte Ossa”

Questa tribù di Giganti è nota per la ferocia dei suoi componenti, ben quindici quelli rimasti dopo sanguinarie dispute interne. A capo di essa vi è Aghertak, grande leader e impavido guerriero. Le attività del Clan si esauriscono in precise azioni di caccia e pastorizia per il sostentamento dei propri fratelli, ma anche quelle di saccheggio presso le zone limitrofe, e assai raramente si allontanano dai confini rocciosi della propria montagna. Per l’occasione hanno eretto delle lunghe recinzioni di pietra e delimitato così il territorio, edificando inoltre ben tre porte d’entrata: esse

prendono il nome di *Orstrom*, ossia “Porte di Pietra”.

Molte sono le alleanze che stringono con alcuni popoli, in particolare con gli Orclaks (Orchi albin) e gli elfi oscuri; con i primi condividono la ferocia e la sete di sangue, e gli scambi di favore sono molto frequenti. Una lunga amicizia e solida intesa è stata stretta invece con Eferia, capitano dell'esercito elfico del Nord. I servigi della sua rete di assassini sono fra i più richiesti, soprattutto quando c'è da uccidere qualcuno. Per quanto Aghertak sia un potente e pericoloso nemico sul campo di guerra, non sempre può risolvere certi problemi con la forza della propria ascia o del proprio martello.

Il Clan è ben fornito a livello di armi, anche se prediligono quelle in osso, così come le armature. Fanno eccezione Aghertak e due suoi fidati compagni che brandiscono armi in metallo.

Mitologia comune (Draghi e Giganti)

Secondo le leggende del Nord, i Draghi del Caos plasmarono il mondo lavorando un'enorme pietra informe alla quale diedero il nome di Norgrad, “Mondo di Pietra”, e lo fecero con un possente martello generato dalle proprie scaglie, chiamato Fortrak. Successivamente, sempre dalle stesse crearono i Giganti, perché aiutassero i draghi nell'atto creativo, e consegnarono loro Sertrang, un martello simile a quello originario. Dalla lavorazione di questa pietra, nacque il Fuoco primigenio, il Macradon, esattamente dalle scintille che scaturirono dall'urto del martello (c'è chi sostiene delle asce). Dal raffreddamento del Macradon si generò il Ghiaccio e così via, l'acqua, e tutto il resto.

Grazie ai suoi poteri di controllo del Fato, Sertrang è stato impiegato per molto del suo tempo sul campo di battaglia, dispensando grandi vittorie non solo al suo possessore, ma influenzando gli esiti della guerra per interi eserciti. Una guerra che per molto tempo è stata combattuta dalle fazioni nemiche dei Regni del Nord e dei Draghi dell'Ovest. Con la sconfitta

durante la Battaglia del Perfröst, il martello andò perduto. Almeno, così si dice.

Secondo alcune congetture, adesso il martello si troverebbe sepolto nelle antiche cave della Forgia, ai limiti dei Regni dell'Ovest, cinto dalle mura della città di Ingrald.

I Fuochi del Mondo (Macradon ed Eor)

Secondo leggenda, dalle scintille scaturite dal Fortrak fu originato il Macradon, “Il Fuoco Primigenio”; grazie a esso fu possibile generare il suo opposto, il Perfröst, “Il Ghiaccio eterno”, e da quest'ultimo l'acqua: elemento che diede avvio alla formazione dei fiumi e dei mari.

Il controllo del Macradon fu affidato ai Draghi del Caos, i quali più che mai lo piegarono alla propria volontà, troppo spesso sortendo effetti davvero devastanti. Norgrad fu così all'inizio dei tempi una massa informe di fuoco, e la pietra ne fu avviluppata come una serpe che conchiude la propria vittima fra le possenti spire. Nemmeno a dire che vulcani e relative isole furono i primi elementi naturali a essere partoriti da tale pandemonio, facendo la felicità dei Dràrak, i Draghi di Fuoco (a cui sono devoti i fabbri nani, grazie all'impiego del loro soffio capace di rendere lavorabile qualsiasi metallo draconico. Le storie sostengono che il soffio dei Dràrak mantenga ancora intatta l'essenza del Macradon; la propria arma letale, per eccellenza, ritiene il potere delle antiche origini).

Il Macradon, però, non ha una particolare importanza soltanto per il suo contributo alla formazione di Norgrad, ma perché da esso derivarono gli *Epheldrin*, le cinque Fiamme del Mondo. Nella fattispecie: l'*Innùamar*, detto anche “Fuoco albino”, tanto caro agli elfi, e secondo i quali esso coinciderebbe con le emanazioni della Luna di Eoel; il *Macrylath*, “Il Fuoco oscuro”, ciò che s'agita nelle profondità della terra e caro ai relativi draghi. Un elemento mistico che è il responsabile di un evento tanto

inquietante quanto pericoloso: succede spesso che il Macrylath essudi le proprie fiamme nere attraverso il terreno, e che da esse si originino ombre e creature della Notte; questo accade soprattutto quando la luce lascia il posto alle tenebre, e in luoghi come foreste, boschi e altrove vi sia vegetazione. Una vera dannazione per gli elfi silvani e per coloro che hanno una dimora agreste. Troppo spesso questo tipo di fuoco è confuso con l'*Agaval*, “la Linfa di Luce”, fiamme color smeraldo che richiamano la linfa degli alberi e che dona alla vegetazione forte rigogliosità; di tutti i fuochi questo è il più particolare e, soprattutto, adorato dai popoli devoti alla Natura (Ranger, in particolar modo).

La quarta Fiamma è legata a un elemento più astratto: l'Arte, e il nome che porta è *Calymea*, “Fuoco armonico”. Secondo leggenda l'ispirazione, la creatività e quei doni che caratterizzano così tanto poeti, bardi e cantori mistici derivano tutte da un solo fuoco che arde eternamente, invisibile, dentro l'anima sensibile dell'artista. Dominare tale fuoco e tutte le sue manifestazioni significa dominare ogni elemento della Natura, dagli oggetti inanimati a quelli viventi, situazione che meglio fa comprendere le abilità di certi Cantori in grado di persuadere e ammansire i draghi, pizzicando semplicemente due o tre corde del proprio strumento musicale.

Non ultimo, il Macradyr, il “Fuoco del Caos”, considerato l'alito di Eorfyndr, la divinità del Caos e della Giustizia. Si dice che le sue fiamme sfuggano a ogni controllo e che tuttora alimenti le fondamenta del Vuoto, un vero e proprio Abisso, ciò che rimane di quella porzione magmatica non lavorata e scalfita dal possente Fortrak.

Il Fortrak

Dalle scaglie dei primi draghi, per l'esattezza di un drago del Caos, fu generato il Fortrak: un martello dall'inaudito potere. Ogni suo colpo era capace di scalfire la materia intangibile del Caos e la pietra che si formò da esso, il Norgrad. Ogni vibrazione infiammava

quella sostanza litica illuminandola di rosso porpora; fiamme che si contorcevano e che rientravano nella roccia come una serpe nella propria tana. Ora carezzevole ora brutale, il Fortrak non conosceva pietà alcuna, abbattendosi sulla propria vittima con preordinata crudeltà. Gli artigli dei draghi del Caos sembravano rilucere a ogni sferzata, come se stessero battendo il ferro ancora caldo; e così, si dava adito alla creazione del mondo.

Secondo i racconti, il Fortrak era un martello da guerra, in puro *olyum*: un metallo delle origini, nato dalle stesse scaglie dei draghi e soffuso dell'alito del Caos, temprato dalla natura distorcente di tale energia e dalla forza di volontà delle creature draconiche quale unico mantice atto a modellarlo.

Il Fortrak fu anche impiegato dai Draghi per generare la “Prima razza”, quella dei Giganti, perché li aiutassero a costruire il nuovo Mondo; così fecero, con un secco colpo, creando una terribile ferita sulla roccia. Dal magma che ne venne fuori al pari del sangue, nacquero gli *Aghenar*, i Giganti del Fuoco: creature assai bellicose e pronte a ribellarsi al proprio padrone. Per tale motivo, molti di loro furono sterminati dopo aver ultimato la grande Creazione. Questo luttuoso evento è noto come *Agalnjr*, “Il silenzio dei Giganti”.

I Draghi delle origini

Sui draghi delle origini si sa ben poco. C'è chi sostiene che, all'inizio di tutto, vi fossero diverse divinità drago, o meglio creature dalle fattezze di creature draconiche, senza una forma ben definita, che via via hanno cominciato ad assorbire potere da un costrutto primigenio che portava il nome di Naùle. Queste sono soltanto dicerie, e nient'altro (si consiglia al Master di colorirne e approfondirne la componente cosmogonica; si lascia piena libertà creativa).

Sertrang, il Martello del Caos

Il Martello del Caos è un artefatto molto potente, grazie al quale è stato creato il mondo (troppo spesso confuso con quello originario del Fortrak). Le informazioni a

seguire potranno essere modificate o alterate dal DM in rapporto alle proprie pretese narrative, considerando il modulo un trampolino di lancio per la propria campagna.

Aspetto. Le dimensioni del Martello variano in base a chi lo maneggia; l'arma si ridimensionerà in rapporto al possessore (sia esso un Gigante o un Nano). La testa di Sertrang è in argento vivo, riflettente. Ai lati, invece, chiudono la struttura due arieti in avorio draconico. Lo sguardo delle due creature è minaccioso, con la fronte corruciata. Le bocche sono appena aperte, mostrando un quarto della lingua, di colore violaceo. L'asta è lavorata a sbalzo e raffigura un drago che vi si attorciglia per tutta la sua lunghezza fino a giungere alla base del manico avvolto nella pelle di cervo. Diverse sono le rune incise sulle facciate della testa.

Storia. La storia del Martello è delineata a partire dalle origini del mondo, quando i Draghi del Caos, eccelsi fabbri, generarono dalle proprie scaglie il Fortrak, il Martello del Caos. Con esso modellarono e lavorarono l'energia primordiale del Vuoto, ma non lo fecero da soli. Per l'occasione crearono da quell'essenza i Giganti e a essi affidarono un nuovo Martello perché lavorassero in piena sinergia. Nemmeno a dire che il Martello, nei secoli a seguire, vide molti padroni, i quali esercitarono un potere troppo forte, tale da distruggere tutto ciò per cui avevano combattuto, finché l'ultimo "alito di vita" non si estinse con la stirpe di Baldren; il nano ben comprese il pericolo di tale arma e così decise di abbandonarlo al suo destino, edificando per l'evenienza una singolare tomba che lo avrebbe preservato dallo sguardo di persone troppo avidi di potere. Il Martello si trova adesso nelle profondità del pozzo del Tempio del Caos, sotto la città di Ingrald.

Allineamento. *Caotico Neutrale.* Chiunque brandisca Sertrang, cambierà subitaneamente il proprio allineamento in CN.

Poteri minori. Il portatore del Martello può invocare i seguenti poteri, tre volte al giorno, lanciandoli al 10° livello:

- Incantesimo di *Emozione*
- Incantesimo del *Caos*
- Incantesimo di *Autometamorfosi* (Nano, Gigante o Drago)

Poteri superiori. Il Martello è in grado di uccidere all'istante un qualsiasi Gigante (tiro per colpire andato a segno; negato il Tiro Salvezza) e di domare un qualsiasi Drago (tiro per colpire andato a segno. L'effetto è simile alla capacità di ammansire le bestie selvatiche del Ranger. Negato il Tiro Salvezza).

Poteri speciali. Controllo del Fato. Tecnicamente, il personaggio riceve un quantitativo di *Punti Fato* pari a $2d4 +$ il proprio valore di *Saggezza*. Il possessore potrà operare due azioni: **1)** per ogni punto speso, otterrà un modificatore di +1 o -1 fino a un massimo di +3 (con 9 PFT). L'abilità va dichiarata prima di ogni tiro. **2)** Spendendone 3, si potrà far tirare un qualsiasi dado (anche di un altro). In caso di critico, si raddoppierà la spesa a 6. L'effetto può essere usato in qualsiasi momento e una sola volta per azione.

Una volta esauriti, i *Punti Fato* si ricaricheranno al prossimo passaggio di livello o attraverso rituale (a discrezione del Master; per esempio discendere le acque di un fiume sulla cui superficie si riflette la Luna, compiere un atto di giustizia, e così via).

Svantaggi. Ogni volta che il possessore attiva un potere, c'è il rischio che il Caos ne prenda il controllo, agendo al suo posto per un numero di round pari allo scarto d'insuccesso del TS (richiesto per negare l'effetto). Totalizzato un numero di insuccessi pari al valore di *Forza di Volontà* del personaggio (*Saggezza*), si considererà lo stesso, perso.

Il Concilio dei Saggi

Mentre la tensione aumenta e il nemico marcia sulla città di Ingrald, il Concilio dei Cinque Saggi è già riunito all'interno della grande torre per discutere dei preparativi. Diversi sono i temi intrapresi durante il dialogo e anche le spinose questioni riguardanti lo stato del Martello del Caos e

del Grinswald: manca davvero poco perché la cinta muraria, passata alla leggenda per la sua infrangibilità, cada sotto gli inesorabili colpi del nemico.

Nel mentre i Saggi non sanno di essere spiati, da dietro la porta, da Phara, spia di corte e capo della gilda dei ladri di Wintersun.

Inoltre, tutti quanti sono ignari di ciò che si sta per abbattere sulla grande Torre (vedi “Sezione III. Esposizione. Assalto alla Porta dell’Est”), una disgrazia di grosse proporzioni, che cambierà, forse, le sorti della guerra. La ladra di corte rivestirà presto, a sua insaputa, il ruolo di grande eroina, ago della bilancia di una battaglia che non conoscerà alcuna pietà sul campo.

Il Master può utilizzare le seguenti informazioni a proprio piacimento, in base all’evoluzione della trama (vedi “Sezione II. Personaggi non giocanti ed Elementi di trama – Phara”).

- 1)** Il potere di Sertrang va scemando. Il Grinswald è in gravissimo pericolo; il suo crollo è imminente, a meno che non si ristabilisca l’energia del Martello del Chaos;
- 2)** Il capo degli orchi anela la disfatta della razza umana; concentrerà i suoi attacchi alla Porta dell’Est;
- 3)** È di vitale importanza che le parole di potere, che attivano il Gàlatros, Il Corno dell’Aria, non cadano nelle mani del nemico. Secondo le informazioni ottenute dalla propria rete di spie, Aghertak ha stretto un patto con gli elfi oscuri, richiedendo i servigi a un temibile assassino (Eryssa). I detentori delle parole di attivazione sono in serio pericolo (i capitani dei quattro distretti di Wintersun);
- 4)** Aghelon, il Drago del Chaos che giace nelle profondità di Wintersun, si sta per risvegliare;
- 5)** La porta che conduce alla Forgia è situata sotto una tomba del Mausoleo dei Nani (“Porta del Nord”);
- 6)** Bisogna convincere gli elfi della Foresta di Erd a risvegliare il loro Drago;
- 7)** I nani del Firtmar non parteciperanno alla guerra;
- 8)** “Se necessario, sacrificheremo l’intera città pur di non cedere il Martello del Chaos”.

Sezione I. *Setting*.

Le maggiori azioni di quest'avventura si ambientano presso Ingrald; nota anche fra le popolazioni umane come "Sole d'Inverno" (Wintersun). Ciò è dovuto allo scintillio dell'elmo della grande statua nanica (Nurùinas) che sovrasta l'intera struttura cittadina, alle prime luci dell'alba.

La città in questione, che conta ben seimila abitanti, si sviluppa da una cinta perimetrale (*Grinswald*) che protegge le profondità della Forgia, dove risiede Sertrang, il Martello del Caos. *La città è ora sotto assedio.*

Ingrald (letteralmente "Bastione di Pietra") presenta una pianta abbastanza quadrata, a otto lati e richiama l'immagine di una gemma nanica. Per l'esattezza, Wintersun fu costruita dai nani delle montagne, e si estende intorno a un'enorme statua centrale, anch'essa dalle forme naniche; questa culmina con un elmo che svetta al di sopra della città e della cinta muraria, al cui interno si sviluppa una piattaforma di alabastro; su di essa si pone un grosso corno nanico, noto agli abitanti col nome di "Gàlatros".

Gli abitanti portano avanti una vita tranquilla. La maggior parte sono mercanti, minatori e fabbri, mentre il resto è formato dalla guardia cittadina e dalle forze militari. Ingrald nasce come baluardo di difesa più che come una vera e propria città (peraltro, questa condizione è statuita dal suo nome).

Elfi, nani e umani, in maggioranza questi ultimi, convivono in pace e in piena sinergia (seppur la razza nanica, in maniera sostenuta, cerca quasi sempre di rimarcare le origini della città e quindi la loro supremazia su tutti).

Ai lati della statua centrale, si ergono due torri molto alte: una è la sede del Concilio dei Saggi, formato dai cinque membri più influenti della città, mentre l'altra è la sede dei militari, detta anche "Torre della Guerra".

Secondo alcune congetture, Sertrang, grazie alla sua aura che promana dalle profondità della Forgia, è in grado di donare una forte resistenza alle mura

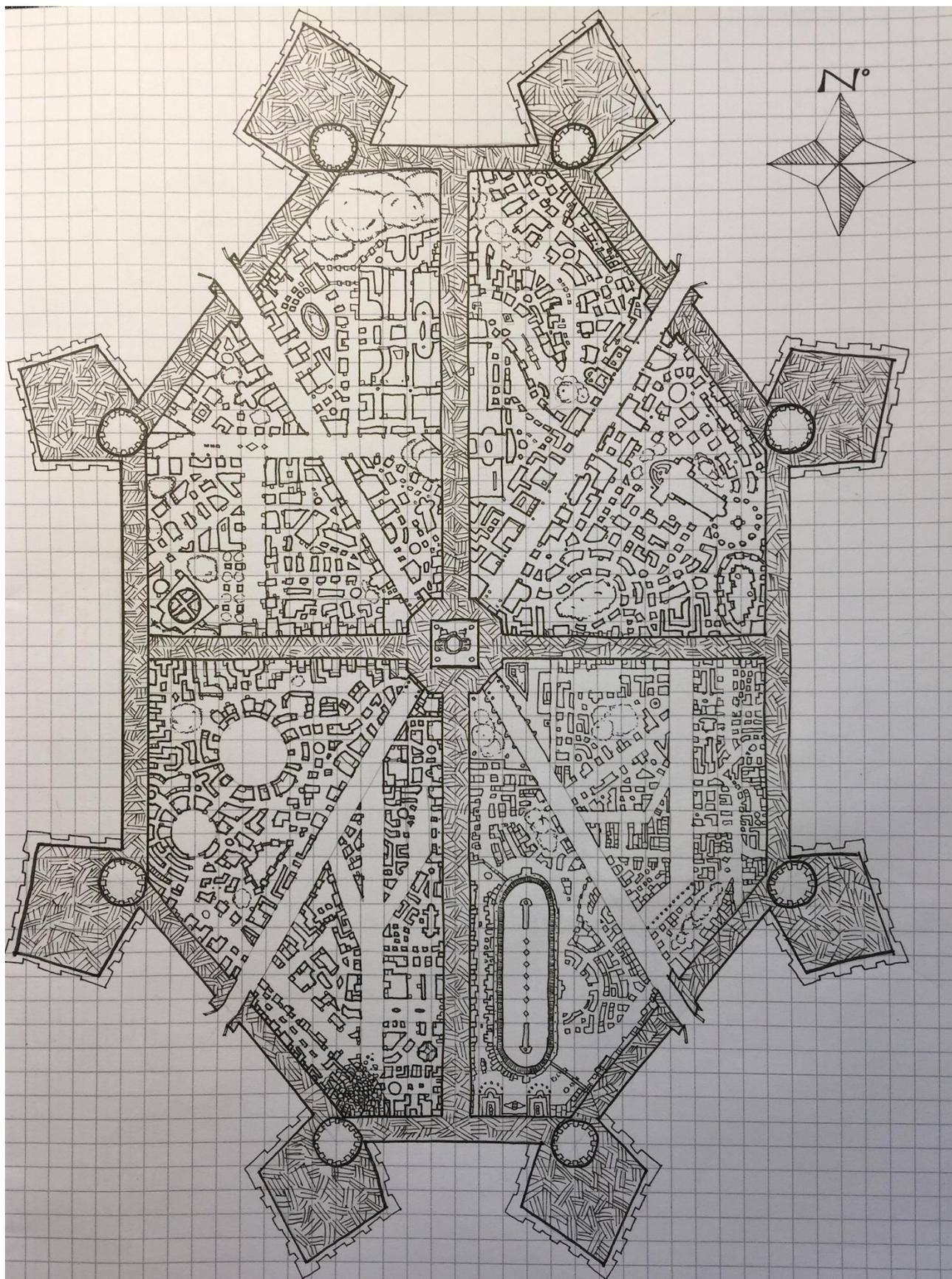
della città, rendendole pressoché infrangibili. Ciò spiega, allo sguardo di molti, come sia difficile scalfire anche un semplice granello della sua struttura esterna. Ma queste sono soltanto dicerie? (vedi Tabella I "Dicerie su Ingrald").

La Base

La base di Ingrald si caratterizza per un'enorme recinzione di granito che racchiude tutta quanta la città e al cui interno si sviluppa la maggior parte delle attività commerciali. I suoi mercati sono fra i più noti, soprattutto per la reperibilità di armi di pregevole fattura, avendo, del resto, una lunga tradizione nanica, e per la lavorazione della pietra, fra le più singolari, se non eccelse nelle forme e nello stile. Diversi sono gli incisori runici presenti in questa città (soprattutto elfici).

La base è composta da diversi distretti, ben quattro quelli principali che dividono a croce, tramite spessi e alti muri, l'intera estensione di Ingrald, avendo come centro d'intersezione l'enorme statua del Nano guerriero. Dentro il basamento su cui poggia l'opera scultorea sono scavati quattro tunnel che a loro volta si ricongiungono con le porte d'entrata al distretto specifico (i corridoi e le relative strade principali esterne, in quanto prosecuzioni dei primi, formano una X rispetto alla croce strutturata dalle mura), mentre al centro si apre un ampio spazio noto come "Piazza dei quattro popoli" (in cui confluiscono i tunnel e danno la possibilità di imboccarne altri per i diversi quartieri). A ogni accesso vi sono alcune guardie della razza d'appartenenza. Nello specifico: "Pietraluna", il quartiere degli elfi; "Roccia Ardente", quello dei nani; "Spada della Luce" quello degli uomini e, per concludere, "Acciaio Temprato" quello dei fabbri. In ogni quartiere è anche presente, dalla parte opposta di quella interna (del basamento), una porta di accesso alla città, venendo quindi fuori, e scavata nella cinta muraria (*Grinswald*); entrata del basamento ed entrata al quartiere sono in asse sulla stessa strada principale; l'ultima è ben sorvegliata da un

Mappa di Wintersun



manipolo di soldati (circa dieci), e ognuna prende il nome in base all'esposizione ("Porta dell'Est" degli Uomini, "Porta dell'Ovest" degli Elfi, "Porta del Sud" dei Fabbri e "Porta del Nord" dei Nani).

I Quattro Distretti

Come già detto, la base di Wintersun è divisa in quattro distretti. Ognuno ha una specifica fisionomia in rapporto alla razza di appartenenza.

Pietra Luna – Porta dell'Ovest (Elfi).

Questo distretto eccelle per la presenza di empori molto sofisticati e per l'affascinante architettura elfica. Al suo interno è facile trovare, a completamento di tutto ciò, molte statue in marmo, fontane zampillanti di ogni forma ed estro creativo, archi e volte che fanno concorrenza all'aria, cercando di conquistarsi il primato di motivo più leggiadro e solenne. Il marmo e l'avorio sono i materiali più usati nel distretto.

A fare da padroni sono gli empori e i mercanti che barattano un bene di prima scelta: l'incanto dell'arma o, meglio, armi incantate secondo canoni che in nessun'altra città sarebbe possibile reperire. Gli elfi di Ingrald sono fra i più noti di tutti i Regni, ma anche i più scostanti. È risaputa la loro indifferenza, tanto quanto il loro modo di porsi con chi non appartiene alla propria razza. Molti sono i maestri di spada presenti presso gli empori, i quali svolgono la funzione di consulenti, affiancando il mercante, soprattutto nel valutare le lame importate (gli elfi sono diffidenti nei confronti di armi non della loro razza). Il loro giudizio è assai severo; in certi casi, qualora si dovesse verificare un contenzioso, la sfida o il duello rituale è richiesto quale forma di risoluzione ("Come vedi, quest'arma funziona benissimo!").

L'arte elfica non si ferma soltanto a questo tipo d'incanto, bensì si rivolge anche alle Arti in toto, soprattutto la costruzione di strumenti musicali d'eccezione, e ai segreti legati all'uso della magia correlata. Si citano per esempio le *queàlari*, le corde in budello draconico, così particolari da infondere magia al

proprio operato musicale. A causa del loro essere affilate, per natura, gli elfi di Wintersun vendono anche i *daraffj*, ditali in lega draconica che ne attenuano l'effetto tagliente (usarle senza protezione è da folli; Tiro Salvezza previsto. In caso di fallimento si prenderà 1PF di danno per scarto di insuccesso. Un fallimento critico presuppone l'amputazione delle dita).

Giungiamo poi ad articoli molto speciali come gli archi. I Ranger sono grandi frequentatori di questo quartiere, avviando inoltre importanti scambi per ciò che concerne varie tipologie di budello (che loro vendono agli elfi). Anche qui le *queàlari* sono impiegate con l'arco, donando al dardo maggiore penetrazione. Usarli senza protezione è un buon modo per rischiare una mutilazione delle dita.

Roccia ardente – Porta del Nord

(Nani). Basta osservare la porta esterna che introduce l'avventuriero all'interno del distretto, per capire l'austerità e la solennità che caratterizzano questo luogo: due enormi ante in mithril, sulle quali sono incise a sbalzo le figure di due nani guerrieri che incrociano le asce, a mo' di chiusura. L'interno del distretto presenta una gran moltitudine di strutture di bronzo e argento, conferendo al luogo una certa fierezza. Frequenti sono le statue di eroi nanici in posa solenne, solitari o inseriti all'interno di scene più ampie, per lo più scene di battaglia. Tutti i clan nanici sono qui ossequiati, soprattutto le opere sepolcrali omaggiate agli antichi Re delle più importanti dinastie (l'entrata per raggiungere le porte del Tempio del Caos è sita all'interno della tomba di un Re nanico).

Qui, i nani hanno le proprie botteghe dove lavorano ogni tipo di pietra, soprattutto quelle preziose. Molti di loro sono famosi per la creazione di opere davvero uniche, ma soprattutto esse ritengono eccelse proprietà magiche. I rubini e i lapislazzuli sono fra i più trattati, grazie alla vicinanza delle cave di Firtmar, ricchissime anche di smeraldi e di una pietra nera, molto rara, chiamata dai nani "Dramstrik", "Rosa della Notte" (le sue proprietà sono legate all'Ombra).

Senza ombra di dubbio, il luogo più particolare di tutto il distretto è l'Embàlar, "Il Mausoleo dei Re nanici": una struttura ipogea, costruita non troppo in profondità e che si sviluppa sotto l'intero distretto. Essa riunisce le tombe di diversi Re nanici, alcune distrutte, altre intere. L'incuria è davvero notevole. Sotto una di queste tombe vi è l'entrata per La Forgia.

Sono molti quelli che accorrono al distretto nanico per prender parte a uno degli eventi più folkloristici e accattivanti di tutto il regno, per l'esattezza il *Grjdmal*, "lo Spaccateste"; non vi partecipano soltanto nani, ma anche i barbari del Sud e molte altre razze (uomini lucertola, satiri, perfino centauri, e altri ancora), alimentando l'afflusso alla città di Wintersun e il relativo commercio. Il gioco è molto semplice: ogni contendente ha a disposizione un certo numero di elmi, dai tre ai cinque, e dovrà sfidarsi a una gara di testate, a oltranza (fino a quando l'avversario non esaurirà tutti gli elmi, considerati inutilizzabili, o la testa del malcapitato non si aprirà in due). Vince chi rimane con il maggior numero di elmi intatti. I campioni incontrastati, per eccellenza, da battere sono i nani. Si racconta, secondo leggenda, di un nano dell'Ovest, di nome Dharùn, che vinse il *Grjdmal* impiegando soltanto un elmo.

Acciaio temprato – Porta del Sud (Fabbri). Il distretto dei Fabbri, della Metallurgia. Qui, il metallo fa da padrone, le fucine eruttano come fossero vulcani attivi, e il rumore incessante e ritmato dei martelli compongono una sinfonia trionfale che accompagna l'avventuriero in questo viaggio senza pari. I colori rosso e nero delle sue strutture, misti a temi quasi divini, di entità straordinarie che brandiscono arnesi da fabbro come guerrieri valenti sul campo di guerra, conferiscono al quartiere un'atmosfera davvero inquietante. Getti di porpora colano dalle botteghe verso l'esterno, sembrano fiumi di lava, e l'aria si appesantisce ogni volta che ci si avvicini sempre più al centro: molti lo confonderebbero con il Piano Elementale del Fuoco, se non fosse per l'assenza delle

relative creature che lo popolano; ma i temi sì, quasi in un preordinato tentativo di assoggettare la volontà di chiunque vi posi per la prima volta lo sguardo: immagini di Salamandre, serpenti crestati e draghi tappezzano gli affreschi delle pareti e degli archi.

I servizi che può trovare un viaggiatore sono quelli di fabbricazione delle armi o delle armature, ma anche lavori di carpenteria. Famose sono le armi in *Argento rosso*, capaci di infiammarsi in un momento ben preciso della battaglia (19 o 20 naturale sul tiro per colpire; +1d6PF di danno da fuoco. TS: ½). La reperibilità di alcune leghe e metalli speciali è molto alta, ma si paga a caro prezzo. Le lavorazioni sono molto sofisticate e la perizia usata è ineguagliabile. All'interno di alcune fucine si pratica il *Kam-kanat*, la manipolazione delle leghe draconiche a opera del soffio di un drago (l'energia magica del soffio è tale scalfirle e renderle malleabili). Questo tipo di conoscenza è tenuto in gran segreto dai relativi detentori, e nessuno osa fare domande nel distretto. Si dice addirittura che i draghi vivano al di sotto delle forge dei propri collaboratori, o che le stesse creature entrino ed escano da Ingrald sotto mentite spoglie per incontrare i fabbri (quindi attenzione, a non attaccar briga con la "persona" sbagliata).

Altra particolarità di tale luogo è la presenza dei Crilik, invenzioni molto sofisticate, divise fra oggetti e creature viventi. Giocano un ruolo importantissimo presso ogni fucina, ma anche la funzione di guardia e trasporto vengono espletate con gran precisione. Diverse sono le guardie cittadine interamente fatte di metallo e avorio; a infondere vita a questi costrutti sarebbe il soffio del drago impiegato dalla maggior parte dei fabbri; potente è la loro attività vivificatrice. Ciò rende le spade fra le armi più difficili da gestire. Si dice che abbiano un'anima, un *ego* così sviluppato da risembrare esse stesse individui con una personalità propria. Tempo fa, si racconta di un nano che fu attaccato dal proprio martello per un piccolo diverbio.

Spada della Luce - Porta dell'Est (Uomini). Qui, la gente porta avanti una vita molto tranquilla, all'insegna del commercio; in particolar modo, la vendita di formaggio, molto pregiato, grazie alla presenza nelle vicinanze della pianura di Erd, oppure della birra di Mastro Nolfer, per la quale un nano lascerebbe volentieri i confini del distretto Nord, pur di berne una pinta e oltre.

Presso questo quartiere, degna di nota è la "Piazza delle Armi" dove Edric, il capitano della guardia cittadina, e altri militari portano avanti i loro corsi di spada e assoldano nuove leve. Per poche monete è possibile ricevere qualche lezione speciale. La "Spada della Luce" è un distretto prettamente militare. Da questo punto di vista rappresenta il quartiere più sicuro di tutti, grazie alle sue continue ronde e al numero di guardie presenti. La porta di accesso, sita presso la cinta muraria, è controllata da ben dodici guerrieri, tutti ben addestrati.

Il controllo è così serrato da creare non pochi problemi a chi si avventura in questa città per la prima volta, rischiando di ritrovarsi nei guai per piccole questioni. I militari sono molto sospettosi e sono ben poco propensi con i forestieri, soprattutto con quelli che fanno i gradassi o che non obbediscono alla prima intimazione. Vi è anche un serrato controllo sui prodotti esterni, nello specifico su quelli della foresta di Erd e del Firtmar.

Degna di nota è la presenza del Circolo dei Tre Cavalieri. Una costruzione che raggruppa in circolo le sei statue dei più grandi cavalieri di tutta l'epoca, ognuno noto per una specifica ricerca portata con il massimo della devozione. Lo spazio interno alle statue viene spesso usato da Edric come luogo di addestramento per gli elementi più talentuosi e promettenti. Si dice che gli spiriti dei cavalieri vegliano su coloro che dimostrano grande attitudine, sotto il loro attento sguardo.

Verso il limite esterno del distretto c'è una singola torre, abbastanza alta, rappresentata dalla Scuola di Magia. Una struttura lineare, molto semplice che, invero, racchiude una modesta accademia.

Il potente incantamento lanciato su di essa la cela a occhi indiscreti, risembrando quasi una torre diroccata, maltenuta. In tutta Ingradl la presenza della magia è assai problematica, a causa delle continue fluttuazioni energetiche del Caos che promana dalle profondità della città.



Il Grinswald

In lingua nanica, "Difensore dei Nani", il Grinswald ha radici antichissime, almeno così sembra. Tante sono le storie e le leggende che caratterizzano questa struttura: chi la vuole come eretta dai Draghi, chi dai Giganti, chi dagli stessi nani. Alcune di esse, un po' più pittoresche, sostengono che la pietra di cui è composto, abbia origine dal Norgrad, la Grande Pietra che fu lavorata dai Draghi dei primordi tramite il Fortrak. Questa versione è alimentata dal fatto che la grande cinta muraria risulti calda al tatto, aumentando la sua temperatura nelle prime ore notturne. Contestualmente si può assistere alla comparsa di vere e proprie venature rosse fra le fessure della roccia, come se ne rappresentasse quasi un sistema circolatorio. Per tale motivo i

nani la chiamano *Grjdlàkis*, “Roccia che pulsa”.

Per molto tempo il Grinswald ha difeso Wintersun, ma adesso l’indebolimento del Sertrang sta per mettere la città in serio pericolo.

Le Cave di Firtmar

Queste ricche cave rappresentano una seconda casa per la razza nanica che abita la città di Ingrald. Molto profondi e dalla conformazione quasi aracnoide, i suoi corridoi si sviluppano per parecchi metri verso il basso, perdendosi in veri e propri abissi dall’oscurità perenne. I repentini balzi delle rocce nel vuoto e la pendenza dei suoi condotti rendono davvero ostico il passaggio. Per un non nano è davvero complicato sapersi destreggiare secondo tali difficoltà morfologiche. Avere una guida renderebbe le cose molto più semplici.

Il Firtmar è una miniera di grande ricchezza. Smeraldi, rubini e lapislazzuli ammantano le sue pareti, facendolo risembrare il palazzo di un grande Re. In particolar modo, la presenza della “Rosa della Notte”, una pietra preziosa, nera come la pura essenza dell’oscurità, alimenta terribili dicerie e leggende sulla pericolosità di questo luogo, soprattutto alle sue proprietà mistiche legate al mondo delle Ombre. **Dicerie (1d6):**

- 1) Il Firtmar pullula d’ogni tipo di Ombra. **Vero;**
- 2) All’interno del Firtmar non vi sono più nani. **Falso;**
- 3) Grandi tesori sono nascosti all’interno delle cave. In particolar modo è presente la tana di un antichissimo drago. **Vero;**
- 4) Non c’è modo di uscire dal Firtmar, una volta entrati. **Falso;**
- 5) I Nani del Firtmar sono fra i più battaglieri e territoriali, amano molto le sfide e, spesso, chiedono come trofeo un oggetto prezioso o perfino l’arma dello sconfitto in caso di vittoria. Qualora dovesse sorgere in sede di ruolo un contenzioso o una vera e propria sfida con

alcuni nani, questi porteranno i PG al *Gravlak* (vedi a seguire). **Vero;**

6) L’intera miniera è disseminata di trappole naniche. **Vero.**

A completare questo schema strutturale, fanno anche la loro comparsa una serie di contrafforti, colonnati e ponti litici tali da trasformare la cava in una vera e propria città nanica, se non in un letale labirinto. Inoltre fuochi fatui assisi sulle torce, sistemi di specchi per la veicolazione della luce, statue che si animano o ancora sistemi runici rendono il tutto davvero suggestivo.

Secondo alcuni racconti sarebbe possibile reperire all’interno del Firtmar nuove invenzioni di fattura nanica al di là di ogni immaginazione, così come i veicoli atti ad aiutare i fabbri nani nel proprio lavoro: elicotteri o macchine utilizzate per discendere le profondità della miniera in modo più sicuro. L’energia per alimentare queste macchine era ricavata dai nani attraverso un particolare sfruttamento della forza intrinseca di alcune pietre preziose, come se fossero state delle batterie. Pur sempre di magia si trattava.

All’interno del Firtmar è presente una struttura antichissima, nota come *Gravlak*, “Arena degli Antichi”. Proprio in questa arena, Baldren sfidò singolarmente i componenti dell’Ordine del Martello, asservendoli alla fine al Culto di Eor. Una struttura circolare il cui perimetro è completato da una sequenza ordinata di statue di eroi leggendari appartenenti alla razza nanica. Sul pavimento sono dipinte alcune scene di battaglia (in particolar modo, quelle del *Dorth Man Drill*).

Le relazioni sociali fra i nani delle cave e gli abitanti di Wintersun sono molto attive e all’ordine del giorno, soprattutto gli scambi commerciali. Le cave sono fonte di grande ricchezza, ma soprattutto forniscono materia prima ai fabbri di diverse città, compresa Wintersun; oltre alle pietre preziose, la reperibilità di alcuni metalli è altissima. Sono molti i mercanti che impiegano perfino la famosa birra di Mastro Noller come merce di scambio; i nani di Firtmar ne vanno matti.

Degne di nota sono le armi in pietra preziosa: pressoché resistenti come quelle in metallo, e una più alta suscettibilità all'incanto; la maggior parte di loro sono magiche.

La Foresta di Erd

Considerata anticamente la capitale dei regni degli elfi, Erd, o meglio nota col nome di Aldoraman, o Kil-Kilatha, secondo le tribù dei silvani, rappresenta un vero e proprio paradiso terrestre per chi ha la fortuna di addentrarvisi. Le sue "Porte dei Draghi" (*Dralesar*) sono pressoché inespugnabili così come l'intera recinzione marmorea, grazie al mistico potere antico che le pervade.

Erd è considerata più una città agreste che una vera e propria foresta, un luogo la cui vita si sviluppa e si movimenta al di sopra degli alberi, con la presenza di dimore aeree quali case atte ad accogliere i clan delle varie razze. In virtù di tale dislocazione, molte zone terrene sono contrassegnate da trappole magiche e incanti di alto livello; certuni sono davvero letali e si disarmano, temporaneamente, soltanto qualora l'intruso dovesse

appartenere alla razza autoctona (il riconoscimento avviene grazie alla presenza di speciali rune effigiate sul corpo degli abitanti della foresta). In sostanza, un dominio a misura di elfo. *Dicerie*: si dice che alcuni elfi incisori della città di Wintersun siano in grado di tatuare sulla pelle rune temporanee, capaci di aiutare chi entra nella foresta a bypassare certi meccanismi di difesa.

Molti sono i ranger e gli scout che sorvegliano le zone più delicate, soprattutto laddove è concentrata una maggiore attività di pastorizia. Pregiate sono le *Mjunnir*, "creatrici di miele", una sorta di capra che produce un latte molto denso dal forte profumo di miele (*Mjùn*) e che è divenuto nel tempo richiestissimo elemento di scambio con la città di Wintersun. I Ranger di Erd sono tenuti in gran considerazione per le loro capacità legate alla Natura; finanche abili nel lavorare uno specifico tipo di budello che, immancabilmente, finisce nelle bancarelle dei mercanti elfici a Wintersun (un ottimo oggetto di scambio). Nemmeno a dire che, tale maestria unita a quella dei costruttori di archi finisce con il dare un prodotto



finale di eccelsa fattura, senza esagerare, i migliori archi di tutto il regno; alcuni di questi presentano una struttura atta a ricevere l'apposizione di rune speciali (lavoro per incisori mistici).

Preziosissima invece è la conoscenza che alcuni elfi di Aldoraman hanno delle erbe e delle abilità curative, situazione che li rende eccelsi guaritori e mistici; in particolar modo, alcuni di loro si sono insediati permanentemente nel distretto di "Pietra Luna", dove conducono tuttora la propria attività di mercanti. Molto alti di prezzo sono i loro servizi, ma potente è la competenza e il campo di azione dimostrate. Sono in grado di guarire veleni di per sé ineliminabili o tali da uccidere all'istante (operando una sorta di rivitalizzazione che sconfinava quasi nell'approccio necromantico).

L'intera foresta è un luogo d'incanto e presenta delle costruzioni architettoniche di gran potere, una sorta di monumenti alla grandezza elfica, ma invero rappresentano ciò che rimane delle prime ere, in cui la tecnologia e il sapere degli elfi andava oltre ogni immaginazione; si citano, per esempio: "Il Nuastâr", "Il Naumyr, la Quercia veggente", "Il Malvir, il Circolo dei Duidi" e così via. Nello specifico. "Il Nuastâr" si trova al centro di Erd, il più antico e potente dei luoghi, risalente alla primissima era. Esso è un enorme costruito a forma di fiore, dai molteplici petali, chiuso su se stesso, come una sorta di bocciolo. Secondo le leggende elfiche, al suo interno risiede ancora lo spirito, o meglio l'avatar della divinità della Natura. I suoi piedi sono un intricato insieme di radici che affondano fino al centro della Terra, e con i quali lei vivifica il mondo. Questo luogo sacro è ben difeso dalle forze elementali e da alcuni guardiani (nelle forme di lupi fatti di radici e foglie, o da cervi bianchi dalle grandi corna a mo' di fiamme albine).

Il "Naumyr, la Quercia veggente" è un possente albero, di dimensioni giganti, caratterizzato da un'ampia chioma che si estende in orizzontale e da una moltitudine innumerevole di filamenti aerei che pendono dai rami verso il basso.

La caratteristica di questi fili è di essere fortemente taglienti al tatto. Per giungere al tronco è inevitabile l'attraversamento. Una volta giunti a destinazione, è possibile parlare con l'albero attraverso la manifestazione visiva di un volto draconico che va modellandosi sulla corteccia. Secondo le leggende elfiche, le radici dell'albero poggiano su un drago della terra che dorme al centro del mondo.

Il "Malvir" invece rappresenta il più antico dei circoli, un luogo in cui si riunivano i maggiori druidi del tempo. Una struttura formata da un ampio perimetro di salici, al cui centro s'impone la presenza di una statua, di chiara forma elfica. Quella è Urith-Altena la capostipite dell'ordine dei druidi e colei che permise la nascita dei fiumi e degli alberi in questo luogo, insomma colei che fondò Erd, permettendo alla maggior parte dei clan elfici di lasciare le ostili terre del Nord per ritrovare la pace e la felicità destinate al proprio popolo.

Il Nano guerriero

La più imponente di tutti, se non la più gloriosa struttura di Wintersun. Nota come "Nurûinas", o "Antico sguardo" o ancora "Sguardo di fuoco", in lingua nanica, questa statua si eleva al cielo per almeno 60 metri da terra. La fisionomia è quella di un nano guerriero in piena armatura che brandisce un martello con la testa in argento rivolta verso il basso; l'arma poggia su un piedistallo, e la sua testa è scavata, presentando un'apertura che conduce a una scala (quindi al suo interno). Per accedere alla scala è necessario scalare la parete del basamento oppure darsi aiuto con sistemi magici di levitazione o altro.

A differenza di un semplice nano, la barba e i capelli richiamano l'inquietudine e il movimento delle fiamme. È palese la cura e la magnificenza destinate a questa struttura di pietra. Lungo tutta l'estensione del manico si sviluppa una scala, abbastanza ampia da permettere la salita a quattro persone contemporaneamente. Essa poi termina all'altezza della bocca con un'apertura.

All'interno, una scala più piccola permette di raggiungere la sommità dell'elmo. In cima, c'è una piattaforma di alabastro su cui poggia un grande corno nanico.

Per l'esattezza, viene raffigurato Baldren, l'impavido eroe che, secondo leggenda, ottenne dalla dea del Caos il portentoso martello, con il quale confinò nel Vuoto l'ultimo dei Draghi del Caos (*leggenda parallela*). Baldren ben comprese l'influenza corruttoria del potere caotico del Martello. La notte diventò giorno e il giorno notte, lo stato di veglia del nano fu irrimediabilmente fiaccato, avviandolo verso un tentativo di permanente possessione. La forza di volontà di Baldren e la sua forte disciplina ebbero però la meglio, ma la decisione fu una sola, senza alcuna possibilità di tornare sui propri passi: il Martello doveva essere sigillato. Per questo nacquero la Forgia e la città di Ingrald (vedi "Sezione II. La Forgia").



La Scala dei Nani

A prima vista, è impossibile non stabilire la paternità architettonica di questa struttura: Nani. I migliori fra loro. Lo stile è davvero ineccepibile e impiega tecniche molto complesse di costruzione (difficili da individuare perfino per un nano normale).

La scala si sviluppa per almeno cinquanta metri di altezza, ed è costituita da diversi materiali, annoverando fra di

essi l'oro (laterali), l'argento (le sbarre frontali), il mithril (per le diverse statue che avvolgono e contornano i laterali), e l'avorio draconico (di alcune statue miste a quelle in mithril). Le statue ai lati sono così perfette che sembrano reali, nell'atto di prendere vita da un momento all'altro, e così è. La Scala è invero un raffinato sistema di difesa, una silenziosa minaccia per chi tenti sfidarla, piena di una magia molto pericolosa. Le statue sono pronte ad animarsi al passaggio dell'ignaro avventore, rilasciando il loro potere, quasi sempre correlato al contesto. Per esempio, il "Complesso scultoreo delle Sirene", una volta animato, produrrà una seducente e melodiosa nenia, asservendo la mente del malcapitato al suo imperio, prospettandogli un'infausta caduta. Tra una "scena" e l'altra vi è uno spazio di circa tre metri, e non tutte le raffigurazioni sono attive (il Master è libero di creare secondo sua preferenza i diversi meccanismi di difesa disseminati sulla scala). Secondo alcuni studiosi e maghi, le statue rappresentano oltremisura veri e propri enigmi, la cui soluzione è stata ben celata dai nani che l'hanno costruita. Per esempio, il complesso detto "Delle cinque Meduse", rimarrebbe inattivo se al passaggio si lanciassero incantesimi che riflettono lo sguardo o semplicemente chiudendo gli occhi, così come nell'esempio di prima basterebbe utilizzare un contrasto tramite un'abilità artistica (*Bardo*). Ma sono soltanto congetture.

Il Corno dell'Aria

Il Gálatros, "Il Corno dell'Aria" è un oggetto molto potente. Creato dai nani per preservare l'incolumità della città di Ingrald. La sua forma oblunga, a più pieghe, lo fa risembrare una sorta di corazza bronzea, per poi terminare il finale con la testa di un fiero ariete di ottima fattura, costruita con materiali diversi. Secondo alcune dicerie, gli inserti di avorio bianco e le pieghe delle corna, anch'esse eburnee, sono opera degli elfi; situazione questa che non mette proprio d'accordo le razze dei due distretti, discutendo spesso in maniera molto accesa sulla vera natura

di tale opera. La bocca della creatura è appena aperta, come se stesse per proferire un leggero murmure, mentre la lingua è ritratta; assomiglia quasi a un drago che stia per sputare fuoco.

All'altezza dell'altra estremità, dove vi si soffia, sono presenti invece tre ance, ognuna riportante un motivo geometrico diverso e legato a una razza specifica. Il suono che ne viene fuori varia in base alla creatura che v'insuffla aria, sia esso elfo, nano o umano. Del resto, il Gàlatros fu costruito quale patto di alleanza fra le diverse razze che abitano tuttora la città di Ingrald e le zone limitrofe, un sodalizio destinato a rimanere eterno. Suonarlo, in maniera semplice, equivale pertanto a una richiesta di aiuto. Secondo i patti, un quartiere è tenuto a venire in soccorso dell'altro, quasi sempre mandando un contingente, così come le razze che popolano le Cave di Firtmar (nani, per lo più) o le foreste di Erd (in maggioranza, elfi). Situazione più complessa, invece, riguarda il potere mistico di cui è intriso il Corno. Le razze che ne vollero la costruzione decisero di vivificarlo con la propria magia, legandovi funzioni specifiche, in particolar modo a supporto non solo della città ma della loro stessa genia. In base a chi suoni il Corno, e alla parola di attivazione in relativa lingua, vengono sortiti certi effetti (validi soltanto per coloro che sono entro le mura di Ingrald):

1) Teletrasporto di massa: voluto dagli uomini, questo effetto pattuito con le altre razze permette, in caso di pericolo, di trasferire i relativi abitanti in alcuni luoghi strategici, secondo l'appartenenza (gli elfi presso la foresta di Erd, i nani presso le Cave, e così via). **Parola di attivazione:** *Della Luna, io porto con me la sua luce d'argento;*

2) Risveglio della Pietra: voluto dai nani, tutti i guerrieri ottengono lo stesso effetto di un incantesimo di *Pelle di Pietra* (1d4 strati). **Parola di attivazione (in nanico antico):** *Badràk-Aldìr-Nuèlve (che la pietra difenda la nostra anima!);*

3) Inno alle Armi: voluto dai fabbri, tutti i guerrieri e i maghi ottengono un bonus di +2 sul tiro per colpire, sui TS e sulla classe armatura per tutta la durata del combattimento. **Parola di attivazione:** *S'impennano d'ogni guerriero le inquiete lance, e risuonano le armature d'un eroico canto di ferro;*

4) Divinità della Luce: voluto dagli elfi, tutti gli elfi alti all'interno della città ristorano le proprie ferite di 3d8 punti ferita;

5) Juggernaut: voluto dai nani, questo effetto permette di evocare all'istante 1d3 *Juggernaut* presso ogni distretto. Per le caratteristiche di queste creature, confrontare la "Sezione II. Personaggio non giocanti ed Elementi di trama. Assedio alla Porta dell'Est". **Parola di attivazione:** *Della Pietra, io invoco il segreto incanto.*

Terremoto. Il Corno non si limita soltanto a ciò, perché tutte e tre le razze, di comun accordo, lo hanno intriso di un potere davvero devastante e soltanto se cooperano insieme. Il Corno presenta tre ance; questo perché vi siano contemporaneamente tre individui delle tre razze abitanti a suonarlo. La relativa parola di attivazione consiste in una sequenza di tre frasi (proferite in lingua originale) una subito dopo l'altra, a comporre una frase più lunga, ed esattamente: "Scossa sia la Terra" (nanico) "da un invisibile martello" (umano) "E forgi così di Ingrald l'infausto destino" (elfico). L'effetto finale è quello di un incantesimo di *Terremoto*, che ha come epicentro il Nurùinas fino a investire un diametro di circa 1km. L'effetto in questione è usato soltanto in casi davvero gravi.

Considerazioni sul modulo: a causa dell'indebolimento del Martello, l'uso del *Terremoto* risulterebbe davvero pericoloso per la città stessa. I PG dovranno ben ponderare il livello di urgenza o di disperazione. A livello più creativo, il Master può prendere in considerazione la possibilità di pianificare un'azione combinata: ristabilire lo status del Martello, per poi sferrare un durissimo

colpo al nemico. Del resto, il modulo apre ai giocatori diverse possibilità (confronta la “Sezione di raccordo...”), come quella di recuperare finanche lo stesso Sertrang e partire alla volta dell'accampamento dove risiede Aghertak. Inoltre, Phara potrà dare preziosissime informazioni sullo status del martello, in modo da dissuadere i PG a non suonare il Corno, sempre che non sia troppo tardi. Suonarlo, allo stato attuale, significa radere al suolo l'intera Ingrald o, comunque, provocarle gravissime ferite.

Tabella I. Tira 1d10. “Dicerie e Leggende sulla città di Ingrald (Wintersun)”

- 1) Non esiste nessun Martello nelle profondità di Ingrald. È soltanto una vecchia storia per bambini, inventata per fare andare avanti il commercio. **Falso**;
- 2) Ogni singola pietra della città è infrangibile per effetto del Martello del Caos. *Background*: tale diceria è vera per metà. L'effetto d'infrangibilità riguarda soltanto il *Grinswald*, la cinta muraria. Se il potere di Sertrang dovesse diminuire o essere fiaccato, per la città di Ingrald sarebbero davvero grossi guai;
- 3) Le armi di Ingrald sono fra le migliori di tutto il piano. **Vero**. *Background*: molti sono i nani di antica discendenza che si sono insediati inizialmente presso la città, per poi stabilirvisi in maniera duratura. Fabbri eccelsi, di grande esperienza, soprattutto capaci di lavorare i metalli e le leghe più difficili (per esempio, il metallo draconico), ma anche di impiegare il soffio di un drago quale mirabile fornace per le proprie opere;
- 4) Il Nurùinas è una creatura vivente a tutti gli effetti, seppur fatta di pietra. Veglia sulla città e la protegge da qualsiasi forma di attacco esterno. È in grado di animarsi. **Falso**;
- 5) Gli elfi di Ingrald sono capaci di effettuare straordinari incantamenti a opera delle armi. **Vero**. *Background*: se per i nani molti sono stati i fabbri valenti a insediarsi in città, così lo è per gli incisori elfici, in grado di incantare le armi,

trasformandole in portentosi strumenti di guerra;

- 6) Nelle profondità del Vuoto, dove si dice giaccia il Martello del Caos, vi sta a “guardia” un Drago del Caos (proprio quello sottomesso da Baldren). **A discrezione del Master**. *Background*: nelle profondità del Vuoto, dorme oramai da millenni Aghelon, l'ultimo rimasto dei Draghi del Caos. C'è chi sostiene che esso sia il custode di Sertrang, e altri che invece sia l'opposto. Il Martello fungerebbe così da sigillo, da catena spirituale per la temibile creatura draconica; Baldren ben comprese il pericolo derivato da una siffatta creatura, tanto da vincere la proprio cupidigia razziale e così abbandonare il martello per la salvezza del suo popolo. Se il potere di *Terremoto* dovesse essere attivato, vi sarebbe la possibilità che il drago venga risvegliato, complicando terribilmente le cose. L'assedio diventerebbe così il minore dei mali (vedi più avanti, “Sezione II. Personaggi non Giocanti ed Elementi di Trama. Il Vuoto - Aghelon”);
- 7) Da tempo, i nani covano la rivalsea nei confronti delle altre due razze che vivono in città, cercando di ottenere il predominio assoluto. **Falso**;
- 8) La forte energia del Caos che permea Ingrald non permette alla classe dei maghi una duratura permanenza al suo interno. Per questo è difficile trovarli in città, se non per il tempo di uno scambio commerciale. **Vero**. *Background*: difficilmente i maghi o i fruitori di magia riescono a vivere in un luogo come questo, dove il Caos interferisce continuamente con i propri incantesimi, rendendoli instabili. Non è sempre detto che il mago riesca a sortire l'effetto voluto o, ancora peggio, quell'opposto. In certi casi, può andare meglio (amplificandone il potere). Inoltre la troppa esposizione al Caos rischia di consumare l'energia magica in maniera permanente;
- 9) Esisterebbe un passaggio segreto, presso le cave di Firtmar, che conduce al Tempio del Caos. **Falso**;
- 10) Presso la Foresta di Erd, un Drago della Terra riposa e conduce la propria vita

all'interno della chioma di un enorme albero secolare, divenuta così sua dimora. **Falso / Vero.** Se il Master, vuole, può assumere come vera questa diceria. In particolar modo, creando dei nodi tematici

sulla trama del modulo. I druidi elfici di Erd potrebbero essere portati a evocare il Drago, qualora la minaccia di Aghelon fosse imminente. Un vero e proprio scontro fra draghi.

Sezione II. Personaggi non giocanti ed Elementi di trama.

L'avventura è studiata per 4-5 personaggi di medio-alto livello. A seguire, una lista dei personaggi più importanti, in ordine alfabetico e secondo la sezione d'appartenenza, che hanno un valore focale per lo sviluppo dell'avventura.

Assedio alla Porta dell'Est

Albragor, capitano dell'orda degli Orchi albini: è un feroce generale degli orchi ma, ancor prima di ciò, una creatura assetata di sangue ben nota ai guerrieri (le leggende parlano molto di quest'orco, e un tiro positivo darà ai PG le dovute informazioni sulla sua arma e sulle sue gesta; il Master può ben colorire il background di questo PnG). Molte sono le tacche sul suo *Eganfenrjs*, lo "Spezza-Uomini": un martello ottenuto fondendo le ossa delle proprie vittime, e dal grande potere magico. Quale migliore occasione l'assedio per mietere vittime e fare razzie; in particolar modo, Albragor concentrerà la sua attenzione sul "Quartiere degli Uomini", per poi passare al sistematico massacro degli elfi.

Aspetto: Albragor è un orco albino di grossa taglia, robusto e imponente. La sua crudeltà è nota alla maggior parte della classe guerriera di tutti i Regni. In particolar modo i suoi occhi, bianchi come il latte e innervati da piccoli vasi sanguigni lo rendono allo sguardo del proprio osservatore più un demone che altro. Si dice che le sue pupille compaiono soltanto nel momento più cruento dell'atto dell'uccisione, e che la povera vittima abbia soltanto in quel lasso di tempo la possibilità di vederne lo sguardo profondo; talmente terrificante da fissarsi nella retina del nemico, anche dopo la morte.

Albragor presenta orecchie a punta che curvano indietro così come le sue due corna. Gli artigli sono molto sviluppati e capaci di aprire un'armatura con un sol fendente (se il tiro riesce con uno scarto di successo pari a 5+).

Compagna d'armi (Arma): Albragor brandisce con preordinata cattiveria il suo *Eganfenrjs*, lo Spezza-Uomini, in grado di uccidere all'istante un qualsiasi essere umano (con un critico positivo). Albragor è un avversario a dir poco letale.

Elementi di trama: Albragor sta assediando la Porta dove si trovano tuttora i PG. A loro tocca lo scontro più duro. Il capitano degli orchi non mostrerà alcuna pietà, verso chiunque. La sua ira e sete di sangue si concentrano sulla figura di Edric, ne agogna lo scontro, con lui si vuole misurare, e lo farà nella maniera più feroce possibile; desidera un nuovo trofeo. Il dialogo non è contemplato. Albragor è un avversario fuori della portata di un singolo personaggio. I PG dovrebbero cooperare per creare una strategia ad hoc prima di fronteggiare un siffatto nemico.

Edric, umano – guerriero, capitano della milizia della Porta dell'Est: è anche il capitano della guardia cittadina. Un guerriero dotato di grande coraggio ed eccelse qualità di leadership. Molto ben voluto dal distretto degli uomini, in particolar modo per il suo carattere, sì duro e determinato, ma aperto ai bisogni dei cittadini. Edric ha ottenuto la carica quando ancora giovane, primeggiando in Accademia per abilità con la spada e acuto senso tattico. Per Edric il bene della propria armata viene prima di ogni desiderio o aspetto personale. Il capitano ne comanda circa milleduecento).

Aspetto: Edric è un uomo di quarant'anni, dai lineamenti duri e spigolosi, con un pizzetto allungato che ben si sposa con tanta rigidità. Sguardo austero; i suoi occhi nerissimi trafiggono come una lancia. Il suo portamento è fiero ed esprime a pieno la disciplina che ha sviluppato durante l'addestramento militare. Alto circa 1,90 e fisico robusto. La sua armatura di piastre, color del sangue, lo rende agli occhi del nemico davvero un temibile rivale.

Compagna d'armi (Arma): Edric possiede una spada lunga di nome "Lysala". Il nome è quello della sua amata uccisa durante l'attacco di un'orda di

orchi. Dura è stata la perdita per lui, tanto da aver sviluppato un particolare odio per tale razza crudele. In particolar modo, egli cerca sempre di assegnare il primo colpo di spada a una creatura orchesca (se presente, s'intende). A volte ciò diventa uno svantaggio in combattimento. Lysala è invero una spada spezza-orchi.

Elementi di trama: Edric è impegnato nel condurre l'azione di difesa presso la Porta dell'Est, dove si trovano i PG. Il suo agire risoluto lo porta a essere un eccelso condottiero, soprattutto la sua presenza di spirito. Mai si scompone o si scoraggia, ma ben presto il capitano conoscerà la vera paura. Lo scontro con Albragor, il capo degli orchi albin, è imminente. Edric cercherà di tutelare il più possibile la vita delle sue guardie, antepoendo se stesso agli altri; oltre a una mera questione di gloria guerriera, lo scontro con Albragor cercherà di tenere il più lontano possibile la minaccia più pericolosa, e di esorcizzare una volta per tutte i suoi incubi peggiori.

Eryssa, Elfo oscuro – Assassino: questo elfo oscuro, la cui spietatezza farebbe impallidire perfino un demone, è un assassino ben addestrato e al seguito di Eferia. Lo stile d'uccisione che la caratterizza è, senza alcun dubbio, il veleno, di cui è intrisa la sua lama; un semplice taglio e il nemico morirà dopo pochissimo tempo (1d3 round), una volta fallito il TS.

Aspetto: Eryssa è un elfo oscuro di 1,75 metri circa. Il volto è molto spigoloso e il naso un po' a punta. I suoi occhi di ghiaccio sono terrificanti e incutono timore reverenziale a chi ne incrocia lo sguardo. Il corpo è molto snello e presuppone agilità felina. Diverse rune sono disegnate lungo il collo. La sua armatura elfica nera, ben sagomata, mette in evidenza la perfezione del corpo.

Compagna d'armi (Arma): Eryssa impiega una spada corta elfica in argento, stilizzata con ampi ghirigori sulla lama. Il suo nome è "Nydmalar", ossia "colei che dispensa la Morte", e così è: il veleno sulla punta è così potente da far invidia a quello di una Viverna. Quando Eryssa porta

avanti una missione delicata, non devono sopraggiungere ripensamenti o altro. I testimoni vanno eliminati a ogni costo, così come il bersaglio della propria missione.

Elementi di trama: l'obiettivo di Eryssa è molto semplice: eliminare in gran fretta e in modo preciso le autorità della città, nelle dirette figure dei capitani delle milizie. Il primo obiettivo è Garrandr. L'incontro tra Eryssa e i PG può avvenire tanto in modo casuale (incrociando il suo cammino) o avendo contemporaneità d'azione con uno dei capitani (scontro di gruppo o creando ad hoc una scena drammatica e parimenti un colpo di scena; per esempio, mentre uno dei capitani sta parlando con i PG, all'improvviso sul suo volto si dipingerà una smorfia di terrore, gli occhi si sgraneranno e una lama fuoriuscirà dal petto, in tutta la sua estensione, mentre, alle spalle del capitano, Eryssa andrà riprendendo le sue forme, uscita dallo stato d'invisibilità, grazie al suo mantello).

Farkir, umano – barbaro guerriero, capitano della milizia della Porta del Sud (Barbaro): questo guerriero rappresenta il capitano della milizia della Porta del Sud. Di fisico robusto e possente, dalla grande forza muscolare, qualità che si evidenzia non appena brandisce la propria spada "Wolfblood". Farkir è anche un ottimo fabbro, e con il proprio martello lavora il metallo all'interno della sua fucina, conferendo a tale massa un colore simile al sangue. Le sue opere d'arte, poiché di questo si parla, sono fra le più ricercate e caratterizzate da una particolare resistenza, oltre a una maggiore forza di penetrazione.

Farkir è un buon condottiero, ma troppo spesso si abbandona alla propria componente individualistica, sembrando più un eroe solitario sul campo di guerra.

Aspetto: alto circa 2,10 metri, questo barbaro è il vanto della propria tribù. Possente e altresì potente in combattimento, la sua alta resistenza e capacità di sopravvivenza gli hanno permesso di rimanere in vita in luoghi

davvero inospitali. Porta una lunga coda in testa, di colore biondo, mentre dietro la nuca e sulle spalle si avviluppa la pelliccia di un lupo (i denti dell'animale si agganciano allo spallaccio destro come in una morsa feroce). Dietro la schiena è presente il tatuaggio del proprio animale totemico: un *Garamyr*, un Lupo del Fuoco. Quando in combattimento i canini di Farkir aumentano di dimensione e si affilano, mentre una rada peluria compare sul corpo. Molto spesso mantiene gli occhi da lupo, soprattutto quando deve incutere paura nel proprio avversario o quando si scalda per qualcosa che non gli va a genio. La cicatrice che taglia trasversalmente il naso completa il tutto.

Compagna d'armi (Arma): Wolfblood è l'arma con la quale combatte Farkir. Una spada lunga di pregevole fattura e di grande valore artistico. Il pomello con il quale termina il manico riprende la figura della testa di un lupo, a muso duro, con le fauci snudate. Attraverso comando, Farkir è in grado di far spalancare le fauci alla testa che s'adagia sullo spallaccio destro, ingabbiando il braccio dell'avversario (mentre la coda si serra intorno al braccio sinistro). Inoltre, il barbaro è in grado di evocare una volta al giorno lo spirito del *Garamyr*, impiegandolo spesso in battaglia o come segugio quando impegnato nella caccia.

Al primo critico positivo, Wolfblood innesterà lo stato di "Sete di sangue" in Farkir. Lo spirito del lupo presente all'interno della spada è molto difficile da gestire.

Elementi di trama: Se i PG arrivano alla Porta del Sud assisteranno alla scena di un guerriero, alto e possente, che tiene testa a ben cinque orchi albini, solo, senza alcun aiuto, col petto nudo proteso in avanti in segno di sfida. Farkir farà cenno ai PG di allontanarsi o, anche peggio, li minaccerà se solo osano immischiarsi. Ai PG la scelta. Se le cose dovessero peggiorare, i PG possono ancora decidere di intervenire (in questo caso, il Master effettuerà un contest tra la Saggiezza di Farkir, valore 13, e la volontà del Wolfblood per l'attivazione diretta della

"Sete di Sangue"; il valore è di 16). In seconda istanza, Farkir potrebbe temperare la propria ira e testardaggine, nel rendersi conto del reale pericolo che ha corso, dunque aprendosi benevolmente ai PG. Il dialogo è adesso possibile.



Garrandr, capitano della milizia a guardia della Porta del Nord: questo è un nano dalla determinazione inossidabile e uno di quei guerrieri che ricercano la gloria a tutti i costi (*Glory Seeker*). Legato profondamente al suo clan, Garrandr vive per la battaglia e per onorare il ricordo dei suoi antenati. Il suo sogno più grande è di riportare il nome della sua casata agli antichi fasti, quando ancora la razza nanica governava un'intera città fra gli agi delle pietre preziose e l'opulenza delle proprie strutture architettoniche. Questo guerriero non è solo un capitano, ma agisce da leader dell'intero distretto, a mo' di governatore. Abile con le sue due asce "Vendetta" e "Verdetto finale", uno stridente canto di guerra quello che viene emesso quando fa cozzare le loro lame l'una con l'altra.

Aspetto: un po' più alto rispetto allo standard della sua razza, Garrandr presenta un corpo molto robusto, una vera roccia; ma la peculiarità di questo nano è la barba rossa come il fuoco, inanellata in

piccoli ninnoli di avorio purpureo. Quando la sua ira raggiunge i massimi livelli o lo spirito combattivo divampa al pari di un incendio, gli anelli si animano magicamente, dando alla barba le sembianze di vere e proprie fiamme. Garrandr brandisce con forza le sue asce, mettendo in risalto la sua armatura nanica (mancanti sono le parti delle braccia; tale è la vanità di questo nano da voler mettere in evidenza, a tutti i costi, i bicipiti durante la possente stretta delle armi e le finissime rune su di essi incise).

Compagna d'armi (Arma): Garrandr brandisce con fierezza e determinazione le sue due asce "Vendetta" e "Verdetto finale". La prima causa sanguinamento magico con un critico positivo (2PF di danno per un numero di round pari allo scarto di successo del tiro per colpire). La seconda causa la morte del nemico qualora venissero realizzati due critici positivi contestualmente ai tiri per colpire (quindi, per sortire l'effetto, Garrandr dovrà portare più attacchi con "Verdetto finale", sacrificando a volte l'uso di "Vendetta").

Elementi di trama: Garrandr è impegnato nel reprimere le orde di orchi albinici che stanno invadendo il distretto di "Roccia Ardente". Se i PG dovessero giungere sul posto, vedranno un nano vorticare con furore le asce sopra una pila di orchi cadaveri, e gridare come un forsennato "Per la casata degli Spacca-Pietra". I PG saranno pienamente liberi di interagire con Garrandr, magari correre in suo soccorso. Il Nano potrebbe chiedere loro (in maniera concitata e gridando) di proteggere il fianco del distretto da un gruppo di cinque orchi che stanno per avvicinarsi all'Armeria.

Gramar, Orchi d'assalto (4): all'interno della razza degli orchi albinici, di sicuro, i Gramar rivestono il ruolo di primo piano nell'attacco alle grandi strutture. Noti anche come "Orchi d'assalto", essi fanno concorrenza a un ariete, per la presenza di corna tortili e assai robuste, ma soprattutto per la grande resistenza e forza al pari di un gigante (il critico

positivo su una testata statuisce l'apertura del cranio del povero malcapitato o la rottura delle ossa; questo effetto è valido soltanto con bersagli di taglia uguale o più bassa).

Compagna d'armi (Arma): i Gramar possiedono soltanto le corna come arma naturale speciale.

Elementi di trama: i Gramar sono utilizzati da Albragor per divellere la Porta dell'Est e così accedere al Quartiere degli Uomini. Lì vi saranno Edric e i PG ad aspettarli.

Juggernaut: creature simili a un Golem. Sono state create nel tempo dai nani dell'Ordine del Martello, perché preservassero i lavori di costruzione della città di Wintersun; in particolar modo, la loro creazione fu voluta da Dehir-Akùn (uno dei Nani- Spettro della Cripta), di cui ne fu il diretto supervisore.

I Juggernaut sono intrisi di uno straordinario potere e detengono le stesse caratteristiche del Grinswald, poiché derivano direttamente dalla sua roccia, impiegata come materiale di costruzione. I migliori scultori nanici vi lavorarono giorno e notte.

Aspetto: un Juggernaut ha le sembianze di una statua di pietra granitica, alta circa 4 metri. La testa e il volto, rispetto al corpo, sono molto più dettagliati e rifiniti. La testa presenta una sorta di casco, sempre lavorato e fuso con la pietra, la cui sommità richiama le merlature lisce di una torre. Per quanto possa essere accessoria in una scultura, la muscolatura scolpita lascia pensare alla grande forza di queste creature, e così è.

Compagna d'armi (Arma): le armi di un Juggernaut sono i propri pugni, in grado di perforare uno spesso blocco di pietra.

Elementi di trama: queste creature hanno l'unica funzione di protettori della città di Wintersun. Potranno essere evocati tanto con il Gálatros quanto con l'invocazione a opera di Dehir-Akùn. L'indebolimento del Grinswald, ahimè, si ripercuoterà anche sui Juggernaut, in quanto fatti della medesima sostanza.

Latàna, elfo guerriero, capitano della milizia a guardia della Porta dell'Ovest.

Questa elfa, di circa 158 anni, ha grande senso tattico e uno stile di combattimento inconfondibile. Chiamata anche “Sylfalar”, “Coei che combatte sopra i corpi del nemico”, conduce una vita dedicata alla protezione della città e alla salvaguardia della razza elfica. Vederla combattere è davvero uno spettacolo, i colpi di spada che fendono l'aria sono invero sottili tessiture pittoriche. L'unico colore che conosce è il sangue del proprio antagonista. È molto presente presso il quartiere di “Pietra Luna”, e alcuni interventi molto delicati sono direttamente da lei risolti, a volte anche con il filo della propria lama se necessario, seppur predilige il dialogo allo scontro (“*La parola ferisce più di una spada*”).

Aspetto: Latàna è un elfo dal fisico asciutto e che lascia ben intuire scatto felino e propensione atletica. I suoi occhi colore del mare si vivificano ogni volta che impugna le proprie lame elfiche. Indossa una corazza di scaglie di drago con grande orgoglio in tutta la sua altezza razziale di circa 1,85. I capelli color argento sono raccolti in una lunga coda, chiusi da un anello magistralmente inciso dagli elfi grigi.

Compagna d'armi (Arma): Latàna possiede due lame elfiche di ottima fattura, rispettivamente: *Luna* ed *Eclissi di Luna*. La prima è legata al potere della *Luce* (se viene realizzato un critico positivo, l'avversario sarà avviluppato da un'aura luminosa; Tiro Salvezza previsto). La seconda è legata al potere dell'*Oscurezza* (se viene realizzato un critico positivo, l'avversario sarà avviluppato da un'aura di tenebra; Tiro Salvezza non concesso). Se entrambe le spade dovessero sortire un critico positivo, nello stesso round di attacco, si attiverà il potere di *Crepuscolo*, e il giocatore potrà decidere come assegnare gli effetti (dividendoli su due bersagli).

Elementi di trama: se non prima, Latàna incontrerà i PG all'uscita dalla Forgia (da sola, a capo del gruppo di guerrieri a difesa della Porta dell'Est,

qualora Edric fosse morto, o insieme al capitano della guardia cittadina, fianco a fianco, che fronteggiano le ultime minacce orchesche, mentre le stanno per buttare fuori dal quartiere; ai PG potrà essere richiesto un aiuto per spingere all'esterno gli ultimi nemici e sigillare così l'accesso). Se i PG non portano avanti la missione secondaria del Corno, o dentro o fuori la Forgia, sentiranno a un certo punto il suono di un Corno (è Edric che ha inviato una guardia a chiedere aiuto a Latàna).



Manipolo di Orchi albini – Porta Ovest (12): gli Halgàri sono una razza particolare di orchi, caratterizzati dalla pelle albina e dalla presenza di piccole spine dorsali, come i draghi. Una peculiarità fisica che, di certo, non è la causa di così tanta fama, bensì ciò che li contraddistingue è la spaventosa crudeltà e brutalità dimostrate in battaglia, a differenza di un orco normale. Gli artigli sono tanto pericolosi quanto il morso. Inoltre la loro bassa intelligenza e la forte instabilità caratteriale li rendono predatori unici.

Compagna d'armi (Arma): gli Halgàri possiedono soltanto artigli e morso come armi naturali speciali, e già bastano a far tremare il proprio avversario.

Elementi di trama: gli Halgari sono impegnati nella conquista della Porta dell'Est, insieme al proprio generale.

Milizia elfi oscuri (6): questi gruppi di elfi oscuri si aggirano per la base di Ingrald, entrati dalla Porta dell'Ovest. Il Master può usare più di una volta questo blocco per gli incontri.

Phara, ladra umana (personaggio Jolly): abilissima con il coltello e molto astuta, questa ladra gioca un ruolo importante all'interno della città di Ingrald. La sua bravura e la sua capacità di occultamento, grazie anche al suo Mantello dell'Ombra, le hanno permesso di ottenere il titolo di "Spia di Corte". Molte sono state le missioni assegnate dal Concilio dei Saggi e, ancor più, le funzioni svolte per conto delle persone influenti dei diversi distretti. Si dice inoltre che, in gran segreto, Phara abbia perfino messo su una Gilda di ladri che opera nella più totale ombra.

Aspetto: Phara appartiene alla razza umana. Non molto alta, circa 1,66, agile nei movimenti, un corpo atletico che le permette ampi scatti, e soprattutto esperta nello scalare pareti e nel muoversi nelle ombre. Non si separa quasi mai dal suo mantello, e porta il cappuccio sopra la testa, lasciando intravedere un ciuffo di capelli rossi (il colore è ottenuto con una particolare tinta di sua produzione, essendo Phara un'esperta erborista, in particolar modo per ciò che riguarda i veleni).

Compagna d'armi (Arma): Phara porta con sé due daghe magiche, con le quali dispensa colpi molto precisi e di grande impatto. La ladra è solita chiamarle col nome di "Serpi della Notte" o "Vipere dell'Ombra". Tutto questo perché le loro punte sono intrise di un potente veleno. Anche il veleno, come la tinta, è di sua creazione, e porta il nome di "Ophis". *Effetto:* inizialmente stordisce il bersaglio per 1d3 round. Via via blocca gli arti inferiori e superiori. Dopodiché sopraggiunge la morte, il tempo necessario perché Phara possa estorcere qualche

informazione al malcapitato in cambio dell'antidoto.

Elementi di trama: Phara rappresenta un personaggio Jolly, focale per il prosieguo dell'avventura e per la risoluzione di alcune evenienze. Phara, dopo aver neutralizzato le guardie, e ben nascosta a occhi indiscreti, ha ascoltato l'intera discussione del Concilio dei Saggi da dietro la porta, ed è venuta a conoscenza dell'indebolimento del Martello. Situazione che sta mettendo davvero in grande pericolo l'intera città di Ingrald (per le relative informazioni, vedi la sezione "Il Concilio dei Saggi"). Questo elemento verrà disvelato ai PG in situazioni consone, soprattutto in base al delinearsi degli eventi. Alcuni casi possibili sono: **1) Incontro casuale:** i PG troveranno Phara semi stordita per terra, con la spalla dolorante, fra le macerie. Seppur abile, e nonostante il suo *Anello del Volo*, la ladra non ha potuto evitare la forza concussiva della frammentazione a causa della roccia scagliata dal Gigante (vedi "Sezione III. Esposizione. Assedio alla Porta dell'Est. Intermezzo"). **2) Addio Edric!:** qualora Edric dovesse perire per mano di Albragor o di un orco, la situazione diventerà insostenibile per i PG. Nella confusione della battaglia, l'attenzione dei PG sarà attirata da Phara, che si trova dietro a una colonna. Farà loro cenno di fare in fretta (*Non c'è tempo da perdere! Da questa parte!*). **3)** Phara, ripresasi dalla botta della deflagrazione del masso scagliato dal Gigante verso la Torre dei Saggi (vedi "Sezione III. Esposizione. Assedio alla Porta dell'Est"), cercherà di attirare l'attenzione dei PG (pur non essendo sopraggiunta la morte di Edric: è necessario che qualcuno sappia dell'indebolimento del Martello e che si agisca in fretta, prima che Ingrald si sbricioli inesorabilmente sotto i colpi dell'esercito nemico (quest'ultimo non ha ancora sferrato il proprio attacco più letale).

In tutti e tre i casi, Phara darà importantissime informazioni (ottenute indirettamente dal Concilio) riguardo al martello e al Tempio del Caos, e altre

accumulate per propria conoscenza durante la carriera di spia, come quella delle parole di attivazione del Gálatros, detenute dai capi della milizia cittadina (nella fattispecie da Edric, Latàna, e Garrandr). Toccherà ai PG decidere il da farsi. Se richiesto, Phara accetterà di buon grado di accompagnare i personaggi nelle profondità di Ingrald, ma prima passeranno dal covo della Gilda per rifornirsi e prendere alcuni oggetti utili (a discrezione del Master).

La Forgia / Il Vuoto

Gli spettri dell'Ordine del Martello – Caratteristiche comuni: all'interno di questa sezione, il Master giocherà ben cinque componenti dell'Ordine del Martello, legati al Culto del Caos, sotto forma di spettri. Ognuno di loro possiede delle caratteristiche comuni, molto particolari, in rapporto alla classe e all'appartenenza all'Ordine citato. **1) Potere di Controllo del Fato** (per il quantitativo di PFt assegnati, consultare la descrizione di ogni singolo nano). **2) Tecnica dell'Ordine:** ogni nano possiede di base una *Parata* (gratuita). Ogni volta che un avversario fallisce un tiro nel tentativo di colpire il nano, il primo riceverà una penalità cumulativa di -1 (-2, -3...).

Baldren, nano (Spettro) – Guerriero dell'Ordine del Martello: vedi “Sezione IV. Setting. La Forgia”.

Dehir-Akùn, nano (Spettro) – Guerriero “battlerammer” dell'Ordine del Martello: detto anche “L'Ariete”, per la possente armatura che indossa e l'elmo a forma di caprone con corna tortiti molto convolute, questo nano è il vicecapitano dell'Ordine, secondo per coraggio e prodezza soltanto a Baldren. Il suo carattere temperativo ed equilibrato giocano un ruolo fondamentale durante le riunioni e consigli di guerra; un ottimo strumento di persuasione, soprattutto nei confronti della troppa caoticità ed avventatezza di Gurtrang che porterebbero a sicura guerra o a esiti incresciosi. Dehir

non ci pensa due volte a fare a pugni con un suo fratello d'armi, qualora la situazione dovesse richiedere il suo intervento; i modi sono pur sempre adeguati all'intensità della situazione (quasi mai propende per l'uccisione del suo antagonista, a meno che la vita di uno dell'Ordine non sia in grave pericolo).

Aspetto: Dehir-Akùn è un nano di circa 200 anni, dai lineamenti morbidi e gli occhi color del miele, con una barba di media lunghezza e a punta, come quella di una capra. Lo sguardo suggerisce fierezza e controllo di sé. Il suo portamento esprime sicurezza e spavalderia, ma supportata da una grande consapevolezza e capacità di discernimento. Egli è alto circa 1,44 metri. L'elemento che lo caratterizza e ne genera l'appropriato soprannome è proprio l'armatura di bronzo, il cui caratteristico elmo a forma di ariete gli conferisce un tono minaccioso. Le ginocchiere e gli spallacci ripetono tale effigie. In mano, i suoi micidiali martelli da guerra “Lungocorno” e “Assalto”, dalla sorprendente forza concussiva.

Compagna d'armi (Arma): a differenza degli altri nani dell'Ordine, Dehir brandisce due martelli in lega draconica, stretti, ben affusolati, somiglianti più a quelli impiegati dagli artigiani per piantare chiodi. La testa è però stilizzata, riprendendo le forme di un ariete con corna molto ricurve e pronte a causare un terribile urto. Molto minacciosa. I colpi portati da Dehir sono davvero pericolosi (con un critico positivo, l'avversario sarà scaraventato a una distanza pari a 50cm per scarto di successo. TS richiesto per evitare l'effetto. Se un blocco o una parata vengono effettuate contestualmente al critico, l'arma dell'avversario deve effettuare un TS strutturale per non andare in frantumi).

Elementi di trama: Dehir-Akùn è un nano equo e giusto. Seppur in forma spettrale, egli mantiene più che mai la propria indole temperativa e buona. Cercherà in tutte le maniere di dissipare il malumore di Gurtrang e di intavolare un aperto dialogo con i PG. **Nota:** seppur moderato, per ciò che riguarda la

consegna delle armi in rapporto all'attivazione del meccanismo che libera la Bilancia, Dehir sarà un osso molto duro. Difficilmente si separa dalle sue armi.

Potere di Controllo del Fato: 2d4 PFt.

Dorthrang “Degli Spettri”, nano (Spettro) – Guerriero dell’Ordine del Martello: questo nano ha alle sue spalle una terribile storia, che lo rende il guerriero più controverso di tutti. Taciturno, sospettoso, la sua postura e il suo silenzio mettono agitazione e inquietudine in chi lo osserva. A rendere le cose ancor più ostiche, vi si aggiunge una maschera di bronzo, ben intarsiata, che ha quasi le sembianze di un doppio volto, reale, tale è la dovizia dei particolari su di esso incisi. Il rantolo che ne vien fuori, attraverso la fessura all'altezza della bocca, fa apparire il nano come una creatura ultraterrena, o, per l'esattezza, un essere del Regno dei Morti. Grande amicizia e stima lo legarono a Baldren, prima di compiere il proprio infausto destino. Dorthrang è un nano di poche parole, ma un guerriero assai eccelso, caratterizzato da una formidabile tecnica e un cinismo senza eguali nel dispensare fendenti e affondi letali all'avversario.

Aspetto: Dorthrang è un nano di circa 235 anni, dai lineamenti molto spigolosi, con una barba corta e ben curata. I suoi occhi scuri, neri come le tenebre, palesano sin dall'inizio la sua profondità spirituale. Il suo portamento è degno di un Re e ben si staglia dall'altezza di 1,46. La sua spada corta sta sempre in allerta, egli è sempre vigile e attento. Dopo il terribile incidente che lo vide schiavo di un'Ombra, la sua armatura si tinse di nero, un colore indelebile che Dorthrang accettò con remissione. Almeno così sembrava. Nel mentre il tessuto spirituale veniva fiaccato e, poco alla volta, soggiogato da così tanta Oscurità. Per molto tempo il nano cercò di contrastarlo, ma ahimè, l'intervento di Baldren, quella notte che lo vide dispensatore del Caos, finì con il suggellare il destino di Dorthrang. Il terribile potere di Eorfyndr si fuse con

l'anima oscura di quest'ultimo, già piagata. Ne nacque uno Spettro di terribile potere e crudeltà. Questa è una storia che molti dell'Ordine tengono nascosta. A Dorthrang fu consegnata una maschera speciale per temperare la sua profonda oscurità (più che “consegnata”, la maschera fu inserita a forza nell'elmo, dopo un lunghissimo scontro, che vide anche la perdita di molti nani guerrieri). **Nota.** Se la maschera viene persa o divelta attraverso un colpo d'arma, il volto del nano sarà mostrato in tutta la sua interezza e terrificante natura: un volto scheletrico, le cui orbite sono vivificate da due fuochi verdi che ardono eternamente. Chiunque guardi quel volto, effettuerà un TS per non morire all'istante, prosciugato interamente delle proprie energie.

Compagna d'armi (Arma): Oblio è la spada corta di Dorthrang. Costruita da alcuni fabbri, manipolando il soffio di un drago dell'Ombra (chi sostiene soltanto l'energia del suo soffio convogliato all'interno di un mantice), la spada ha un grande potere intrinseco (con un 19 naturale l'arma genera un globo di *Oscurità* che colpisce il proprio avversario, mentre con un 20 naturale Oblio assorbe dall'avversario un ammontare di PF pari al valore di Saggezza del possessore (in questo caso 10; il destinatario del colpo riceve un TS per evitare l'effetto).

Elementi di trama: Dorthrang non prenderà per nessun motivo parola durante il dialogo con gli altri Spettri. Se interpellato, egli non interagirà, a meno che non sia costretto (minaccia, sfida...). La richiesta della sua spada, da parte dei PG o da parte degli stessi nani dell'Ordine che decidono di acconsentire, potrebbe far propendere Dorthrang per un intervento inatteso e poco diplomatico.

Potere di Controllo del Fato: 1d6 PFt.

Gurtrang, nano (Spettro) – Guerriero dell’Ordine del Martello: detto anche “L'Anello di Dulthür”, a causa del suo ampio anello incastonato al naso, a mo' di toro, questo nano è stato un valoroso eroe e un guerriero d'ineccepibile maestria con l'ascia. Fortemente permaloso e poco

temperativo, fra tutti quelli dell'ordine si è sempre distinto per cocciutaggine e incapacità a temperare anche le situazioni più delicate. Proiettato sempre verso la battaglia, concepisce quale unico metodo di risoluzione, dialettica e non, l'uso della propria arma fidata. Grande amicizia e stima lo legarono a Baldren, visto come un vero fratello, e non solo per la guerra. Suo gran confidente, Gurtrang è quello che, fra tutti i componenti dell'Ordine, ben conosce la vita e i segreti di Baldren (in sede di dialogo, i PG potranno ottenere da lui molte informazioni utili).

Aspetto: Gurtrang è un nano di circa 210 anni, dai lineamenti molto duri e spigolosi, con una lunghissima barba piena di piccoli nodi, divisa in ben dieci serpi naturali. I muscoli facciali sono sempre contratti e lo sguardo torvo che mette in evidenza i suoi occhi verdi (adesso in qualità di Spettro, sono senza pupille, ma il PG ha la sensazione di poterli scrutare oltre quel biancore, tale è la forza spirituale di questo nano). Il suo portamento è altero e ben si staglia dall'altezza di 1,50. La sua fidata ascia sta sempre in sua compagnia, facendo da spalla all'armatura nanica dell'Ordine, finemente istoriata con temi di fiamme e draghi sputafuoco.

Compagna d'armi (Arma): Frenstrack è l'ascia di Gurtrang. Costruita da Baladùk di Ondjr, il più talentuoso fra i nani del Nord, questa portentosa arma divenne nelle mani del nano un oggetto di distruzione. Ogni faccia presenta il disegno di un drago, nell'atto di soffiare: uno di ghiaccio e uno di fuoco. Il materiale che la compone è *gelido argento rosso*, il più ricercato di tutti i Regni (con un 18 naturale l'arma s'infiama, mentre con un 19 si congela, causando un danno elementale appropriato in aggiunta al danno normale dell'arma. Se è realizzato un 20 naturale, i due elementi si fonderanno in un mistico fuoco violaceo, causando così l'uno e l'altro danno. TS richiesto per dimezzare. Se il danno non viene dimezzato, sarà necessario operare un altro TS per lo shock termico. Il fallimento statuisce la morte del bersaglio.

L'effetto elementale dura un numero di round pari al livello del possessore).

Elementi di trama: Gurtrang giocherà un importantissimo ruolo nel dialogo con gli altri Spettri, soprattutto nell'elargire preziosissime informazioni, sconosciute perfino agli stessi. Ma attenzione a non fare arrabbiare Gurtrang, o la richiesta di sfida con un campione diventerà realtà.

Potere di Controllo del Fato: 2d4 PFt.

Valian, umano – Paladino decaduto: questo paladino è stato, tempo addietro, uno dei più valorosi guerrieri di tutti i reami. Un individuo caratterizzato da grande disciplina, sete di giustizia e dedizione alla causa dei più deboli. Ma come ben si sa, troppo spesso, quelli più motivati sono i primi a cadere sotto i colpi dello sconforto e dell'Oscurezza più tetra. Una volta insignito della carica di Araldo dell'Ovest, Valian viaggiò in lungo e in largo per tutti quanti i Regni, sconfinando pure presso i domini dei draghi più pericolosi, pur di riportare la pace fra le varie razze. La sua fidata compagna Artheldur, una spada sacra, lo accompagnò ovunque lui andasse, dispensando finanche col sangue la giusta risoluzione nei confronti dei nemici più ostili.

Aspetto: Valian è un uomo di circa 42 anni, dai lineamenti molto morbidi e il viso di adone. I suoi occhi verdi, come lo smeraldo più puro, spiccano sul nero dei capelli mossi. Quando egli cammina è difficile non notare la sua fierezza e di come porti con grande orgoglio l'armatura a piastre. Un po' diversa da quelle che indossano i suoi fratelli, più vicina per intarsi e qualità a un cavalierato: più leggera, con diversi sbalzi che richiamano figure angeliche e scene di crudeli redenzioni, spallacci e schinieri molto contenuti.

Alto circa 1,85. Seppur non imponente come fisico, la sua levatura e i suoi modi sono tali da non passare inosservati, sembra quasi un gigante.

Compagna d'armi (Arma): l'arma per eccellenza di Valian è Artheldur, una spada sacra che gli fu donata dall'Ordine

dei Paladini. In verità, come una sorta di preordinato destino, intessuto a dovere dalle divinità del Fato, tutto fu già deciso. La spada sacra fu forgiata nel fuoco albino di Eor dagli stessi gälafynr (c'è chi sostiene che siano stati addirittura i silveriel o perfino Eorfyndr stessa). Una volta brandita dal proprio eletto, la spada alimentò nel tempo, poco alla volta, lo spirito più profondo di Valian, quello devoto alla giustizia, fino a renderlo "schiavo". Da quel momento, il paladino cominciò a cambiare, mutò le sue direttive, il suo temperamento divenne più instabile, la devozione a Eor cominciò a crescere, a dismisura. Valian perse se stesso, ma acquisì un grande potere, potere che lo condannò a una delle pene più gravi, inferte dalla propria dea. Il rifiuto di operare un atto di giustizia è un'onta difficile da lavare perfino con lo stesso sangue: si rifiutò di uccidere il proprio figlio. Ma la dea, tenendolo in gran considerazione, quale suo campione, decise di relegarlo per l'eternità all'interno della cripta di Baldren, in quanto Guardiano. Finché all'interno di quella tomba, Valian non sarebbe morto di vecchiaia, così da espletare in pieno la sua unica funzione: proteggere la Cripta e gli spettri dei cinque gälafynr.

Elementi di trama: Valian è un osso duro, un paladino dalla volontà inossidabile. A lui è stato consegnato il compito di vigilare sulla Cripta e sugli spettri dei nani. I PG avranno non pochi problemi a interagire con lui, soprattutto dovranno stare attenti a ciò che dicono. Come per i giustizieri dell'antico ordine, una parola mal posta o che si riferisca a un atto "impuro", scatenerà l'ossessione di Valian attraverso una giustizia distorta ("Bisogna porvi rimedio!").

Varthegras, nano (Spettro) – Guerriero del Caos (Ordine del Martello): detto anche *Fynrodin*, "colui che forgia il Fato" per la temibile capacità che egli possiede, rispetto a tutti gli altri, di dominare gli eventi con grande avvedutezza e consapevolezza. Questo nano agisce al pari di una semidivinità sul campo di

guerra e, molto spesso, si sottrae al comando di Baldren. Il suo carattere è fortemente caotico e rappresenta una spina nel fianco in sede di consiglio o di semplice dialogo con gli estranei. Varthegras brandisce il proprio martello con crudeltà e preordinata malizia, senza curarsi degli effetti che i suoi colpi possono causare all'avversario. Imperversa come una tempesta che s'abbatte contro un albero inerme; così è per lui il bersaglio destinatario dei suoi attacchi. All'interno dell'Ordine, Fynrodin ha sempre rappresentato l'ago della bilancia, dal suo voto è sempre dipeso l'esito di una battaglia.

Aspetto: Varthegras è un nano di circa 230 anni, dai lineamenti molto duri e spigolosi, avvolti in una soffice barba di colore albino. Nessun ninnolo o anello ad abbellirla, lasciata libera di muoversi in compartecipe azione con il corpo, come mossa dal vento. Lo sguardo suggerisce estrema severità. Il suo carattere è contraddistinto da una spiccata permalosità e ferocia verbale. Esprime però grande sicurezza, corroborata da una dimensione eroica che solo in creature leggendarie è possibile reperire. Egli è alto circa 1,60 metri, una delle poche eccezioni della sua razza. L'armatura che indossa è stata costruita da un antico fabbro draconico di nome Alūnas, per i servizi resi. Al centro della pettorina un drago di sangue è inciso con perizia e magnificenza. Anche l'elmo reca un cimiero a forma di drago che sagoma alla perfezione la testa del nano; le ali si aprono in trionfale parata, mentre il collo si arcua in avanti. Nella mano destra porta un martello dall'aspetto minaccioso.

Compagna d'armi (Arma): Varthegras brandisce un singolare martello da guerra, la cui testa richiama quella di un drago (in ambedue i lati più piccoli). L'estremità del manico si conclude con un artiglio che conchiude fra le sue punte una perla rossa. All'interno di quella pietra si agita lo spirito di un drago del Caos. Il potere è tale da costringere Fynrodin, molto spesso, a elargire energia del Fato per temperare la volontà di quell'essere (ogni

volta che è realizzato un critico positivo o negativo con il martello, lo spirito del drago si desterà più che mai, tentando di prendere il sopravvento sul nano. Se viene speso un numero di PFT pari a 2d4, nulla succede. Se i PFT non sono sufficienti, Varthegras dovrà andare al contest (contro la Volontà del Drago del Caos: 15). Se il confronto ha successo, il nano non perderà il controllo sull'arma. Se invece c'è un fallimento, il Drago prenderà il controllo del nano per un numero di round pari a 1d6.

Wulfgandr è il nome del martello. Se viene realizzato un 20 naturale, il bersaglio riceverà un Tiro Salvezza per non cadere sotto il controllo di Fynrodin. In questo caso, il nano non assegnerà punti ferita di danno, ma soltanto PFT. Il bersaglio rimarrà sotto il controllo di Varthegras un numero di round pari al numero di Punti Fato spesi in siffatta maniera.

Elementi di trama:

Fynrodin è l'elemento più ostico fra tutti i nani spettro, a dispetto dello stesso Gurtrang. Egli avverserà i PG nelle loro decisioni e contrasterà in maniera feroce i propri compagni. Fomenterà più che mai la prova dello Spirito, a differenza di una "semplice" sfida o recupero oggetto.

Potere di Controllo del Fato: 3d4 PFT.

Vendilis, creatura "angelica" – Guardiana della Forgia: questa è una creatura assimilabile alla categoria angelica. Di terrificante crudeltà e freddezza, si dice che sia un antico paladino caduto in disgrazia, punito dalla propria divinità per disobbedienza o per non aver portato a termine un'importante missione. La deformazione operata su di essa è la diretta manifestazione del livore e

dell'ira di una divinità. La Vendilis protegge con inaudita furia e violenza il luogo che le è stato dato in custodia. Il Culto di Eor è la sua ragione di vita, ciò in cui crede ciecamente. Un termine non usato a caso, poiché tale creatura manca degli occhi, e non solo.

Aspetto: La Vendilis ha le sembianze, in tutto e per tutto, di un essere angelico, tranne per la presenza del volto, come se le fosse stato cancellato. È chiamata per questo *Avendàlar*, "Angelo senza volto". Le sue ali sono del colore della sabbia, mentre la carnagione è molto pallida. Pur non avendo bocca e altro, la Vendilis è in grado di far comparire un cinico sorriso che poi, puntualmente, si apre in una fitta schiera di denti aguzzi attornati da sottili labbra rosso sangue. La saliva cola preponderante, come se pregustasse il suo futuro pasto. Gli artigli sono spaventosi, più lunghi del normale, e sembrano fatti di acciaio. Stridente è il rumore quando li passa sulla parete (Tiro Salvezza per evitare l'effetto di terrore; se fallisce, il bersaglio rimarrà impietrito per 1d4 round). Si dice che sia in grado di strappare il cuore al proprio avversario con un sol colpo (*Opzione:* con un 20 naturale sul tiro per colpire, verrà strappato il cuore al proprio avversario).

Alta circa 2,03 metri. I lunghi capelli della Vendilis sembrano sottili fili d'argento, molto spesso raccolti in una lunga coda. Al tatto sono molto taglienti (al pari di una lama molto affilata; danno equivalente).

Compagna d'armi (Arma): le armi per eccellenza della Vendilis sono rappresentate dai propri artigli. Al pari di lame essi colpiscono e feriscono, infliggendo gran danno (circa due volte



quello di una spada lunga; doppio dado di danno relativo). Mai quanto la pericolosità del morso, che ne causa circa tre volte (triplo dado di danno relativo). La Vendilis, a pieno regime, porta in battaglia tutti e tre gli attacchi.

Questa creatura è solita trasportare gli avversari in una extra dimensione, dai toni onirici, dove ingaggerà lo scontro. Una volta uccisa, gli avversari torneranno al luogo di partenza (nel caso dei PG, qualora dovessero affrontarla, torneranno alla Forgia). Se la Vendilis dovesse trovarsi in seria difficoltà, farà ricorso alla magia offensiva o, ancora peggio, tenderà ad attaccare disperatamente assestando l'ultimo colpo con il cosiddetto "Morso di sangue": un attacco mirato alla gola o a una parte corporea ben precisa. Andato a segno, il bersaglio effettuerà un TS per evitare che la parte morsa vada in cancrena in poco tempo (1d4 ore). Le cure normali non hanno effetto, e per quelle magiche l'interessato dovrà effettuare un ulteriore TS, perché la corruzione della parte non rigetti l'effetto curativo (una "Gemma del Fato" ha il potere di rigenerare tale ferita).

Si dice inoltre che la creatura sia in grado di strappare il cuore al proprio avversario con un sol colpo (*Opzione:* con un 20 naturale sul tiro per colpire, verrà strappato il cuore al proprio avversario. Questa situazione può essere presa in considerazione dal Master, in condizioni normali o limitandola all'evenienza, qualora la Vendilis si trovasse alle strette, come atto disperato).

Elementi di trama: La Vendilis ha qui semplicemente la funzione di guardiana. Difficilmente i PG potranno interagirvi, se non il tempo di scambiare qualche battuta, o ricevere qualche invettiva prima che lo scontro abbia inizio. La Vendilis è un temibile avversario, caratterizzato da una crudeltà inaudita. Non risparmierà nemmeno un colpo, e se ha la possibilità tenderà a finire il proprio avversario.

In quanto guardiana della Forgia, lei è in grado di spostarsi da un punto all'altro della caverna a suo piacimento. Difficilmente incontrerà i PG lungo la

caverna, preferendo la Forgia o le strutture mistiche in essa contenute.

Il Vuoto

Aghelon, Drago del Caos – Guardiano del Vuoto: questo drago del caos ha natali antichissimi, risalenti addirittura all'origine del mondo, almeno così si racconta. Nato dalla massa informe del Caos a opera di Eorfyndr, divenne nel tempo suo fidato seguace e campione. Investito della carica di *Baraldir*, "Araldo dei Draghi", Aghelon divenne la diretta voce della propria divinità, dispensando giustizia e morte a suo piacimento (ben vennero le motivazioni di "parlare in nome di Eorfyndr"; secondo tale "credo", ahimè distorto dalla sua mente caotica, i decessi furono davvero molti). Le sue placche rilucevano in cielo più dell'armatura scintillante di un qualsiasi cavaliere, annunciando la disfatta al proprio osservatore.

Aghelon è un drago dal forte temperamento, troppo spesso minato dall'energia del Caos che in lui si agita con sorprendente forza; egli accoglie in sé il primo alito di Eorfyndr, quella minuta essenza che fu partorita dalla divinità alla vista del mondo: un sospiro di stupore e gioia. Il potere del drago è immenso e la sua sete di sangue non è da meno, soprattutto quando impiega il proprio soffio (eredità del Caos).

Aspetto: Aghelon è un drago del Caos, di livello gerarchico *Grande Verme*, dalla fisionomia molto affilata e fin troppo spigolosa per una siffatta creatura. Caratteristiche sono le sue spine dorsali, ampie e disseminate su tutto il corpo; ciò lo rende non solo minaccioso, ma anche un letale avversario. I suoi occhi blu, come il lapislazzulo più puro, spiccano su una corazza dermale di colore grigio. Le molte pieghe presenti la fanno risembrare una vera e propria armatura. Del resto, questo drago, come i suoi fratelli, è un valente guerriero. Artigli come spade e una lunga coda che s'insinua subdolamente attraverso la carne della propria vittima senza alcun preavviso.

Quando Aghelon si pone nei confronti di qualcuno, lo fa con gran spavalderia, in particolar modo se è un guerriero ricerca la sfida, ama il confronto, deve dimostrare a se stesso di essere il più forte. Questo drago non ama molto il dialogo, a meno che l'interlocutore non riesca a destare il suo interesse, soprattutto parlando di armi e di tutto ciò che riguarda la battaglia.

Alto è il suo potere di *Controllo del Fato* (6d6+4 PFT).

Compagna d'armi (Arma): le compagne di battaglia di Aghelon sono ben tre: **1)** *Nalyria*, la coda, o meglio la mazza caudale che vi è agganciata. Di grande perfezione strutturale, affilata, presenta una forma a falce allungata, argentea. Quando si agita, riluce con gran liquidità come il mercurio, e fende come la più letale delle lame (con un 20 naturale, verrà operata una mutilazione). Il colpo di coda è talmente veloce da ottenere un bonus sull'iniziativa. **2)** *Artigli di Vanùandyrre* (-ir). Questi artigli hanno la particolarità di causare sanguinamento continuo, fino a quando non viene prestato un soccorso magico (*Cura ferite* o altro). **3)** *Andranùk*, la corazza dermale. Dono di Eorfyndr, questa corazza dermale protegge Aghelon dalla maggior parte dei colpi, donandogli un'alta resistenza (nei termini di Classe Armatura; il danno delle armi da "Taglio" è dimezzato; arrotondato per difetto).

Elementi di trama: Aghelon gioca un ruolo importantissimo, soprattutto divenendo ago della bilancia qualora le cose dovessero andare male. La rimozione del Martello, può causare il suo risveglio o, peggio, la liberazione dallo stato di torpore nel quale l'ha confinato Sertrang. In questo caso, i PG avranno un problema ben peggiore di quello dell'assedio. È anche vero, però, che uno dei PG può tentare di dominare il drago attraverso il martello stesso (sempre che vengano a conoscenza di tale potere, e che ne siano in possesso); vedi "Sezione II. Personaggi non giocanti ed Elementi di Trama. Il Vuoto"). La via da seguire, meno auspicabile, è quella del combattimento

diretto; i PG hanno ben poche speranze se non supportati a dovere.

Se Aghelon dovesse fuggire, la prima azione di rivalsa sarà di dirigersi al Nurùinas per distruggerlo una volta per tutte. L'odio nei confronti di Baldren è incommensurabile. La fuga del drago potrebbe, in ogni caso, risultare una manna dal cielo. Ben nota è anche l'intolleranza dei draghi primordiali nei confronti dei Giganti, considerati quest'ultimi usurpatori del potere del Caos. La consegna di un secondo martello a tale razza, è vista da molte creature draconiche come un'onta indelebile, una denigrazione del potere dei draghi. Aghelon incenerirà volentieri il campo di Aghertak, e ingaggerà combattimento con il capo tribù. In base all'evoluzione e all'esito dello scontro, il permanere del Drago sul campo modificherà l'assetto dell'avventura (*inversione di tendenza*: da Aghertak si sposterà l'intero focus su Aghelon. Il drago, dopo aver finito con i Giganti, tornerà verso Wintersun per sferrare il colpo decisivo e così avere la sua rivalsa. L'intervento del Drago è davvero un dono, o una piaga?).

Akron – i maghi abissali (Frequenza: da 1 a 3): queste temibili creature sono davvero una spina nel fianco per coloro che discendono le profondità dell'Abisso. Maghi che si cibano dell'energia del Caos, alla continua ricerca di nuove vittime da torturare, da perseguitare con i loro cinici incantesimi. La magia di un Akron non ha un'esatta appartenenza a una specifica sfera di magia; tali creature considerano l'incantesimo un vero e proprio costrutto. Molti di loro modellano e uniscono al contempo più parti di singoli effetti per generarne uno che soddisfi la loro pretesa; assorbono continuamente l'energia circostante per plasmarla, sperimentano. L'obiettivo dei loro attacchi è infliggere, il più possibile, un grande dolore, agendo sulla carne per poi passare allo spirito; per tale motivo prendono anche il nome pittoresco di "Persecutori dell'Abisso". **Note:** Il Master può sperimentare nuove forme di incantesimi, assemblando quelli

esistenti per il sistema in uso, e orientandosi verso effetti che influenzino la mente e il corpo, soprattutto in maniera crudele e devastante (avvizzimento della pelle, minorazione degli Attributi di Intelligenza e Saggezza, temporanea o permanente che sia, sanguinamento continuo, e altro ancora). Un'altra possibilità è quella di inventarli di sana pianta, facendo affidamento sul proprio estro creativo, cercando sempre di mantenere un certo equilibrio e coerenza di background.



Aspetto: l'Akron ha in volto le forme di una creatura quasi orchesca, che mostrano sin dall'inizio il suo carattere arcigno. La testa è sormontata da una sorta di cappello tondo con le fibbie che pendono lungo le guance, di colore rosso, mentre una sfarzosa tunica, di colore porpora ricopre l'intero corpo. Due ampi spallacci dalle cromie d'oro completano la sua fisionomia.

Un bastone di avorio troneggia nella stretta della propria mano, alla cui estremità spicca una sfera color smeraldo; al suo interno serpeggia energia del Caos.

L'Akron levita da terra, e non mostra la presenza di gambe, avvicinandolo per

questo più alla forma di uno spettro levitante.

Compagna d'armi (Arma): gli Akron fanno affidamento sull'uso della magia, pertanto non impiegano armi in combattimento, fatta eccezione per il bastone; quest'ultimo ha più la funzione di supporto che di offesa. Grazie al bastone l'Akron può assorbire l'energia del Caos e modellarla a proprio piacimento, generando gli effetti magici desiderati. Inoltre, grazie a esso, il mago abissale riceve il potere di *Controllo del Fato* (2d6 PFt). Se il bastone dovesse essere distrutto, o se l'Akron dovesse morire in maniera violenta, improvvisa, la relativa essenza esploderebbe all'istante colpendo tutti quelli intorno a una distanza di 2,50 metri (2d6PF di danno, senza alcun Tiro Salvezza).

Elementi di trama: gli Akron sono i diretti guardiani del Vuoto. È possibile trovarli presso le antiche rovine del Deserto delle Illusioni o presso il Tempio di Eor (con minore frequenza: 10%).

L'accampamento nemico

Aghertak, "Il Cacciatore di Draghi" – Gigante del Fuoco: Aghertak è un Gigante del Fuoco e, come tale, è caratterizzato da una forte determinazione e crudeltà, se non brutalità sul campo di battaglia. Sin dalla gioventù ha mostrato grandi propensioni alla leadership e uno spirito guerriero simile a pochi. Bastava già osservarlo durante le battute di caccia per capire quanto fosse risoluto e dotato di un formidabile senso predatorio.

Aspetto: avvolto nella sua nera armatura, mista ad alcune venature rosse, Aghertak impera dai suoi sei metri di altezza circa. I suoi occhi sono braci ardenti, che s'infiammano non appena entrano in battaglia. Muscoloso e di più che robusta costituzione. Parte del corpo è tempestato di intricate rune legate al fuoco e alle relative creature. Invece, il suo elmo spicca sulla testa grazie alla figura che ripropone un drago del fuoco, con ali spiegate e le fauci aperte, pronto a soffiare.

Il Gigante odia ferocemente i Draghi, ancor più del sentimento che questi ultimi covano nei confronti della razza di Aghertak. Odio che è stato alimentato per anni a causa della perdita della propria amata Ghisandra. Da quel momento in poi giurò eterna vendetta nei confronti delle creature draconiche e, in particolar modo, contro i draghi blu, il cui artiglio decretò il lutto della sua dolce metà. Il nome dell'uccisore è Taràm (vedi "Elementi di trama"). Per molto tempo fu addestrato all'uso della lancia e della spada a due mani nei confronti dei draghi, imparando anche i segreti che li caratterizzano: riconoscere le tracce, comprendere al meglio i loro domini, gli attacchi speciali di rottura e altro ancora.

Molto presto, i Regni del Fuoco, a sud dei reami elfici, decretarono il primo scontro con le creature draconiche. Aghertak, data la sua esperienza sul campo, prese il comando dell'esercito (circa trenta componenti) e si avviò alla battaglia senza pensarci due volte. Le perdite furono ingenti ma, a conclusione della guerra, il Gigante ebbe la grande soddisfazione di tornare a casa con in mano la testa del generale draconico. Adesso tale trofeo abbellisce la parete della propria dimora come monito per chi osi sfidare la sua ira.

Aghertak è ancora alla ricerca di colui che ha ucciso la sua Ghisandra, e non porrà fine a tanta ossessione finché non lo vedrà morto per propria mano.

Compagna d'armi (Arma): Aghertak brandisce la sua fidata ascia Wolrangr: una ammazzadraghi di pregevole fattura e potere mistico. Con essa ha dispensato la morte a molte creature draconiche, ma si sazierà soltanto quando ucciderà il

carnefice di Ghisandra. **Arco di Fuoco (Potere speciale):** questo potere speciale fu insegnato ad Aghertak dallo sciamano della propria tribù per i servizi resi. Il Gigante può evocare nelle proprie mani un arco di fuoco, in grado di scoccare un dardo letale per qualsiasi drago, 1 volta a settimana. Per evocare l'arco è richiesto un tiro di Intelligenza con una penalità di cinque punti. Se fallito il tiro di attivazione, il Master può assumere che l'arco venga comunque evocato, ma che non ritenga il potere di "stermina draghi".

Elementi di Trama: Aghertak non prenderà parte all'assalto fino a quando gli eserciti non avranno del tutto fiaccato le schiere nemiche e indebolito le difese presenti al Grinswald.

Vendetta! Atroce vendetta!: Aghertak gioca un fondamentale ruolo qualora si dovesse avverare l'incontro con Aghelon, il Drago del Caos. In questa variante del modulo, si assume che Aghelon sia l'uccisore dell'amata Ghisandra (al Master spetta stabilire se Aghertak sia a conoscenza del nome del carnefice; questo per creare, in caso, un maggiore effetto sorpresa. Il Drago, in sede di alterco con il Gigante, potrebbe benissimo rispondere "Non ho risparmiato alcuna pena alla tua dolce amata. I miei artigli hanno fatto un buon lavoro, penetrati in fondo alla sua morbida carne"; da ciò, l'attacco diretto è pienamente contemplato. Qualora Aghertak ne fosse già a conoscenza, alla vista del grande rettile, così giungere dalla città di Wintersun, al Gigante ribollirà il sangue; comincerà a inveire, a gridare parole di scherno, cercando in qualche maniera di irritare il drago, portandolo allo scontro. Wolrangr non aspetta altro che infrangersi sulle dure scaglie della creatura draconica.

Sezione III. Esposizione. Assedio alla Porta dell'Est.

L'avventura vera e propria ha inizio presso la Porta dell'Est che i PG stanno difendendo fianco a fianco con Edric, il capitano della guardia cittadina. La situazione è *fortemente* drammatica.

Preludio (Opzione). Il Master può decidere, se vuole, di non cominciare l'avventura *in medias res*, nel bel mezzo della battaglia, ma di far giocare i PG all'interno della città, per farli ambientare un po', in modo da accumulare informazioni utili. A un certo punto, il suono del Gàlatros statuirà l'inizio delle ostilità. Per tale evenienza il Master è libero di adattare il testo a seguire e di gestire al meglio l'avanzata del nemico (ci si affida al suo pieno buon senso).

Leggere o parafrasare:

“Lamenti ed echi provengono dall'ala Est.

Abbandonate le mura!

Sono le grida dei superstiti rimasti a difesa di Ingrald, circa una cinquantina. È lì serrato l'ultimo manipolo di guerrieri umani, con le lance tese al cielo e gli scudi esposti in segno di caparbia difesa, sotto la mastodontica statua centrale del Nurùinas, raffigurante un nano con il Martello fra le mani: colui che ha fondato la roccaforte.

Abbandonate le mura! Ripetono all'infinito.

Soltanto un attimo di silenzio... di quelli che preannunziano l'irreparabile. Un sordo scricchiolio si fa intensa eco. All'improvviso i cardini e le ante del portone d'entrata esplodono in un acuto clangore di mille spade. Le schegge di legno e di acciaio si trasformano in dardi letali, saettando come i fulmini di un dio nel mietere vittime tra i valorosi soldati.

La solidità e l'infrangibilità delle mura di Ingrald, che tanto avevano alimentato le antiche leggende, adesso cominciano a

vacillare come gli animi delle guardie in loro difesa.

Le schiere all'interno diventano sempre più irrequiete. I vostri compagni di guerra, quelli che stanno accanto a voi, cominciano a dare segni di cedimento. Stringono ancor più forte le else delle proprie spade, mentre altri allentano la presa sul manico. C'è confusione in loro.

Un altro momento di silenzio.... le inattese grida di Edric, il capitano della guardia cittadina, ristabiliscono l'equilibrio. I ranghi sono così ricomposti e gli animi accesi!

Non un epilogo, però, ciò che segue, bensì il nefasto preludio di uno scontro ancor più sanguinoso.

Un grido d'Oltretomba scuote l'intera zona.

Un cavernoso ruggito.

Sotto l'arco della Porta dell'Est si stagliano adesso le sagome di due enormi orchi albin... sembrano dei giganti. Dopo un attimo, avanzano dando spazio a un'altra figura che si fa avanti: un orco, più piccolo per dimensioni, la cui pelle è istoriata da una contorta sequenza di glifi e rune. Nella mano sinistra ha ancora in mano il suo possente martello, con il quale ha appena umiliato le difese alla porta d'accesso.

[L'Orco agita il martello e spazza via 1d12 guardie, oltre a suppellettili lì presenti].”

I PG devono effettuare un tiro TS o un tiro di Destrezza per evitare l'impatto con quel materiale, e non essere sepolti sotto il corpo di una o più guardie.

In questa sezione, i PG porteranno avanti una durissima azione di difesa, uno scontro senza pari. Edric cercherà il più possibile di mantenere stabile la situazione, preoccupandosi per i propri soldati, ma il Male sta per giungere più nefasto che mai: la sete di sangue di Albragor conduce l'orco albino verso il capitano delle milizie, agogna un glorioso scontro (vedi Sezione II. Personaggi non

giocanti ed Elementi di Trama. Assedio alla Porta dell'Est"; nello specifico gli elementi di trama di Albragor ed Edric). Si consiglia al Master di essere molto vibrante nella descrizione del combattimento, conferendo oltremisura un aspetto drammatico. L'esito potrebbe complicare le cose dal punto di vista tattico. Se Edric dovesse perire nella sfida, i guerrieri rischierebbero di andare nella confusione più totale, o peggio ancora rompere i ranghi, chi fuggirebbe, chi si abbandonerebbe allo sconforto, chi ancora tenterebbe di rimanere sul posto in disperati atti eroici.

I PG sono liberi di agire: posso fuggire, continuare lo scontro, tentare di ingaggiare combattimento con Albragor, cercare di recuperare i soldati e improvvisarsi condottieri, raggiungere un altro distretto (*Ormai qui non c'è più speranza!*), e così via.

Alcune azioni possibili in questa sezione, a livello di trama, sono invece:

1) **Suonare il Corno:**

Qualora le cose dovessero andare male, ma con Edric ancora vivo, il capitano delle milizie assegnerà ai PG una missione molto delicata, di nodale importanza per l'esito della battaglia. Chiederà loro di raggiungere il Gàlatros e di suonarlo (azione generica che non richiede parola di attivazione). In questa maniera, la Porta dell'Est riceverà aiuti da parte degli elfi di Latàna. *Suonare il Corno* è un'opzione che può essere giocata in qualsiasi momento e situazione (per esempio, una volta usciti dalla Forgia, i PG incontreranno Latàna che sta continuando l'opera di Edric. Anche qui, se le cose dovessero andare male, verrà richiesto l'uso del corno; questa volta,

attivandone il potere elfico. Per l'occasione, vista la gravità, Latàna consegnerà ai PG la parola di attivazione). È anche vero che i PG possono decidere di propria sponte di suonare il Corno, in un atto disperato o supportati dalle dovute informazioni;

2) **Hey! Tu! Dico proprio a te!:** nel bene o nel male, il Master farà incontrare ai PG, Phara. La ladra attirerà la loro attenzione, facendoli sgattaiolare via, in qualche modo, dalla battaglia in corso per discutere con una certa urgenza (vedi "Sezione II. Personaggi non giocanti ed Elementi di Trama. Assedio alla Porta dell'Est");

3) **Muoversi verso gli altri Distretti:** i PG possono decidere di lasciare il posto e avviarsi verso gli altri quartieri, magari per dare una mano a chi ne ha di bisogno. Qualora vi fosse ancora Edric, il capitano delle guardie potrebbe redarguirli con toni perentori e minacciosi (*"dove credete di andare, scansafatiche! C'è una battaglia in corso! Tornate indietro e affrontate il vostro*



destino da guerrieri”). Il Master utilizzerà le informazioni della “Sezione I. Setting” e gli elementi di trama della “Sezione II. Personaggi non giocanti...” per gestire al meglio i Distretti e i loro sviluppi.

La caduta della Torre dei Saggi

Intermezzo

Questo momento particolare viene inserito dal Master in mezzo alla battaglia, come in una sorta di zoom narrativo. Un terribile boato annunzierà l’arrivo di un grosso

masso infuocato scagliato dalla lunga distanza da uno dei Giganti. Si vedrà letteralmente esplodere la Torre dei Saggi, con tutti i componenti dentro, impegnati ancora a disquisire sulle strategie da applicare allo scontro e sul destino del Martello. Adesso, Phara, rimasta viva seppur tramortita e con una spalla fratturata, è l’unica depositaria dei segreti del Martello e della disgrazia che si sta per abbattere su Ingrald, a causa del suo indebolimento.

Sezione IV. Setting. La Forgia.

Il Culto di Eor

Alle origini, quando gli dèi-drago crearono il mondo, Eorfyndr, la dea del Caos e della Giustizia, essa stessa una creatura draconica, avviò un culto misterico che accolse in poco tempo molti adepti; almeno, così fu all'inizio. I seguaci furono scelti dapprima fra gli elfi alti, ma la moria di tali creature, sottoposte a prove oltre ogni limite, soprattutto a carico della propria forza di volontà e spirituale, fu insostenibile. Eorfyndr non si arrese, più che determinata nel portare avanti i suoi piani divini. Così, dopo innumerevoli prove, la scelta ricadde sugli Elfi grigi. Questa razza si dimostrò meritevole e degna della fiducia di una dea; le perdite furono almeno limitate. Il Culto prese successivamente il nome di "Culto della Fiamma di Eor" o semplicemente "Culto di Eor"; presso gli uomini permane ancora l'etichetta di "Culto del Caos".

Coloro che seguono il Culto sono più che semplici sacerdoti, sono giustizieri che operano per la divinità. Creature avvinte in una sottile armatura filiforme, d'argento vivo, che spiraleggia lungo tutto il corpo, diviso fra tiare, bracciali e gambali. La loro pelle albina sembra quasi un fuoco estinto che si staglia in mezzo alla cenere epidermica, e la loro lunga treccia, anch'essa pallida, si dimena dietro la schiena come una serpe. Gli occhi di colore blu sono così intensi da trafiggere chiunque li guardi. Penetranti al pari dei loro dardi, scagliati con grande alterigia da un arco di equivalente bellezza. Con esso, questi arcieri elfici dispensano la giustizia a chi troppo si è elevato al di sopra degli dèi e a chi troppo si è beato dei doni ricevuti dagli stessi. In altre occasioni, queste creature vengono perfino inviate per dispensare la morte, qualora il destinatario si fosse macchiato di una gravissima colpa. In lingua elfica, essi sono noti come *Silveriel*. Distintivo della loro casta è la presenza dell'immagine di una bilancia, con i piatti disallineati, chiamata *Tormyl*, la bilancia che brandisce

Eorfyndr, la dea draconica della giustizia. Su ogni piatto un fiore composto da otto petali: uno nero e uno bianco (i fiori, o meglio costrutti floreali, si riferiscono agli *jngmir*, i fiori della creazione). Spesso la raffigurazione di questo elemento tematico è tatuata dietro la schiena o, in piccolo, sulla spalla sinistra.

Il Culto del Caos è poco conosciuto fra i vari popoli, ma ben si tengono alla larga dal parlarne con poco rispetto o in termini denigratori. Proferirne semplicemente il nome causa gran timore nell'interlocutore, soprattutto a citare il termine "Silveriel", come se si avesse la paura che, da un momento all'altro, ne appaia uno per punire l'oltraggio verbale.

I silveriel non hanno il normale concetto morale di peccato o colpa, per cui quello delle impurità, termine più adatto, è un concetto rituale: tutto ciò che concerne la vita, la nascita e la morte, le uccisioni e le falsità è impuro; non ci si può presentare al cospetto di una divinità o davanti a un silveriel, se non nello stato di purezza rituale. Per tale motivo viene impiegata la fiamma di Eor. Anche le parole devono essere soppesate; se qualcuna di queste, considerata impura, viene soltanto pronunciata, bisogna subito che la si purifichi tramite il *Syld*, l'atto di giustizia. Inoltre, il loro potere di controllo del Fato, li rende oltremisura esseri pressoché semi-divini.

Culto del Caos e i Nani

Secondo la cosmogonia del mondo, i nani furono generati dalle scaglie dei draghi della terra: nacquero così forti e resistenti, dalla pelle dura come la roccia e molto testardi. In quanto abili fabbri, ben presto i componenti di tale razza trovarono la propria posizione all'interno delle forge più importanti di tutto il piano, in particolar modo, quei luoghi che impiegavano ancora i draghi, nella fattispecie il loro soffio, quale fornace ideale, capace di piegare qualsivoglia metallo o lega.

Ben presto, una piccola fazione di nani, fra i più valenti, appartenenti all'Ordine del Martello, conobbero l'alito di Eorfyndr, ritrovando nell'energia del Caos la propria

ragione di vita. Con lo stesso afflato con il quale furono creati i silveriel, così i nani si piegarono al volere della dea draconica. La loro mente fu piagata e asservita una volta per tutte, perfino il loro corpo mutò nell'aspetto quale diretta proiezione di un animo che si stava avviando verso una ineluttabile trasformazione. La barba e i capelli presero le sembianze di fiamme albine, in sacrale inquietudine, vive e in continuo rimestarsi. Gli occhi persero le pupille e gli arti divennero più contratti e muscolosi. Anche l'altezza mutò di alcuni centimetri in più. I nani adesso erano pronti per servire la propria dea. Presero così il nome di *Gàlafynr*, "Nani del Caos". Essi conducevano una vita all'insegna del più alto valore della giustizia, non così ossessiva e rituale come gli elfi, ma pur sempre una giustizia secondo il proprio punto di vista, a volte esasperato: "il fine giustifica i mezzi". La loro personalità semidivina (*God personality*) molto spesso li metteva in difficoltà per ciò che riguardava le relazioni con le altre creature; la testardaggine nanica e la loro inossidabile capacità di perseguire i propri scopi, di certo non aiutarono a temperare tale status. La loro capacità di controllo del Fato li rendeva inoltre davvero pericolosi a occhi profani.

Molti dei *gàlafynr* dei tempi non lasciavano mai il Tempio del Caos, dimostrando di essere indefettibili guardiani. Con il loro Martello e le capacità di controllo di cui erano dotati ben seppero difendere gli ideali del Culto e, in particolar modo, le profondità della Forgia. Quest'ordine, però, andò sparendo nel tempo e di esso rimase solo un labile ricordo. L'incatenamento del drago del Caos nel Vuoto, suggellò la fine di tutto. Seppur in catene, la forza spirituale e la forza di volontà della bestia minarono le menti degli ultimi nani rimasti; ne prese il pieno controllo e li gettò nell'oscurità del Vuoto. Si dice che i fantasmi di quei nani alberghino tuttora nelle profondità della Forgia. Per fortuna, il potere di Sertrang è troppo potente perché la creatura riesca a liberarsi (almeno, fino adesso).

Baldren e l'eredità del Caos

Fra tutti i *Gàlafynr*, di sicuro la storia di Baldren è quella che colpisce di più sia per leggendarietà sia per la profonda trasformazione che subì la creatura nanica a opera di una forza così particolare come il Caos.

Baldren era un nano appartenente alla casta degli "Spezza-Pietra", nobile casata del Nord, nota per i suoi antichi fasti e per una discendenza che vanta fra i suoi avi eroi come Kurtr, l'Ammazzadraghi (si dice che abbia ucciso una Viverna a testate), o Dargol, il Fabbro Guerriero (costruttore delle migliori asce di tutto il piano, in grado di scalfire perfino le scaglie di un drago d'ombra), senza dimenticare Rondr, "Dalle Asce tonanti" (capace di produrre una dolce armonia, una sorta d'invocazione alla battaglia, nel far cozzare le lame delle proprie armi, a mo' di strumenti musicali). I loro corpi giacciono adesso presso il Mausoleo dei Nani del relativo Distretto.

Poco più alto della media, Baldren presentava una folta barba, ordinata, e inanellata da una serie di nodi d'argento e serrate trecce brune. Il suo braccio destro brandiva un martello di ottima fattura, eredità del proprio clan. Nessuno scudo a difendere il proprio corpo, considerato da lui un atto di vigliaccheria. Una pregiata cotta di maglia nanica, intervallata da spallacci, schinieri e tiare conchiudeva il suo fisico robusto, donandogli l'aspetto di un vero eroe.

Baldren divenne il difensore dei popoli nanici, delle intere razze. Un Ambasciatore e un Araldo senza eguali, un paciere di primo ordine. Ben presto il suo nome divenne leggenda, e le sue gesta furono cantate dai poeti e dai bardi di ogni regno; questo, fino a quando il Nano non conobbe il potere del Caos.

Secondo le storie più accreditate, nel silenzio e nell'oscurità delle proprie stanze, Eorfyndr fece visita a Baldren, nelle forme di uno spettro con sembianze femminili. Lo irreti, proferì nelle sue orecchie amabili parole, ma più di tutto, stillò nel suo spirito un frammento della Fiamma di Eor, un piccolo fuoco che non tardò a

divampare come un devastante incendio, ardendo e riducendo in cenere ogni lembo del tessuto spirituale. Un nuovo ardimento, un nuovo fuoco fu alimentato: quello del Caos. La trasformazione cominciò anzitempo, dapprima con la sostituzione di un nuovo corpo fatto di fiamme albine; perfino i capelli e la barba furono caratterizzate da una superba inquietudine figurativa, esse erano vive e si agitavano come vampe. Gli occhi persero le pupille, divenendo una profonda concentrazione di bianco. Sulla fronte fu istoriata l'immagine del Tormyl.

L'Ordine del Martello ed Eorfyndr

Baldren faceva parte dell'Ordine del Martello: un gruppo di fieri guerrieri devoti alla causa dei nani, portati a conseguire i propri scopi con grande determinazione, forse anche troppa. Alcune razze consideravano tali guerrieri simili ai paladini, ma da essi si discostavano fortemente per la condotta discutibile e per i metodi poco ortodossi che erano soliti usare nel portare a termine le missioni; una base ideale perché i piani di Eorfyndr attecchissero senza alcun problema. Ben presto l'Ordine conobbe il potere del Caos e la seduzione che solo una divinità può infondere. Tutto cominciò proprio con uno di loro: Baldren. Una volta che l'eroe nanico abbracciò la Fiamma di Eor, si recò dai suoi compagni, li convocò tutti quanti presso il Gravlak, l'Arena degli Antichi, sita nelle profondità delle cave di Firtmar, e li sfidò uno dopo l'altro. Erano per l'esattezza quattro. Ogni suo colpo di martello sfavillava nell'oscurità di quella notte nefasta, ogni scintilla provocata dalla concussione con l'armatura "nemica" si trasformò in una vampa ardente che, in poco tempo, si fece strada fin dentro la coscienza e lo spirito del nano inerme. Nemmeno a dire che, a conclusione di quello scontro, tutto quanto l'Ordine fu asservito alla dea draconica. Eorfyndr fu più che soddisfatta. Da lì in poi, i Gálafynr operarono secondo i dettami del Culto, e agli ordini della divinità. Anche loro divennero giustizieri, non come i Silveriel elfici, però.

Baldren e il Drago del Caos

Dopo la comparsa del Martello, Baldren esercitò un grande potere attraverso Sertrang. Su come il nano ottenne tale arma è un gran mistero; secondo alcuni la rubò ai draghi, secondo altri, la stessa Eorfyndr glielo donò la notte in cui gli fece visita (più che un dono, esso fu considerato uno stratagemma a opera della dea per corrompere definitivamente lo spirito del nano, di modo che non potesse più tornare indietro). Le gesta di Baldren furono grandiose e il suo operato divenne più che leggendario; ma il Martello, intriso della stessa sostanza di cui era oramai composto l'eroe nanico, stava per corrompere Baldren. Questi ben comprese l'azione corruttoria a opera dell'artefatto e così decise di far costruire una sorta di tempio, o tomba, che l'avrebbe preservato da qualsiasi brama di potere e tenuto lontano dai guai. I lavori, ahimè, dovettero aspettare molto tempo, poiché l'uso continuo del Martello destò, poco a poco, il sonno di Aghelon, l'ultimo dei Draghi del Caos, rimasto sin dai tempi delle origini, quando ancora le creature draconiche plasmavano il mondo attraverso le proprie scaglie.

Il luogo dello scontro fu la terra di Oern. Uno sconfinato campo di guerra che era stato testimone di una delle più sanguinose battaglie di tutti i Regni: da un lato i Nani e dall'altro gli Elfi, nota anche come "Dorth Man Dril", "La Battaglia del Nulla", dove perirono tutti. Nessun superstite.

Ben cinque colpi furono necessari per asservire la volontà del drago al potere di Baldren. Il nano ne uscì esausto, prontamente soccorso dai compagni dell'Ordine. Il corpo di Aghelon, ancora nello stato di torpore, fu invece confinato nelle profondità di Wintersun (per l'esattezza, nel Vuoto), e la sua essenza legata a Sertrang. Lo stato di sospensione fu alimentato da ben sei silveriel, con l'appoggio della Fiamma di Eor in perenne connessione spirituale, fino a quando i lavori di costruzione non furono definitivamente conclusi. Alla fine del mantenimento, quale premio per il proprio

sacrificio, i giustizieri elfici furono assorbiti da Eor e trasformati in Vendilis.

La Forgia

Più che un tempio, la Forgia è una struttura che precede l'accesso al Vuoto, l'Abisso dove si agita il Caos e dove dorme indisturbato un antichissimo drago. Considerata una sorta di "coperchio" per sigillare, più che un luogo di culto, questa struttura ha un'importanza fondamentale nel mantenere la pace fra i Regni e nel preservarli da distruzione certa.

Il progetto originale fu ideato da Baldren in persona, insieme all'aiuto di alcuni architetti nanici. Nemmeno a dire che il suo spirito, oramai influenzato dall'incontro con Eorfyndr, portò il glorioso nano a concepirne forme e strutture assai più vicine alla dimensione religiosa del culto per il quale egli abbandonò in toto la ragione. L'ossatura, nel suo complesso, richiama in ogni caso gusto e bellezza tipiche di un nano, con grande attenzione ai particolari architettonici e agli elementi scultorei in essa contenuti: dalle quattro statue dei nani guerrieri, a croce, che fanno da guida alle catene che tengono sospesa in aria una pregevole imitazione in argento del Tormyl (la Bilancia del Caos), alla bilancia stessa, ricca d'intarsi e convoluzioni tali da far concorrenza perfino a un arabesco elfico.

Struttura Corridoio / Piano alto: la strada che si snoda lungo la caverna di entrata, a partire dal mausoleo nanico, conduce al piano alto della Forgia. Il pavimento roccioso a un certo punto finisce e continua con un corridoio traslucido, di alabastro, riflettente, ben levigato, di circa trenta metri di lunghezza. Alla fine del corridoio è possibile vedere della luce; esso termina con un'ampia balconata semicircolare, composta da robuste ringhiere ricurve, con uno spazio tra l'una e l'altra di circa 20 cm. Grazie alla sua posizione, da qui è possibile vedere l'intera struttura della Forgia secondo una privilegiata panoramica (verso il basso e verso l'alto). Per raggiungere il piano terra consultare la "Sezione V. Esposizione. La Forgia".

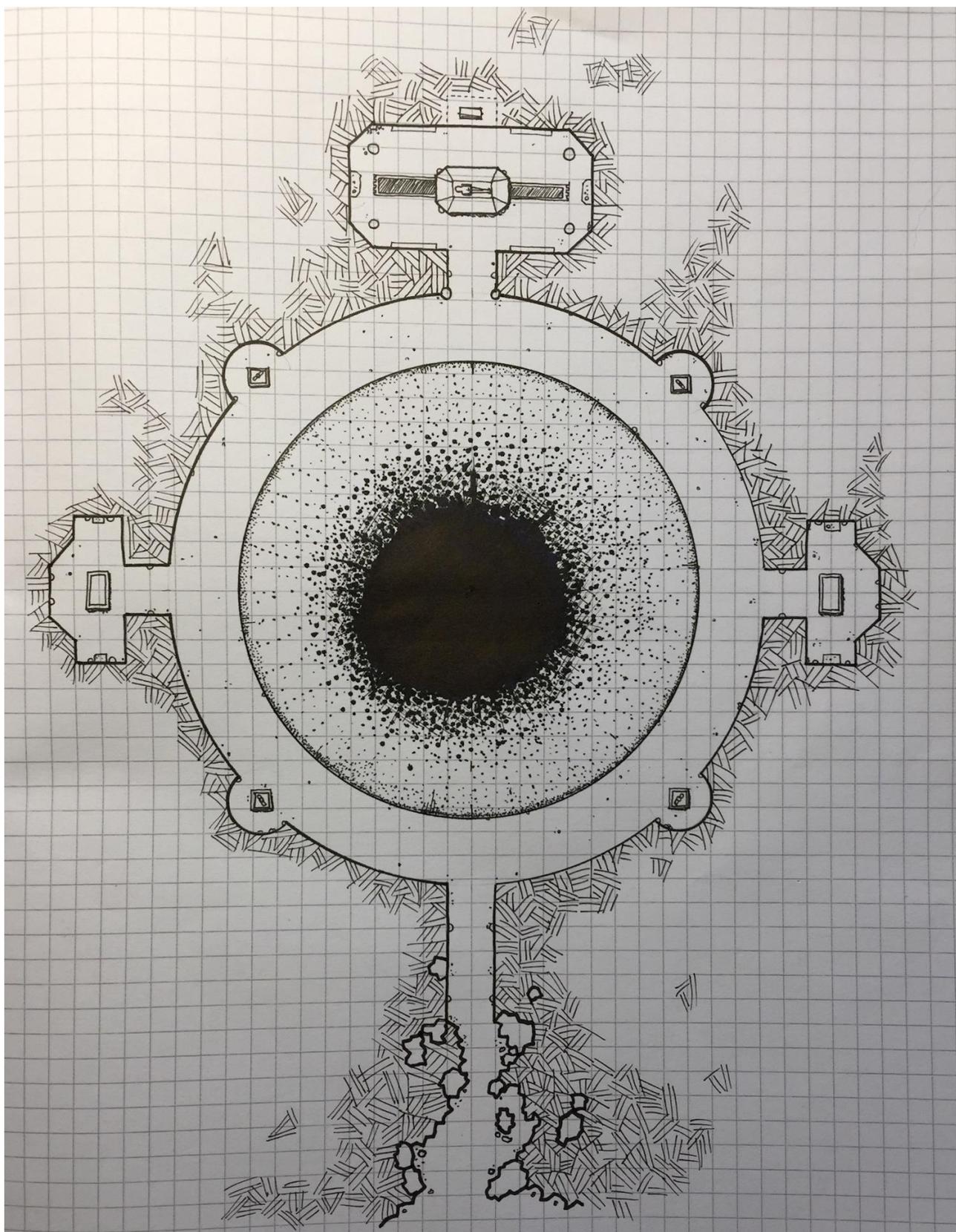
Struttura Piano terra della Forgia: la Forgia si sviluppa in altezza, secondo una forma prettamente cilindrica, scavata nella roccia. La base è formata da un pavimento circolare, di marmo bianco, del diametro di circa trenta metri, e presenta uno spessore calpestabile di tre metri, a partire dalla parete; il resto è affidato a un profondo cratere. Quindi al centro è cavo.

A croce, scavate nella parete, invece, sono disposte simmetricamente quattro statue di marmo bianco che raffigurano degli eroi nanici, che si fronteggiano, ricalcando la forma del Nurùinas. Ognuna tende le braccia in avanti e con i palmi rivolti verso l'alto. Le armature indossate sono diverse e riprendono i temi distintivi della propria razza. All'altezza dello stomaco c'è una fessura verticale, una sorta di squarcio largo pochi centimetri. Se ci si guarda dentro, illuminandola per bene, si scorge la presenza di una catena molto robusta. Su ogni maglio vi sono incise dalle due alle tre rune.

Tra una statua e l'altra, a metà, vi è una sorta di rientranza, sembra un piccolissimo corridoio che si conclude con una parete sulla quale vi sono scavate due nicchie. Le rientranze sono in tutto tre (non, quattro poiché una posizione è occupata dal corridoio); quella che fronteggia l'entrata della Forgia è interamente dedicata a Baldren, mentre le altre due sono votate ai restanti gálafynr. Le nicchie sono vuote e, ai tempi, erano deputate ad accogliere le armi dei nani che giacciono tuttora nella Cripta. In quella di Baldren vi è una sola cavità. Successivamente, Valian chiese, come favore prima di subire la pena, che le armi fossero custodite dai legittimi proprietari. E così fu. Sulla base di ogni nicchia vi è scolpito il nome delle armi e dei relativi proprietari (la lingua è il *Kaldras*, nanico molto antico. Per tradurlo con gran precisione è necessario che chi lo operi effettui un tiro di *Lingue antiche*, e che conosca il nanico. Non sono ammessi tiri di default. In base allo scarto di successo, il Master stabilirà il tempo di traduzione).

Struttura Zona aerea della Forgia: Sospesa nel vuoto da quattro catene,

Mappa della Forgia



allineata al centro del cratere, a circa due metri e mezzo di distanza dal tetto, c'è una grossa bilancia in argento. Essa richiama in tutto e per tutto la fisionomia del Tormyl. Le quattro catene si agganciano all'anello della sommità della bilancia. I piatti sono sbilanciati.

Struttura Tormyl: la “Bilancia del Caos”, così chiamata dagli adepti del Culto di Eor, presenta una struttura a dir poco formidabile. Materiali diversi la costituiscono, dall'argento vivo all'avorio albino degli elfi. Le parti fatte di quest'ultimo materiale sono le varie creste di contorno, alcuni para spigoli della base e i rinforzi che adornano la base dei piatti, come fossero piante di edera in dolce abbraccio. Lungo l'asse centrale, fino al perno alto in cui s'incastona la leva dei due bracci vi è una lunga sequenza di rune miste fra il nanico e il draconico. L'estremità alta è il punto d'incontro delle quattro catene che scorrono all'interno delle statue naniche. Il fondo di ogni piatto invece non presenta alcuna incisione, ma scene di teogonie guerriere e atti di giustizia di alcuni gälafynr. Eclatante quello del piatto sinistro (sbilanciato verso l'alto) che riproduce alcune scene di Baldren e dello scontro nell'Arena degli Antichi (*Grawlak*).

Le quattro statue naniche: queste sculture, alte circa 4 metri, rappresentano invero delle guide per le catene che tengono sospesa la Bilancia nel Vuoto. Ognuna di essa raffigura uno dei più importanti guerrieri dell'Ordine del Martello, nella fattispecie i fidati compagni di Baldren. Le singole statue hanno raffigurazioni e caratteristiche diverse in base al tipo di nano. Per le relative informazioni vedi la “Sezione II. Personaggi non Giocanti ed Elementi di trama. La Cripta”. Il materiale di cui sono costituite è pressoché indistruttibile.

Le catene runiche: i magli che compongono queste catene sono di un materiale sconosciuto, simile all'argento, tempestato di effigi runiche di grande bellezza e potere. Non tutte le rune sono ben riconoscibili e alcune di esse sono davvero ostiche anche a un'attenta lettura

(penalità al tiro di *Conoscenza sulle Rune*, *Storia antica* e altro ancora). Le catene non possono essere spezzate in alcuna maniera, sono intimamente legate alla forza spirituale e dimensionale del Vuoto. Dal Vuoto stesso esse provengono, non si sa bene da dove di preciso. Certe leggende sostengono che le catene siano mosse da alcuni Giganti, confinati lì sotto, dopo un tentativo di rivolta nei confronti dei draghi dei primordi, per ottenere il potere assoluto; in particolar modo, sottraendo ai secondi il Fortrak. La discriminazione dei due martelli fu vista e vissuta da una gran parte dei Giganti come un sopruso, come una quasi forma di schiavitù e assoggettamento.

Il Pozzo: Apparentemente, questo è un enorme pozzo, così nero e profondo da rappresentare esso stesso l'essenza delle tenebre, e costituisce l'accesso al primo livello dell'Abisso, nella fattispecie il *Deserto delle Illusioni*. Nulla di eclatante o di particolare. A una lettura del magico non irraderà alcuna energia mistica. Il Pozzo è intimamente legato alla grossa Bilancia che vi pende di sopra. La bordatura che definisce la sua circonferenza è effigiata di varie rune e scene dell'antico Culto di Eor (senza alcuna valenza magica o di altro tipo).

La Cripta

Un'ampia nicchia scavata nella roccia forma la cripta dove sono contenuti i corpi, o ciò che ne rimane, di Baldren e dei suoi quattro compagni d'armi. Prima di entrarvi è però necessario superare la *Porta dell'Equilibrio*.

La struttura della cripta è abbastanza irregolare, mentre le pareti che si richiudono su se stesse a mo' di cappella sono ricche di fregi e sculture in basso rilievo. Nemmeno a dire che lo stile è prettamente nanico, con statue di guerrieri, scene di battaglia e convoluzioni geometriche di grande impatto, per lo più a forma quadrata fino a raggiungere in alcuni punti angoli a nido di rondine (in stile tipicamente arabo).

A far da padroni in questa struttura, senza alcun dubbio, sono le singole tombe

dei nani e del loro capitano. Il coperchio è scolpito secondo il canone della razza, con alcuni abbellimenti e un altorilievo che mette in risalto il corpo del defunto che vi giace. Immancabilmente l'arma di appartenenza è messa in evidenza, tenuta stretta fra le sue mani.

Ogni basamento presenta, a tutto giro, le scene più importanti che hanno caratterizzato la vita del nano, culminando con la sua morte (ahimè, per qualche nano la morte non è stata poi così gloriosa; vedi "Dothrang, degli Spettri").

Le tombe formano un pentagono, al cui centro vi è inginocchiato sulla propria spada, Valian, un paladino caduto in disgrazia, al quale è stata inflitta una durissima pena (vedi "Sezione II.

Personaggi non giocanti ed Elementi di Trama. La Cripta").

Porta dell'Equilibrio: questa porta di alabastro traslucido è più un sistema di difesa che d'ingresso. Fu eretta dai sacerdoti del Culto di Eor, per ordine dell'ultimo superstite dell'Ordine del Martello, Baltazarre "Guanto di Bronzo".

L'apertura della porta sembra essere verticale, ed è innestata all'interno della roccia. Non presenta serrature. Sopra la superficie liscia e riflettente, verso il centro, vi è scolpita in rilievo una bilancia a quattro bracci, disallineati, e più sotto un disco runico a tre cerchi concentrici. Niente di più (per il sistema di entrata vedi la "Sezione V. Esposizione. La Forgia / La Cripta").

Sezione V. Esposizione. La Forgia.

Il Mausoleo dei Nani

Una volta giunti presso il distretto dei nani, i PG hanno la possibilità di ricercare l'entrata alla Forgia (se hanno ricevuto le notizie della locazione dell'ingresso al Tempio) o vi s'imbatteranno casualmente; sarà il Master a scegliere in base alle evenienze.

Tra alcune tombe rotte, i PG troveranno una scala nascosta che scende verso le fondamenta della terra. La scala conduce alla caverna che fa da barriera naturale al Tempio e alla Cripta; una sorta di labirinto, peraltro non troppo ostico e nemmeno troppo intricato.

A seguire, si daranno soltanto le informazioni relative ai luoghi di trama (*Cripta* e *Forgia*), pertanto il Master è libero di ampliare a proprio piacimento la mappa, data in allegato, aggiungendovi luoghi, creature e altro ancora come forma di compendio.

1. Il Corridoio. La caverna qui termina la sua consistenza rocciosa per dare spazio a un corridoio di alabastro riflettente. Percorsi i suoi trenta metri di lunghezza, si giunge a un balcone semicircolare. Il corridoio non ha nulla di così eclatante, fatta eccezione per un dispositivo a leva nascosto magicamente dietro la parete. Basterà richiedere e realizzare con successo un "cercare porte nascoste" per poterlo scorgere. Il tiro automatico al semplice passaggio non è valido, deve essere espressamente richiesto. Una volta tirata la leva, il pavimento del corridoio si abbasserà, scendendo al piano di sotto. Qui, i PG vedranno in lontananza un'apertura che dà sulla Forgia. Le pareti di entrambe i piani presentano diverse scene tra investiture, fiamme albine, esseri angelici nell'atto di penetrare con la propria spada un drago, teogonie guerriere e così via.

In questo nuovo corridoio non c'è altro, a parte una strana inquietudine che comincia a pungolare i PG; iniziano a sentirsi come atterriti, a tratti tristi, a

tratti euforici, una combinazione di emozioni improvvise e penetranti alla pari. Questo è l'effetto della Forgia e del Caos che in essa si agita con forza.

2. La Forgia – Il Tempio del Caos. Una volta giunti presso il Tempio, il senso di solennità e potere schiacerà più che mai i PG; quell'inquietudine che avevano appena percepito nel corridoio, adesso si palesa in tutta la sua magnificenza. Una sensazione che non è dettata dallo stupore, ma dalle energie del Caos che promanano dalla struttura in questione.

I PG sono liberi di agire. Se hanno già interagito con gli spettri della cripta, potrebbero anche tentare di attivare la Bilancia. Per attivarla i PG dovranno porre le quattro armi dei gàlafynr sui palmi delle statue, e invocare per ognuna di loro il nome specifico. Qualora gli Spettri non avessero collaborato pienamente o i nomi non dovessero venir fuori, i PG potranno pur sempre evincerli dalle scritte all'interno delle nicchie: "Qui giacciono di [Nome del Gàlafynr] le proprie compagne d'avventura [Nome Arma] e [Nome Arma]. Le armi dovranno essere poste tutte e quattro insieme, seguite dalla specifica sequenza di lettura. Se viene posta un'arma alla volta e poi attivata, il rischio è quello che la catena animata si incagli e dia un rude strattone alla Bilancia, con il rischio di spezzarla (10 – 20%). Il modo migliore di attivare il meccanismo è porsi sotto ogni statua e proferire in rapida successione il nome, cercando di non perdere tempo. Non appena invocata la parola di potere, si sentirà contestualmente lo sferragliare della catena all'interno della statua. Fatto ciò la Bilancia scenderà all'altezza del bordo del pozzo e allineerà i piatti, così diventando una piattaforma uniforme. Nemmeno a dire che i PG dovranno saltarvi sopra perché essa cominci la sua lunga discesa verso l'Abisso (Vuoto).

Se vengono operate azioni contrarie alle leggi del Culto o atti vandalici o poco rispettosi nei confronti della struttura o dei suoi componenti (incidere la superficie di qualche statua, dei suppellettili, tentare

di sottrarre qualche oggetto, esprimere commenti poco garbati e offensivi nei confronti di nani, elfi e altro ancora), sarà evocata anzitempo una *Vendilis*. Essa torreggerà sui PG, in levitazione, stando sopra il pozzo. Tale creatura non contempla il dialogo, solo il tempo di proferire qualche invettiva prima di investire i PG con una luce accecante, portandoli all'interno di una extra dimensione dove ingaggiare combattimento (vedi "Sezione II. Personaggi non giocanti ed Elementi di Trama. La Forgia"). Se i PG riescono a uccidere la creatura, il velo di luce si dissolverà e loro si ritroveranno al punto di partenza.

Sporgendosi oltre il bordo del pozzo per contemplarne la profondità, il PG avrà una terribile sensazione di vuoto interiore. Un forte risucchio lo prenderà allo stomaco, la veglia comincerà a scemare e starà così per un 1d6 round. Pur volendosi buttare giù nel pozzo, quest'azione non sarà possibile, una strana forza invisibile distoglierà il PG dal farlo, come se ne cancellasse la volontà d'azione.

3a. La Porta dell'Equilibrio. Appena i PG giungono nei pressi della Cripta, ad attenderli vi sarà una porta di alabastro traslucido. Su di essa vi è incisa a sbalzo una bilancia con quattro bracci disallineati; essa raffigura una diversa versione del Tormyl, la bilancia che porta con sé Eorfyndr, la dea del Caos. Più sotto, è presente un disco runico a tre anelli concentrici.

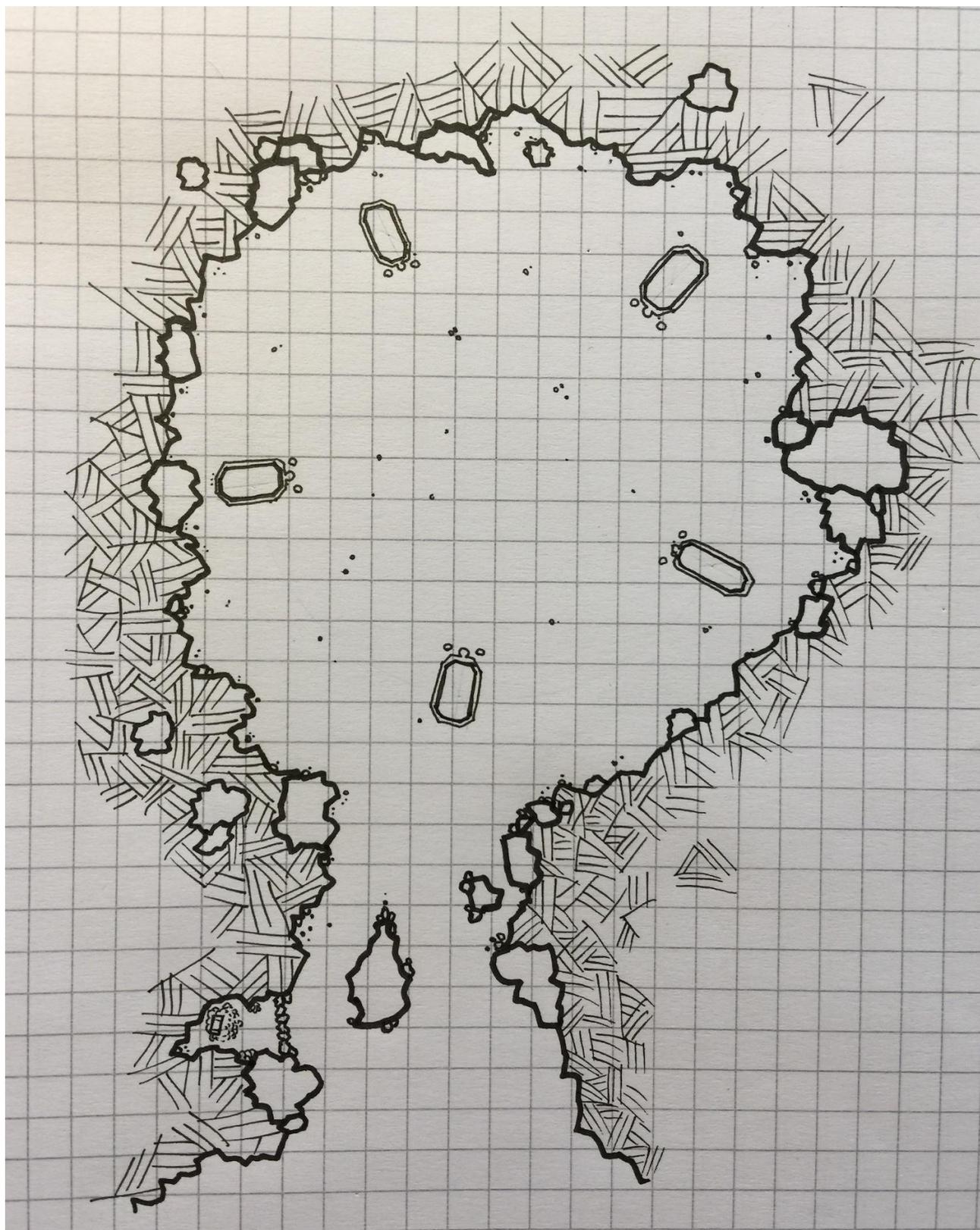
La porta rappresenta invero un ostico sistema di difesa magica. Dopo aver confinato Valian all'interno della Cripta, i sacerdoti del culto sigillarono la struttura. Per potervi accedere i PG dovranno superare la prova dell'Equilibrio: essa consiste nel cedere un oggetto o qualcosa cui tengono molto attraverso un atto spontaneo, ponendola davanti alla porta. È possibile anche cedere una parte più spirituale o astratta, come 1 punto di Intelligenza o un incantesimo, nel caso del mago, oppure una parte del proprio spirito combattivo nei termini del valore del tiro

per colpire, per ciò che riguarda un guerriero, e così via. La cessione è permanente. Poco dopo gli oggetti in questione spariranno, mentre gli elementi intangibili saranno detratti all'istante. A ogni cessione, si vedranno i dischi runici ruotare e i piatti animarsi e cambiare posizione. Una volta attivata, la porta si ammanterà di una particolare aura azzurrognola che ne permetterà il passaggio (l'aura rimarrà attiva per 1d4 round). Perché i PG possano uscire poi dalla Cripta si dovranno affidare alla volontà del suo custode (Valian).

3b. La Cripta. Una volta dentro, i PG s'imbatteranno in una struttura davvero straordinaria, di grande bellezza estetica, di fattura nanica. A far da padrone sono, senza dubbio, le tombe dei gálafynr che vi sono sepolti, disposte secondo la forma geometrica di un pentagono. Ciò che salta subito all'occhio è la presenza di un individuo al centro di esso, chino sull'elsa della propria spada confitta al terreno, e che sembra impegnato in un atto di preghiera. E così è. La cantilena parla della storia di Valian (non in maniera diretta, ma di un certo "paladino" e della punizione che gli fu inferta; ogni tanto intercala con alcune parti legate a quei nani che hanno vissuto la medesima sorte: *"medesima la pena che i cinque guerrieri conobbero quale infausta sorte, insieme a colui che i deboli difende e ricerca della verità le tinte più profonde"*).

Il Paladino decaduto. Valian, inizialmente, non considera la presenza dei PG all'interno della Cripta, imperterrito a recitare ossessivamente la preghiera. Qualora i PG dovessero rivolgergli la parola, o si dovessero avvicinare troppo ai sarcofagi, allora il Paladino distaccherà la testa dall'elsa, saettando un rapido e torvo sguardo agli avventori, alzandosi in piedi e mostrando tutta la sua piena fierezza. Da qui, ha inizio il dialogo con Valian. Il Paladino è un tipo molto ostico e persuaderlo di qualcosa è assai faticoso, soprattutto per i precetti morali ricevuti con il passaggio alla carica di "giustiziere di Eorfyndr"; la sua visione della giustizia

Mappa della Cripta



è molto distorta. Da questo dialogo possono venir fuori molte informazioni utili, e qualora i PG non ne fossero in possesso, il Master si premurerà di fornirle in sede verbale (se i PG sono già stati al Tempio, potrebbero chiedere a Valian delle nicchie e delle armi, o della Bilancia e delle statue dei nani). Egli ha piena libertà. Una volta risolte le diverse evenienze, i PG dovranno spendere tutte le proprie energie per riuscire a convincere Valian a evocare gli Spettri e così ottenere le loro armi, in modo da raggiungere il Vuoto e recuperare Sertrang; ma anche qui, potrebbero sorgere problemi in sede di dialogo con gli Spettri, soprattutto con chi l'incatenò nei tempi remoti. Baldren si opporrà inizialmente con gran forza. Del resto, egli ben conosce il pericolo di quell'artefatto e, soprattutto, la minaccia del drago Aghelon. **Valian e la Rosa del Caos.** Valian cela invero un grande segreto. All'interno della sua armatura di paladino, egli nasconde una rosa abissale: essa è conficcata nel petto, ed è la causa principale del suo mutamento, della sua volontà asservita. Attraverso un'Individuazione del Male o dell'Allineamento sarà possibile percepire la sua presenza (come se vi fossero due entità in una). I PG potrebbero cercare di convincere o costringere Valian a togliere l'armatura. Se la rosa abissale viene tolta dal petto del paladino, si vedrà Valian cambiare tono nel volto e anche nell'atteggiamento (adesso più "disponibile"); l'estrazione non riporta allo stato iniziale il paladino, ormai lo spirito è irrecuperabile, ma ne mitigherà le tinte più profonde. La rosa abissale può essere usata anche, a livello di trama, come chiave dimensionale per il portale che conduce alla tana del drago Aghelon.

Gli Spettri della Cripta. La modalità di comparsa degli Spettri è a discrezione del Master. Diverse sono, del resto, le evenienze contemplate. Per esempio, quella più diretta è legata a Valian, il quale è l'unico in grado di evocarli attraverso una preghiera specifica. Altre modalità prevedono azioni più drammatiche o evocative; per esempio,

quando i PG parleranno del martello, il nome di Sertrang riecheggerà all'interno della Cripta come un fragoroso boato, come un dolce richiamo per Baldren che, all'improvviso verrà fuori dalla propria tomba, con contestuale stupore di Valian (si richiede al Master una descrizione molto vibrante e scenografica). I suoi occhi di fuoco albino trafiggeranno i PG, la sua ira sarà palpabile attraverso l'inquietudine delle fiamme che lo compongono e della barba irrequieta; a seguire, usciranno dai loro sepolcri anche i quattro compagni d'armi. L'Ordine è dunque costituito.

Il dialogo con gli Spettri va ben oltre le possibilità dei PG, almeno così sembra. Dovranno affidarsi più che mai alle loro capacità dialettiche e attingere alla propria prontezza di spirito. Le creature che hanno davanti non sono "semplici" nani. Il Caos in loro s'agita con gran forza e determinazione. Si consiglia al Master di studiare per bene le personalità di ogni singolo gálafynr, al fine di rendere meglio l'interazione con i PG, soprattutto chi, all'interno dell'Ordine, potrebbe rivelarsi un valido supporto per la riuscita della contesa verbale (vedi "Sezione II. Personaggi non giocanti ed Elementi di Trama. La Forgia"). Ottenerne le armi è cosa assai difficile, ma non impossibile.

Se le cose dovessero volgere al peggio, lo scontro sarà una delle evenienze preventivate e inevitabili, soprattutto a opera del più caotico dei gálafynr (Gurthrang).



Le quattro prove del Caos (Opzione).

Uno dei modi più “semplici” per i PG di ottenere le armi è sottoporsi alle quattro prove che i gálafynr stabiliranno a turno, dette “Prove del Caos” o “dello Spirito”. In questa sezione, si dà piena libertà creativa al Master, il quale dovrà in ogni caso mantenere una stretta correlazione fra la personalità del nano e la relativa prova. Per esempio, Gurthrang potrebbe optare più per una sfida “campione / campione”, così come Baldren potrebbe optare per il recupero di un oggetto all’interno della stessa caverna (questo permette al Master di ampliare il sistema di caverne e strutture al suo interno, aggiungendone di nuove).

Le prove suggerite dal modulo:

1) Il Grjdmal. Dehir-Akùn, “l’Ariete”, con lo stupore di tutti, sfiderà uno dei PG al gioco dello Spaccateste. Chi meglio di lui. La scelta del contendente non verrà inizialmente discriminata in base al valore del personaggio, ma dalla presenza dell’elmo. Il PG che indossa un elmo sarà l’avversario eletto. Qualora ve ne fossero più di uno più a indossarlo, lo Spettro sceglierà in base all’aspetto, a chi sembra essere il più prestante. Il Nano riceve un bonus sul contest di Forza / Costituzione (vedi “Sezione I. Setting. I quattro distretti – Porta del Nord”);

2) La Quest. Varthegras imporrà ai PG la ricerca di una particolare gemma (una “Gemma del Fato”; vedi “Sezione II.

Personaggi non giocanti ed Elementi di trama. La Forgia / Cripta) all’interno dell’intricato sistema di caverne (che il Master espanderà a suo piacimento); grazie a questa evenienza, i PG potrebbero ottenere preziose informazioni sulle proprietà della Gemma, utili per gestire successivamente la Fiamma di Eor (“Sezione VII. Esposizione. Il Vuoto e Il Tempio di Eor”) lo scontro con una Vendilis o ancora un’azione di rigenerazione;

3) Il Campione. Gurthrang, senza alcun dubbio, propenderà per uno scontro aperto con il più valente del gruppo. Il Master può effettuare, prima della richiesta, un tiro sulla Saggezza del nano (10) per verificare la sua tracotanza. Qualora dovesse fallire, Gurthrang sfiderà l’intero gruppo, fatta eccezione per i maghi. Il nano lo specificherà sin dall’inizio, sarà permesso soltanto ai guerrieri; considera la Magia soltanto una distrazione dalla battaglia (“La magia è per le femminucce”);

4) L’Ombra. Il passato di Dorthrang continua a perseguirlo e a torturarlo ogni giorno che passa. Per l’occasione, il nano del caos chiederà ai PG di sconfiggere un’ombra di nome Ashmal, presente presso una tomba all’interno del sistema di caverne (il Master si premurerà di creare ad hoc tale struttura e l’antagonista). Ashmal è una *Wraith* molto pericolosa.

Sezione VI. Setting. II Vuoto.

Il Vuoto

A seguire, si daranno poche linee guida sulla struttura del Vuoto, proprio per stimolare il Master alla creazione di un Abisso ad hoc, che segua i propri gusti. Questa è una sezione che permette ampia costruzione geografica, pertanto il Master potrà impiegare non solo la propria creatività, ma anche altro materiale di supporto (per esempio, i manuali relativi ai piani dimensionali: *Planescape* per AD&D 2.5, “Manuale dei Piani” per D&D 3.0, e così via).



Secondo il Modulo. Secondo molti il Vuoto è ciò che rimane del mondo antico, per l'esattezza ciò che rimase dopo la creazione a opera dei draghi, quella porzione di materia e non materia che non fu plasmata sotto i colpi dei martelli Fortrak e Sertrang. Un luogo desolato e inospitale che invece attirò l'attenzione di Eorfyndr, la dea del Caos. Nemmeno a dire

che quella regione, senza vita e senza forma, divenne il proprio dominio: un enorme deserto, la forma che gli diede, dove vi edificò templi, antiche rovine, disseminandolo altresì di terrificanti Orrori e creature mutate dal potere distorto del Caos. Più di tutti, però, vi costruì in profondità il Tempio del Fuoco di Eor, che conteneva la relativa Fiamma del Caos.

Secondo i vari studi di Planologia, il Vuoto possiede al suo interno diversi strati dimensionali, tutti quanti caratterizzati da un considerevole potere caotico e, soprattutto, da una fuorviante tendenza a generare potenti illusioni. In base ai diversi strati, tale illusione acquista una significativa pregnanza. Inoltre è possibile viaggiare all'interno dei diversi livelli attraverso i Portali del Caos, disseminati qua e là, a volte nascosti in strutture davvero minacciose, se non letali.

Il Deserto delle Illusioni. Questo deserto, dalla sabbia finissima come la seta, candida, rappresenta il livello d'ingresso del Vuoto. In esso vi sono disseminate molte antiche rovine, integre e non, presso le quali serpeggiano creature d'inaudita violenza e crudeltà, sempre assetate di sangue, ma le peggiori non anelano alla linfa vitale bensì alla sanità mentale del povero avventuriero; si cibano del suo spirito. È anche chiamato “Deserto delle Illusioni” per la sua condizione ambientale che vede ogni cosa, o quasi, in un perenne stato d'intangibilità (*Ephemera*).

Il Vuoto e lo stato di Ephemera. L'Abisso è dominato da questa forza straordinaria, nota come “Ephemera” e allo stesso tempo ne subisce le dirette influenze. Molti sono i suoi abitanti la cui vita è complicata da questa forma di caotica esistenza che rende la maggior parte degli oggetti o delle situazioni poco praticabili da chi non ha la fortuna di esservi nato (o corrotto successivamente dal potere distorto del Caos).

Questo stato influenza quindi oggetti, luoghi, perfino individui. Non scalfibili al tatto, non palpabili se non attraverso un atto di pura astrazione.



Gli effetti dell'Ephemera, purtroppo, non conferiscono soltanto un fastidioso effetto d'intangibilità agli oggetti o a un luogo, ma parimenti danno consistenza ai sogni e a tutto ciò che è partorito dalla Fantasia, dall'Immaginazione. Parlare di un Drago o di uno Spettro potrebbe "materializzarlo" senza alcun minimo sforzo.

Gestire l'Ephemera richiede intuito, profonda capacità contemplativa e un processo di trascendenza non da poco. Se volessimo comparare tale azione a qualcosa di più assimilabile, potremmo avvicinarlo al processo che i fantasmi operano nel toccare gli oggetti fisici.

Le situazioni sono le più disparate: raccogliere un oggetto, vivificare un Portale, colpire una creatura, suonare uno strumento musicale, attraversare un ponte, e così via.

Per gestire l'Ephemera, una volta di fronte a una proiezione o a un elemento in stato illusorio, il PG non dovrà fare altro che operare un tiro di Saggezza, con una penalità o difficoltà stabilita dal Master. Il successo statuisce il passaggio della proiezione a stato tangibile e, quindi, pienamente utilizzabile, sia esso un oggetto o una struttura più complessa. È chiaro che, per situazioni più sofisticate, la difficoltà sarà maggiore (una cosa è cogliere un fiore e un'altra è rendere "fisico" un Portale).

Altri modi per gestire l'Ephemera sono i rituali e i sacrifici. Non è infrequente l'impiego di alcune azioni rituali per attivare i portali, come bere la rugiada dal calice di un fiore oppure tagliare una ciocca di capelli appartenenti a un elfo; questi però sono soltanto degli esempi. Più complicati sono i sacrifici. Vi sono portali che richiedono il sacrificio di creature innanzi alla sua struttura, o addirittura l'annientamento di Ombre e Spettri evocati dagli stessi.

Per fortuna altri Portali richiedono invece una chiave dimensionale che li attivi, legati concettualmente a essi. Per esempio, per attraversare *La Rosa Nera*, e quindi attivarlo, sarà necessario tenere in mano un fiore con le spine, e pungersi durante l'attraversamento (il fiore,

comunque, deve appartenere al Vuoto, e quindi colto in esso. Non necessariamente deve essere una rosa nera; i PG potrebbero impiegare la rosa nera di Valian, se solo egli la cedesse volontariamente, o se dovessero riuscire a estirparla dal suo petto; vedi "Sezione II. Personaggi non giocanti ed Elementi di Trama. La Forgia" e più avanti "La Rosa Nera – Accesso alla Tana del Drago Aghelon").

L'Ephemera è una caratteristica legata indissolubilmente al Vuoto, è essa stessa una parte di quella dimensione.

Portali del Caos. All'interno del deserto abissale, livello d'ingresso del Vuoto, vi è disseminata una lunga serie di portali dimensionali che permettono l'accesso ad altre zone, più o meno particolari, o anche all'interno del deserto stesso. L'aspetto è quello di un grosso specchio, contornato da una cornice floreale nera di grande impatto, sembra quasi di fattura elfica.

Degni di nota sono i cosiddetti *Oblivar*, portali che tendono a distorcere, o meglio corrompere, oggetti o perfino creature, conformando la propria essenza a quelle ambientale. Per esempio, inserendovi una spada, essa muterà nell'aspetto, quindi appariranno spine o ne cangerà il colore, e così via. Di contro, le armi magiche o le creature soffriranno meno gli effetti collaterali del Vuoto (vedi lista di effetti del "Planedrift", a seguire). Rispetto ai precedenti, essi non presentano motivi floreali, bensì temi terrificanti, di creature mutate che si contorcono e serpeggiano lungo le proprie colonne, così come teste parlanti e braccia in perenne animazione che tentano di afferrare il povero malcapitato. **Patto con il Caos (Profilo PG):** di grande interesse è l'effetto che gli *Oblivar* hanno su un individuo che non appartenga a tal luogo. Qualora i PG dovessero sperimentare gli effetti del Portale, ne uscirebbero immancabilmente cambiati (temporaneamente o permanentemente che sia). *Gli effetti sono:* **1)** il PG muterà all'istante; il fuoco del Caos soppianderà l'intero corpo con uno di fiamme albine, in perenne agitazione. **2)** il PG ottiene un potere minore di *Controllo del Fato* (1d4+4 PFT); **3)** bonus di +1 sulla

manipolazione dell'Ephemera; 4) bonus di +1 sull'azione di *Disillusione*. Una volta conclusa la trasformazione tramite l'Oblivar, il giocatore dovrà effettuare un Tiro Salvezza quale forma di controllo per stabilirne la durata. Se è realizzato un critico negativo, lo stato di *Ephemeros* (di "Creatura del Caos") sarà permanente. In caso contrario, l'effetto terminerà una volta usciti dal Vuoto.

Fra i portali più ricercati, ma anche fra i più temuti, c'è la *Rosa nera*: un portale dimensionale di terrificante potere, attorniato da una cornice di rose nere, per l'appunto. Si dice che tramite esso sia possibile giungere alla tana di Aghelon, il Drago del Caos.

La maggior parte dei Portali sono in stato di Ephemera.

La Forgia (versione distorta). All'interno del Vuoto è presente una struttura uguale, in tutto e per tutto, al modello in superficie. La versione distorta ne fa però un luogo di pura malvagità e indicibile crudeltà; pullula di creature mutate e ombre, a causa della presenza della Fiamma di Eor che, qui, esercita più che mai il suo immenso potere. A parte i sacerdoti del culto e qualche gälafynr, raramente un avventuriero era solito discendere le profondità del Vuoto. Nel periodo di massima attività del Caos e dell'Ordine dei Giustizieri elfici, i silveriel lo abitavano come la propria casa.

La Fiamma di Eor. All'interno del profondo pozzo (della versione distorta), al centro della stanza, arde eternamente la Fiamma di Eor, anche nota come "Fiamma del Caos" o *Macradyr*, "Fuoco albino"; il nome alternativo fa supporre che essa si sia originata dal Macradon, il fuoco primigenio. Essa è l'essenza di Eorfyndr, la dea dei Primordi, il suo centro di potere.

La Fiamma fu usata, nei tempi remoti, per forgiare i silveriel, gli antichi giustizieri. Il rito d'iniziazione prevedeva il permanere all'interno della Fiamma per un certo numero di mesi, all'interno dei quali l'accollito avrebbe fatto esperienza di tutti i mali e i peccati del mondo. Un rito davvero crudele. Se l'aspirante silveriel non avesse dimostrato di esserne degno, superando

così la prova, il suo corpo e la sua anima sarebbero stati inceneriti all'istante, arse dalla "Fiamma della Giustizia".

La Fiamma è un ardere intenso di fuoco albino, grigio sulle punte e via via diventa sempre più candido verso la base. Le lingue di fuoco si aprono verso l'esterno e curvano come il calice di un fiore. Chiunque la guardi dall'esterno, ha la strana sensazione che qualcuno lo stia osservando. Una sensazione abbastanza persistente che, difficilmente, lascia in pace l'osservatore (Tiro Salvezza con una penalità di 6 punti. Se esso fallisce, il destinatario soffrirà di una fastidiosa inquietudine, ricevendo su tutti i tiri una penalità di 3 punti).

Chiunque tocchi la fiamma, la sentirà fredda al contatto, e la sua mente sarà invasa da una serie di immagini in rapida sequenza. Sono immagini relative ai Mali e ai Peccati del mondo (uccisioni, battaglie...). In particolar modo, un PG potrebbe vedersi proiettare nella propria mente la scena di un atto impuro o un'azione nefanda da lui perpetrata ("le proprie colpe riaffiorano per perseguire colui che si è macchiato di un grave crimine"). La Fiamma di Eor non causa danni fisici.

Entrare dentro la Fiamma è azione assai stupida e da incoscienti, soprattutto se non si è in un più che perfetto stato di purificazione rituale (vedi più avanti "La Fiamma di Eor e Sertrang"), correndo il rischio di essere fatti a pezzi.

La Fiamma di Eor e Sertrang. Constatato il potere caotico del martello, a dispetto del caos che già serpeggiava nei suoi tessuti spirituali, Baldren decise di deporre tale arma, o meglio di incatenarla nelle profondità del Vuoto. Una grande dimostrazione di forza di volontà. Pertanto discese i luoghi di quell'Abisso, e così giunse nei pressi della Fiamma di Eor. All'interno di essa egli vi pose Sertrang, sigillandone il terribile potere, una volta per tutte. Nel mentre il suo spirito fu pervaso da indicibili visioni. Secondo le leggende naniche, Baldren vi rimase dentro per ben sei giorni, vivificando ancor più il suo potere del caos.

La Rosa Nera – Accesso alla Tana del Drago Aghelon (1). Per accedere alla Tana del Drago Aghelon, è necessario localizzare il portale specifico (*La Rosa Nera*). Dopodiché bisognerà attraversarlo tenendo in mano una rosa nera abissale, e pungersi contestualmente con le sue spine (qualora il Master non volesse utilizzarla, potrà impiegare un altro fiore generico con le spine, di sua invenzione). L'effetto obliante del fiore è temperato dalla sua funzione di chiave dimensionale, pertanto addormenterà il gruppo per poi farlo risvegliare all'interno della tana.

La situazione ben si sposa con la presenza della rosa nera che Valian, il paladino decaduto, tiene conficcata nel suo petto (vedi "Sezione VII. Esposizione. Il

Vuoto – La Tana del Drago Aghelon"). Il Master è libero di trovare altri modi per recuperare il fiore oppure cambiare, secondo sua creatività, la modalità di accesso alla Tana. In maniera estesa, è finanche possibile l'utilizzo della "Rosa della Notte", reperibile presso le Cave di Firtmar (quindi non più intesa la chiave come un fiore vero e proprio).

Tana del drago Aghelon (2). Per essere un drago del Caos, ci si aspetterebbe un luogo minaccioso, puntellato di trofei quali armi e armature dei propri avversari e, invece, ci si imbatte in un luogo di straordinaria bellezza. Una caverna molto profonda, recintata da un'infinità di roseti, rose nere di rara purezza. Ognuna presenta spine d'argento e petali morbidi

come il velluto. Sulla sommità una minuta stilla di rugiada che richiama quasi una lacrima. Non a caso è citata una tale similitudine, poiché le rose sono impregnate di energia del caos. Chiunque ne senta il profumo, o ne tocchi il gambo, tanto peggio se si punge, o ne beva la sua goccia amara, cadrà in un perenne oblio e in un pianto a diretto (Tiro Salvezza. Se ha successo, il bersaglio rimarrà in torpore per un numero di round pari a 2d6, mentre lacrime fluenti gli righeranno il volto. Se fallisce, il povero malcapitato sarà indotto a un oblio eterno. Per rimuovere l'effetto sarà necessario un incantesimo di *Guarigione* clericale o un *Desiderio*). Il Drago Aghelon riposa all'interno di questo gazebo naturale, inebriandosi dell'odore che emanano i fiori e cibandosi di ogni sua stilla, al pari di un mangiatore di loti. Secondo alcuni, le rose nere furono innestate all'interno della



cava su ordine di Baldren, come sistema di “annientamento” della volontà del drago, secondo altri, Aghelon stesso si cinse di tali fiori, una volta scoperti all’interno dell’Abisso; esse quel posto a suo imperituro giaciglio.

Con un semplice comando, il drago può indurre le rose, o anche una soltanto di loro, a emanare un forte profumo, rilasciando oltremisura un pernicioso polline dagli effetti disorientanti.

Tabella di Planedrift (Tirare 1d8 o scegliere):

1) Piano Elementale del Fuoco: la zona si ammantava di un intenso calore, molto forte. Ogni creatura soffrirà una penalità di -2 su tutti i tiri (fatta eccezione per quelli resistenti o immuni al fuoco);

2) Limbo: sulla zona Locus impera una forte aura di oblio, un grigiore che penetra l’animo di ogni creatura. Ogni ora trascorsa, il PG deve operare con successo un Tiro Salvezza. Il fallimento causerà lo stesso effetto di un incantesimo di *Rallentamento*. Un fallimento critico causerà un effetto di *Sonno*;

3) Cenere alla cenere: sotto questo effetto, ogni volta che un PG muore, il giocatore potrà tentare un contestuale tiro di *Resurrezione* per riportarlo in vita;

4) Ephemera: gli effetti dell’Ephemera vengono esasperati. Tecnicamente le azioni di contrasto in rapporto all’Ephemera ottengono una penalità di 4 punti, mentre la maggior parte degli oggetti o delle strutture saranno in stato di intangibilità (75%; il Master tirerà per ogni elemento presente o in interazione);

5) Essenza dei Piani: il Master può scegliere una categoria razziale alla quale conferire un malus di 2 punti su tutti i tiri. Il luogo dell’Abisso entra in piena risonanza con loro;

6) Giardini della Magia: presso il luogo in cui ci si trova, l’Ephemera si vivifica continuamente, fino a prendere le forme più straordinarie di elementi floreali, nello specifico veri e propri incantesimi cristallizzati, pronti per essere lanciati. Il Master ne potrà scegliere un numero variabile, e di diversa intensità, in base al risultato del d10. Per esempio, se esce 4, il Master considererà un solo cristallo relativo a un incantesimo di 4° livello, oppure due di 2°, o ancora quattro di 1°, e così via. Il cristallo che rappresenta l’incantesimo è in stato di Ephemera, pertanto il PG dovrà riuscire in un tiro relativo per poterlo “cogliere”. L’incantesimo dovrà essere lanciato entro 1d2 ore, se no verrà rilasciato senza alcun controllo; tale elemento floreale è valido come chiave dimensionale per il portale de *La Rosa Nera*;

7) Serembrin: l’influenza dell’energia caotica è davvero spaventosa. Il fallimento di qualsiasi tiro, sia anch’esso correlato a una competenza, ne causerà la sospensione per 1d6 ore. Sarà possibile effettuare un Tiro Salvezza per riottenere l’abilità sospesa, dopo l’estinzione del tempo di sospensione (anche la capacità di attaccare fa parte di questa categoria). Se il TS fallisce, la sospensione si rinnoverà per un altro 1d6, e così via;

8) Sigillo planare: tutti i Portali presenti in quella zona vengono sigillati per un numero di giorni pari a 1d4.

Sezione VII. Esposizione. Il Vuoto e Il Tempio di Eor.

Giunti finalmente presso le sale del Tempio di Eor (nei modi stabiliti dal Master, secondo le proprie preferenze), i PG si ritroveranno a fronteggiare il pericolo più grande di tutto il Vuoto: la Fiamma del Caos, all'interno della quale è custodito Sertrang.

Il Tempio è una struttura uguale, in tutto e per tutto, al modello della Forgia. Non appena i PG entreranno, avvertiranno un fortissimo senso di sacralità come se fossero innanzi a un dio (ma è solo una sensazione più che vivida). Tutto quanto è vivificato da un'aura di luce tremula irradiata dalla fiamma che arde al centro del pozzo. Al loro ingresso, la fiamma arderà ancor di più, venando i corpi dei PG di una luce diversificata (in base alla condotta morale di ognuno di loro, in base a quanto sia "puro" il loro spirito).

Non vi sono grandi minacce all'interno di questo luogo, fatta eccezione per il pozzo: una struttura che sembra quasi di stare in stasi, ma che cela in sé un grande pericolo. Una particolare pace la sovrasta e un innaturale silenzio (non si ode nemmeno il crepitio delle fiamme albine). Tutto ciò, almeno fino a quando la Fiamma non decida diversamente, generando le creature più mostruose di tutto l'Abisso.

La Fiamma è equiparata a una creatura dotata di vitalità propria, e in grado di agire secondo propria consapevolezza. Secondo alcuni, il Macradyr agisce sotto il comando di Eorfyndr in quanto sua essenza, è una parte di lei. Come già descritto nella sezione VI, cercare di entrare all'interno della Fiamma è da incoscienti, in particolar modo se non si è in uno stato di purezza rituale (purificato di tutti i Mali e peccati). Se un PG tentasse di entrarvi, sarebbe arso all'istante e il suo spirito dissolto. L'unico modo è raggiungere tale stato. Il modulo prevede, come elemento base di trama, l'aiuto di Valian, il Paladino decaduto della Cripta. Una volta estirpata la rosa nera dal suo petto, Valian sarà nelle condizioni di

operare nuovamente una purificazione attraverso la sua spada, la stessa azione che è in grado di portare avanti un antico giustiziere. Qualora il Master volesse agire diversamente, potrà creare una situazione alternativa ad hoc. In questa sede, si cita a seguire "La leggenda delle Pietre del Fato" (che potrà essere sempre espansa, a proprio piacimento) come altra forma per ovviare al problema dell'ingresso all'interno della Fiamma.

La leggenda delle Pietre del Fato: nei tempi remoti, quando ancora Eorfyndr posava i suoi piedi eterei sul Vuoto, l'energia del Caos andava via via mutando, accrescendo la sua forza. Durante il periodo che vide i silveriel quali diretti protagonisti, tale fu l'uso del potere di controllo sul Fato da interagire con l'essenza del Vuoto stesso, anche al di fuori del Tempio. Dall'interazione fra il potere di controllo e il caos venivano così generati gli *Almarindi* (termine che, dapprima identificò le lacrime della Luna, solidificatesi a opera di un incanto perpetrato da un cantore elfico). Queste pietre contenevano all'interno pura energia del Caos, impiegate dai giustizieri elfici per rigenerare il loro potere di controllo. Invero le gemme contenevano il medesimo fuoco della Fiamma di Eor, poiché da essa originatesi (ogni volta che un giustiziere o un sacerdote si appella al potere di controllo, la Fiamma cede la propria energia, la dispensa come se fosse Eorfyndr in persona). Nei confronti di altre creature, queste pietre avevano invece il potere di purificarne lo spirito, di far rimettere tutti quanti i Mali o le colpe di cui si erano macchiate, fatta eccezione, ahimè, per chi era stato condannato a pene eterne come Valian (il contatto con una Pietra del Fato causerebbe a Valian atroci dolori e squarci irreparabili nel suo tessuto spirituale; i PG nel tentativo di fare qualcosa di buono, sortirebbero soltanto l'effetto opposto. Alla visione di una tale pietra, Valian reagirebbe con furore e gran sgomento). Pertanto i PG potrebbero andare alla loro ricerca. Le modalità di acquisizione delle relative informazioni saranno gestite dal Master



(per esempio, è possibile ammirare in alcuni affreschi, bassorilievi o incisioni delle pareti scene di atti di giustizia, di silveriel che si “dissetano” tenendo in mano una pietra luminosa, e così via; le informazioni non necessariamente devono essere “somministrate” al momento, ma anche durante le sessioni precedenti, facendo emergere così la loro esistenza, a prescindere; per esempio, su uno dei piatti del Tormyl). **Effetti:** Una volta bevuta (assorbita) la luce contenuta all’interno della pietra, l’effetto è permanente. L’individuo viene purificato di tutti i Mali o Peccati commessi. Le ferite, se presenti, saranno totalmente rigenerate. Le malattie curate, all’istante.

In stato di purezza rituale: una volta purificato il proprio spirito, il PG potrà entrare all’interno della Fiamma di Eor. Raggiungere il centro di essa, non è però così semplice, il PG dovrà superare ciò che è noto come “il sentiero del dolore”. Sono necessarie circa quattro sezioni di movimento per raggiungere il centro, e per

ogni sezione è richiesto un Tiro Salvezza. Più si va avanti e più la Fiamma metterà il PG nelle condizioni di fare esperienza dei Mali del mondo (o almeno di alcuni di essi), dei peggiori peccati commessi e atrocità di ogni tipo e misura. Ogni fallimento di TS conferirà al tiro successivo una penalità progressiva e drencherà permanentemente 1d2 punti dalla Saggezza. Non appena tale Attributo scenderà a zero, per il PG sarà finita, e verrà trasformato in una Vendilis.

Sertrang e la Fiamma di Eor: giunti al centro del Macradyr, è possibile scorgere dapprima l’ombra del Martello avvolto ancora nelle fiamme, in dolce abbraccio, come una sorta di mantello etereo, per poi scoprirne gradualmente le forme (le fiamme vanno diradandosi poco alla volta come una fitta nebbia). Sertrang adesso è lì, in tutta la sua magnificenza, davanti ai PG. Prenderlo non è difficile, il vero problema è dominarlo.

Una volta afferrato Sertrang, Aghelon si desterà dal suo sonno (ci vorranno circa

1d4 ore prima che si svegli effettivamente. Il Master può, se vuole, inserire un tiro per verificare il destarsi di Aghelon, invece di considerarlo automatico; valore in % pari a 3d10 + il valore della Saggezza di colui che prende Sertrang).

Le direttive del Drago del Caos sono diverse: può ricercare tanto il possessore del Martello quanto dirigersi verso il Nurùinas, per distruggerlo in un atto di atavica rivalsa, e poi spostarsi verso

l'accampamento dei Giganti, tentando di sterminarne la razza (una volta in volo presso la statua di Baldren, Aghelon vedrà in lontananza, con gran stupore la presenza del Clan di Giganti: scelta difficile, ma inebriante, due ghiotte occasioni per poter concludere la propria vendetta ai danni dei suoi più acerrimi nemici). Vedi "Sezione II. Personaggi non giocanti ed Elementi di trama. Il Vuoto – Aghelon" e la Sezione di raccordo, a seguire.

Sezione di raccordo. Intersezione dopo il Vuoto e preludio al Finale.

Una volta usciti dal Vuoto, e quindi dal Tempio del Caos, diverse sono le situazioni nelle quali s'imbatteranno i PG. In base ad alcuni esiti, varieranno anche le diverse trame e le interazioni con i personaggi non giocanti. In questa sezione, ne tratteremo soltanto alcune, peraltro non creando una sezione ad hoc per il finale, in quanto le azioni dei personaggi e gli elementi di trama tenderanno a generarne diversi.

Il resto potrà essere ampliato e variato dal Master, in base alle sue preferenze.



La Porta dell'Est

Come detto in precedenza, una volta all'esterno, i PG potrebbero decidere di raggiungere nuovamente la Porta dell'Est, in modo da dare un solido appoggio a Edric (sempre che sia vivo). Qualora Edric fosse morto, i PG troveranno Latàna a difesa del distretto degli uomini. Da qui, in poi le azioni sono molteplici: per esempio, dall'aiutare il capitano elfico a spingere fuori dalle mura gli ultimi orchi rimasti al suonare il corno, ricevendo la parola di potere dalla stessa Latàna. In un momento di successiva stasi è possibile finanche preparare un piano di attacco all'accampamento nemico, nel modo più silenzioso e furtivo possibile (vedi a seguire "Assalto all'accampamento dei Giganti").

I Distretti

Dopo l'esperienza nel Vuoto, una volta fuori, i PG potrebbero decidere di avviarsi ai distretti di Wintersun. In questo caso, se non impiegati prima, il Master userà gli elementi di trama contemplati nella descrizione dei singoli personaggi, nella fattispecie dei rappresentanti d'ogni distretto (Garrandr, Farkir...).

Il risveglio del Drago del Caos, Aghelon

Il risveglio di Aghelon gioca un ruolo di primaria importanza all'interno della trama (qualora il Master decidesse di usarlo a pieno). È quindi possibile ritardare volutamente il suo risveglio, così come avvalorare la leggenda sulla sua esistenza, limitandola soltanto a una mera diceria senza fondamenti (principio di esclusione narrativa); cioè il Master propende per un finale in cui i PG compiano il proprio atto eroico in maniera più lineare (attacco notturno all'accampamento e uccisione di Aghertak tramite Martello o veleno, o qualsivoglia modo abbia deciso il Master o il gruppo).

Nel caso in cui il Master lo impiegasse senza alcun limite, molteplici sarebbero le evoluzioni della storia e le variabili.

Ipotesi varie. Con il Martello. Se i PG hanno recuperato Sertrang, e il risveglio del drago ha avuto luogo, come accennato prima, la creatura del Caos potrà decidere di: **1)** cercare il possessore del Martello. In questo caso, i PG avranno modo di sperimentare il potere di Sertrang, rivelandone i poteri più profondi (*Domare un Drago*). Il luogo d'incontro sarà stabilito dal Master: può avvenire tanto all'interno del Vuoto, quanto a Wintersun o presso l'accampamento dei Giganti, creando peraltro un effetto sorpresa. Si pensi di creare una situazione più drammatica, in cui i PG sono in difficoltà durante lo scontro con Aghertak, ed ecco giungere dall'alto una figura draconica; Aghelon, in questo caso, rappresenta temporaneamente una manna dal cielo; **2)** Aghelon si dirige verso la statua del Nurùinas per distruggerla per intero, dando adito alla sua rivalsa; ma anche qui le cose possono cambiare, poiché mentre

in volo verso la grande statua di Baldren, il suo sguardo si poserà immancabilmente sull'accampamento dei Giganti, proprio coloro che hanno usurpato il potere dei Draghi; **3)** Aghelon ha fiutato la presenza dei Giganti, e si dirigerà verso l'accampamento per sterminarli. **Senza il Martello.** Aghelon si risveglia a causa dell'indebolimento di Sertrang; questa situazione è alquanto pericolosa e la meno sperata. Il Grinswald è praticamente alla mercé del nemico, pronto a sgretolarsi come roccia friabile. Il potere del Drago sta per abbattersi sull'intera città e sul campo di guerra. Chi rimarrà ancora vivo dopo il suo passaggio? È la volta che i PG si alleino con il proprio nemico per sconfiggerne uno ancora più grande? Lo spirito di Baldren e dei suoi compagni può rappresentare ancora l'ultima salvezza per la città di Wintersun? Il Master è libero di intessere una serie di fitte relazioni tra gli elementi di trama e condurre i PG a un nuovo scenario, sfruttando i suggerimenti dati sino adesso.

Assalto all'accampamento dei Giganti

Dopo aver aiutato Latàna a respingere gli ultimi orchi all'interno della Porta dell'Est, in un momento di apparente quiete, il capitano e i PG potranno discutere sul da farsi. L'idea principale è quella di attaccare di notte l'accampamento dei Giganti, soprattutto se i PG sono in possesso di Sertrang o, ancora meglio, se Phara è ancora con loro. L'impiego d'un potente veleno sarebbe ancor più auspicabile, e creerebbe meno scompiglio in mezzo ai ranghi nemici (per creare più movimento all'interno dell'avventura, il Master può indirizzare i PG verso un altro *subplot*, ossia il recupero dell'unico veleno in grado di uccidere il Gigante del Fuoco, e cioè

quello detenuto da Eryssa, che sia viva o no; nel primo caso, lo scontro con l'assassina sarà inevitabile. I PG potrebbero aver ottenuto già il veleno, avendo sconfitto precedentemente l'elfa oscura).

I PG non hanno molto tempo per pianificare il tutto, e le incognite sono tantissime (Aghelon, soprattutto). Il Drago del Caos potrebbe imperversare proprio quando i PG si trovano all'interno degli accampamenti, così come prima di attuare l'attacco. Il Master deciderà di volta in volta in base all'evoluzione della storia.

L'accampamento vero e proprio contempla soltanto la presenza di alcune grosse tende dove risiedono i componenti del clan "Alte Ossa". Nelle zone limitrofe vi sono tre o quattro tende appartenenti agli elfi oscuri (in tutto sono una quarantina). Il resto è impegnato nella battaglia.

Scontro con Aghelon

Una volta recuperato il Martello, i PG possono decidere di andare alla ricerca di Aghelon, in modo da porre fine alla creatura draconica, una volta per tutte. Il Master, in questo caso, dilaterà il tempo di risveglio del drago, od orienterà il Drago stesso verso i PG, risolvendosi il tutto in uno scontro epico.

Le informazioni sulle proprietà di Sertrang possono essere suggerite dai nani spettri, diciamo dallo stesso Baldren, in quanto ne fu degno possessore tempo addietro.

Una volta sconfitto Aghelon, Sertrang si sarà così nutrito a dovere da aver reintegrato tutta l'energia del Caos mancante. In questa maniera, il Grinswald tornerà a essere infrangibile, sempre che l'esercito nemico non abbia già raso al suolo l'intera città.

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 versioni 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.

(A)D&D e (Advanced) Dungeons & Dragons sono marchi registrati della *Wizards of the Coast Inc.*, una controllata *Hasbro, Inc.*, **Pathfinder Roleplaying Game** è un marchio registrato della Paizo Publishing, ed il loro utilizzo **NON** intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale **NON** è materiale 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



Wintersun – Il Risveglio del Caos

Wintersun è un modulo scenario “systemless”, studiato principalmente per le diverse edizioni di Dungeons & Dragons®, ma anche integrabile con altri sistemi di gioco, grazie alla sua struttura ampiamente flessibile.

Il lettore pertanto si addenterà all’interno di un background corposo e denso di dettagli, spaziando dalla descrizione della città di Wintersun e dei suoi elementi costitutivi fino alla caratterizzazione dei personaggi non giocanti.

Wintersun segue un approccio diverso, a livello strutturale, distanziandosi dallo schema tipico del modulo avventura; pertanto le sezioni sono divise e dislocate secondo un *concept* più pratico.

Che aspettate a prender parte alla battaglia più crudele di tutti i tempi, contrastando la minaccia dei Giganti del Fuoco e dei loro alleati?!

