

# Battle Chaos

di Fabrizio Corselli



**SERIE RAVAGE**

# Advanced Dungeons & Dragons<sup>®</sup>

## 2nd Edition

MODULO DI AVVENTURA PER 3 - 5 PERSONAGGI DI LIVELLO 5 - 8

# Battle Chaos

LA PRIMA AVVENTURA DELLA SERIE RAVAGE

## SOMMARIO

*Autore:*  
Fabrizio Corselli

*Illustrazione di copertina:*  
Cesarina Ciotti  
[www.maniecreative.it](http://www.maniecreative.it)

*Illustrazioni nel testo:*  
Antonio Nonnato

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

### AD&D<sup>®</sup> e ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS<sup>®</sup>

sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast Inc., una controllata Hasbro Inc., ed il loro utilizzo NON intende costituire una infrazione o una pretesa relativa a questo diritto.

Questo modulo di avventura è protetto dalle leggi sul diritto di autore. E' proibita qualsiasi riproduzione o altro uso non autorizzato del materiale o delle illustrazioni ivi contenute, se effettuata senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

© 2007 Chimerae Hobby Group



CHIMERA E

[www.chimerae.it](http://www.chimerae.it)

[chimeraehobbygroup@yahoo.it](mailto:chimeraehobbygroup@yahoo.it)

#CHARVG1 - 1ª Edizione - Settembre 2007

Brevi note sulla costruzione del Party	3
Uso del personaggio speciale Azure, il Drago Berserker	4
Nota sul potere dell'Innuar	4
Synopsis	5
Background dell'avventura	5
Brevi informazioni sulla Guerra del Velo - Fazioni in campo	6
Spirito della Battaglia (Le meccaniche) - Prima di iniziare	6
Spirito della Battaglia in termini tecnici	7
Uso esteso dello Spirito della Battaglia in termini concettuali	8
Eccezioni d'alcune abilità e frequenza d'uso	9
Spirito della Battaglia e la figura di Mya'al	11
Modalità scenica d'attivazione dei poteri (Engage)	12
Preludio o fine di una battaglia?	13
La carcassa del Drago Cryseleumenor	15
Interazioni e situazioni speciali con la carcassa del Drago	16
Il Wyrn Tale (Box di lettura)	18
La spada Ilgnadur	20
Tabella Incontri/Eventi speciali	21
L'Adrakastal, il fiore della Morte (Evento speciale)	22
Urla di Battaglia (Evento speciale)	22
Perpetuum (Evento speciale)	23
Il cavallo spezzato (Evento speciale)	23
L'Arena fantasma / Il duello (Evento speciale)	24
I quattro cavalieri non morti	25
Un fiore... tra i morti (Opzione estesa)	26
Ecatombe (modalità speciale)	27
Requiem - La colonna delle Anime	28
Evoluzione del dialogo con Mya'al e avvio al Finale	29
Considerazione sul Finale	30
La seduzione oscura (opzione estesa)	30
Elyandra, avvio allo scontro con Mya'al	31
Recupero del Wyrn Tale da parte dei PG	32
La Fenditura della colonna delle anime	32
Elyandra, elfo della lama danzante (PNG speciale)	34
Allegato A. Preludio alla Battaglia	39
Allegato B	40
Allegato C - Linee guida Personaggi Giocanti	41

**Battle Chaos** (variante del modulo da Torneo *Battle Shadow*)

Nato inizialmente come modulo da Torneo, il *Battle Chaos* sviluppa il concetto di campo di battaglia come Semipiano della Guerra (*Semiplane of War*). Le sue implicazioni a carattere planare rendono tale luogo una piattaforma unica e accattivante dove ambientare le azioni dei personaggi giocanti, con creature ed eventi che gli sono propri. Inoltre, l'inserimento delle nuove meccaniche dell'abilità collettiva che porta il nome di *Spirito della Battaglia*, completa questo ampio schema interattivo, oltre che rappresentare un'ardua sfida per il DM e i giocatori stessi.

Il DM deve disporre di una copia dei tre manuali base di **AD&D 2a.Edizione**: *Manuale del Giocatore*, *Manuale del Dungeon Master* e *Manuale dei Mostri*, per potere usare questa avventura insieme al numero 15 della rivista *DM Magazine* (in relazione alla razza della *Ernuyli*, la *valchiria elfica*; la rivista è scaricabile al link [www.grottadimerlino.com/dmmagazine](http://www.grottadimerlino.com/dmmagazine)). In quanto modulo non commerciale, si farà riferimento ad altri manuali che esulano dal trittico base della manualistica sopra citata, con una maggiore frequenza nei confronti della *Serie Opzioni* (in particolar modo *Abilità e Poteri*) e del *Draconomicon*. È caldamente consigliata una copia dell'Atlante di Ambheur-AréI per l'ampliamento del background delle diverse città e razze adottate dal modulo (sarà possibile scaricare l'atlante in versione E-Book presso il sito di *Kaonline*: [www.kaonline.it](http://www.kaonline.it)). Inoltre l'uso opzionale di un Drago PG richiederà l'onere d'una copia del *Council of Wyrms*.

La presenza di alcune tavole della nota illustratrice **Cesarina Ciotti** ([www.maniecreative.it](http://www.maniecreative.it)), conferiscono inoltre una particolare veste al modulo,

specie nel delineare i profondi tratti estetici di uno dei personaggi più controversi dell'avventura, ben definita nella sua difficile componente dicotomica.

La maggior parte del testo evidenziato attraverso la presenza di box dallo sfondo grigio, contiene oltre agli esempi di chiarificazione, informazioni sui poteri speciali e varianti di alcune abilità che dovranno essere vagliate e convalidate dallo stesso Dungeon Master per la loro delicata influenza sul prosieguo dell'avventura. L'espansione segue la stessa impostazione dei precedenti moduli cui esso è correlato, adottando il medesimo sistema di Opzioni, così dando maggiore completezza e spessore al profilo del personaggio ma anche permettendone un uso più facilitato ai giocatori e DM novizi.

### **Brevi note sulla costruzione del Party**

Il modulo avventura *Battle Chaos* è stato studiato per un gruppo di 3-5 personaggi di 5°-8° livello. In quanto modulo da Torneo, sarà prevista una rosa di personaggi specifici, congegnati appositamente per rendere molto più efficaci le loro potenzialità. Data la flessibilità delle regole interne, il DM potrà decidere, qualora non si volessero adottare i PG dati in dotazione, di optare per altri personaggi oltremodo comprando loro abilità speciali, contemplate nell'*Allegato C, Poteri speciali PG*. Inoltre, il continuo riferimento negli esempi dei PG pregenerati si presta ad una versatile quanto esemplificativa forma di tutorial che aiuterà il DM e i giocatori a comprendere meglio le meccaniche delle diverse abilità altresì delle complesse dinamiche sottese all'abilità collettiva di *Spirito della Battaglia*. In sostituzione ai PG pregenerati, si consiglia al DM una scelta



di altrettanti con abilità di *Scacciare non morti* (Paladino o Chierico) altresì artistiche (Bardo); sono proibite razze elfiche (fatta eccezione per gli *Elfi Oscuri*) o classi quali il mago (per esigenze di background: le prime appartengono come alleanza alla fazione nemica mentre i secondi sono stati tutti sterminati). Nel caso in cui il DM volesse trasgredire questa limitazione, si consiglia di limitare il mago a uno (magari conferendogli in sede di creazione uno svantaggio ben congegnato, anche di entità abbastanza severa, quale mutilazione o cecità dovuta ad un grave colpo di spada, così limitando incantesimi che richiedano componenti visuali). Comunque, alla fine, viene lasciato tutto alla fantasia del Dungeon Master.

### **Uso del personaggio speciale Azure, il Drago Berserker**

Data l'impostazione del modulo avventura, il Dungeon Master potrà addirittura impiegare nella propria sessione di gioco un Drago PG. Come per gli altri PG, in egual maniera saranno fornite le statistiche, la spiegazione dei poteri speciali, il carattere di tale creatura draconica. Azure rappresenta un formidabile supporto per l'intero gruppo, in rapporto alle sue capacità di coordinamento combattivo e di controllo dell'Innuar conosciuto anche come furia elfica: una sorta di stato berserker che il drago può attivare a suo piacimento; ma ciò ha i suoi pregi e i suoi difetti: se il potere non dovesse essere ben controllato, potrebbe sfociare in un vero e proprio caos (sortendo lo stesso effetto negativo dello svantaggio *Caos in Battaglia*; vedi più avanti). Per questo personaggio non vengono fornite informazioni riguardo alle diverse relazioni con i personaggi, trasferendo l'onere al DM che si premurerà di

effettuare una profonda analisi dei caratteri e dei possibili interessi in gioco. Il Dungeon Master potrebbe sì creare, per esempio, un legame di trama con Azure identificando l'orchidea grigia uccisa da Shadowmantle proprio con Alkandra, il mentore del drago elfico, procedendo più avanti con una ben congegnata serie di tessiture narrative, o semplicemente considerando l'Astuir l'addestratore del gruppo in Accademia. Si pensi inoltre alle diverse compatibilità o reazioni trovandosi di fronte ad un altro drago quale Shadowmantle o Cryseleumenor. Forza alla fantasia!

### **Nota sul potere dell'Innuar**

In questa sede non verrà discusso l'aspetto concettuale dell'Innuar, potendo usufruire per tale discorso dell'atlante specifico del mondo di Ambheur-Arél, ma ci si accontenterà di un semplice accostamento allo stato di berserking, in modo da semplificare il lavoro al Dungeon Master. Il valore di Innuar potrà essere quindi usato tanto come l'abilità collettiva di *Spirito della Battaglia* quanto come controllo della furia elfica nella diretta produzione dei seguenti effetti (funzionanti sin dall'attivazione del potere): abbassamento della Classe Armatura di 4 punti (2 punti se il bersaglio non è una creatura draconica) / 4 punti bonus sui Tiri Salvezza (2 punti se il bersaglio non è una creatura draconica) / +25PF (+10PF se il bersaglio non è una creatura draconica). Se viene sortito un critico negativo durante l'attivazione dell'Innuar, nel bersaglio verrà innestato al contrario un effetto di *Caos in Battaglia*. Se l'attivazione della furia elfica è in regime di SdB tutti quanti soffriranno del caotico svantaggio. L'Innuar può essere attivato una volta al giorno due livelli gerarchici del drago (nel caso di Azure, il prossimo è al livello di Juvenile).

## Synopsis

I PG, risvegliatisi nel bel mezzo di un campo di battaglia tra pile di cadaveri, presto scopriranno i molteplici segreti e le oscure forze che hanno contribuito ad alimentare le fondamenta di ciò che ogni storico ricorderà come la madre di tutte le guerre, e che porta il nome di *Guerra del Velo*. Cupi presagi e trame ordite nell'ombra rischiano di volgere il destino dell'umanità verso l'abisso. Una battaglia rimasta ancora non conclusa, rischia di divampare su quello stesso campo di battaglia.

## Background dell'avventura

La *Guerra del Velo* è così chiamata proprio perché a parteciparvi è l'esercito d'élite delle ernuyli, noto appunto col nome di Velo delle valchirie elfiche: un gruppo di temibili guerrieri che per virtù e potere vengono accostate al paradigma delle divinità della guerra. L'ultimo attacco portato alla città murata di Coredron, sede della razza umana e meta preferita delle loro incursioni, è stato più che mai di proporzioni bibliche, avvalendosi del supporto del malvagio esercito di draghi capeggiato da Eldavyr: colui che è riuscito a soggiogare le volontà draconiche con l'ausilio di un mistico poema conosciuto col nome di Wyrn Tale. Per l'occasione, tre mesi prima dello scontro, fu istituita presso la città di Uth-Althor un'accademia della guerra dove ogni guerriero esperto o altro individuo capace di combattere avrebbe potuto imparare i rudimenti del potere di controllo che caratterizza l'esercito delle ernuyli; molti sono stati i maghi che ne hanno pagato le conseguenze a causa di tale ricerca, sacrificati in decine e decine di battaglie, falcidiati e trucidati dalle valchirie elfiche per il diletto dei maghi della propria casta.

Adesso il campo di battaglia è divenuto un cimitero, saturo di corpi senz'anima, e la città di Coredron un ammasso di rovine, distrutta dall'assalto del gruppo d'élite draconico, ad opera dei poteri psionici dei draghi di cristallo, costitutivi di tale ordine. Uno scenario atipico dove s'intrecceranno le trame ordite da coloro i quali hanno interesse per la morte di Eldavyr, possessore di un poema mistico capace di controllare i draghi (quale migliore strumento per rimpinguare le file del proprio esercito). Per questo motivo, Mya'al, ernuyli dall'accresciuta sete di potere, rimasta ancora sul campo di battaglia dopo il termine della guerra, una volta eliminato Eldavyr si sarebbe impossessata del Wyrn Tale. Sventato così l'inganno, al quale per di più partecipò come alleato il drago d'ombra Shadowmantle, in stretta intesa con l'ernuyli, Cryseleumenor, drago di cristallo della fazione del mistico Bardo, tentò la fuga con la pergamena sottratta ai due cospiratori; ma invano fu il suo tentativo. Scovato dalla grande capacità percettiva di Mya'al, il combattimento fu inevitabile. L'ingenua quanto caotica ernuyli non sospettò però del doppio gioco del drago d'ombra, il quale, dopo aver atteso il colpo di grazia inferto al drago di cristallo, la trapassò con un colpo d'artiglieria: nemmeno a dire che Mya'al ebbe il tempo di affondare con tutta la sua furia la spada dell'ombra, nel torace del suo nemico. Per la tremenda ferita, Shadowmantle sparì dal campo in poco tempo, in cerca di un rifugio dove ristorarsi. Mya'al, invece, nel tentativo di ricorrere al rituale di resurrezione, ben constatò l'assenza dell'Orchidea Grigia che avrebbe dovuto ridonarle la vita (trucidata direttamente dallo stesso drago d'ombra come forma d'assicurazione). Molti sono le risorse di un'ernuyli; per tale motivo, la valchiria elfica ricorse

al potere di *Requiem*, trasferendo il suo spirito verso la colonna spirituale che il mago della loro casta eresse per contenere tutte le anime morte in combattimento. Al contrario, il corpo dell'ernuyli venne trasportato alla sua base.

A questo punto, una volta risvegliatisi, i PG si troveranno a dirimere una battaglia ancora aperta, ben peggiore di quella che imperversa oltre i confini del cielo, ma più di tutti, i giochi di potere di creature altrettanto pericolose. Sapranno dimostrare i PG il loro coraggio?

### Brevi informazioni sulla Guerra del Velo - Fazioni in campo

La Guerra del Velo prende vita ogni anno con l'attacco del popolo delle ernuyli alla città fortificata di Coredron, sede della razza umana e della maggior parte delle tribù barbare oltre che amazzoniche. Le guerre che imperversano al di là delle sue mura provocano spesso tali perdite da ridurre drasticamente l'intera popolazione, costringendo i maghi della città a operare un accrescimento demografico attraverso appositi incantesimi. Questa guerra in particolare è stata la più cruenta e di grandi dimensioni, vedendo in campo le fazioni più disparate: da un lato gli umani, in alleanza con il popolo nanico di Byroph; a seguire i drow delle lande

oscuire di Darzost, la tribù barbarica degli Alkavyr, insieme alle cento tribù della zona di Kald. Nelle file nemiche, invece, oltre alle ernuyli hanno visto la loro presenza la maggior parte dei popoli elfici, e non per ultimo il temibile esercito draconico, capeggiato dal bardo di nome Eldavyr. Della città di Coredron, purtroppo sono rimaste soltanto macerie,

polvere e desolazione, segnando nella propria cronistoria l'avvio verso l'estinzione del genere umano. Ma ancora una speranza pulsa sotto la superficie del lago sito oltre le mura di Coredron, in quella zona che le leggende chiamano Valle delle Ninfee, e che i maghi della stessa città hanno tenuto nascosta (ma questa è un'altra storia).



### Spirito della Battaglia (Le meccaniche) - Prima di iniziare

Come detto in precedenza, la battaglia viene vista come una sorta di dimensione energetica, un crogiolo di forze tensive che promanano dall'ira e dall'istinto combattivo di coloro che vi partecipano. Le ernuyli questo lo hanno ben compreso e fatto proprio. Un segreto millenario che per virtù e potenza le avvicina al paradigma di divinità della guerra. Un reticolo di linee spirituali che condividono lo stesso scopo e lo stesso

impiego, e che ancor più permeano cose animate e inanimate, essere viventi e luoghi come nel caso di un campo di guerra. Solo i più disciplinati riescono a piegare tale potenziale alla propria volontà, convertendolo chi in energia magica, chi in incantesimi e chi, addirittura, in incantamenti per le proprie armi. Ma ciò, che di tutti questi impieghi risulta più interessante, è la condivisione con altre creature: un tipico esempio ci viene dato dal Vythrakal, il canto di battaglia per eccellenza delle valchirie elfiche, con il quale, i cantori specialisti della razza riescono a infondere frenesia, caos o poteri straordinari alle proprie sorelle.

Dopo molto tempo, tra studi e sperimentazioni portate avanti dai maghi della razza umana della regione di Coredron (una sperimentazione pagata a duro prezzo con le relative guerre) si è giunti ad una consapevolezza, seppur minima, di ciò che alimenta il temibile potere di controllo del fato e soprattutto la capacità di condividere con altri individui le proprie abilità combattive. Per tale motivo è stata istituita un'accademia speciale presso la città di Uth-Althor, dove i PG stessi hanno passato ben tre mesi di addestramento, in previsione della tanto attesa battaglia; una guerra che si rivelò poi più letale del normale a causa della stretta alleanza tra l'esercito delle valchirie elfiche e l'esercito draconico, capeggiato dal leggendario Eldavyr.

### **Spirito della Battaglia in termini tecnici**

I personaggi dati in dotazione dal modulo avventura sono stati studiati appositamente per usare al meglio l'abilità di SdB. Chi l'uno chi l'altro potrà usare, come già spiegato prima, tanto

l'abilità del Bardo quanto l'abilità del Nano e così via.

L'abilità collettiva di SdB ha un suo valore ben definito (Saggezza-2), segnato tra parentesi nella scheda del personaggio, con il quale sarà possibile il tiro d'attivazione. Prima di procedere al processo di condivisione, sarà bene specificare alcuni piccoli particolari e accorgimenti. Prima di tutto, al momento dell'uso dovrà stabilirsi il potere sorgente (vale a dire quello che dovrà essere esteso a tutti i PG); subito dopo gli altri potranno effettuare un tiro sul proprio valore di SdB per la condivisione. Questo, perché nel momento in cui a fallire sarà chi detiene il potere sorgente, automaticamente falliranno gli successivi tiri, mancando l'oggetto in questione. Inoltre se un potere richiede attivazione, tutti i tiri di attivazione (potere sorgente / SdB sorgente) dovranno essere risolti in ordine (del resto, è illogico fare un tiro di SdB, quando ancora non si conosce l'esito del potere da condividere). A seguire saranno dati gli schemi di ogni personaggio con i relativi poteri o abilità, impiegabili con lo *Spirito della Battaglia*.

La condivisione può essere rifiutata. Nel momento in cui il PG sorgente attiva lo Spirito della Battaglia, gli altri PG avvertiranno la presenza di uno spirito che cerca di comunicare con loro (in questo caso, si sta parlando di un gruppo che già si conosce e che conosce le impronte spirituali degli'altri del gruppo, ammettendo l'estensione volontaria a tutti i PG). Un personaggio è comunque libero di potere indirizzare la condivisione ad un solo individuo, in base alla propria scelta. Nel caso in cui il PG sorgente si dovesse riferire ad uno spirito estraneo o di contro un qualsiasi fruitore di SdB dovesse ricevere l'interferenza o tentativo d'accesso da un'altra sorgente diversa da quella



conosciuta, il tiro di SdB potrà essere usato come forma di lettura generale, in modo da comprendere il tipo di appartenenza ed intensità che anima quell'energia combattiva. Per esempio potrebbe essere rappresentata tale energia da qualche anima di un guerriero della pila di cadaveri o morto in quel campo. Il valore di SdB discriminerà in tal maniera una ben precisa forma di comunicazione. Nel caso in cui si dovessero verificare invece delle forzature, diciamo dei tentativi di innesto non voluti come poteri di controllo dello spirito combattivo (per esempio nel caso dello spirito di Mya'al attraverso il lancio di una sfida in piena regola), si procederà con i confronti di SdB (*Contest*).

Se per qualsiasi motivo, un personaggio in condivisione, dovesse subire danno tale da svenire o da fargli perdere concentrazione, si rischierà la perdita del potere condiviso (in questo caso il tiro di SdB servirà a verificare lo stato di concentrazione mantenuto). Nel caso in cui si dovesse trattare del PG sorgente, la condivisione sarà interrotta all'istante.

### Poteri speciali dei PG pregenerati con lo Spirito della Battaglia

**Azure (Drago):** *Innuar*

**Amazzone:** *Fortuna in Battaglia – Attacco Sostenuto*

**Bardo:** *Arma spirituale*

**Nano:** *Spirito della Pietra*

**Paladino:** *Cura ferite attraverso l'imposizione delle mani; individuazione del male\**

*\*uso particolare*



### Uso esteso dello Spirito della Battaglia in termini concettuali (Uso senza l'ausilio dei PG pregenerati – Emulazione di Potere)

L'abilità di SdB non viene solamente utilizzata per trasferire poteri o vantaggi ad altre creature. L'abilità di SdB significa innanzitutto, a livello concettuale, la condivisione dello spirito combattivo, quindi in tutte le sue manifestazioni possibili. Questo significa che, una volta aperti i canali spirituali, tutto può succedere: per esempio se Thormyl condivide con l'Amazzone un potere, non condivide tecnicamente solo questo, ma lo spirito di quest'ultima, in quanto ha accolto in sé un altro spirito guerriero, può uscirne infuocata, colma d'ardore combattivo, destando in qualche maniera il proprio svantaggio di *Dies Irae* (di contro anche gli svantaggi dei personaggi possono essere così influenzati; si pensi alla componente angelica del Paladino).



Alla stessa maniera, potrebbe succedere con il Drago Cryseleumenor, se i PG decidono di impiegare tutti insieme lo *Spirito della Battaglia* per trasferirvi una parte del loro spirito combattivo, destando le sue memorie ed energie sopite. In questo caso, il DM dovrà chiedere ai giocatori quanti PF vogliono sacrificare (ciò che fanno è pur sempre una cessione di energia vitale). Ogni singolo giocatore sommerà a tale valore il proprio livello. In fase di condivisione, i valori finali saranno a loro volta sommati, dando così quello definitivo in % per l'attivazione dell'animazione della creatura.

#### Esempio

Thormyl, Elthena e Ulnoth giungono ai piedi della carcassa del Drago. Tutti e tre decidono, di comune accordo, di trasferire parte della loro energia spirituale per poterlo rianimare. Il Nano sacrificherà 8PF, il Paladino 12PF e l'Amazzone 7PF. Sui tiri di condivisione, purtroppo Elthena fallisce, così il valore finale in % sarà di 30.

Regola generale: in base agli effetti da sortire, il DM può decidere di aggiungere al tiro % il valore dell'abilità correlata, divenendo essa una componente indispensabile per sortire l'effetto desiderato. Ciò è possibile poiché, come accennato prima, il campo rappresenta un intenso crogiolo di energie spirituali al pari un contenitore di Mana; piegando tali energie alla propria volontà sarà possibile plasmarle per sortire il prodotto finale. Nel caso del Bardo, per esempio, l'effetto esteso di un Responso di Guerra, lo si potrebbe sortire aggiungendo il proprio valore di Cantare o di Strumenti Musicali agli altri così come per sortire uno Scacciare non morti si potrà aggiungere il valore di Spirito della Luna

(nel caso di una emulazione di potere il valore di Saggezza). In questo caso, il valore finale sarà del 45%. Chi detiene l'abilità correlata è considerato il potere sorgente ai fini della condivisione.

Un effetto generico dello *Spirito della Battaglia* può anche essere la semplice integrazione del livello di un PG in termini di Thac0; aumentando lo spirito combattivo aumenta la concentrazione, ne giovano i riflessi e abilità, potendo così attaccare il Nano con il Thac0 di un guerriero di 8° livello (sempre che tutti i tiri di condivisione abbiano avuto successo, s'intende); oppure nel caso del Paladino, aumenterà il livello di *Scacciare non morti*. L'uso esteso dell'abilità di SdB come emulazione di potere lavora nelle medesime condizioni del precedente, con la differenza che qui il tiro in % servirà solo ad accordare l'apertura di un varco dimensionale nel Piano Negativo; fatto questo, il giocatore potrà procedere con l'effettivo tiro sulla tabella al pari di un paladino dello stesso livello.

In sostanza, tirando le somme, l'uso esteso dell'abilità collettiva di SdB gioca un importantissimo ruolo d'emulazione di potere; ma come ogni mirabile dono tale situazione ha la sua controparte negativa: effetti emulati in siffatta maniera dreneranno, a differenza di poteri posseduti di fatto, un quantitativo di anime pari a 1d6 (tale sacrificio confluirà nel computo legato alla regola della fenditura delle colonne).

#### Eccezioni d'alcune abilità e frequenza d'uso

Una regola generale per l'abilità in unione a quella di SdB, prevede che, una volta in uso, esse non potranno essere affiancate da altre ancora: ciò significa che se il Paladino e il Nano stanno condividendo un'abilità, finché attiva tale

condivisione, non sarà possibile cumularne un'altra; sarà però possibile contrastarla con un attacco più di tipo spirituale. Per esempio, nel caso in cui l'Amazzone fosse in condivisione con un altro PG, Mya'al o chi per lei potrebbe tentare attraverso un potere che influenzi l'ira combattiva, di incendiare più facilmente la sua componente caotica.

Alcune abilità fanno eccezione o prevedono usi diversi; per esempio nel caso dello *Spirito della Pietra* di Thormyl, non sono cumulabili altri strati di pietra, finché non vengono esauriti tutti. Tale potere è l'unico che permette di avere effetti permanenti senza dover essere continuamente in regime di condivisione; qui l'abilità di SdB serve semplicemente come mezzo di trasferimento dell'effetto.

### Esempio 1: Spirito della Battaglia

Kalnydar, il Bardo, vista la complicata situazione con la comparsa delle presenze oscure, decide di appellarsi all'abilità di SdB in modo da estendere a tutti quanti il potere di *Arma Spirituale*. Per prima cosa, il giocatore dell'abilità sorgente risolve un tiro d'attivazione per la stessa con una penalità di -2 (in base al plus da conferire; quindi il valore finale è di 13); con il risultato di 9, il tiro ha esito positivo. Contestualmente viene effettuato un tiro di SdB, e anch'esso va a buon fine. Di tutti i PG del party, solo il Nano e l'Amazzone decidono di usufruire della condivisione, facendo rispettivamente i personali tiri di SdB, il primo su un valore di 11 e la seconda su un valore di 14. Essi hanno tutti e due esito positivo, potendo così colpire nel loro round le creature malvagie (feribili solo con armi +2 o superiori). Ma non finisce qui. Essendo stata pervasa dallo spirito combattivo del Bardo, l'Amazzone dovrà effettuare alla fine del proprio round un tiro di SdB per non andare

incontro allo svantaggio di *Dies Irae*. Il tiro di dado decreta un 17. A causa del fallimento, il giocatore tira subito 1d6 per controllare l'effetto dello svantaggio, e genera incresciosamente un 1. Ahimè, dal prossimo round, l'Amazzone, in preda alla furia combattiva, attaccherà la creatura a lei più vicina per tutta la durata del combattimento.



### Nota d'uso esteso nell'Esempio 1

Vero è che l'Amazzone è entrata in furia combattiva, ma è ancor più vero intervenire sullo svantaggio della guerriera con un uso esteso dell'abilità di SdB. Per esempio il gruppo o comunque anche il singolo potrebbe impiegare il proprio spirito per temperare la furia innestatasi in Elthena. In questo caso, si ricorrerà ad un Confronto. Nel caso di uno sforzo di gruppo si potrebbe operare una risoluzione in stile Teamworking.

Basterà semplicemente confrontare lo scarto d'insuccesso del tiro di SdB del soggetto interessato (moltiplicato x 5) e la somma dei valori di SdB di coloro che partecipano all'azione di temperamento. Se quest'ultima supera, anche solo di un punto, il valore di SdB del soggetto da temperare, la rabbia verrà spenta o moderata (in base alla situazione). Basti pensare che per una ernuyli il moltiplicatore è x20 (per alcune bisogna impiegare vere e proprie milizie insieme per ostacolarne il potere spirituale).



### Esempio 2: Spirito della Battaglia

Ingaggiato, per loro sfortuna, combattimento con il drago Cryseleumenor, la creatura non morta sta per sferrare un attacco con l'artiglio al Paladino (il quale fallisce il tiro di Parata), così l'Amazzone decide di appellarsi subitaneamente all'abilità di SdB per far

condividere a Ulnoth la *Fortuna in Battaglia*, in modo da ritirare il dado per la parata; non avendo tiro di attivazione l'abilità sorgente potrà essere usata istantaneamente (come per esempio è previsto dal potere di *Spirito della Pietra*). In questo caso, il Paladino ritira il d20 ed effettua un critico positivo, deviando seppur con gran difficoltà l'artiglio della creatura draconica.

### Spirito della Battaglia e la figura di Mya'al

A inizio sessione, il DM lancerà 1d6 per stabilire il risveglio dello spirito di Mya'al nei termini di volontà d'azione (in numero di ore). Questo si risolve tutta in una serie di azioni possibili di disturbo nei confronti del gruppo ma non solo: tentativi di controllo ma anche ritiri di dado in situazioni favorevoli (poiché la ernuyli, ebbene sì, userà i suoi poteri di controllo del fato per aiutarli ma anche per ostacolarli, questo grazie alla sua natura caotica; in tale maniera il DM simulerà una sorta di *Caos in Battaglia* a distanza; per cui laddove ve ne sia bisogno, sarà valutato di situazione in situazione, il risultato sul d6 per l'effetto di CiB. Sul valore di 1,2,3 l'ernuyli si comporterà in maniera imprevedibile; con 4, 5 o 6 il suo intervento sarà favorevole). Ma il problema maggiore si riferisce all'uso dello *Spirito della Battaglia*, poiché destatasi la volontà combattiva della valchiria elfica, i PG ogniquale volta impiegheranno l'abilità collettiva riceveranno 1d4PF di danno: spiegato dal fatto che un frammento dello spirito dei PG è stato assorbito dalla ernuyli, e ciò in parte richiede il suo ardimentoso intervento... adesso, ella gioca profondamente il ruolo di divinità della guerra, colei che dispensa vittoria o disfatta. Ogni volta che un PG riceve danno in siffatta maniera, vedrà nella sua



mente un fil di lama saettare dalle mani di una fanciulla elfica, il cui viso è completamente nascosto nell'ombra. L'intervento di Mya'al potrebbe di conseguenza attivare indirettamente il *Dies Irae* di Elthena.

**Sine Requie (opzione estesa).** Eldavyr, anch'esso accostato alla figura di divinità, dopo la sua morte non cesserà l'attività di superbo Bardo e Incantatore, permanendo sul campo di battaglia sotto forma di puro Canto. Un canto più vicino ad un lamento, ed esattamente come in una polimorfica trasformazione, andrà generando i lamenti di ogni anima caduta in battaglia. I PG sentiranno, in ogni momento, come una sorta di sibilo del vento sussurrare loro frasi incomprensibili, altre più o meno chiare. In questo caso, il DM potrebbe elargire alcune informazioni velate o molto criptiche sottoforma di sussurri (per esempio "una spada nell'ombra"); è necessario un tiro di Intelligenza per comprendere chiaramente ciò che viene detto. I poteri di Eldavyr non sono più attivi come prima, in compenso giocherà un ruolo importante nell'aiutare tutti coloro che sono dediti ad una forma artistica (per esempio sul *Responso di Guerra*, se presente un suo intervento, l'effetto sarebbe quello di poter aumentare il numero di domande). Egli diverrà l'antagonista di Mya'al, in un vero proprio scontro tra divinità, in codesto gioco di battaglie invisibili.

### Modalità scenica d'attivazione dei poteri (Engage)

Con questa modalità di gioco molto accattivante e di background, la conduzione delle abilità speciali o anche di semplici tiri di attivazione, prenderanno molto più corpo dal punto di vista scenico. Con la modalità Engage

sarà data vita all'attivazione di molte abilità come il *Responso di Guerra*, l'*Arma spirituale* o anche di alcuni incantesimi da mago, attraverso la manipolazione delle energie che permeano il campo.

Ogni volta che viene usata un'abilità speciale o azione che presupponga rituali per l'attivazione, ecco che le energie pervadenti il campo di battaglia saranno piegate al volere di colui che indirettamente ne diviene l'origine; in questa maniera potranno animarsi all'improvviso scheletri dal terreno, verificarsi una fuga di spiriti o anime che attaccheranno il controllore di tali energie. In sostanza, per potersi verificare l'effetto del potere o dell'abilità interessata, il personaggio dovrà sconfiggere l'avversario (condensato in un contenitore d'energie spirituali che hanno preso la forma "fisica" sul campo). Una volta eliminata tale incarnazione, le energie non saranno più sigillate ma libere di manifestarsi sotto l'effetto desiderato. Tecnicamente il DM prenderà in considerazione lo scarto di successo del tiro d'attivazione, decodificandolo in termini di Dadi Vita (i quali, a loro volta, discrimineranno l'entità del "nemico" da sconfiggere); ciò significa che se Kalnydar effettua un 7 sull'attivazione del potere di Arma Spirituale (plus +2; valore 14), il DM farà animare dal terreno sette scheletri. I DV vengono distribuiti in maniera tale da non mettere in difficoltà il personaggio, proprio perché tale metodica ha funzione scenica. Quindi, se lo scarto di successo prevede 18 punti (relativi DV), sarà preferita una divisione sottoforma di tre creature da 6DV l'una. L'integrazione di abilità o effetti particolari (come nel caso dell'attivazione di un incantesimo) aumenteranno i dadi vita di 2 o 3 punti (esempio: l'evento del *Perpetuum*). Nel caso in cui si verificasse un fallimento sul tiro di attivazione, si



procederà alla stessa maniera contando questa volta lo scarto di insuccesso, con la differenza che dopo l'eliminazione del costruito spirituale, non sarà sortito alcun effetto. Inoltre il DM non dovrà necessariamente applicare sempre tale modalità, riservandosela solo in momenti in cui i PG hanno tempo per ingaggiare combattimento. Sarebbe più che letale imporre l'Engage in situazioni critiche o laddove sia richiesta una celerità d'uso del potere.

Il Dungeon Master dovrà semplicemente dichiarare verbalmente al giocatore "Engage" prima del tiro di attivazione del potere.

#### Esempio

Domeyl, guerriero esperto di 7° livello, decide di appellarsi alla sua abilità di *Arma Spirituale* (valore 15). Il DM dichiara prima del tiro di attivazione la modalità *Engage*. Il giocatore procede col tiro del dado, sortendo un 8 (lo scarto di successo è di 7 punti). I DV da considerare per l'animazione delle creature è quindi pari a 7, così distribuiti: 2DV per uno scheletro, 3DV per un altro scheletro avvolto da un'aura di fuoco (1d6PF di danno da calore; TS: ½) e infine altri 2DV per uno scheletro. Una volta sconfitti, si attiverà l'effetto del potere di *Arma Spirituale*.

#### Esempio II

Teneadol, bardo di 6° livello, vista la situazione delicata, decide di attivare il proprio potere di *Responso di Guerra* su un corpo presente nel campo di battaglia (valore 12). Il giocatore procede col tiro di dado, sortendo un 2 (il relativo scarto di successo è di 10 punti). Il Dungeon Master decide questa volta di distribuire tutti i punti ad una sola creatura animata,

e per l'esattezza allo scheletro di un antico cavaliere. **Opzione per il DM:** se col tiro di dado verrà sortito un critico positivo naturale, la creatura animata riterrà tutte le proprie memorie e finanche i poteri originari.

#### Preludio o fine di una battaglia?

Tutto ha inizio in un campo di battaglia. Ogni PG sarà collocato all'interno di una pila di cadaveri (s'intende a loro insaputa) mentre i giocatori inizieranno la sessione di gioco con gli occhi chiusi. Fatto ciò, il Dungeon Master potrà procedere con la lettura dell'*Allegato A*, dando le giuste pause e soprattutto la giusta intonazione come una sorta di declamazione da parte di un bardo.

La visione a cui assistono i PG si riferisce al rituale del Valkanoth (vedi sezione specifica più avanti) operato dalla ernuyli di nome Mya'al. Ciò è spiegato dal fatto che la guerriera in questione, prima di morire, ha assorbito alcune tracce spirituali dai personaggi in modo da ritardare la sua morte. Secondo le leggende, nel momento in cui una di queste combattenti si appresta alla fine, una fanciulla conosciuta come *Orchidea Grigia* (appartenente alla razza degli elfi), si materializzerà sul campo di battaglia per donare la sua vita al posto della ernuyli. Semplice nel suo descriversi, ma in realtà queste vittime sacrificali vengono addestrate sin dalla tenera età ad accogliere una parte dello spirito della valchiria elfica in modo da ridonarlo poi al suo legittimo possessore, a costo della loro esistenza; in sostanza la ernuyli si riapproprierebbe del suo ultimo alito di vita per poter resuscitare. Per la positiva riuscita dell'avventura, il DM dovrà ben studiare tutte le referenze storiche e tecniche della sezione relativa all'ernuyli nei minimi particolari.

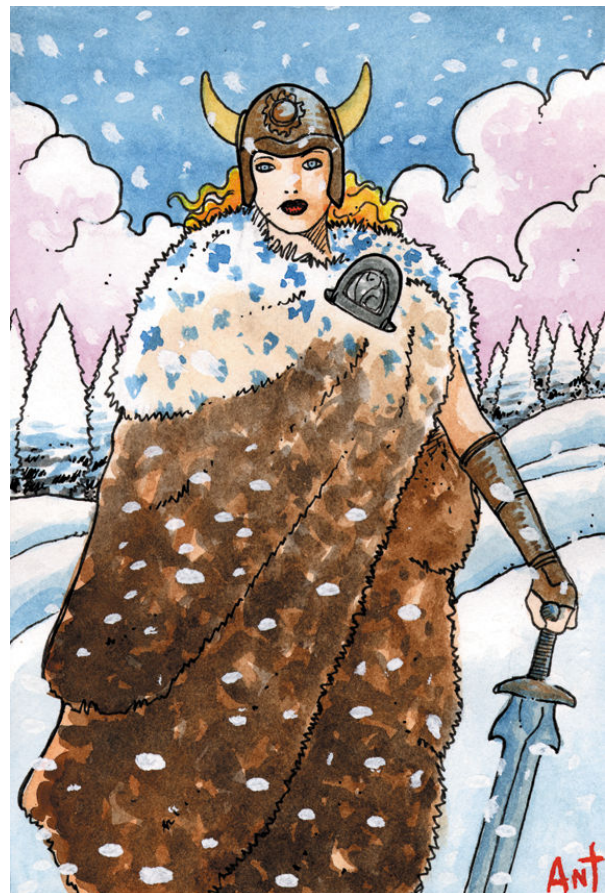
Una volta terminata la lettura dell'introduzione, i PG saranno liberi di agire. Nel caso in cui volessero tentare di muoversi o di uscire dalla loro "prigionia", dovranno eseguire un tiro di Costituzione-2. Ogni tiro che ha successo permetterà al giocatore di potersi districare dai cadaveri che si ritrova addosso, potendo così uscire definitivamente con tre o quattro tiri in tutto. Ogni fallimento, di contro, ritarderà l'uscita dalla pila. Un critico negativo potrebbe causare il ferimento del PG, magari nel non fare attenzione alle punte di alcune spade o lame tenute dai guerrieri della pila. Il DM dovrà cercare in ogni maniera di rendere il più enigmatico possibile la descrizione delle diverse sensazioni percepite dai PG.

Chi è riuscito a liberarsi dalla colonna o magari a essersi liberato gli occhi dai grumi di sangue, potrà ben vedere la situazione in cui si trova e il resto degli amici. La disposizione all'interno delle colonne di cadaveri sembra quasi un perverso scherzo del destino o di qualche creatura davvero malvagia. Il luogo in cui si trovano i PG è un quadrilatero le cui punte sono individuate da quattro colonne di cadaveri. Tra quei corpi, molti dei quali mutilati, si trovano razze di tutti i tipi, specie nani e umani: molti altri sono disseminati qua e là per terra, e a terra sempre sono presenti alcune delle loro armi (il DM può stabilire quali e di chi senza alcun problema). Al centro del quadrilatero vi è la carcassa di un Drago).

Appena liberi, e ristoratisi un po', i giocatori potranno decidere liberamente cosa fare. Il campo di battaglia è desolato, nessuna anima viva. Il cielo è ancora tempestato di nubi nere, minacciose e con un andamento che sa d'innaturale. Se vengono richieste delle informazioni su possibili relazioni tra il tempo atmosferico e qualcosa inerente la

battaglia, si potrebbe venire a sapere secondo racconti che il velo delle valchirie elfiche è sempre preannunciato dalla comparsa di nubi nere, le quali spariscono con il ritiro del relativo esercito, una volta terminata la battaglia. Questo dovrebbe suggerire ai PG la possibilità di una battaglia rimasta ancora in sospeso... c'è una battaglia che ancora non si è conclusa. Qualcuno è ancora lì presente sul campo, e questo qualcuno è proprio Mya'al. Si percepisce la sua presenza, poiché lei è in sostanza una divinità della guerra; il suo animo battagliero pulsa sotto la terra, in tutte le cose, nelle armi e nei cuori coraggiosi.

**Nota:** il DM dovrà dare il più possibile la sensazione che il campo di battaglia sia vivo, intriso di vitalità propria, esso risponde e reagisce alle azioni dei PG e di ogni creatura (per l'occasione sarà usato segretamente sui PG un effetto di *Empatia*, esteso a persone, cose e luoghi).



I PG non ricordano nulla della guerra tanto meno dell'effettiva presenza di ernuyli (che va disvelato con cura e dovizia in modo da accrescerne lo stupore altresì la tensione nel prosieguo dell'avventura). Parte della loro memoria è stata rimossa insieme alla relativa parte di spirito; la vita è stata loro "risparmiata" solo per assecondare i piani di un essere superiore. L'unica cosa che ricordano è il loro legame, essendo stati addestrati insieme all'accademia della città di Uth-Althor nei tre mesi precedenti allo scontro, nell'apprendimento della tecnica dello *Spirito della Battaglia* (unica speranza di contrastare, in qualche maniera, il temibile potere delle valchirie elfiche di controllare il fato, trasformando l'esito degli scontri in vittorie).

### **La carcassa del Drago Cryseleumenor**

Il Drago, in questione, è un drago di cristallo di nome *Crystal Bone* (in draconico: Cryseleumenor). Esso ha preso parte alla guerra del velo, militando nell'esercito delle ernuyli, sotto il comando di Eldavyr, uno dei più potenti incantatori di draghi del piano. Adesso, ridotto a un mucchio d'ossa, Cryseleumenor giace al centro delle pile di cadaveri non come guardiano ma come sconfitto, come una sorta di simbolo della disfatta d'una razza immortale che è quella draconica ad opera di una divinità della guerra (quale miglior trofeo in campo per una valchiria elfica). Cryseleumenor si trova in stato scheletrico come la maggior parte delle vittime a causa del risucchio d'Ilgnadur, spada dell'ombra (questo spiega il fatto come mai una parte di cadaveri è marcescente e l'altra no).

Nell'avvicinarsi alla carcassa, con un'attenta osservazione, sarà possibile scorgere due particolari. Il primo si riferisce alla presenza di una spada

conficcata nel cranio dell'immonda bestia, ad un'altezza di cinque metri dal terreno. Il secondo, meno evidente del primo (penalità di -6 al tiro di *Osservare*), è la presenza di una pergamena strappata, ingabbiata tra gli artigli della zampa anteriore destra, chiusa a pugno.

Crystal Bone esce da un durissimo scontro con Mya'al, avendo avuto la peggio come ben dimostrano i suoi resti. Nell'intreccio ordito dal drago d'ombra *Shadowmantle* e da Mya'al stessa per impadronirsi del Wyrn Tale, in modo da accrescere le file del proprio esercito, Crystal Bone, in questo caso, gioca il ruolo di salvatore della razza draconica. Pur avendo avuto cattiva sorte, esso è riuscito a strappare una parte del preziosissimo *Aulmadonviel* (vedi sezione specifica). Se i PG decidono di prelevare la parte di pergamena, il DM si premurerà di consegnare loro l'*Allegato B* secondo precise indicazioni.

Con grande sorpresa, se la spada viene estratta, verrà fuori subito con poca difficoltà, presentandone solo una parte; infatti, manca il resto della lama... ebbene sì, la spada è spezzata. Se è il Paladino a prelevare la spada o è vicino ad essa di almeno due metri, si attiverà immediatamente la sua percezione del male. Effettivamente la sensazione di male non deriva dalla spada in sé ma dal licore nero che ne attornia la lama. Il licore appartiene al drago d'ombra *Shadowmantle*. Se adottati i PG pregenerati, nel gruppo vi è il bardo col package di *Battle Claws*, così sarà molto più facile riconoscere prima di tutto la natura della carcassa del Drago (*Drago di Cristallo*) oltre al riconoscimento delle impronte presenti sul terreno (sempre se individuate e dichiarate dal giocatore). Lo scontro con Crystal Bone, alla fine, si è rivelato uno scontro a tre; ai PG saranno date informazioni molto generiche,

facendo loro in ogni caso presupporre la presenza di una terza creatura.

Se i PG decidono di fracassare il collo della bestia, si precluderanno qualsiasi possibilità di rianimarla e così procedere con un contestuale *Responso di Guerra* o altro potere necromantico. In tal caso, il collo avrà le seguenti caratteristiche: CA: -1 / PF strutturali: 42.

### **Interazioni e situazioni speciali con la carcassa del Drago**

Una volta sulla carcassa del Drago, potrebbero verificarsi alcune situazioni molto probabili che in ogni modo si congiungeranno nella formazione dello stesso effetto, anche se qualcuno potrebbe rivelarsi davvero pericoloso per l'incolumità dei personaggi.

1) *Responso di Guerra* o effetto emulato attraverso l'uso esteso dell'abilità collettiva di SdB (richiesti almeno 30PF totali di sacrificio). Se Kalnydar o un Bardo che ne possieda l'abilità specifica, opera un *Responso di Guerra* (vedi abilità) come atto divinatorio direttamente sulla carcassa, grazie alle energie spirituali che permeano il campo, magicamente il drago verrà animato, potendo i PG così interagire con la creatura sotto l'effetto dell'incantesimo. In questo stato, potranno essere attuate secondo regola cinque domande. Una volta animato, Crystal Bone esordirà con parole sostenute in draconico come ben s'addice a tale creatura: "*Io sono Cryseleumenor, della stirpe dei Draghi di Cristallo di Orodrel, chi mi ha invocato?*". Il bardo potrà procedere, facendo successivamente le sue domande.

Indipendentemente dalle domande poste, Crystal Bone darà nel prosieguo dell'incantesimo alcune informazioni molto utili sulla storia del Wyrms Tale e sulla figura d'Eldavyr (in questo caso,

andare al box di lettura relativo; sarà cura del DM inserire nel miglior modo possibile questa parte, senza creare inserzioni troppo brusche).

Segretamente, alla fine dell'incantesimo, il Dungeon Master dovrà lanciare il dado %. Con il risultato di 01 o 02, le memorie e le energie spirituali del drago rimarranno permanenti, incendiando la sua anima appena destatasi, così trasformandolo in una pseudo forma di Dracolich. L'ira altresì l'odio che tutto trafugge sul campo di battaglia al pari di una temibile lama, adesso hanno distorto anche il tormentato spirito di *Crystal Bone*. La designazione delle caratteristiche della forma Dracolich sarà lasciata al DM, partendo da una base Matura Adulta del Drago di cristallo.

Il tiro segreto potrà essere realizzato anche nel caso in cui, per imperizia o stupidità, il bardo dovesse rivolgersi con poco rispetto nei confronti di Cryseleumenor o non si dovesse subito presentare, passando direttamente alle domande oltremodo offendendo la dignità della creatura antica.

Su un risultato di 90-100, invece, sarà sortito lo stesso effetto previsto per l'estrazione della spada (vedi sezione a seguire).

2) *Estrazione della Spada*. Se estratta la spada dal cranio, senza operare le dovute precauzioni (per esempio una benedizione o addirittura un *Cura malattie* sul licore che ricopre la lama), le energie spirituali sigillate da essa, saranno corrotte e rilasciate all'esterno. I PG vedranno dipartire dalla lama una serie di contorti fasci oscuri verso le quattro pile di cadaveri, scossi come il fulmine divarica il possente tronco di una quercia. Le pile verranno letteralmente fatte saltare, disseminando i corpi e le loro parti per tutto il quadrilatero. Dopo un po', sarà avvertita dai PG una strana



sensazione di freddo e morte, ancor più intensa di quella sensazione che hanno percepito nella loro visione, ritrovando in essa, come unico punto di contatto l'intervento di quattro presenze oscure, ognuna posta tra due colonne. I loro occhi accesi di rosso imperano, ed una in particolare, si fa avanti prorompendo parole minacciose con voce cupa (il DM dovrà ricreare la voce col giusto tono sospirato per aumentare il senso di paura nel gruppo): *"La vostra anima ci appartiene"*. Dopodiché, le presenze si faranno avanti per attaccare, operando tutte e quattro una carica.

La risoluzione dello scontro, se proprio allo scontro si vuole arrivare, potrebbe essere rappresentato da un tentativo di *Scacciare non morti*. Data la difficoltà dell'azione, a causa del potere di tali creature, qui più che mai si potrebbe ricorrere all'uso esteso dello *Spirito della Battaglia* per ricevere livelli, in modo da facilitare la progressione sulla relativa tabella. Tecnicamente, ogni condivisione andata a segno, conferirà al *Paladino* un livello in più sulla tabella di *Scacciare non morti*. Per cui, il livello di scacciare potrebbe raggiungere il 7° livello, risolvendo con un 10 o più (il PG di base scaccia come se fosse di 3°; per questo esempio, si idealizzano tutte e quattro le condivisioni andate a segno).

**3) Forza Angelica.** Se il *Paladino* impiega incautamente la sua *Forza Angelica* sulla carcassa del drago nel tentativo di animarlo, l'entità di luce evocata la distruggerà letteralmente, senza che rimanga di essa alcuna traccia. Se i PG non hanno espressamente dichiarato di raccogliere il frammento di pergamena, bisognerà operare un tiro salvezza in rapporto a Carta/Disintegrazione (con un bonus di +6), precludendo, in caso di fallimento, l'uso di tale metà. Nel caso della spada, verrà effettuato un confronto

tra l'Ego dell'arma e la volontà angelica (21); in caso di fallimento, non si avrà la sua distruzione ma l'annientamento di tutti i poteri speciali a carico della gemma, che per l'occasione verrà deframmentata (consultare la sezione *Ilgnadur, la spada dell'ombra*). Sarebbe meglio prima stabilire la natura del Drago, così come sarebbe assurdo chiedere all'entità angelica di rianimare un cadavere appartenente ad una creatura malvagia o ancora peggio di una ernuyli (si ricorda che secondo leggende questi esseri, un tempo anche loro angelici, furono scacciati dal cielo, per le troppe morti causate ai loro stessi fratelli in battaglia).

**Wraith (speciali) (4):** CA0 / DV8 / THAC013 / Danno1d6+2 (spada d'ombra) / ML14 / PF(32), (35), (40), (29). Il risucchio avviene attraverso il colpo di spada, una volta inferto il danno.

**Il risveglio del Caos - La rivalsa di Cryseleumenor (Opzione di Sottotrama).**

È sottointeso che tale opzione potrà essere giocata nel momento in cui si verifica un effetto permanente sul drago; il DM è libero di adottare l'effetto indipendentemente dal tiro per esigenze di sottotrama. In questo caso, Cryseleumenor muterà la sua condotta a causa dell'influenza malvagia del luogo che da eroe della razza draconica l'ha trasformato in una vera e propria creatura spietata.

Il drago di cristallo non esiterà a ingannare i PG, cercando di riconquistare l'altra metà del Wyrms Tale. L'attacco da parte sua verrà portato avanti solo per validi motivi, poiché così si precluderebbe l'aiuto del gruppo. La sua prima proposta verterà sulla distruzione del corpo di Mya'al, enfatizzando il suo atto omicida nei confronti di Eldavyr, per

poi passare al recupero dell'altro frammento di pergamena (sottratto secondo la tesi del drago dalla stessa ernuyli). I PG si troveranno in una situazione davvero ardua, trasferendo in tal caso l'onere della prova alla letale ernuyli o ancor più destando dubbi irrisolti. Se le cose dovessero andare male, attraverso la fenditura della colonna (sempre che si sia verificato l'evento) Mya'al convergerebbe una moltitudine d'anime innocenti verso il suo corpo, in modo da animarlo e combattere attraverso di esso i PG (vedi la sezione "fenditura nella colonna").

Se i PG non dichiarano espressamente di prelevare la pergamena dall'artiglio di *Crystal Bone*, al momento di una possibile attivazione a carico del *Responso di Guerra* o dell'uso esteso, la stessa pergamena rimarrà al drago; se invece il prelievo del frammento di *Wyrn Tale* avviene prima del RdG, *Crystal Bone* cercherà di convincere i PG a ridarlo indietro... a tutti i costi (solo in questo caso, si assisterà ad un attacco forzato).

Al contrario, *Cryseleumenor* donerà volontariamente ai PG la spada conficcata nel suo cranio (ben consapevole delle sue proprietà) come strumento in più per portare con successo la loro "missione".

### Il Wyrn Tale (Box di lettura)

*Non molto tempo addietro, durante il periodo conosciuto come Era della Musica e della Poesia, saggi e bardi iniziarono a scrivere sui molteplici segreti del Mondo del Crepuscolo. Uno di loro, un bardo di nome Eldavyr, scoprì nelle antiche biblioteche di Gallarn, la città dei cantori, l'esistenza di mistiche canzoni composte per sottomettere e controllare i draghi; queste canzoni erano conosciute come Aulmadònvriel ossia i "Racconti Perduti". Composizioni capaci di innestare nel loro ascoltatore ogni tipo di sensazione e visione immaginifica, ma più di*

*tutti, la capacità di sortire effetti magici legati al tipo di creatura, luogo, incantesimo presenti nel racconto stesso. Una storia che si ambientava nella Valle del Tempo avrebbe potuto fermare il tempo intorno al proprio narratore.*

*Grazie ad Eldavyr, circa dieci racconti perduti furono conosciuti nella maniera più errata... attraverso l'esperienza indotta; così molti bardi perirono ad opera dei Racconti perduti, tra le fauci della propria immaginazione. Eldavyr divenne il guardiano degli aulmadònvriel, e soltanto i bardi più meritevoli conobbero gli effetti di tali testi tramite l'apprendimento ma anche sulla loro pelle. Per questo il guardiano istituì il Circolo dei Bardi, un circolo i cui componenti furono scelti tra i più valenti cantori che avevano dedicato la loro vita alla ricerca di questi poemi mistici. Solo i più fortunati, coloro che trovarono un racconto perduto, entrarono a far parte del circolo.*

*Ma il più potente in assoluto, il Wyrn Tale, rimase nelle mani del proprio guardiano, il quale nel tempo, a causa del potere e dell'ambizione, sottomise la maggior parte dei draghi malvagi, così da costruirsi un potente esercito di conquista.*

**Descrizione:** molte leggende sono state scritte e altrettante narrate dai bardi sul canto della mistica pergamena, capace di sottomettere una creatura temibile come il drago. Alcuni tomi di magia lo vogliono come una derivazione del leggendario Lyrhendel elfico, redatto da Lyndren, antico bardo appartenente alla razza longeva; altri vergato con proprio artiglio dal drago di fuoco Nybeldumenor, prima di esalare l'ultimo respiro in un angolo buio e tetro della Valle di Fuoco, dopo la tremenda ferita inferta da Artphan, il Sempreverde, eroe della stirpe elfica degli Eleudekin. Molteplici sono le sue vicissitudini quanto lo sono i segreti che cela dietro quel semplice testo in lingua draconica:

poteri spaventosi che spaziano dalla sottomissione dei draghi all'accesso alla loro sfera di magia.

Il linguaggio della pergamena appartiene a una radice originaria dell'Era Bianca, risultando molto antica anche ai più esperti. Ogni PG pregenerato possiede il draconico, ma data la difficoltà di traduzione, il relativo tiro riceverà una penalità di -6 eccetto Kalnydar: in questo caso è di -4 (per coloro che non possiedono il linguaggio specifico, non sarà possibile il tiro di default).

Tecnicamente per usare la pergamena, basterà leggere il testo per intero, sortendo così l'effetto di "sottomissione" del drago (per l'uso specifico da parte dei PG consultare la parte specifica "Uso del Wyrn Tale da parte dei PG").

È pur vero che la pergamena cela alcune attivazioni segrete, leggendo in momenti diversi e in punti ben specifici parti del testo, permettendo l'accesso di colui che legge alla sfera magica dei draghi. Come già detto, l'attivazione degli effetti sarà subordinata alla lettura di strofe ben precise, che a seguire saranno schematizzate per facilitare meglio il lavoro del DM:

Effetto dell'incantesimo draconico di *Wingbind* (Draconomicon, pag. 76).  
Leggere:

*Ivi, l'ala si spezza di Nybeldumenor, drago  
eterno,  
la cui fiamma, adesso arde impetuosa e sì,  
iraconda  
tra le fucine della Terra, mentre nel ceruleo  
Mare  
scuote gl'antri oscuri altresì di orridi mostri  
marini  
le proprie tane, adagiate sul fondo di un tetro  
Abisso,*

*poiché con cinico artiglio, esso coagula la sola  
ferita  
accesa nel corpo d'un elfo dalle silvestri  
lusinghe;*

Effetto dell'incantesimo draconico di *Firetrail* (Draconomicon, pag. 75).  
Leggere:

*così come polline al vento, d'un livido e tetro  
sentiero  
divampa il fuoco e finanche in volo, i semi  
dell'odio,*

*incendiatisi poco alla volta dall'eroica volontà  
di chi,  
ora, il potere comanda sull'antica stirpe dei  
molti draghi.*

Effetto dell'incantesimo draconico di *Breathblock* (Draconomicon, pag. 76).  
Leggere:

*Del temibile drago di fuoco, anela il suo caldo  
soffio  
ancora la tenera carne e le avvinte membra di  
colui  
il quale, ere mortali al pari cavalca di enormi  
aquile  
dalla vermiglia livrea, tra sperduti e nivei  
orizzonti,*

*lungamente assorti fra nubi di straordinario  
incanto.*

*Ma impavida la lancia e nuda l'asta altresì  
scosse  
al di là d'una possente scaglia colore del  
rubino  
presto, si frantuma e s'addensa come vitrea  
spoglia.*

Incrocio strofico: effetto di *Venomdust* (Draconomicon, pag. 75). Leggere:

*così come polline al vento, d'un livido e tetro sentiero*

*divampa il fuoco e finanche in volo, i semi dell'odio,*

*lungamente assorti fra nubi di straordinario incanto.*



### La spada *Ilgnadur* (Caratteristiche spada)

[Forgiata tra le oscure profondità del regno delle Ombre] ad opera del signore dei Draghi, *Shadowmantle*. Questa è l'inquietante incisione che reca la lama della spada appartenente a Mya'al e che adesso si trova conficcata nel cranio del drago. I PG troveranno però solo metà della spada; se qualcuno si accorge dell'incisione sulla lama e ne richiede una lettura, sarà necessario avere dimestichezza col draconico o in ogni caso che si conosca il draconico. Tutti i PG pregenerati conoscono il draconico ad eccezione del

Bardo che è più specializzato in tale linguaggio. L'arma fu forgiata proprio col fuoco del drago dell'ombra in segno di stretta alleanza con la *ernuyli*, come simbolo di un solido patto. Dell'iscrizione, il DM leggerà solo la parte racchiusa tra le parentesi quadre.

L'intera lama della spada è in lega di Alduan, una delle più pregiate in campo elfico; ed esattamente la stessa lega che viene impiegata per costruire le spade delle *ernuyli*. Resistente e allo stesso tempo suscettibile agli incantamenti e al contenimento di energie di diverso tipo, da quelle magiche a quelle spirituali, l'arma è pienamente efficace anche se spezzata. L'impugnatura e l'elsa richiamo la figura di un drago d'ombra, la cui bocca vomita la lama percossa da venature profonde come una sorta di soffio che l'avvolge in tutta la sua lunghezza; il paracolpi è caratterizzato dall'apertura alare della creatura draconica mentre gli artigli si chiudono in un deciso abbraccio per tenere ben salda una gemma nera.

#### *Ilgnadur, Battle Shadow (spada lunga)*

[Taglia: L - Tipo: T - Fattore Velocità: 4 - Danno: (P-M/G) 1d10+1/1d10+1]. **Poteri speciali:** ferisce indistintamente tutti i tipi di creature, senza tenere in considerazione il bonus magico richiesto per poterle colpire. Vedi *Patto nell'Ombra*.

**Intelligenza: 17 Ego: 17**

Se spezzata, l'arma non agirà di sua iniziativa, eliminando ogni forma di forzatura o alcun tipo di conflitto con il PG che la impugna. Sarà possibile, però, che Mya'al agisca attraverso di essa, in modo da controllare la povera vittima. I tiri di confronto o altro saranno risolti sui valori della spada e non su quelli della *ernuyli*.



L'arma nella sua versione spezzata causerà soltanto 1d6+1/1d6+1, mantenendo dei poteri speciali soltanto quello di risucchio, il cui effetto sarà comunque dimezzato (arrotondato per difetto; cioè su un danno inflitto di 20PF, ne risucchierà solo 10).

#### **Patto nell'Ombra**

La gemma nera, incastonata tra gli artigli del drago, ha una sua funzione ben precisa: quella di assorbire energia vitale dal bersaglio colpito. Tale energia sarà impiegata in un secondo tempo per sortire diversi effetti. Ogni volta che il colpo va a segno, il giocatore o il DM annoterà i PF di danno causati. Questi confluiranno direttamente nella sfera e prenderanno il nome di *Punti di Lama Oscura* (PLO). In base al quantitativo disponibile (capienza massima: 100PLO), soddisfacendo il relativo costo, sarà possibile sortire i seguenti effetti:

#### *Negazione dei poteri speciali di una creatura.*

In questo caso, il personaggio potrà negare a qualsiasi creatura poteri speciali che permettano di sottrarsi al colpo di spada o addirittura annullandone qualsiasi forma di immunità. Nel caso di un colpo portato all'Amazzone, questa non potrà appellarsi all'abilità di *Fortuna in Battaglia* per ritirare il dado. Al momento d'uso, la sfera dovrà essere carica, e la riserva verrà svuotata totalmente alla fine del combattimento. Alla stessa maniera, una volta al giorno, chi brandisce l'arma potrà negare l'abilità del soffio a un drago (s'intende che in questo caso, il colpo deve essere andato a segno, trasferendo così l'energia oscura contenuta nella sfera al bersaglio, la quale inibirà la proprietà speciale della creatura draconica).

**Costo:** Carica completa.

*Ristorazione dell'anima.* Con questa capacità, chi brandisce l'arma è in grado di risucchiare alla propria vittima punti ferita attraverso i danni inflitti con la *Battle Shadow* (arrotondato per difetto). I punti risucchiati in eccesso saranno persi dopo un numero di ore pari al proprio valore di Saggezza. Se chi brandisce la spada ha perduto punti dalla propria Costituzione, li potrà recuperare con una progressione di 1 punto Costituzione ogni 20PF risucchiati in forma cumulativa (per il secondo punto ne dovranno essere risucchiati 40, 60 per il terzo e così via).  
**Costo:** 35PLO.

*Lacerazione dell'anima.* Ogni colpo che la *Battle Shadow* infligge al suo avversario, effettuando un critico positivo sul relativo tiro per colpire, oltre a lacerare la carne, perforerà pure l'anima. In termini tecnici, oltre al danno, saranno depletati permanentemente 1d4 punti dalla Costituzione. Appena essa raggiunge lo 0, il bersaglio riceverà un TS contro Morte per evitare il peggio. **Variante di scarto:** una volta calcolato il danno inflitto, si comparerà con il valore di Costituzione. I PF in eccesso saranno scalati permanentemente dalla Costituzione. Questa variante va ben dosata dal DM potendo del resto trasformare un attacco in un colpo davvero letale (resta chiaro che lo scarto viene calcolato per attacco e non in via cumulativa con più colpi).  
**Costo:** 60PLO.

#### **Tabella Incontri/Eventi speciali**

La tabella a seguire fornirà al DM una rosa d'eventi speciali e incontri per animare le azioni dei PG, altresì donare loro maggiore corposità nel prosieguo dell'avventura. Non necessariamente il DM deve sottostare alla casualità di tali eventi, potendoli pianificare

volontariamente per le proprie esigenze progettuali:

1. *Adrakastal, il fiore della Morte* (vedi sezione relativa).
2. *Perpetuum* (vedi sezione relativa).
3. *Riposo del guerriero*: nulla accade.
4. *Urla di battaglia* (vedi sezione relativa).
5. Si animano sul campo di battaglia *2d10 Scheletri*.
6. *Il cavallo spezzato* (vedi sezione relativa).
7. *1d4 Wraith* attaccano i PG.
8. *L'Arena fantasma / Il Torneo* (vedi sezione relativa).
9. *A scelta del DM*.
10. *Ecatombe (Modus)* – Vedere sezione relativa

### **L'Adrakastal, il fiore della Morte (Evento speciale)**

Chiamato dalla razza *ernuyli* col nome di *Adrakastal*, questo fiore è considerato dalla stessa una sorta di materializzazione della furia combattiva ed esattamente di quella energia primigenia che precede la morte di un guerriero. Si dice che esso nasca e che sbocci sui cadaveri morti in guerra o in battaglia, alimentandosi del loro ultimo alito di vita. Al momento della sua scoperta, il fiore di *Adrakastal* sarà presente sul cadavere di un valoroso guerriero (il DM sarà libero di creare su tale guerriero una specifica leggenda). Le sue fitte radici trafiggono il terreno proseguendo sotto terra con alcuni sottilissimi fili eterici, legati indissolubilmente alla colonna delle anime. Se viene impiegata la regola della fenditura, il distacco di ogni singolo petalo causerà l'estinzione di *1d8* anime dalla colonna, causando di conseguenza a tale struttura una crepatura o aggravandola nel caso se ne fosse formata

già una. Se i PG decidono di recidere il fiore alla base, ne saranno estinte ben *5d10*. Per operare la recisione, il fiore ha le seguenti **Caratteristiche**: **CA**: 2 – **PF**: 45 – **TS**: come un mago di 12° livello.

Con un tiro di *Storia Antica* o *Religioni* è possibile sapere di alcuni rituali o tecniche di combattimento che impiegano il fiore come componente principale. Nel caso delle *Orchidee Grigie* o delle stesse *valchirie elfiche*, esse sono solite portarlo tra i capelli alla stessa maniera di una maschera sul volto: secondo alcuni racconti donerebbe loro l'immortalità. Tecnicamente, in realtà chiunque della categoria guerriera dovesse portarlo tra i capelli durante il combattimento, diverrebbe temporaneamente invulnerabile (come in una sorta di *Berserk*; vedere abilità). Mentre impiegandone un petalo attraverso la sua ingestione, si darà la possibilità ad un cadavere di resuscitare per un numero di ore pari a *2d12*.

**Nota:** i PG potrebbero avere l'avventata idea di donare il fiore al corpo di *Mya'al*. In questo caso, o per ingestione o per apposizione sui capelli, l'*Adrakastal* reagirà in maniera totalmente diversa, rianimando completamente il corpo dell'*ernuyli*, permettendo oltremodo allo spirito di ricongiungersi con la sua controparte fisica. *Mya'al* sarà rinata, ottemperando al rituale della resurrezione (data la potente energia spirituale della *valchiria elfica*, l'effetto del fiore durerà soltanto *2d6* ore).

### **Urla di Battaglia (Evento speciale)**

Durante il loro girovagare, i PG s'imbatteranno in una scena davvero inquietante. Posta ai piedi di un cadavere, vi è una fanciulla, in armatura; dalle fattezze sembra essere un'elfa, i cui capelli cinerei fuoriescono come una cascata improvvisa dall'elmo che lascia

intravedere appena le orecchie a punta. Il volto non è visibile poiché essa è chinata sul cadavere, mentre le mani sono coperte da dei magli arrugginiti. La spada è piantata per terra, sulla cui elsa essa si regge in segno di preghiera, mentre sul pomo s'adagia una maschera di giada rosa che la osserva come in una sorta di specchio. La fanciulla in questione si chiama Elyandra e appartiene alla razza degli elfi della luna, guerriera militante nelle fila di Eldavyr. Purtroppo il disvelamento della sua nuova natura non tarderà ad arrivare, non appena i PG tenteranno di scoprirne la vera identità. L'elfa ha avuto la sfortuna di incontrare sul suo cammino Mya'al e la propria spada Ilgnadur, la quale in maniera quasi preordinata decise di corrompere in lei quel tanto d'energia vitale da trasformarla in una sorta di Banshee. Adesso, lei è per metà elfo e per metà non morto, condividendo delle due metà il diverso modo di soffrire. Se il Paladino decide di concentrarsi su Elyandra, si avrà in lui uno stato di disagio e di forte contrizione, attestazioni queste della sua natura malvagia ma anche di un forte dolore provato. Non appena i PG si avvicineranno o effettueranno uno *Scacciare non morti* con insuccesso, l'elfa proromperà in un urlo straziante, chinando la testa al cielo, e invocando il nome di Mya'al (con tono di maledizione). Subito dopo, indosserà la maschera e preleverà da terra una seconda spada, preparandosi alla battaglia.

Per quanto possa essere vicina alla categoria della Banshee, l'elfa erediterà da tale tipologia di non morto solo le caratteristiche e l'urlo insieme ad alcune memorie e abilità di combattimento tali da renderla una temibile avversaria. Due differenze sono fondamentali: 1) rispetto alla Banshee, Elyandra emetterà, ogni

inizio round di combattimento, il tipico urlo del non morto che richiama in tutto e per tutto un grido di battaglia (*war shout*), sortendone in più i relativi effetti (-3 di penalità sui tiri iniziativa su tutti i nemici); 2) non essendo una vera e propria Banshee, l'elfa non sarà scacciata come un non morto speciale ma come uno di 8DV, pur sempre ardua come azione. In questo caso, più che mai sarà necessario intervenire con lo *Spirito della Battaglia*. Nel caso di un'emulazione di potere, l'accesso al piano negativo richiederà un sacrificio di almeno 40PF totali per compiersi. Data la ricchezza di particolari di questo personaggio e delle sue possibili influenze sul tessuto narrativo del modulo, s'invita il DM a consultare la sezione *Elyandra, elfo della lama danzante*.

### **Perpetuum (Evento speciale)**

Le fiamme dell'odio e dell'ira che permeano il campo di battaglia, ove si consumò la più terribile delle guerre, adesso bruciano e alimentano le sue fondamenta fino a lambirne i corpi presenti in superficie. Ogni round si vedranno delle contorte fiamme fuoriuscire dal terreno e investire i corpi presenti sul campo: saranno evocati in siffatta maniera 1d8 scheletri, ognuno avviluppato da un'aura di fuoco (1d6 di danno da calore; TS per dimezzare, arrotondato per eccesso). Per arrestare il processo, tutti gli scheletri dovranno essere distrutti attraverso uno *Scacciare non morti* o attraverso un'emulazione di potere che abbia simile effetto. Anche se vengono fisicamente "uccisi" tutti in un round, al prossimo continueranno a spuntarne altri.

### **Il cavallo spezzato (Evento speciale)**

Crudo e forse ancor più atroce è codesto incontro, se di incontro si può parlare.

Nel loro cammino, i PG si imbattono in uno scenario straziante e d'inaudita violenza: Kéleustyl, fidata cavalcatura del Paladino, giace per terra, con le membra divelte e uno squarcio che saetta come un fulmine dalla testa fino al garrese. L'operato reca il marchio di Shadowmantle. Il Paladino dovrà effettuare un tiro salvezza contro Morte per non rischiare una sorta di insanità che lo porterebbe a soffrire di un permanente effetto di Berserk. Non sarà difficile per i PG capire che l'artiglieria appartiene ad un Drago (magari confondendolo con *Crystal Bone*). Per terminare l'effetto sarà necessario l'impiego di un incantesimo di *Guarigione* clericale o magari l'ingestione di un petalo di Adrakastal.

### **L'Arena fantasma / Il duello (Evento speciale)**

Nel bel mezzo del campo di battaglia, i PG vedranno assurgere dal terreno ben quattro figure nelle fattezze di fantasmi o ciò che apparentemente sembrano essere. Le creature eteree si disporranno in circolo nella loro trionfale uscita, come una sorta di accerchiamento. Uno di loro, in particolar modo quello recante sull'armatura il simbolo di un loto d'ambra, apostroferà i PG con tono derisorio (ed esattamente quello col valore di SdB maggiore), sogghignando per ciò che sta avvenendo a loro insaputa. Se è presente un Paladino nel gruppo (nel caso di quelli pregenerati non vi sono problemi), questi avvertirà una fortissima carica planare proveniente dal Piano Negativo, localizzata tutta intorno. Per l'esattezza, al momento della comparizione dei guerrieri fantasma, un semiglobo invisibile di energia negativa confinerà i PG al suo interno, estendendosi radialmente per diversi metri. Nel prosieguo del dialogo (lasciato alla libertà del DM), tale energia verrà

piegata alla volontà dei guerrieri per tessere l'illusione strutturale d'una vera e propria arena (i personaggi giocanti vedranno letteralmente la zona circostante prendere le sembianze di un'arena, così anticipando figurativamente la futura proposta di sfida; il DM dovrà creare una sequenza sincronica tra la fase descrittiva dell'illusione e la proposta di sfida, la cui risoluzione verbale terminerà con la costruzione della stessa). Ebbene, sì, questo lo scopo del loro incontro: sfidare le povere vittime in una sorta di torneo d'armi. L'energia del Piano Negativo è intimamente connessa alle anime di quei non morti e finché non saranno sconfitti, il semiglobo che li intrappola non svanirà. L'energia planare è troppo potente e radicata per poterla fiaccare con una semplice emulazione di potere (lo *Scacciare non morti* non funzionerà in alcuna maniera, essendo gli spiriti guerrieri fin troppo ancorati al loro piano d'appartenenza). Se i PG non accettano la sfida lanciata, le quattro creature attaccheranno senza esitazione, arrogandosi dapprima verbalmente il diritto al combattimento, per poi passare direttamente allo scontro. La differenza con l'accettazione del Torneo sta nei termini del rispetto del proprio avversario. Gli spiriti appartengono pur sempre a dei valorosi cavalieri, chi eroi della propria città chi capitani di grandi eserciti, i quali ritengono comunque un loro codice d'onore. Nemmeno a dire che loro sono stati vittime di Mya'al e della sua Ilgnadur, costretti a patire la sofferenza dell'ombra come la stessa elfa della lama danzante. L'assegnazione dei contendenti avverrà attraverso sorteggio: si vedrà così uno dei non morti infilare la mano ossuta all'interno di un sacchettino e tirar fuori dopo un dado. Fatti i giochi, il torneo potrà iniziare.



Via via che i guerrieri vengono sconfitti, la barriera planare si andrà fiaccando, presentando di conseguenza delle falle. I PG potrebbero richiedere, in questo caso, un tiro di percezione attraverso l'abilità di *Spirito della Battaglia*. Una volta fiaccata la barriera (quindi avendone sconfitto almeno uno), sarà possibile con uno *Scacciare non morti* o con una emulazione di potere causare il dissolvimento della stessa: il valore del tiro è in % secondo le regole dell'abilità collettiva + il 10% per guerriero sconfitto.

### I quattro cavalieri non morti

*Ormund, cavaliere dell'Unicorno Bianco, elfo:* [Thac0 con la spada: 9 - Danno: 1d8+4/1d12+4]. Il più valoroso della sua razza; forgiato dalle molteplici battaglie contro i nani di Byroph e i vetusti cugini dell'Aldorst, Ormund prediligerà, in maniera volontaria, lo scontro con Thormyl (o un nano se presente). Ciò che rende questo elfo davvero pericoloso è il suo impiego della magia in combattimento, oltre a possedere un'ottima tecnica con le spade, ereditata del resto dalla sua stirpe. All'interno delle milizie dell'ordine dell'Unicorno Bianco, si meritò il titolo di "Al-Dorth-Enein", ovvero "falcidia nani". Il personaggio otterrà +4 bonus sui tiri per colpire quando ingaggia combattimento contro un nano.

**Nota:** subito dopo aver effettuato i sorteggi per la designazione dei contendenti, nel caso in cui Ormund non fosse capitato con il nano (sempre se presente), i PG vedranno l'elfo dirigersi verso Teolcram e discutere con lui in maniera molto accesa, reclamando il proprio avversario ideale. Dopo di che, il cavaliere del Loto d'Ambra chiederà ai PG il benessere dello scambio. Se da parte

loro arriverà il rifiuto, Ormund, tale è il suo carattere combattivo, combatterà con gran vigore e foga il suo "illegittimo" contendente, ottenendo sui tiri per colpire il medesimo bonus che gli sarebbe spettato per la razza nanica. Inoltre, nel caso in cui si dovesse verificare una situazione letale per il PG sfidato, l'elfo non gli risparmierebbe per niente la vita.

**Nota 2:** il DM potrà scegliere gli appositi incantesimi dalla lista di Elyandra, per una maggiore selettività all'interno di un contesto di battaglia.

*Kaladrar, cavaliere del Cigno Bianco, umano:* [Thac0 con la spada: 11 - Danno: 1d8+2/1d12+2]. Capitano delle milizie interne della città di Coredron, Kaladrar è un valoroso cavaliere votato al servizio della stirpe umana, e di grandi principi morali. Ha partecipato alla spedizione che vedeva quattro dei più grandi guerrieri impegnati nell'uccisione del drago di fuoco Nyrdomennoxor, temibile minaccia per la capitale. Diventato in codesta situazione leggenda per la maggior parte dei guerrieri del regno mortale.

*Teolcram di Erneya, cavaliere del Loto d'ambra, umano:* [Thac0 con la spada: 13 - Danno: 1d8+3/1d12+3]. Eroe di Coredron; è stato l'unico a liberare la foresta limitrofa dall'invasione degli orchi insieme ad altri cinque soldati. Nel violento scontro ha perduto la vista all'occhio sinistro, riportando sul volto una bruttissima cicatrice. La sua caratteristica principale è quella di combattere con due armi della stessa taglia.

*Palandrìn di Uth-Althor, cavaliere Bianco:* [Thac0 con la spada: 13 - Danno: 1d8+2/1d12+2]. Capitano delle milizie

dell'omonima Accademia della Guerra, e maestro di spada della stessa, Palandrin è un osso duro in combattimento per la sua coordinata tecnica di parata e attacco (ottiene la metà +4 sulla regola della Parata). Individuo dalla grande tempra e dalla inossidabile disciplina. Palandrin è un gran conoscitore delle manovre d'attacco e difesa. Il DM sarà libero di assegnare a tale PNG dalle due alle tre manovre dalla lista *Manovre Speciali* della ernuyli.

### Caratteristiche comuni ai quattro cavalieri non morti

- I PF variano dai 60 agli 89. Il DM potrà distribuirli secondo logica aderente al profilo dei personaggi.
- CA base come una *Wraithform* (il DM potrà dividere 8 punti di modifica alla classe armatura come meglio crede, secondo giusto principio logico).
- ½ danno da armi da taglio (possono essere colpiti solo con armi+2 o migliori, fuori del Torneo. Per tale occasione, i cavalieri renderanno il loro status eterico colpibile da qualsiasi tipo d'arma, anche non magica, ma solo per il Torneo).
- *Morale*: finché nessuno dei quattro sarà sconfitto, il tiro di Morale non sarà impiegato dal DM. Dopo il primo sconfitto, sarà possibile effettuare tale tiro con una penalità di -1 cumulativo per ogni altro sconfitto (-1 per il secondo, -2 per il terzo, e -3 per il quarto). Il fallimento del tiro decreterà la resa, ma solo in occasione di eventi particolari come un disarmo difficile, un colpo inaspettato e che stupisca o che in qualche maniera prenda di sorpresa il contendente (difficile dal momento che ognuno

dei cavalieri, a parte Teolcram in maniera effettiva, è avvicinato alla figura dell'Eroe).

- Numero attacchi: 2/1 (oltre alle manovre o abilità speciali come gli incantesimi).
- Non possono essere scacciati all'interno del Torneo (finché imbattuti).



**Un fiore... tra i morti (Opzione estesa).** Il DM sarà libero di inserire in una nuova veste il personaggio di Elyandra. Al momento della comparsa degli spiriti guerrieri, uno di loro, ed esattamente il quinto, starà in disparte, genuflesso su un cadavere in segno di preghiera (come previsto dalla sezione originale). La guerriera Banshee non parteciperà al Torneo, almeno all'inizio. Se tutti e quattro i guerrieri dovessero essere

sconfitti, ella s'alzerà da terra, e il resto ben si sa (vedi sezione "Urlo di battaglia"). Un'altra situazione che la vedrà in campo sarà la scelta della formula "campione contro campione", evitando così il torneo a quattro: dalla fazione nemica sarà designata proprio Elyandra, proseguendo con la descrizione di rito (in questo caso, e solo in questo, non verrà impiegato l'urlo nefasto tipico della Banshee); l'elfa della lama danzante potrà usare per l'occasione le sue tecniche dell'ombra (consultare la sezione relativa). Lo scontro tuttavia, sia nella prima sia seconda evenienza non sarà poi così letale, poiché in tale stato, la guerriera Banshee, possedendo una percezione spirituale molto elevata, scorgerà nel suo sfidante o nei PG la traccia di Mya'al: ucciderli sarebbe un atto di pura incoscienza, precludendosi la possibilità di incontrare e sfidare nuovamente la sua acerrima rivale (del resto, l'ernuyli ha bisogno di riappropriarsi di quelle tracce spirituali per ritornare nel proprio corpo); ma finché in stato di non morta, la temibile elfa non potrà coronare il suo sogno, richiedendo in questo caso l'aiuto dei PG, oltremodo fornendo loro preziosissime informazioni sull'esistenza di un prodigioso fiore chiamato Adrakastal, che nasce sui campi di battaglia dal sangue versato dai valorosi guerrieri, capace di far resuscitare i morti o addirittura di liberarli dall'opprimente peso della Morte stessa (ma ahimè, Elyandra non è a conoscenza del limitato effetto del fiore).

### Ecatombe (modalità speciale)

Più una modalità di gioco che un evento speciale, l'Ecatombe riprende in parte lo stesso concetto del potere d'Ecatombe delle ernuyli (vedi sezione specifica). Non appena uscirà sul tiro di dado il numero 10, il DM ne registrerà a parte

l'attivazione; l'effetto è molto semplice: alla prima forma di morte o estinzione di uno spirito (morte di un guerriero fantasma, morte di Elyandra, morte di un PG...) tale energia negativa si trasformerà in un vero e proprio alito di morte, investendo tutte le creature vicine (si ricorda che il campo di guerra è senziente e intriso di potenti energie spirituali). Tecnicamente, avveratasi la condizione necessaria per l'attivazione dell'Ecatombe, la creatura col più alto valore di SdB dovrà immediatamente effettuare un TS contro Morte per non subire la stessa sorte del suo predecessore. Al relativo fallimento, seguirà come effetto l'azzeramento dei propri Attributi alla stessa stregua dell'incantesimo *Dita di Morte*. Il valore di SdB di creature che non possiedono un proprio valore, sarà considerato 0. Una volta fallito, l'alito della morte tormenterà un'altra creatura, finché tecnicamente non si verificherà un successo sul tiro salvezza. La distanza dell'effetto è contemplato come quello di un incantesimo "a vista".

### Esempio

Il DM decide di usufruire della Tabella degli Eventi, e sul tiro di dado sortisce un 10; in questa maniera si attiverà l'Ecatombe. Successivamente, Caldrip, un ladro (SdB:12), durante uno scontro riesce a uccidere un guerriero. Essendovi l'incombenza dell'Ecatombe, più vicino a lui si trova il proprio compagno, un Bardo (SdB: 16), il quale sentirà un vento gelido attraversargli la schiena, dovendo così, subitaneamente effettuare un TS contro Morte. Il tiro di dado produce purtroppo un 1, critico negativo, causando l'azzeramento dei suoi Attributi: il personaggio è morto. Subito dopo, la sensazione di morte colpirà lo stesso Caldrip, il quale però sortisce un

19 col tiro di dado, bloccando, una volta per tutte, la progressione malefica dell'Ecatombe. Se il Ladro avesse fallito il proprio TS, l'effetto avrebbe colpito un'altra creatura lì vicino.

*Il DM sarà libero di infarcire scenicamente l'effetto dell'Ecatombe, in maniera da non lasciarla una sterile situazione tecnica, per esempio descrivendo lo spirito del morto lasciare il corpo e attaccare la creatura interessata oppure prendere le sembianze di un Cavaliere della Morte (Death Knight) col quale intentare un combattimento in stile Engage.*

**Tra la Vita e la Morte (Opzione estesa).** È possibile che il DM alterni l'effetto di Ecatombe, dispensando dapprima la morte ad un individuo per poi donargli la vita: ciò significa che se all'attivazione dell'ecatombe viene assegnato l'effetto di morte, alla successiva attivazione il Dungeon Master di contro opererà un tiro di Resurrezione per l'individuo morto in battaglia che possedeva il più alto valore di SdB. Nell'esempio precedente, se il Bardo fosse stato ucciso, effettuando un tiro di Resurrezione sarebbe tornato in vita. In questo caso, e soltanto in questo caso, il successo o fallimento del tiro estinguerà il processo di resurrezione (a differenza di quello di morte). Tale processo richiede sempre la cancellazione di un punto dalla Costituzione.

**Solo un mucchio d'ossa (Opzione estesa).** È possibile correlare all'Ecatombe non un effetto di morte ma quello di evocazione. In base al tipo di morte avveratasi, si procederà con l'evocazione di un mostro d'ossa, potendo spaziare da un singolo scheletro a un vero e proprio Golem d'Osso (Bone Golem). Il personaggio vedrà tale mostro ricomporsi dalle ossa presenti per terra.

Si lascia creatività e capacità di narrazione al DM per un maggiore effetto scenico.

### Requiem - La colonna delle Anime

*Tortile e imperiosa s'innalza una colonna del colore dell'Abisso; screziata ai lati come un fiore maculato, appena sbocciato ai primi sbadigli dell'alba, essa tortura e flagella ciò che riconoscete al suo interno come anime erranti. Non una screziatura così semplice ciò che ravvisate ma il cinico intreccio di vite che vengono slegate dal proprio destino, in continua ricerca della quiete. Coloro che hanno combattuto e dato la vita per codesta guerra, adesso giacciono intrappolati in una struttura che per dimensioni e fattezze rimembra più una prigione. I loro corpi, se ancora di corpi si può parlare, hanno il colore della giada, sbiaditi dal ricordo di ciò che furono un tempo; i loro lamenti s'insinuano con forza e tenacia nelle vostre menti per rendervi partecipi della sofferenza patita e per volgere tale agonia in un presagio di morte... un presagio di futura condivisione con il loro stesso fato.*

Questa è la struttura più inquietante e minacciosa di questo "semipiano della guerra", una potenza tale da atterrire chiunque la osservi. La colonna è stata eretta da una Flanharia, mago della guerra appartenente alla razza delle ernuyli, in modo da permettere a Mya'al la temporanea salvezza. Poiché l'Orchidea Grigia preposta alla sua "resurrezione" è stata uccisa dallo stesso drago d'ombra per assicurarsi la morte della valchiria elfica e così agire indisturbato, la maga ha legato l'effetto del Requiem (vedi abilità specifica) al corpo di Mya'al. Shadowmantle, dopo aver eliminato Eldavyr, ha cercato d'impossessarsi della mistica pergamena in modo da sigillare una volta per tutte il proprio controllo sui



draghi malvagi, divenendone loro padrone. Ristoratosi dalla terribile ferita inferta dalla “divinità della guerra”, è adesso impegnato nella ricerca sul campo del corpo di Mya’al per eliminare ogni sua possibilità di ritorno.

Alla base della colonna, giace per terra il corpo della valchiria elfica, la quale reca nella mano destra l’altra metà della lama di Ilgnadur, mentre nell’altra la parte mancante del Wyrn Tale. Non appena i PG si avvicinano al corpo, sentiranno apostrofarsi da parole dure e minacciose che li esorteranno ad allontanarsi da esso. La voce appartiene a Mya’al. Nel caso in cui la colonna non fosse visibile, si udirà soltanto la sua voce (potendo così adoperarsi in qualche maniera per renderla visibile). Nel caso in cui, invece, la colonna fosse manifesta, allora si vedrà l’anima cinerea della valchiria elfica farsi avanti tra le altre come in un agonizzante Ade in piena regola. Se prelevata l’altra parte di lama, il PG interessato avrà la possibilità di tradurre la parte rimanente. È chiaro che se i PG trovano prima questa parte di lama, il DM si premurerà di leggere dell’iscrizione quella fuori dalle parentesi quadre (si consulti la sezione *Ilgnadur, la spada dell’Ombra*).

In via preliminare, bisognerà subito fare alcune premesse sulla presenza e sulla percezione della colonna. Il DM può decidere di non rendere inizialmente visibile la colonna, e di conseguenza anche il corpo che giace per terra; in questo caso, il costrutto spirituale sarà comunque percepibile da qualsiasi forma magica nel caso di un incantesimo di *Visione del Vero* oppure da capacità spirituali come lo stesso uso esteso dell’abilità di *Spirito della Battaglia*. Ad una prima lettura delle auree combattive, nelle vicinanze della colonna, la sensazione sarà di caos a causa della presenza di tutte le anime morte in

battaglia. Eccezione fa la capacità percettiva del Paladino, la quale condivisa con gli altri del gruppo, darebbe una possibilità di visione totale.

La scena che si staglia davanti gli occhi dei PG, come già descritta nel box di lettura, è quella di un’immensa colonna eterea che aderisce ai confini del cielo, al cui interno sono presenti anime che vorticano in due direzioni opposte, come se s’apprestassero a prendere posto all’Inferno o in Paradiso. Lo spirito di Mya’al è lì, “intrappolato” per salvarla da un’irreversibile impossibilità di ritorno sulla terra, e così riprendere il proprio corpo; del resto, l’orchidea grigia a lei preposta è stata uccisa dal drago d’ombra.

### **Evoluzione del dialogo con Mya’al e avvio al Finale**

Mya’al è un vero e proprio deus ex machina della sessione di gioco, una guerriera che per virtù e potenza è avvicinata alla categoria divina; ma come tutte le divinità, essa trae energia dai suoi discepoli. I suoi sono tutti morti. L’ernuyli non è stupida tanto meno così avventata come lascerebbe presagire la sua natura caotica o così incosciente da permettere che qualcosa accada al suo corpo. In ogni maniera, cercherà di “sedurre” i PG, di controllarli se necessario, per portare avanti il proprio scopo. Il tono minaccioso potrebbe moderarsi se accortasi di qualche passo falso; un tipo di comportamento suasoivo che sfocerebbe addirittura nell’elargizione di “doni”: occasioni troppo ghiotte per lasciarsele scappare (male che vada, Mya’al sarebbe disposta a concedere una sfida come premio a Thormyl... un vantaggio o una condanna? Si ricorda che quest’ultimo, possiede lo svantaggio di *Amore per le sfide*, e che l’ernuyli ben conosce. In

verità, ella conosce molto bene i pregi e difetti di tutti i PG oltre che le loro strategie di combattimento).

Mya'al avvertirà i PG dell'avvento imminente di una creatura, conosciuta con il nome di "Divoratore di Anime", che sta cercando il suo corpo per farlo a pezzi e così rendere vano ogni tentativo di ritorno sulla terra. La maggior parte del dialogo verterà tutto sull'accorata necessità di una valchiria elfica di portare a termine lo scontro inconcluso con questo essere immondo, in modo da poter ritornare dalle proprie sorelle. Dai discorsi uscirà fuori anche la questione di Eldavyr, e del tentativo di sottrargli l'aulmadònvìel, liberando il piano dalla minaccia di un imminente quanto letale attacco dell'esercito draconico. Se il DM decide di utilizzare l'opzione di sottotrama *Il risveglio del Caos*, le cose si faranno ancora più complicate, destando confusione e molteplici dubbi sulla condotta dell'ernuyli; a chi credere adesso?

### Considerazione sul Finale

In questa situazione, non si può parlare di un solo finale o preludio allo scontro finale, in quanto le forze in gioco previste dal modulo avventura sono ben più di una e risolubili in tempi diversi. Per cui dovrà essere il buon senso del Dungeon Master a disciplinare tutte le evenienze possibili e relativi intrecci. Del resto, se i PG incontrano prima Mya'al rispetto a Cryseleumenor, la condizione di dubbio potrebbe invertirsi, dovendo tuttavia dare lo stesso drago non morto una giustificazione plausibile del possesso dell'altra parte del Wyrn Tale. Gli scontri rimangono subordinati alle evoluzioni dei diversi intrecci delle trame previste (comprese quelle d'opzione come nel caso del PNG dell'elfa della lama danzante). Il

DM è libero di inserirne altre per dare corposità all'avventura.

### La seduzione oscura (opzione estesa).

Mya'al, nel suo preciso piano di conquista e distruzione dell'antagonista draconico (Shadowmantle), ben penserà di allettare i PG sullo scontro col drago d'ombra attraverso la riforgiatura di Ilgnadur. Ma la clausola non indifferente per tale ricomposizione sarà il sacrificio d'alcune anime all'interno della colonna, in modo da ricostruirne così il tessuto spirituale. Questa opzione rende tale evento un momento nodale, un vero e proprio conflitto per i personaggi di allineamento Legale Buono, ancor più per la figura del Paladino, il quale non dovrebbe permettere l'estinzione di anime innocenti (esse non avranno più un Paradiso o Inferno da reclamare). Nel caso in cui, il tutto dovesse propendere per la riforgiatura, il DM dovrà fare ben attenzione a giocare di contro le implicazioni di tale atto. Il giocatore che gestisce il Paladino previsto per il torneo (o comunque un qualsiasi Paladino) sarà lasciato libero di scegliere. Un'implicazione fondamentale si riferirà all'elargizione del vantaggio di *Forza Angelica*. Se nel momento dello scontro, o fuori di esso, il personaggio invoca l'aiuto dell'entità angelica, s'intende dopo che sia avvenuto il sacrificio, la spada si spezzerà, oltremodo arrugginendosi, e verrà perduto lo status di Paladino (nel caso non fosse presente il Paladino pregenerato, si verificherà solo l'ultima evenienza).

Per poter attuare il trasferimento delle anime, sarà necessario creare una fenditura nella superficie della colonna, in maniera tale che gli spiriti possano essere veicolati da Mya'al verso l'esterno (si consulti l'opzione estesa "La fenditura"). I PG dovranno premurarsi

semplicemente di avvicinare alla crepatura le due metà dell'arma. L'effetto scenico sarà quello di una serie di filamenti eterei che fuoriescono dalla colonna per poi investire le due metà della lama, e così rigenerarne la frattura. Una volta riunita, i poteri speciali dell'arma saranno attivabili. Per la ricomposizione della spada sarà necessario il sacrificio di 10d10 anime. Il numero totalizzato individuerà inoltre il numero di PLO ricaricati all'interno della gemma.

### Elyandra, avvio allo scontro con Mya'al - Altra variante del Finale

Come già accennato prima, dato il multiforme finale del modulo avventura, il DM dovrà stabilire a inizio partita o lungo il suo prosieguo, chi si allea con chi, in modo da procedere con ordine e coerenza lungo lo sviluppo degli intrecci.

All'interno di tale varietà, s'innesta la figura di Elyandra come avversaria nello scontro finale con l'ernuyli, una vera e propria rivendicazione del proprio orgoglio guerriero. Come si può osservare nell'opzione "L'Orchidea della Morte", l'elfa della lama danzante cercherà in tutti i modi di spacciarsi per l'Orchidea Grigia preposta all'ernuyli, in modo da farsi condurre a Mya'al. Ma



altre sono le possibili variazioni sul tema, potendo ricreare il DM una situazione di grande impatto con efficaci colpi di scena, nell'impiegare la stessa Elyandra, in stato di non morta. Per equilibrare il tutto e dare maggiore organicità all'evento, Shadowmantle s'assumerà essere morto, ucciso proprio per mano dell'elfa. In questa maniera, sottraendo il PNG

all'opzione estesa, nell'atto critico in cui l'ernuyli e i PG si troveranno vicino alla colonna, in attesa che il "divoratore di anime" giunga per reclamare il corpo della guerriera, ecco disvelarsi ai loro occhi l'immagine di un fantasma che danza sui cadaveri caduti in battaglia, mentre si approssima a loro... questa è Elyandra. I PG potranno leggere lo stupore e la paura negli occhi dell'ernuyli, aspettandosi essa l'arrivo del drago d'ombra. La

designazione delle caratteristiche del Drago D'Ombra saranno lasciate al DM partendo dalla categoria Venerabile.

**Kyriae (opzione speciale per l'abilità di Spirito della Battaglia).** Nel caso in cui, il DM non volesse optare per la ricomposizione della spada dell'ombra, potrà sempre far fare a Mya'al una proposta di coordinamento in battaglia. Esattamente Mya'al manderà a combattere i PG contro Shadowmantle,

rivestendo lei il ruolo di divinità dispensatrice della vittoria. In questo caso, non sarà necessario alcuna fenditura sulla colonna, eliminando così rischi inutili; basterà semplicemente una condivisione attraverso l'abilità di *Spirito di Battaglia*, dove la stessa ernuyli fungerà da potere sorgente. Il DM dovrà fare molta attenzione allo svantaggio di *Dies Irae* di Elthena. Una volta effettuati i singoli tiri di condivisione, a seguire saranno prospettati i vantaggi e i poteri in uso per lo scontro:

- Effetto di *Kyriae* attivo ogni round di combattimento.
- 3 punti bonus su tutti i tiri (TS, thac0, iniziativa...).
- *Spirito della Battaglia* sempre attivo (solo con i poteri conferiti dal Mya'al; non richiesto ulteriori tiri di condivisione).
- Innesto dell'abilità *Concentrazione in Battaglia* a partire dal quarto round di combattimento.
- Potere di *Auria*, il *fato silente* disponibile con una carica complessiva di 50PFt.

### **Recupero del Wyrms Tale da parte dei PG**

Nel prosieguo dell'avventura, grazie alla sua flessibilità e molteplicità di situazioni verificabili, i PG potranno avere la possibilità, tra le tante, di riunire le due metà del Wyrms Tale, e così impiegarlo per dominare o fiaccare una mente draconica, sottraendosi ad alcune situazioni che li porterebbero a morte certa. In questo caso, i PG vestiranno i panni diretti di salvatori, salvaguardando la mistica pergamena dalle grinfie di Shadowmantle o Cryseleumenor. Ma la gestione dell'intreccio diventa più che onerosa per il DM, il quale dovrà ben bilanciare le forze in gioco e le relative interazioni, prima di esporsi troppo a evoluzioni che risulterebbero

immancabilmente incoerenti con la trama. I PG dovranno più che mai decidere la giusta alleanza in campo, in modo da non essere uccisi subito. Pur avendo il possesso del Wyrms Tale, tenersi Mya'al come nemica ultima da sconfiggere è pressoché un suicidio (sempre che non intervenga come PNG, Elyandra).

Non prevedendo il modulo avventura un finale solo, e per di più non con un lieto fine, il DM potrebbe anche lasciare che i PG consegnino l'altra metà della pergamena all'ernuyli, optando per la sconfitta dei draghi, scegliendo tra i due mali quello minore. Nel caso di un ostinato rifiuto si giungerà inevitabilmente allo scontro. Per attivare il Wyrms Tale, una volta ricomposto, basterà leggerlo (in ruolo, s'intende). Dopo le prime tre strofe, il Drago bersaglio effettuerà un TS, il cui fallimento decreterà una prima forma di *Charme*; alla fine della lettura, verrà eseguito ulteriormente un TS a metà del proprio livello, per evitare il totale asservimento della creatura draconica (la durata dell'effetto, sarà di 1d6 ore). Consultare la sezione relativa.

### **La Fenditura della colonna delle anime**

Seppure una struttura così imponente da dare la sensazione d'invulnerabilità, la colonna delle anime si rivela al contrario più delicata di quanto si possa pensare. Proprio perché composte le sue fondamenta e le pareti da miriadi di anime, ogni uso nel campo di battaglia dei propri poteri presuppone l'impiego delle anime stesse; così anche le abilità di controllo operate da Mya'al fiaccano inevitabilmente quella struttura eterea che diviene adesso un crogiolo di energia spirituale. Per i fini dell'avventura non sarà quantificato il numero totale di PF strutturali ma una serie di soglie, superate le quali si verificheranno alcune

situazioni particolari. Lo spirito di Mya'al come il resto delle anime, è "intrappolato" dentro la colonna per essere preservato dall'annientamento del letale soffio di Shadowmantle, prima che ella possa ricongiungersi col proprio corpo. Mya'al, per quanto possa essere una potentissima guerriera, non può fiaccare la colonna semplicemente sacrificando la maggior parte delle anime usando i suoi poteri senza qualcuno che combatta, poiché tali sono da richiedere spiriti guerrieri attivi: ecco perché i PG sono fondamentali per il piano di ritorno.

Secondo regole ben precise, ogni qualvolta Mya'al usa un potere di controllo o anch'esso di coordinamento, verranno estinte anime in termini di d10 variabili in base al potere utilizzato (disciplinato dallo stesso DM conferendo il giusto peso). Non solo il potere di Mya'al come detto, è l'unico a causare danni alla colonna, per questo motivo si riassumono a seguire le diverse evenienze:

- Poteri di controllo o di coordinamento da parte di Mya'al all'interno della colonna delle anime (da 1d10 a 5d10).
- Emulazione di potere attraverso l'uso esteso dell'abilità collettiva di *Spirito della Battaglia* (1d6).
- Distaccamento di un singolo fiore dall'Adrakastal o sua recisione (da 1d10 a 5d10).
- Uso d'incantesimi da parte di Elyandra, solo in stato di non morto (1d4 per livello dell'incantesimo).
- Ogni intervento di Eldavyr come divinità sul campo (da 1d10 a 4d10).
- Scalfittura volontaria da parte di un PG sulla colonna (danno dell'arma).
- Riforgiatura di Ilgnadur 5d10.

- Impiego del fiore di Adrakastal su Elyandra (34 anime) o su Mya'al (100). Impiego del fiore su un'altra creatura diversa dall'elfa o dall'ernuyli (pari al numero dei suoi DV).

Tenendo presente questi fattori, i PG, una volta arrivati alla colonna, potrebbero trovarla già fiaccata, rendendo meno oneroso per loro stessi il compito di doverne intaccare la superficie eterea, sempre se viene accettata la proposta della ernuyli. I PF andranno conteggiati in termini di anime, per cui laddove è identificato un dado nel caso di un'anima, quello non individuerà un danno ma il numero di sacrificio diretto.

Superata la soglia delle 100 anime estinte, la crepa sarà considerata idonea per il trasferimento dell'energia spirituale in rapporto alla riforgiatura della spada dell'ombra. Ciò significa anche che, se al momento della perforazione ad opera di un dei PG, la soglia è inferiore, basterà soltanto eguagliare o eccedere il limite richiesto attraverso successivi attacchi: per cui, per esempio, se il quantitativo di danno sui PF strutturali al momento dell'attacco è di 79, e il PG totalizza con l'arma 8PF, dovrà procedere con un altro attacco per portare la soglia almeno a 100 (almeno di 3PF).

Eguagliata, invece, la soglia delle 200 anime estinte, accadrà l'inaspettato: lo spirito di Mya'al si libererà e prenderà possesso del suo corpo (sempre che non vi succeda qualcosa prima). Il verificarsi di tale risveglio potrebbe aversi prima dell'arrivo dei PG alla colonna, in questo caso, Mya'al vagherà per il campo di battaglia come una sorta di avatar, a tutti gl'effetti, diventando "casuale" il suo incontro (il Dungeon Master potrebbe legare questa evenienza casuale al punto 8 della *Tabella Eventi*, o secondo sua scelta



farla incontrare quando ne sarà il momento). Una volta attiva, Mya'al non elargirà più favori o vantaggi (s'intende fuori dalle condizioni di collaborazione secondo i punti previsti). Se i PG non hanno recuperato il resto della lama o della pergamena, tali oggetti rimarranno all'ernuyli mentre al contrario, la caotica ernuyli cercherà in tutti i modi di farseli rendere indietro, senza mezzi termini e senza alcuna sorta di dialogo. Una volta attiva, Mya'al potrebbe prendere diverse strade in base ai dialoghi avuti con i PG o tipo di informazioni. Per esempio, infuriata e irritata dall'inganno di Cryseleumenor, elemento imprevisto in questo astruso schema di doppi giochi, la valchiria elfica potrebbe infliggergli una pesantissima sfida, udendola gridare la formula rituale (tale è il suo potere da poterlo lanciare con un'area d'effetto che prende tutto il campo di battaglia; consultare l'abilità relativa). Si badi comunque, e non si dimentichi che il suo oggetto primario è la morte di Shadowmantle, sia per l'inganno che per l'onta insostenibile di essere stata affrontata in un combattimento sleale, situazione gravissima per una guerriera del suo stampo. Nel caso in cui non si fosse adottata la sottotrama *Il risveglio del Chaos...*, Mya'al potrebbe propendere per uno scontro, con l'aiuto dei PG, nei confronti di Shadowmantle (del resto il potere della spada nei confronti del drago d'ombra è pressoché nullo, visto che esso ne è il diretto artefice). Inoltre il suo soffio è ancor più temibile di quello mostrato da Ilgnadur. Data la situazione molto flessibile oltremodo aperta a diversi risvolti, si lascerà al DM la progettazione delle azioni possibili.

**Cose da non fare** (condizione di letalità del modulo): se i PG decidono malauguratamente di effettuare il taglio sulla colonna, impiegando Ilgnadur, e la

spada è digiuna, il colpo che verrà inferto, assorbirà istantaneamente 10d10 anime (nel caso di un 20 naturale, il risultato sarà raddoppiato). Qualunque intervento di Mya'al per ristabilire la situazione sarà negato. Fatto ciò, la tremenda ferita inferta alla colonna farà defluire verso l'esterno una moltitudine di anime, dando vita a due opzioni per il diletto del DM: 1) o 10d10 *Wraith* attaccheranno direttamente i PG; 2) o le anime si impossesseranno del corpo della ernuyli e combatteranno attraverso di esso. Nel primo caso, Mya'al potrebbe tentare di impadronirsi del suo corpo e combattere fianco a fianco con i PG. Il tentativo di riprendersi il corpo prenderà come tempo 1d6 round.

### ***Elyandra, elfo della lama danzante (PNG speciale)***

Appartenente alla razza degli elfi della Luna d'Argento, Elyandra gioca un ruolo davvero importante all'interno delle milizie di Eldavyr, ossia quello di luogotenente. Addestrata nelle migliori accademie elfiche e dai migliori maestri della sua razza, questa guerriera nasconde un gran potenziale di combattimento. Il suo amore, in tenera età, per l'arte e per la musica ha fatto sì che ella si avvicinasse a poco a poco alla ipnotica quanto spettacolare tecnica combattiva della lama danzante, con la quale fuse pienamente la sua indole artistica; situazione che le valse il soprannome di Seleuvar, ossia "Luna che danza". Ogni suo colpo, ogni sua manovra è una vera e propria danza da osservare con ammirazione, anche con occhi da profano. Mai soprannome così è stato più azzeccato, poiché nell'esecuzione di ogni sua manovra i capelli, color del sangue, scivolano quasi in una tenera carezza lungo la lama, destando stupore e meraviglie per tanto

controllo. Ogni suo inizio combattimento è anticipato da un urlo di battaglia che atterrisce ogni nemico che la fronteggia, e che s'insinua suadente ma terribile allo stesso tempo nelle orecchie del proprio ascoltatore sotto le parole in elfico "Nibel Alieunde", nel corrispettivo "Vae Victis". Come coronamento ad un carattere tanto forte ma delicato nelle sue manifestazioni, il corpo risponde con unicità e armonia estetica: occhi cerulei come lapislazzuli incastonati in un volto argenteo che lascia presagire grande pericolo, intricati tatuaggi lungo la schiena a designare gli artigli di un drago della Luna, mentre predano lungo le dita della mano l'elsa della spada al pari d'una creatura che agogna il risparmio della vita. Il più delle volte, Elyandra raggruppa i suoi bei capelli rossi in una lunga coda che fa partecipare alla danza da combattimento in qualità di terza lama; infatti, spesso viene inserita all'interno della tecnica come forma di distrazione, simulando posizioni illusorie che così confondono il nemico (ogni avversario che combatte contro di lei, soffrirà una penalità di 2 punti su tutti i tiri). Se viene recisa la coda, Elyandra dovrà effettuare con successo un TS contro Incantesimi per non entrare al prossimo round di combattimento in stato di Berserk).

Di lei, adesso, ne è rimasta solo l'ombra, dopo aver incontrato il morso della lama di Ilgnadur, e così trasformata in una sorta di Banshee. Il suo urlo di battaglia, nella versione non morta, è stato tramutato amaramente in un lamento stridente, cambiando l'eroica effigie di coraggio nel nome del proprio carnefice (Mya'al, per l'appunto).

### *Statistiche per il Gioco di Ruolo - Personaggio Non Giocante*

**Forza:** 16                      **Destrezza:** 20  
**Costituzione:** 15        **Intelligenza:** 15  
**Saggezza:** 14              **Carisma:** 17  
**Velocità base:** 14  
**NdAt.:** 2/1 (seconda arma)  
**CA:** 6                        **Thac0 Base:** 14  
**Thac0** con *Spada Lunga* (11)  
**Danno:** 1d8+4 /1d12+4

**T.S.:** PV: 10 VBB: 9 PP: 11 S: 12 I: 10  
**PF:** 42                      **Livello:** 7°/6°

**Classe:** Elfo della lama danzante Livello 7°/6°.

**Razza:** Elfica.

**Competenze Generali:** *Acrobazia* (20); *Ballare* (20); *Cacciare* (15); *Cantare* (18); *Combattere alla cieca* (-); *Conoscenza degli animali* (15); *Fabbricare armi* (13); *Giocoliere* (19); *Linguaggi Antichi* (14); *Saltare* (20); *Seguire Tracce* (15); *Senso dell'Orientamento* (16); *Sopravvivenza* (15); *Strumenti Musicali* (19).

**Competenze nelle armi:** Spada lunga (11).

**Abilità standard:** Elfo della lama danzante - Elfiche.

**Abilità speciali:** Specializzazione; Combattimento con due armi della stessa taglia: la seconda arma è rappresentata da una *Spada della difesa +4 (Defender+4)* che porta il soprannome di *Wylvar, Lacrima di rubino*; *Tecnica della Luna danzante*: vedi descrizione relativa; Incantesimi da mago. **(I):** *Armatura - Charme - Individuazione del magico - Lettura del magico - Luci danzanti - Scudo - Tocco gelido*. **(II):** *ESP - Immagini illusorie - Invisibilità - Luce perenne - Sfocatura*. **(III):** *Dissolvi magie - Fulmine - Protezione dai proiettili normali*.

**Svantaggi:** non indossa alcuna armatura.

**Il fiore dell'Oblío (opzione estesa / Nuovo intreccio).** Durante il loro incontro con Elyandra, i PG potrebbero impiegare il fiore di Adrakastal nei confronti dell'elfa. Se il tentativo di apporre il fiore della morte tra i suoi capelli va a segno, quando ancora in stato di non morto, presto, essi avranno una grande sorpresa. L'Adrakastal drenerebbe letteralmente tutte le energie del Piano Negativo che affliggono Elyandra e quelle spirituali che la tengono prigioniera dello stato di Banshee (per l'occasione saranno drenate 34 anime): si vedrà il colore argenteo del suo volto schiarire il nerume innervato dal male, e suoi occhi riprendere le normali pupille... l'elfa ritorna finalmente in sé. Ripresasi dal torpore obliante di quella non vita, l'elfa della lama danzante fermerà il suo scontro (se ingaggiato un combattimento), rivolgendosi ai PG con tono comunque non proprio amichevole; lei appartiene pur sempre alla forza nemica. Sarà compito dei PG, a questo punto, riuscire a convincerla dei loro buoni propositi ma soprattutto metterla al corrente di ciò che sta accadendo.

Elyandra rappresenta una compagna ideale per il gruppo e una potentissima alleata.

L'elfa della lama danzante però stupida non è, e potrebbe trasformare questo miracoloso incontro in un'impagabile opportunità per farsi condurre da Mya'al, e così chiudere una volta per tutte l'ossessionante quesito su chi delle due sia veramente più forte. L'inaudita rivalità di Elyandra nei confronti della ernuyli potrebbe portarla a spacciarsi per l'Orchidea Grigia che le darà nuovamente la vita. Nemmeno a dire, che l'elfa della lama danzante accompagnerà volentieri i PG nella loro ricerca. Col fiore apposto tra i capelli, vi sarà il 95% di possibilità che i PG scambino effettivamente Elyandra per un'orchidea grigia (del resto il portamento, l'abilità nelle armi e il fisico richiamano in

pieno una di queste misteriose creature; Elthana avrà per l'occasione solo il 75%, rispetto ai suoi compagni, avendo vissuto nella tribù delle orchidee elfiche, notando maggiori tratti distintivi). Tecnicamente, per apporre il fiore tra i capelli della guerriera basterà un semplice tiro per colpire naturale. L'idea sarebbe quella di distrarla, mentre un altro le pianta l'Adrakastal tra i capelli; l'elfa è troppo potente per essere affrontata da sola, ritrovandosi alla fine con qualche arto amputato.

**Nota:** Con tale opzione, l'elfa della lama danzante riceverà nella sua scheda le seguenti manovre e poteri combattivi: *Attacco rapido* - *Schivata Danzante* (19) - *Disarmare* - *Fortuna in Battaglia*; *Concentrazione in battaglia* - *Precognizione combattiva* (PWP). L'ausilio delle manovre contro i PG graverebbe troppo sul Power Balance.

**Variante:** Se vuole, il DM potrà rendere l'effetto dell'Adrakastal temporaneo; in questo caso, l'effetto del fiore della morte, una volta apposto tra i capelli, avrà la durata di 1 ora per petalo; allo scadere d'ogni ora, si vedrà il petalo cadere e un alone sempre più nero impossessarsi del corpo dell'elfa, finché ella stessa tornerà interamente nello stato di Banshee.

**Tecnica della Lama danzante (strategie di combattimento).** Come detto in precedenza, Elyandra impiega la sua lunga coda in qualità di terza lama, permettendole delle manovre davvero pericolose nei confronti del proprio avversario. Ma prima di arrivare all'uso delle sue spade, quest'elfa della lama danzante, attuerà una prima forma di pianificazione del combattimento per ottenere alcuni vantaggi. Il primo fra tutti, come già visto, è l'urlo di battaglia con i suoi effetti di soggiogamento della volontà

combattiva; questo tipo di urlo verrà usato solo per il primo round dello scontro (a differenza di quello in stato di Banshee). Se possibile, prima del grido, ella lancerà un incantesimo di *ESP*, in modo da leggere i pensieri del nemico e così prevederne le mosse (valido solo in stato normale; questo conferisce un bonus di +1 su tutti i propri tiri). Nel pieno del combattimento, adotterà la sua ipnotica quanto affascinante tecnica con le due spade, impiegando Wylvar sempre in difesa; raramente la usa per attaccare, a meno che non si veda in difficoltà. La spada prende questo nome perché quando Elyandra colpisce il proprio duellante, tale è la precisione dell'attacco da far cadere dalla punta della lama una sola goccia di sangue. Inoltre, grazie alla sua devastante tecnica di danza, l'elfa riesce a schivare i colpi con gran destrezza, alimentando sempre più quelle leggende che la vedono come un fantasma che balla in mezzo al campo di guerra.

**Tecnica delle Ombre (Opzione estesa).** Il DM può decidere, se vuole, di impiegare tali tecniche di combattimento per aumentare l'effetto scenico prodotto dallo stile raffinato altresì mistico di Elyandra, oppure laddove ne sia richiesto dal modulo stesso (per esempio nel caso dell'Arena fantasma). L'attivazione di ogni tecnica avverrà come un colpo speciale, cioè attraverso un tiro per colpire contro la CA del bersaglio con la specifica penalità assegnata o contro una CA generica richiesta dalla stessa tecnica. Il fallimento del tiro per colpire causerà l'inattivazione della tecnica. Una sola tecnica è permessa per round.

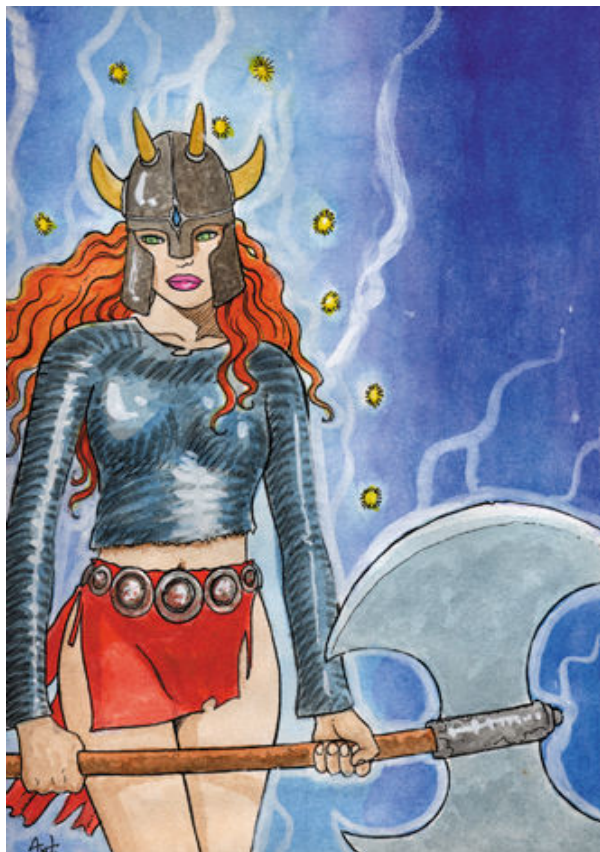
**Immobilità Oscura** (*Tiro per colpire contro la CA del bersaglio; Penalità di 3 punti*). Con questa tecnica speciale, Elyandra potrà inchiodare l'avversario al terreno semplicemente piantando la propria spada

nella sua ombra. Il bersaglio riceve un TS contro Incantesimi per evitare l'effetto della tecnica (il TS riceve una penalità pari ai punti di scarto del tiro per colpire; se per esempio Elyandra è andata a segno con la sua tecnica, eccedendo il valore richiesto per colpire l'avversario di 5 punti, quest'ultimo riceverà una penalità di -5 al proprio TS). L'effetto della tecnica durerà un numero di round pari al livello del suo usufruttore.

**Marionetta d'Ombra** (*Tiro per colpire contro la CA del bersaglio; Penalità di 5 punti*). Con questa tecnica speciale, Elyandra potrà agire direttamente sui filamenti d'ombra che compongono il corpo del proprio avversario, in modo da tagliarne i legamenti con più facilità. Il bersaglio non ha diritto a Tiro Salvezza.

**Lame d'ombra** (*Tiro per colpire contro la CA del bersaglio; Penalità di 3 punti*). Funziona soltanto con due spade della stessa taglia. Con questa tecnica speciale, Elyandra è capace di far prendere alle proprie spade la stessa consistenza dell'ombra. In questo stato, se viene sortito un critico positivo con una delle due armi, l'avversario dovrà effettuare tempestivamente un TS con successo contro Morte per non essere privato del proprio spirito e così divenire un'ombra (alla stessa maniera di Ilgnadur). Se con ambedue i colpi viene sortito un 20 naturale, al bersaglio sarà negato il TS. Particolare eccezione fa la lama Eydethelion per il suo profondo legame con la luce. In questo caso, ogniqualvolta Elyandra vorrà adottare tale tecnica dovrà essere effettuato un confronto con l'ego di Eydethelion.





**Eydethelion (la spada della luce - Top class).** Forgiata dagli Elfi della Luna, impiegando la luce dell'astro in questione, secondo la simile pratica del linguaggio eterico del Synthetal, la storia di tale arma prende sempre più consistenza col legame al destino di Elyandra. Perfusa dalla luce di Loirel, Luna sacra agli elfi tutti, Eydethelion (questo il nome dell'arma che significa "colei che assorbe l'oscurità") viene brandita dall'elfa della lama danzante come monito a tutti coloro che non seguono la retta via e l'ideale elfico di giustizia.

La particolarità di quest'arma è proprio quella di discernere il bene dal male (sempre attivo l'incantesimo di *Individuazione del Bene/del Male*) ed Elyandra la impiega con gran cura per scandagliare l'animo del proprio avversario.

In un'azione compartecipe con la sua sorella Wylvar, le due spade divengono temibili nemiche per qualsiasi guerriero. La composizione in cristallo lunare permette alla spada di conferire una penalità di -2 al proprio avversario secondo la proprietà distorcente della luce alla maniera delle Pantere Distorcenti, causando la visione di un'illusoria posizione dell'arma, rendendone più gravosa la parata (aggiunta alla penalità conferita dalla tecnica della coda, l'elfa della lama danzante diviene realmente una macchina da guerra). Se Eydethelion viene impiegata contro una creatura fatta di oscurità, le causerà un danno pari a 1d6PF per livello del suo possessore. In questa maniera, il DM potrebbe far giocare ai PG il recupero della spada elfica, con la quale dare una possibilità in più agli stessi di riportare alla normalità la guerriera Banshee; basterebbe appena ferirla perché la luce di Loirel irrori il suo spirito, depurandola dall'oscurità che la soggioga.

*Eydethelion, Spada della Luce di Loirel (spada lunga)*

[**Taglia:** L - **Tipo:** T - **Fattore Velocità:** 4 - **Danno:** (P-M/G) 1d8+1/1d8+1]. **Poteri speciali:** con un critico positivo acceca l'avversario per 1d6 round.  
**Intelligenza:** 19 **Ego:** 18

Allo stesso DM sarà affidata la designazione delle caratteristiche di Mya'al, richiedendo un'approfondita analisi della sezione tecnica e concettuale relativa alla razza delle ernuyli.



### **Allegato A. *Preludio alla Battaglia***

Chiusi sono i vostri occhi, e taciturne le vostre orecchie; né un ronzio d'insetto, né un alito di vento a dimostrare la presenza di vita in un luogo che nemmeno più riconoscete dagli odori e attraverso le vostre percezioni come il mondo dei vivi.

Le palpebre sono come cucite da un sottile filo di seta, mentre grumi e croste s'impossessano della vostra vista. Solo un rumore insistente altresì inquietante che scivola giù come intestini mentre fuoriescono dallo stomaco, incantati e sedotti dall'imminente caduta.

L'oppressione e il peso compatto sulle vostre costole rendono difficile la respirazione, come la stretta mortale di una serpe, mentre l'intenso l'odore della morte sempre più sussurra alla vostra anima l'ineluttabile disfatta. Un insopportabile fetore, di marcio e putridume che investe tutto il vostro corpo è l'unica certezza in quell'oscura solitudine.

Per quanto agitata sia la vostra anima da tale spettacolo crudele, quell'odore di morte sempre più va impossessandosi dei vostri sensi e un'algida scossa ancor più tortura la vostra colonna vertebrale come un uncino anela della carne la parte più morbida...

...Passano solo pochi minuti da quella stessa sensazione di trapasso, quando i vostri pensieri vengono anneriti da una fitta

bruma, per poi diradarsi in un campo spoglio, senza vita, ove s'aggira indisturbata e fugace una figura dalle fattezze non di una donna qualunque, come ci si aspetterebbe, ma una guerriera, a prima vista, con le sembianze di una vera e propria amazzone.

Come eterea caligine, si avvicina a distanza un altro essere umanoide dalle fattezze elfiche. I capelli cinerei richiamano l'uggioso tempo del campo e il suo sguardo sperduto e triste in cerca del suo caro che ha perduto in battaglia richiama anch'essa la figura di una amazzone. Vicino a quella figura elfica, essa è in cerca della sua anima che danza per tutto il campo di battaglia.

La strana figura inizia la sua danza ieratica alla ricerca della sua anima gemella; una volta trovata, esse danzano insieme, sui corpi delle vittime cadute in battaglia, per darle degna sepoltura. Dopodiché iniziano a simulare, danzando, un combattimento all'ultimo sangue finché una delle due non cede. Tecniche di spada mai viste prima, scambi virtuosistici e fendenti tali da squarciare anche l'aria, in cui le lame fingono di incontrarsi in un sottile abbraccio che lascia presagire solo morte e sofferenza. Un prevalere sull'altra, un combattere sopra i corpi delle vittime ignare, formando alte colonne che s'innalzano al cielo per diversi metri. Tutto ciò assurge come inquietante monito degli sfortunati osservatori. Il rituale, dopo un po', termina con la vittoria dell'elfa e la povera figura amazzonica... il resto è chiaro.

Allegato B.

### Wyrn Tale

Del temibile drago di fuoco, anela il suo caldo soffio  
ancora la tenera carne e le avvinte membra di colui  
il quale, ere mortali al pari cavalca di enormi aquile  
dalla vermiglia livrea, tra sperduti e nivei orizzonti,

lungamente assorti fra nubi di straordinario incanto.

Ma impavida la lancia e nuda l'asta altresì scosse  
al di là d'una possente scaglia colore del rubino  
presto, si frantuma e s'addensa come vitrea spoglia.

-----Ritagliare-----

Ivi, l'ala si spezza di Nybeldumenor, drago eterno,  
la cui fiamma, adesso arde impetuosa e sì, iraconda  
tra le fucine della Terra, mentre nel ceruleo Mare  
scuote gl'antri oscuri altresì di orridi mostri marini  
le proprie tane, adagiate sul fondo di un tetro Abisso.

poiché con cinico artiglio, esso coagula la sola ferita  
accesa nel corpo d'un elfo dalle silvestri lusinghe;

così come polline al vento, d'un livido e tetro sentiero  
divampa il fuoco e finanche in volo, i semi dell'odio,

incendiatisi poco alla volta dall'eroica volontà di chi,  
ora, il potere comanda sull'antica stirpe dei molti draghi.

### **Allegato C - Linee guida Personaggi Giocanti**

Il DM dovrà premurarsi di stampare o fotocopiare il seguente allegato fronte/retro, consegnandolo poi ai relativi giocatori per una più rapida consultazione durante il gioco.

#### **Muse Complex (Penta) - Kalnydar o qualunque Bardo**

##### *Arma Spirituale*

Con questo potere, Kalnydar o un qualunque bardo potrà conferire ad un'arma il bonus magico per colpire creature speciali o incantate. Il bonus rende eleggibile l'arma a colpire una specifica creatura, non potendolo applicare al danno o al tiro per colpire. Il potere richiede un tiro di attivazione pari all'abilità artistica impiegata - il plus da conferire: ciò significa che se il bardo vuole conferire +2 all'arma, il tiro di attivazione riceverà una penalità di 2 punti. Il plus massimo raggiungibile è di +3. A discrezione del DM, sarà richiesto un tiro di abilità artistica come forma di mantenimento ogni round. Al primo fallimento, l'effetto del potere svanirà.

##### *Filamenti di Loirel (Modalità Silkstring) - Derivato dal DM Magazine 8*

Con questo incantesimo di livello zero, il bardo può sostituire una corda dello strumento musicale con un suo capello, come fosse un *Trucchetto* permanente. Il bardo staccherà un suo capello avvolgendolo intorno allo strumento, adeguandosi magicamente ai due estremi della struttura (la misura della corda viene assunta dallo stesso capello per effetto della magia). Il bardo può sostituire un numero di corde ogni due livelli (due al 3°, tre al 5°...). Ogni abilità musicale effettuata sotto gli effetti di questo incantesimo ottiene un bonus di +1 per ogni corda sostituita; se il giocatore effettua una prova di *Strumenti Musicali* con due corde sostituite, lo farà con +2. Gli effetti di altre abilità come il *Muse* sono cumulabili.

##### *Incantamento dei Draghi (Dragon Charm) - Derivato dal DM Magazine 10*

Con questa abilità, il bardo può affascinare

una qualsiasi creatura draconica attraverso la magica nenia del *Dhralmyst*, il *Canto dei Draghi del Crepuscolo*. Un insieme di sospiri e lamenti all'orecchio umano, ma di indicibile fascino e armonia per gli acuti sensi della stirpe antica. Il giocatore dovrà effettuare un tiro di *Cantare* come attivazione. Il Master stabilirà un modificatore al tiro in base alla tipologia di Drago da incantare e alla sua età. Il canto, se operato verso i Draghi di gemma, conferirà un bonus di +3 al tiro. Se il *Dhralmyst* viene effettuato in regime di *Silkstring*, al drago bersaglio sarà negato il tiro salvezza per evitare l'effetto (il successo è automatico). L'effetto del canto è quello dell'incantesimo di 1° livello *Charme*.

##### *Spirito della Luna - Derivato dal DM Magazine 8*

Con questo incantesimo di livello 0, il bardo può influenzare con la propria abilità artistica, magica e non, una qualsiasi mente che invece ne sarebbe immune. L'abilità si applica anche ad un non-morto. L'abilità non richiede attivazione ma conferisce al bersaglio un Tiro Salvezza contro Incantesimi. Fallito il tiro salvezza, il bardo avrà la possibilità di usare sul bersaglio l'effetto dell'abilità scelta. I tiri salvezza legati all'abilità artistica rimangono sempre attivi.

##### *Responso di Guerra - Derivato dal DM Magazine 15*

Con questo particolare incantesimo di livello 0, il bardo è capace di chiedere responsi, informazioni o altro ancora ad un morto presente su un campo di guerra (come se fosse un incantesimo di *Parlare con i Morti*). Per richiedere informazioni dovrà essere effettuato un tiro di qualsiasi abilità artistica meno il livello del bersaglio. È possibile effettuare il *Responso di Guerra* solo su un individuo che sia morto combattendo (non sono valide morti causate dalla magia o per cause naturali). Il tempo della discussione durerà un numero di minuti pari allo scarto di successo del tiro di attivazione (oppure, in termini di domande, una per livello del personaggio). Se viene effettuato un critico positivo sarà possibile sapere addirittura chi è stato l'esecutore della vittima o la possibile preveggenza della morte di uno componente

del gruppo cui appartiene l'usufruttore di tale abilità.

### **Thormyl o qualunque nano**

#### ***Spirito della Pietra***

Con questo potere, Thormyl o qualsiasi nano è in grado trasformare la propria pelle in pietra. Tecnicamente, avuto successo il relativo tiro di attivazione (Saggezza-2), verrà sortito lo stesso effetto dell'incantesimo da mago *Pelle di Pietra* (1d4 strati). Finché attivo anche un solo strato, non ne potrà essere utilizzato un altro. Il potere può essere attivato una sola volta al giorno. Inoltre, se il giocatore vuole, lo *Spirito della Pietra* potrà essere attivato istantaneamente in risposta ad un attacco, risolvendolo come un'abilità innata, negandone di conseguenza il colpo.

### **Ulnoth o qualunque Paladino**

#### ***Forza angelica***

Questo, più che una tecnica speciale, è un potere correlato all'arma sacra dei Paladini. Innanzitutto, per potere comprare tale potere, oltre alla spesa di 4 punti capacità, dovrà essere sacrificato permanentemente 1 punto dalla Saggezza del personaggio. Secondo poi, al momento dell'attivazione, oltre a un tiro di Saggezza-5 dovrà essere speso ulteriormente un altro punto (questa volta in maniera non permanente). Il punto così perso, verrà recuperato al prossimo passaggio di livello. L'effetto del potere è quello di trasformare la propria spada angelica in una vera e propria *Sacra vendicatrice* del paladino. Il potere è attuabile soltanto una volta per livello, per cui bisognerà attendere il prossimo passaggio per poterlo riutilizzare. Lo scarto di successo del tiro di attivazione stabilirà il tempo di trasformazione in Spada Sacra, magari anche per un colpo solo.

Un critico positivo manterrebbe l'arma in stato di sacra vendicatrice fino al prossimo livello, ma di contro il DM dovrà considerare il peso che ne comporta in termini di favori da parte dell'entità angelica. Un abuso di tale potere potrebbe causare la perdita del personaggio (l'angelo preposto al Paladino l'ha chiamato con sé, per combattere una guerra eterna a fianco dei suoi fratelli alati).

### **Elthena o qualunque guerriero**

#### ***Manovre - Derivate dal DM Magazine 15***

##### ***Attacco Rapido (Manovra)***

Con questa abilità di combattimento, Elthena attacca sempre per prima. Nel caso una o più persone dovessero possedere *Attacco Rapido*, la risoluzione dell'iniziativa sarà effettuata tramite le normali regole.

##### ***Attacco Sostenuto (Manovra)***

Con questa manovra, Elthena può raddoppiare i suoi attacchi. È richiesto il tiro relativo per attuare la giusta tecnica. La manovra va dichiarata prima della risoluzione del tiro iniziativa. È richiesto un tiro di Costituzione il round successivo all'uso della tecnica come forma di test fisico.

##### ***Fortuna in Battaglia (Manovra)***

Con questa abilità, Elthena può ritirare un qualsiasi tiro personale una volta per round di combattimento (differisce dall'abilità della *ernuyli*).

##### ***Schivata Danzante (Manovra)***

Con questa abilità, Elthena può schivare un qualsiasi attacco tramite dei flessuosi e scattanti movimenti di danza rituale. L'abilità richiede un tiro relativo al quale vengono aggiunti i bonus dell'Agilità e delle altre abilità attinenti. Il tiro di schivata viene effettuato per ogni colpo portato all'amazzone (compresi gli incantesimi che permetterebbero la schivata) attraverso un confronto col tiro per colpire dell'avversario.

### 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](mailto:chimeraehobbygroup@yahoo.it). Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

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

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

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

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

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

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

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

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

[www.chimerae.it](http://www.chimerae.it)





# Battle Chaos

BATTLE CHAOS SVILUPPA IL CONCETTO DI CAMPO DI BATTAGLIA COME SEMIPIANO DELLA GUERRA (*SEMIPLANE OF WAR*). LE SUE IMPLICAZIONI A CARATTERE PLANARE RENDONO TALE LUOGO UNA PIATTAFORMA UNICA E ACCATTIVANTE DOVE AMBIENTARE LE AZIONI DEI PERSONAGGI GIOCANTI, CON CREATURE ED EVENTI CHE GLI SONO PROPRI. INOLTRE, L'INSERIMENTO DELLE NUOVE MECCANICHE DELL'ABILITÀ COLLETTIVA CHE PORTA IL NOME DI SPIRITO DELLA BATTAGLIA, COMPLETA QUESTO AMPIO SCHEMA INTERATTIVO, OLTRE CHE RAPPRESENTARE UN'ARdua SFIDA PER IL DM E I GIOCATORI STESSI. IL DM DEVE DISPORRE DI UNA COPIA DEI TRE MANUALI BASE DI AD&D 2ª EDIZIONE: *MANUALE DEL GIOCATORE*, *MANUALE DEL DUNGEON MASTER* E *MANUALE DEI MOSTRI*, PER POTERE USARE QUESTA AVVENTURA INSIEME AL NUMERO 15 DELLA RIVISTA *DM MAGAZINE* (IN RELAZIONE ALLA RAZZA DELLA ERNUYLI, LA VALCHIRIA ELFICA). SI FARÀ RIFERIMENTO AD ALTRI MANUALI, CON UNA MAGGIORE FREQUENZA NEI CONFRONTI DELLA *SERIE OPZIONI* (IN PARTICOLAR MODO *ABILITÀ E POTERI*) E DEL *DRACONOMICON*. È CALDAMENTE CONSIGLIATA UNA COPIA DELL'*ATLANTE DI AMBHEUR-ARÉL* PER L'AMPLIAMENTO DEL BACKGROUND DELLE DIVERSE CITTÀ E RAZZE ADOTTATE DAL MODULO. INOLTRE L'USO OPZIONALE DI UN DRAGO PG RICHIEDERÀ L'ONERE D'UNA COPIA DEL *COUNCIL OF WYRMS*.



CHIMERAE