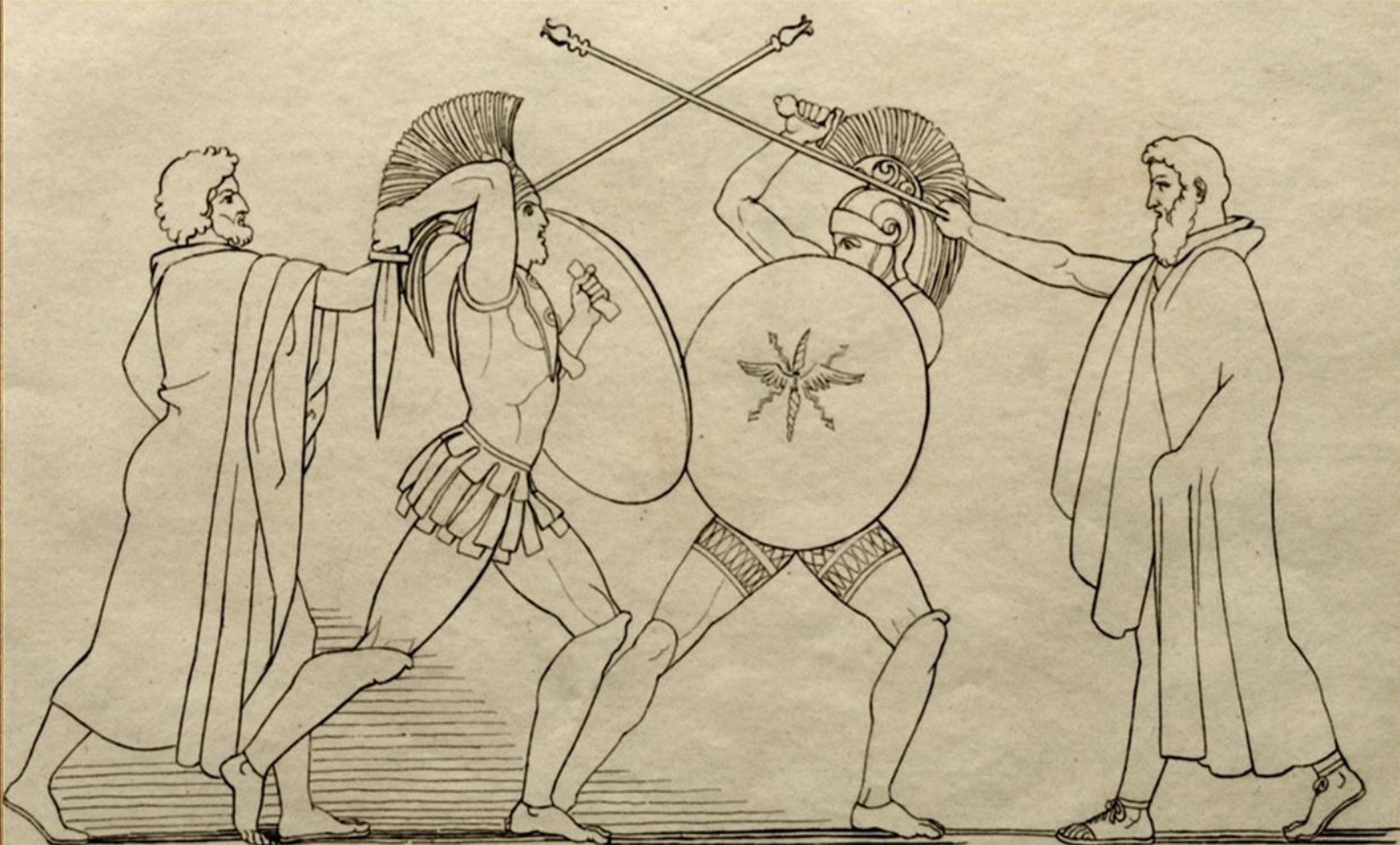


LA TOMBA DI AIACE

Una avventura Advanced Fighting Fantasy per 3-5 avventurieri
principianti a Blackmoor, il Mondo Vivente

Solo per gli occhi del Regista!



THE COMPANY OF THE MAIDEN



CHIMERA E

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

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

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

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 della presente produzione 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.

La presente avventura può essere alterata per utilizzo a scopo privato, ma tali versioni modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

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

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

Blackmoor è un marchio registrato di *Wizards of the Coast*, che è una divisione di *Hasbro* e alcune proprietà intellettuali associate appartengono a *Zeitgeist Games* e *Goodman Games*. Il suo utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questa avventura NON è materiale *Blackmoor* ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale fan fiction, senza fini di lucro.

I concetti delle **campagne GDR dei Mondi Viventi** sono stati resi popolari da *RPGA*, che ora è una divisione di *Wizards of the Coast*. Il contenuto di questa avventura NON è materiale *RPGA* ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale fan fiction, senza fini di lucro.

Advanced Fighting Fantasy 2ª Edizione e **AFF2** sono marchi registrati di *Arion Games* e il loro utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questa avventura NON è materiale *AFF2* ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale fan fiction, senza fini di lucro.



Questa avventura è scaricabile gratuitamente dal sito del Chimerae Hobby Group

www.chimerae.it

Immagine di copertina tratta da: © Foto H.-P.Haack (H.-P.Haack) - Antiquariat Dr. Haack Leipzig, Public Domain, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=4003495>

Immagine di controcopertina tratta da: <https://pixabay.com/en/bomarzo-forest-monsters-viterbo-1938087/> CC0 Creative Commons

La Tomba di Aiace (CHBLWP3) – 1ª Edizione – Würzburg, 1 Febbraio 2019

Indice

AMBIENTAZIONE DELL'AVVENTURA	5
Aiace	5
Il Villaggio di Oldtower	5
Il Villaggio di Greybanner	5
AGGANCIO ALL'AVVENTURA	6
CAPITOLO 1: STRANE CICATRICI.....	6
Le Pecore	6
Oldtower	6
I Goblin.....	7
Seguire le tracce	7
Andare avanti.....	7
CAPITOLO 2: IL TUMULO.....	7
Descrizione Generale e Entrata	7
Dov'è Aiace?	7
Stanza 1: Ingresso.....	8
Corridoio 1-2.....	8
Corridoio 1-7.....	8
Stanza 2	8
Stanza 3	8
Corridoio 3-4.....	8
Stanza 4	8
Stanza 5	9
Stanza 6	9
Stanza 7	9
Stanza 8	9
CAPITOLO 3: AFFRONTARE E UCCIDERE AIACE.....	10
CONCLUSIONI	10
Conclusione A	10
Conclusione B.....	11
Conclusione C	11
NOTE SULLE SCHEDE DEI PERSONAGGI	11
In trappola verso Greybanner	11
Reliquia di Caradegg Falsa.....	11
La Gratitudine di Oldtower.....	11
Il Disprezzo di Oldtower	11
Dispensa 1: una vista del tumulo.....	12
Dispensa 2: il vaso	13
Appendice 1: Aiace.....	14
Appendice 2: Mant Akrag	16

Appendice 3: mappa della tomba di Aiace	17
Appendice 4: frammenti di memorie	18

Ogni commento riguardante le tue avventure Advanced Fighting Fantasy a Blackmoor o riguardante questo umile lavoro é benvenuto. Questo é il piú importante stimolo che ci spinge a continuare a pubblicare di piú e, nei limiti delle nostre capacità, meglio.

Ci potete contattare all'indirizzo: chimeraehobbygroup@yahoo.it

Questa avventura é dedicata a Tad Kilgore.

Questa avventura è stata progettata per la campagna Blackmoor, il Mondo Vivente ed è adatta a 3-5 avventurieri principianti, ovvero con 1-300 XP.

Le tipiche avventure di Blackmoor, il Mondo Vivente richiedono una singola sessione di gioco di circa 2-4 ore e questa avventura non fa eccezione.

Il Regista è invitato a controllare attentamente tutte le note sulle schede dei personaggi, che potrebbero essere rilevanti per questa specifica avventura. Questa avventura ha luogo a Oldtower che i personaggi potrebbero aver già visitato durante l'avventura *Ghiaccio Rosso sul Mare Nero* e le loro azioni durante quella avventura potrebbero avere un impatto in questa.

AMBIENTAZIONE DELL'AVVENTURA

Aiace

Aiace era un cavaliere che, molti secoli fa, accompagnò il re Robert di Geneva quando Thonia colonizzò le Marche del Nord, ora note come Blackmoor. Era un valoroso cavaliere e aiutò molto la causa del re, con il suo braccio e un grande sacrificio personale. Tuttavia, il Re sembrava beneficiare di più, con titoli e terre, altri seguaci che erano migliori politici e amministratori, piuttosto che grandi combattenti come lui. Alla fine Aiace si risentì di questa situazione e si comportò in modo strano, commettendo azioni atroci e persino tradendo il Re. Per questo motivo, Aiace ricevette una punizione terribile, che includeva essere sepolto vivo e avere la sua vita estesa oltre le leggi naturali, per prolungare il suo tormento. Solo un recente terremoto e alcuni Goblin tombatoli hanno rotto i sigilli centenari della sua tomba, rilasciandolo in una terra molto cambiata, non lontano dal villaggio di Oldtower. Confuso, impazzito dal lunghissimo tormento, dimentico della maggior parte del suo passato, Aiace è ora un pericolo ambulante per le terre circostanti, poiché non ha dimenticato come combattere.

Uno dei più grandi successi di Aiace come cavaliere, fu un duello contro il principe Elfo Uhlmar, figlio della regina Maragaine, che inizialmente si oppose alla colonizzazione di Thonia e alle relative attività di taglio della foresta. Il duello durò dall'alba al tramonto e Aiace mantenne l'iniziativa contro Uhlmar, che riuscì a malapena a resistere. Al tramonto, che era il momento concordato per terminare il duello, Aiace si attenne al codice cavalleresco e lasciò che Uhlmar tornasse nella sua foresta, perché per Aiace il duello era finito in pareggio, mentre Uhlmar si aspettava che il suo avversario avrebbe continuato a combattere fino alla sua morte. Uhlmar

rimase molto impressionato dal suo valore, che gli fece riconsiderare molte cose sugli Umani, che tutti gli Elfi consideravano barbari e traditori (spesso, ma non sempre, con buone ragioni) e, come segno di omaggio, donò ad Aiace la sua preziosa spada Elfica come regalo personale. Aiace, a sua volta, donò a Uhlmar il suo scudo. Quando Aiace fu condannato dal re Robert di Geneva, quella stessa spada fu distrutta e, come parte della maledizione, l'unico modo per liberare l'anima di Aiace era che fosse ucciso da quella stessa spada, che era stata sepolta con lui. Tuttavia, una spada spezzata non può uccidere nessuno.

Il Villaggio di Oldtower

Oldtower non è lontano dalla costa dei Dirupi del Nord, 30-35 miglia a ovest di Maus. Un tempo era un posto di guardia per un'area ben popolata, ma ora è isolato, perché le incursioni Skandahar hanno spopolato la costa settentrionale. Oldtower è costituito da una dozzina di case di tronchi costruite attorno a una vecchia torre fatiscente, circondata da una palizzata. Una volta c'era un porto piccolo ma sicuro nelle vicinanze, ma, durante l'occupazione di una flotta Skandahar, i Blackmooriani hanno catapultato enormi rocce sulle navi, rendendo in pratica il porto inutilizzabile, poiché le rocce non sono mai state rimosse. Oggigiorno, Oldtower sopravvive per lo più con la caccia e un gregge di pecore in comune. Gli abitanti sono molto sospettosi nelle migliori circostanze, poiché hanno dovuto sempre badare a se stessi tra gli Skandahar, i Goblin, i lupi, il clima rigido... e i vicini infidi (si dice che i paesani di Greybanner rapiscano i cacciatori perduti). All'interno della torre al centro del villaggio c'è una vecchia reliquia: un pezzo di metallo completamente corroso dalla ruggine che si dice sia la punta della lancia dell'antico eroe Caradegg Ammazzaganti (ovvio omaggio alla campagna di Havard: *Legends of the Vales* <https://blackmoor.mystara.net/forums/viewforum.php?f=80>).

Il Villaggio di Greybanner

Sulla costa dei Dirupi del Nord in direzione est da Maus, un viaggiatore può trovare il villaggio di Oldtower, il villaggio di Greybanner e poi la Vecchia Torre di Guardia del Nord. Greybanner è l'insediamento più vicino a Oldtower, tuttavia sembra che gli abitanti di questi due villaggi isolati si guardino l'un l'altro con sospetto. Durante questa avventura non ci sarebbe bisogno di ulteriori dettagli su Greybanner, ma maggiori informazioni su questo villaggio si possono trovare nell'avventura *Ghiaccio Rosso sul Mare Nero*, pubblicata il primo novembre 2018.

AGGANCIAMENTO ALL'AVVENTURA

Avete sempre desiderato vedere un vero Drago con i vostri occhi occhi, anche se da distanza di sicurezza, così avete avuto la folle idea di avvicinarvi il più possibile alla Vecchia Torre di Guardia del Nord, conosciuta come un grande covo di Draghi, e guardare in alto, sperando per vedere un vero Drago. Per questo motivo, avete deciso di unirvi e marciare ad ovest di Maus, lungo la Via dei Razziatori, anche se è ancora inverno.

Questa è l'occasione perfetta perché giocatori descrivano i loro personaggi e perché i personaggi facciano conoscenza tra di loro, nel caso non avessero già vissuto avventure insieme.

Quando vi trovate a circa 30-35 miglia da Maus, dove i Picchi Haven lasciano posto al Crofter's Fen, notate una vecchia torre fatiscente tra la Via dei Razziatori e il Mar Nero. Un'ottima opportunità per fare una pausa in un posto sicuro!

CAPITOLO 1: STRANE CICATRICI

Mentre vi avvicinate alla torre in rovina, vedete che è circondata da poche case di tronchi protette da qualcosa tra una recinzione e una palizzata, abbastanza robusta da tenere fuori i lupi e, forse, i Goblin. Piccoli, teneri, fili d'erba verdi crescono dove il terreno li protegge dai venti più gelidi provenienti dal Mar Nero. Mentre camminate, a un centinaio di passi dal piccolo villaggio, notate diverse pecore a terra, tagliate a pezzi, ma non c'è sangue tutto intorno, come ci si potrebbe aspettare.

Le Pecore

Leggi quanto segue se i personaggi si fermano e osservano le pecore: *Notate una pecora, non lontano da voi, tagliata in due pezzi: da una parte c'è la testa con le due zampe anteriori, e dall'altra la coda con le due zampe posteriori. Non c'è una goccia di sangue accanto all'animale macellato così crudelmente.*

Se un personaggio si china sulla pecora per osservare il taglio in maggior dettaglio, leggi: *Dove l'animale è stato tagliato, la sua carne sembra asciutta al punto di sembrare avvizzita, disseccata, come se fosse cauterizzata. Poi, mentre ti stai avvicinando sempre di più per avere una visione migliore, la pecora, che credevi morta, si giranimprovvisamente e cerca di morderti! Mentre salti indietro per l'orrore, noti che anche le zampe posteriori si muovono di tanto in tanto, anche se più debolmente.*

Le pecore sono infatti ancora (a malapena) vive, sebbene orribilmente mutilate, e respirano lentamente per il

dolore e lo shock, ma, avendo una possibilità, abbastanza aggressive, considerando la loro orribile condizione. Sono state ferite in questo modo da Aiace due giorni fa, dopo il tramonto, mentre stavano tornando a Oldtown, dove appartengono, dai pascoli vicini.

Oldtower

Se i personaggi si avvicinano a questo piccolo villaggio, scopriranno presto che i suoi pochi abitanti tengono la porta serrata e non hanno piacere di parlare (reazione sociale iniziale: non amichevole, ma, se c'è uno Skandahar nel gruppo, la reazione sociale iniziale è ostile) a meno che i personaggi non superino un test sociale come descritto dal set di regole AFF2 a pagina 50-51 o abbiano visitato il villaggio in un'avventura precedente (ad esempio Ghiaccio Rosso sul Mare Nero) lasciando una buona memoria alle spalle. Nel migliore dei casi sono inospitali a causa del loro isolamento in questa terra ingrata e dei loro vicini di Greybanner che sono sospettati di rapire i loro cacciatori quando si allontanano troppo dal villaggio. Ora sono più sospettosi che mai, perché qualcuno o qualcosa ha macellato gran parte del loro gregge comune due giorni fa, di sera. Le pecore mostrano ferite orribili (vedi sopra) e la loro carne è putrefatta e immangiabile.

Oltre a ciò, gli abitanti del villaggio, ieri all'alba, hanno trovato un viaggiatore con una gamba amputata con una strana ferita, come quelle delle pecore. L'uomo, probabilmente un bardo, perché aveva un'arpa, ora sta vaneggiando per la febbre (vedi Mant Akrag nell'Appendice 2).

Gli abitanti del villaggio informano anche i personaggi che quattro giorni fa c'è stato un terremoto in questa zona, e la loro vecchia torre in rovina è stata danneggiata, ma i detriti per fortuna non hanno ferito nessuno. Ad ogni modo, questa è una serie di cattivi presagi.

Il capo del villaggio, Guimond, una sorta di vecchio saggio locale (nel senso che sa come fare il formaggio, scegliere le radici che sono commestibili, salare la carne per conservarla...), e il resto degli abitanti del villaggio sono estremamente nervosi, perché il gregge è fondamentale per la loro sopravvivenza e sanno che presto faranno la fame. Per questo motivo, compreranno o scambieranno il cibo pagandolo due volte i prezzi standard dei Villaggi (vedi AFF2, pagine 106-108) e non venderanno cibo o animali. Tuttavia, hanno un massimo di 50 mo da spendere, tra tutti loro. Altri oggetti normali possono essere scambiati ai normali prezzi dei villaggi. Se i personaggi tentano di negoziare troppo prima di vendere cibo o cavalcature, Guimond "offrirà con riluttanza" la reliquia più preziosa del villaggio: la punta della lancia di Caradegg Ammazzagiganti, un eroe antico, per 200 mo (negoziabili fino a 100 mo): l'oggetto è

un pezzo di bronzo molto corrosivo che si dice sia una potente reliquia, ma Guimond offrirà solo un falso. Se i personaggi lo comprano, aggiungi la nota *Reliquia di Caradegg Falsa* sulla loro scheda del personaggio.

Se i personaggi riescono a costruire un buon rapporto con gli abitanti del villaggio, li avvertiranno di non andare più a ovest verso il villaggio di Greybanner, poiché dicono che rischiano di essere rapiti dai loro vicini, che sicuramente devono aver forgiato un patto empio con qualche oscuro potere di rapire la gente senza tanti problemi.

I Goblin

Se i personaggi controllano un po' meglio la zona attorno a Oldtower, leggi quanto segue: *A pochi passi dal villaggio, a terra, noti il corpo di un Goblin! Sia le sue gambe che un braccio sono stati amputati e si trovano nelle vicinanze, ma lui non è in una pozza di sangue come ti aspetteresti.*

Questo Goblin faceva parte del gruppo di Goblin che hanno scoperto che un recente terremoto aveva aperto un varco nel tumulo di Aiace (vedi Capitolo 2) e tre giorni fa, al tramonto, sperava di trovare un tesoro nascosto ma invece ha liberato Aiace. È stato attaccato da Aiace tre giorni fa mentre cercava di scappare dalla Tomba ma non era più veloce di Aiace ed è stato mutilato e lasciato lì a morire lentamente. Il Goblin reagisce un po' come le pecore sopra menzionate, restando calmo finché i personaggi non si avvicinano e poi cercando di morderli improvvisamente. Porta un coltello alla cintura, nello zaino ha un pezzo di corda, un rampino, una pala corta e cinque monete d'oro (che il Goblin ha recentemente trovato) con il simbolo e il nome di re Robert I di Geneva.

Se i personaggi faranno qualcosa per aiutare il Goblin ferito, questi recupererà un po' di lucidità e dirà, singhiozzando: *"Per favore portami via da qui! Non ho mai fatto del male a una creatura vivente nella mia vita e non merito di morire qui! LUI tornerà presto ... stasera ... e mi taglierà qualche altro pezzo! Non ho la forza di vedere ancora una volta i suoi occhi fiammeggianti... Non ho mai visto una creatura dell'oscurità così terribile prima d'ora! Deve divertirsi a vedermi morire, lentamente... lentamente... mentre appassisco un po' di più ogni giorno..."*

Il Goblin indicherà il Tumulo (vedi Capitolo 2) come la fonte dei suoi problemi, senza fornire molti altri dettagli.

Seguire le tracce

Leggi questo se i personaggi tirano con successo contro un'Abilità speciale Adatta per cercare le tracce (per esempio, Percezione con un bonus di +1 dato che le tracce sono piuttosto facili da trovare): *Il terreno è ancora coperto da tratti gelati e non ci vuole molto per individuare alcune grandi tracce che si muovono a grandi passi nella zona.*

Seguendo le tracce, notate una ghirlanda secca e grigiastra. Se un personaggio tocca la ghirlanda che si sgretola (assomiglia a quella nella Dispensa 2), lancia i dadi come spiegato in Appendice 4.

Se i personaggi continuano a seguire le tracce dopo aver trovato la ghirlanda, arriveranno al tumulo lì vicino.

Vai al Capitolo 2.

Andare avanti

Se i personaggi scelgono di ignorare la situazione e continuano a camminare verso la Vecchia Torre di Guardia del Nord per vedere i Draghi come da programmi iniziali, vai alla *Conclusione A*.

CAPITOLO 2: IL TUMULO

Mostra ai giocatori una vista del tumulo nella *Dispensa 1*. I personaggi potrebbero averlo raggiunto seguendo le tracce di Aiace o parlando con il bardo infortunato Mant Akrag che si trova in Oldtower o con il Goblin amputato nel Capitolo 1.

Descrizione Generale e Entrata

Alla fine la vostra indagine vi conduce a questo tumulo brullo e spazzato dal vento. Camminando intorno a esso, notate che da un lato c'è un crollo, che ha aperto una via verso l'interno del tumulo. Trovate una pala e vi rendete conto che la grotta è stata ampliata: l'ingresso è ora largo tre passi.

Un gruppo di tombaroli Goblin ha scoperto che un recente terremoto ha aperto una strada verso l'interno del tumulo e lo ha scavato per saccheggiare qualsiasi cosa ci fosse dentro, ma sfortunatamente hanno trovato Aiace. Il piccolo dungeon all'interno del tumulo è stato chiuso per circa un millennio ed è stato recentemente scosso da un terremoto che lo ha danneggiato, ma non troppo. All'interno, è tutto realizzato in pietra, coperta da dipinti antichi sui muri. L'umidità penetra un po' ovunque, ma le pitture sono generalmente visibili. All'interno non c'è nessuna fonte di luce, ma ogni cinque o dieci passi c'è un anello di bronzo per fissare una torcia e circa la metà di questi è ancora in buone condizioni. In generale, l'atmosfera all'interno è inquietante e tesa, con le aspettative di trovare qualcosa di importante spesso frustrate.

Dov'è Aiace?

La posizione di Aiace all'interno o all'esterno del dungeon dipende in gran parte dall'ora del giorno: durante il giorno, Aiace gira cammina per il dungeon e in genere lascia entrare i visitatori, solo per sorprenderli più tardi,

magari quando sono distratti da ciò che trovano dentro. Al tramonto, Aiace esce come un incubo assetato di sangue, macellando qualsiasi creatura vivente che riesce a trovare. Durante la notte, Aiace recupera progressivamente la lucidità e, quando l'alba si avvicina, è invaso dalla tristezza e dal desiderio di morire. Se Aiace viene "sconfitto" (vedi Appendice 1, sezione sul comportamento), indipendentemente dal momento della giornata, Aiace si ricompone nel sarcofago e salta fuori da esso in un accesso di rabbia. Vedi anche il Capitolo 3.

Stanza 1: Ingresso

Questa stanza è dipinta con scene pacifiche di colline coperte di fiori, con uccelli colorati che volano intorno. C'è un passaggio che porta a nord, all'uscita del tumulo, due corridoi diretti a sud e uno a est. Sul pavimento c'è un Goblin, con tutti e quattro gli arti amputati.

Il Goblin, con le sue membra disseccate come tutte le altre vittime della spada di Aiace, è completamente in preda al panico e tutto ciò che chiede è "morire" e non vedere più "gli occhi fiammeggianti". Ha lasciato cadere un coltello e una pala non troppo lontano e, nel suo zaino, ci sono una corda e una borsa con 20 monete d'oro dell'antica zecca Thoniana, con l'immagine del re Robert I di Geneva. Con un tiro di Percezione, un personaggio che osserva la polvere e l'umidità sul pavimento può identificare che c'è stato un bel po' di traffico qui, di recente, che porta da e verso i passaggi a nord e a sud. Non molto è andato a est.

Corridoio 1-2

Questo passaggio è dipinto con le immagini di verdi colline e pecore che pascolano pacificamente. Le teste delle pecore, tuttavia, sono state deturpate.

Aiace ha deturpato le pecore in un accesso di rabbia.

Corridoio 1-7

Questo passaggio è dipinto con le immagini di verdi colline e pecore che pascolano pacificamente. Le teste delle pecore, tuttavia, sono state deturpate sulle pareti che vanno dall'ingresso [stanza 1] alla prima svolta.

Aiace ha deturpato le pecore ma non ha potuto farlo sulle pareti con i passaggi segreti che andavano nelle stanze 5 e 6, poiché erano protette contro i non morti di Odir. Un test di Percezione riuscito (o altre Abilità Speciali adatte) permetteranno di individuare i passaggi segreti, se i personaggi li cercano in modo specifico nei posti "giusti".

Stanza 2

Questo passaggio è dipinto con le immagini di verdi colline e pecore che pascolano pacificamente. Le teste delle pecore, tuttavia, sono state deturpate sulle pareti nord, est e ovest. C'è un arco che va verso nord e quello che sembra un passaggio

segreto aperto verso sud. Il pavimento è piuttosto polveroso e al centro della stanza c'è una piccola pala.

Aiace ha deturpato le pecore in un accesso di rabbia (non sulla parete sud, a causa dell'immagine di Odir nella stanza 5), ma è passato da questa stanza solo una o due volte, poiché preferisce altre parti del dungeon. I tombaroli Goblin, prima di abbandonare la pala in preda al panico quando hanno visto Aiace, hanno trovato il passaggio segreto verso sud e lo hanno lasciato semiaperto.

Stanza 3

Questa stanza vuota è dipinta con le immagini di verdi colline e pecore che pascolano pacificamente. Le teste delle pecore, tuttavia, sono state deturpate sulle pareti est, ovest e sud. C'è un arco che porta a nord e un altro a sud.

Aiace ha deturpato le pecore in un accesso di rabbia (non sul muro nord, a causa dell'immagine di Odir nella stanza 6). Un test di Percezione riuscito (o altre Abilità Speciali adatte) durante l'esplorazione della parete corretta, permetterà di individuare il passaggio segreto.

Corridoio 3-4

Questo passaggio è dipinto con le immagini di verdi colline e pecore che pascolano pacificamente. Le teste delle pecore, tuttavia, sono state deturpate.

Aiace ha deturpato le pecore in un accesso di rabbia.

Stanza 4

Questa stanza è dipinta con le immagini di verdi colline e pecore che pascolano pacificamente. Le teste delle pecore, tuttavia, sono state deturpate sulle pareti est, ovest e sud. C'è un arco che porta a nord e un altro a sud. Al centro della stanza c'è un'urna di alabastro, decorata graziosamente con motivi floreali. Sul davanti dell'urna ci sono due stemmi interconnessi: uno porta la forma dorata di un rapace e l'altro è stato accuratamente rimosso senza causare ulteriori danni all'urna.

Aiace ha deturpato le pecore in un accesso di rabbia (non sul muro nord, a causa dell'immagine di Odir nella stanza 6). Un test di Percezione riuscito (o altre Abilità Speciali adatte) durante l'esplorazione della parete corretta, consente di individuare il passaggio segreto. L'urna conserva le ceneri della moglie di Aiace, dopo che è stata uccisa nell'Abbazia di Fitz e lo stemma rimosso era lo stemma di Aiace (fa parte della sua *damnatio memoriae*), mentre l'altro era di sua moglie. Se i personaggi rimangono in questa stanza per 1d6 round, apparirà un fantasma: è il fantasma di una bella signora in lacrime. Se il fantasma viene attaccato, sparirà, ma se i personaggi parleranno con lei, racconterà la triste storia di suo marito (e di lei). Non sa come spezzare la maledizione che di fatto costringe suo marito e lei in questo tumulo (vedi

Capitolo 3), ma può fornire qualche suggerimento utile, specialmente se i personaggi hanno finito le loro idee. Aiace non può vedere ne' sentire la Signora delle Lacrime. Se l'urna viene aperta o comunque maltrattata, la Signora delle Lacrime assumerà l'aspetto di un orribile Demone del Fumo (vedi BtP, pagina 128) e inseguirà i personaggi finché non sarà sconfitta o finché loro non usciranno dal tumulo (Aiace saggiamente non si farà vedere mentre sua moglie è così arrabbiata).

Stanza 5

Questa stanza non ha le pareti dipinte ed è piena di mobili antichi, per lo più marci. C'è un passaggio segreto aperto che va verso nord.

In questa stanza segreta mobili e altri doni funerari vennero dimenticati quando Aiace fu sepolto. Controllando i cassetti, è possibile trovare 30 mo per ogni personaggio che partecipa a questa avventura, il tutto coniato con l'immagine del re Robert I di Geneva. C'è una piccola statua benedetta di Odir che ha il potere di tenere i non morti a dieci passi di distanza, ma è fatta di ceramica ed è molto delicata: infatti, ogni volta che viene spostata, il personaggio dovrà fare un tiro di ABILITÀ per non rompere la statua (dissipando il suo effetto sui non morti). Mentre il passaggio segreto a nord è stato lasciato aperto, gli altri due sono ancora chiusi.

In questa stanza c'è anche un Goblin con entrambe le braccia amputate dalla spada di Aiace (oggetti sul Goblin: un coltello e uno zaino con una corda). È in condizioni migliori degli altri Goblin e dice che una creatura orribile con una spada fantasma e gli occhi fiammeggianti infesta il tumulo con uno stato d'animo molto mutevole: a volte sospira e piange, altre volte è un macellaio sanguinario, e durante la notte va fuori. Ha notato che la creatura non entra mai in questa stanza, quindi si è nascosto qui e non riesce più a trovare il coraggio di uscire.

Stanza 6

Questa stanza non ha le pareti dipinte ed è piena di mobili antichi, per lo più marci.

In questa stanza segreta mobili e altri doni funerari vennero dimenticati quando Aiace fu sepolto. Controllando i cassetti, è possibile trovare 100 mo per ogni personaggio che partecipa a questa avventura, il tutto coniato con l'immagine del re Robert I di Geneva. C'è una piccola statua benedetta di Odir che ha il potere di tenere i non morti a dieci passi di distanza, ma è fatta di ceramica ed è molto delicata: infatti, ogni volta che viene spostata, il personaggio dovrà fare un tiro di ABILITÀ per non rompere la statua (dissipando il suo effetto sui non morti). Tutte le entrate a questa stanza sono passaggi segreti che devono essere individuati per entrare in questa stanza del tesoro.

Stanza 7

Questa stanza è molto più grande della maggior parte delle altre stanze che avete visto finora all'interno del tumulo. Le pareti sono decorate con immagini di verdi colline erbose, con molte pecore e agnelli al pascolo. In mezzo a loro c'è un uomo grassoccio, con i capelli biondi e ricci, che suona l'arpa. Sia il volto dell'uomo che le pecore sono stati deturpati. Lungo il muro orientale ci sono tre sarcofagi in pietra: due sono vuoti, intatti e privi di coperchi, mentre il terzo sembra essere stato abitato: il coperchio di pietra è stato rimosso e si è schiantato sul pavimento, dove c'è anche una lunga catena. Al centro della stanza c'è anche uno strano vaso di ceramica, accuratamente decorato [mostra Dispensa 2].

L'uomo grasso è ovviamente quello che ha offerto la sua tomba per far seppellire Aiace, così Aiace ha deturpato lui e le sue stupide pecore in un impeto di rabbia. Il sarcofago che era occupato è quello dove Aiace era sepolto. L'interno di questo sarcofago è pieno di graffi profondi. La catena è magica e può incatenare una mummia, trattenendola magicamente. La pentola di terracotta è decorata con strani simboli, ma anche con una figura umana (vedi Dispensa 2), che indica che Ajax può finalmente incontrare la "morte" suicidandosi con la propria spada. Il vaso di ceramica è pieno di Argentovivo magico e, se il vaso viene frantumato, l'Argentovivo magico ritorna lentamente alla sua posizione e forma originale. Respirare in una stanza chiusa con Argentovivo aperto che ogni personaggio lanci 3d6 contro ABILITÀ + RESISTENZA ad ogni turno e un fallimento causa la perdita di un punto di RESISTENZA. Toccare il liquido metallico provoca la perdita di un punto di RESISTENZA e un test di FORTUNA. In caso di sfortuna, la perdita è permanente. Questo Argentovivo è una trappola e un diversivo, che distoglie l'attenzione dai modi più efficaci di porre fine alla maledizione. Ad ogni modo, se i personaggi riescono a trovare un modo molto creativo per portare via l'Argentovivo da qui, possono venderlo a un Alchimista per 200 mo.

Stanza 8

Questa stanza è molto più grande della maggior parte delle altre stanze che avete visto finora all'interno del tumulo. Le pareti sono decorate con immagini di verdi colline erbose, con molte pecore e agnelli al pascolo. In mezzo a loro c'è un uomo grassoccio, con i capelli biondi e ricci, che suona l'arpa. Sia il volto dell'uomo che le pecore sono stati deturpati. Il pavimento è completamente ricoperto da collinette di materiale carbonizzato.

Il materiale carbonizzato è tutto ciò che rimane delle cose di Aiace. Potenzialmente, un raro effetto magico che inverte la carbonizzazione può restituire alcuni vestimenti con l'emblema di Aiace: verde con un cavallo rampante bianco e molti altri oggetti appropriati, come selle, lance, tende, ecc. Controllando molto attentamente

le cose carbonizzate (test di Percezione -4 ogni turno), è possibile trovare un medaglione con il simbolo di Thanatos: è associato alla conversione di Aiace a quel culto empio ed è resistente al fuoco. L'uomo grasso è ovviamente quello che ha offerto la sua tomba per seppellire Aiace e Aiace ha deturpato lui e le sue stupide pecore in un impeto di rabbia.

CAPITOLO 3: AFFRONTARE E UCCIDERE AIACE

Come accennato nel Capitolo 2 (sezione: *Dov'è Aiace?*), È probabile che Aiace venga incontrato più volte in luoghi diversi e in momenti diversi durante questa avventura, mentre i personaggi cercano informazioni su di lui e su come può essere ucciso (permanentemente).

Forse i personaggi lo troveranno all'interno del tumulo, e Ajiace attaccherà a sorpresa mentre esaminano il suo sarcofago (tieni presente che le stanze 1-8-3-4-7 sono in un circuito, quindi, mentre i personaggi prendono una direzione, Aiace può passare dall'altra parte e preparare un'imboscata), o forse incontreranno Aiace di sera, mentre è deciso a distruggere tutta ciò che è vivo, o forse lo incontreranno all'alba, quando pregherà gentilmente di tagliargli la testa (e poi prende la testa che dice che non sono riusciti a ucciderlo, prima di trasformarsi in polvere e di essere ricomposto nel sarcofago, o forse, sempre all'alba, vedranno Aiace che cerca di annegarsi o di gettarsi sulla propria spada, tutto invano).

Aiace può infatti essere ucciso con la sua stessa spada, ma la spada è ora in frantumi e la lama fantasma non ferisce i non morti. Poiché la spada è un'antica reliquia elfica, può essere riparata con successo alla Ringlo Hall o presso altri fabbri elfici ben noti (questo costerà qualcosa come 100 mo, ma potrebbero essere proposte altre offerte). Se i personaggi non riescono a capirlo da soli o usando la loro tradizione, la Signora delle Lacrime (sala 4) e forse Mant Akrag o qualche altro abitante di Oldtower potrebbero suggerirlo. Certo, strappare la spada di Uhlmar dalle mani di Aiace può essere difficile, ma non impossibile: per esempio, i personaggi possono tagliare il braccio destro di Aiace (questo è dettagliato nell'appendice 1, La sezione Spada di Uhlmar) e ottenere la spada da esso, o possono intrappolare Aiace con la Catena Magica o le statue benedette di Odir per ottenerla. Possono anche convincere Aiace a cedere loro la spada all'alba, quando è più loquace e consapevole, ad esempio chiedendogli la spada per dargli la "morte finale".

Un'altra opzione per "uccidere" Ajax sarebbe mostrargli il suo stemma (verde con un cavallo bianco rampante), che

è stato magicamente cancellato da tutti i ricordi a causa della maledizione. Un'opzione per farlo è invertendo magicamente il fuoco che ha bruciato tutti gli oggetti di Aiace, ma questa è una magia piuttosto rara. Un'altra opzione sarebbe ottenere lo scudo che Ajax ha dato al principe Uhlmar molti secoli fa, quando si scambiarono doni dopo il loro famoso duello (lo scudo è magico e dà un bonus di +2 ai tiri di armatura). Ancora una volta, i personaggi dovranno recarsi a Ringlo Hall, dove regna attualmente il figlio di Uhlmar (che alla fine divenne re degli Elfi), chiedendo di prendere in prestito lo scudo (se superano un test sociale, secondo AFF2, a pagina 50, gli sarà concesso lo scudo in prestito, ma sarà accompagnato da sei esperti portatori di scudi Elfi che si assicureranno che la reliquia venga restituita). I personaggi potrebbero anche optare per scambiare la spada (che in origine era la spada di Uhlmar) con lo scudo.

Se Aiace è sconfitto come sopra menzionato o in qualche altro modo creativo, vai alla *Conclusione B*.

Dopo la sconfitta di Aiace, tutti gli amputati saranno ancora amputati come prima, ma i loro arti non saranno più avvizziti e le loro condizioni non progrediranno giornalmente come in precedenza. Gli abitanti del villaggio diranno ai personaggi che a Maus c'è uno specialista che può sostituire un arto di carne amputato con un arto meccanico. Questa sostituzione costa 250 GP e richiede tre decimane in più per collegare l'arto e addestrarlo correttamente, ma rimuove la penalità di ABILITÀ causata dall'amputazione.

Se i personaggi non riescono a trovare un modo per superare la maledizione e / o sono gravemente feriti da Aiace al punto di dover abbandonare il campo, vai alla *Conclusione C*.

CONCLUSIONI

Conclusione A

Proseguite verso ovest e, dopo un altro giorno, il terreno del sentiero sul quale state camminando cede improvvisamente e vi ritrovate in una trappola, completamente sorpresi!

I personaggi possono ora prendere parte, come seguito di questa avventura, solo alla seconda avventura dell'arco di avventure *La Lunga Veglia*, ancora da pubblicare, e non possono partecipare ad altre avventure prima di questa. Li scopriranno chi li ha intrappolati e perché. Aggiungi la nota del foglio del personaggio: *Intrappolato vicino a Greybanner*.

Conclusione B

Avete imparato una triste storia dei vecchi tempi, quando Blackmoor era una foresta infinita e quando i re ordinavano maledizioni senza pietà. Ora è tempo di tornare a Maus, poiché non c'è cibo a Oldtower, ma saranno lieti di restituire il favore quando avranno di nuovo un buon gregge e cibo sufficiente.

Mentre vi voltate verso est, vedi in lontananza, alle vostre spalle, un'enorme ombra e un'esplosione di fiamme nel cielo: deve essere un Drago! Dopo tutto, il vostro desiderio di vedere un Drago, anche se da distanza di sicurezza, è stato soddisfatto!

I personaggi guadagnano 50 XP, oltre a 20 XP extra a seconda del loro buon gioco di ruolo. Aggiungi anche la nota del foglio del personaggio: *La Gratitude di Oldtower*.

Conclusione C

I buoni abitanti di Oldtower hanno pietà di voi e vi trasferiscono a Maus su un carro trainato da un asino. Vivranno nella paura per il prossimo futuro e giurate a voi stessi che tornerete indietro e troverete un modo per aiutarli. Non appena sarete di nuovo in forma decente.

I personaggi ottengono 0XP, ma hanno la possibilità di tornare più tardi e riprendere questa avventura. Quando i personaggi torneranno, è probabile che i Goblin e le pecore saranno già trasformati in mummie, man mano che il loro avvizzimento progredisce. In Maus i personaggi eventualmente malati possono essere curati da qualche sacerdote. Aggiungi anche la nota sul foglio del personaggio: *Il Disprezzo di Oldtower*.

Tutti i personaggi sopravvissuti, qualunque conclusione abbiano raggiunto, possono riportare i loro punteggi di FORTUNA, RESISTENZA, MAGIA e PUNTI MAGIA al loro livello iniziale prima di affrontare nuove avventure.

NOTE SULLE SCHEDE DEI PERSONAGGI

Ecco le conseguenze delle varie note sui fogli dei personaggi.

In trappola verso Greybanner

Il personaggio non riceve Punti Esperienza e l'avventura che seguirà dopo questa può essere solo la seconda

avventura dell'arco di avventure La Lunga Veglia, ancora da pubblicare, e nessun'altra avventura.

Reliquia di Caradegg Falsa

I personaggi hanno tentato di lucrare sugli abitanti di Oldtower affamati e questi hanno venduto ai personaggi una finta reliquia di Caradegg Ammazzagiganti. Gli abitanti del villaggio si vergognano un po', a causa della loro cattiva azione e, se la loro situazione migliorerà, cercheranno discretamente di riacquistarla o comunque di coprire i loro imbrogli.

La Gratitude di Oldtower

I personaggi possono riposare come ospiti a Oldtower per una decimana, con vitto e alloggio gratuiti, ma solo una volta che il villaggio sarà fuori dalla fame e tornerà ad un livello decente di benessere.

Il Disprezzo di Oldtower

Gli abitanti di Oldtower disprezzano i personaggi, ridono di loro e pensano che siano dei buoni a nulla. Non ci si può aspettare nessuna ospitalità, né sostegno da Oldtower, fino a quando i personaggi non sconfiggeranno Aiace e guadagneranno, infine, La Gratitude di Oldtower (vedi sopra).

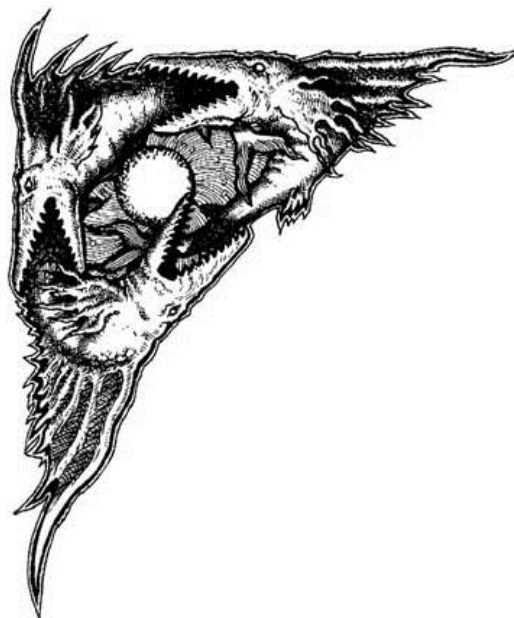


Immagine non soggetta a diritti d'autore di Tony Hough <http://www.tonyhough.co.uk/>

Dispensa 1: una vista del tumulo



Aianteum, or Tomba di Aiace, di Clarke Edward Daniel - 1824.

Dispensa 2: il vaso



Dettaglio di un cratere di Vulci – 400aC-350aC (circa)

Appendice 1: Aiace

ABILITÀ 9

RESISTENZA 12

ATTACCHI 2

Apparenza: Aiace appare come un cadavere rinsecchito alto e robusto (sebbene avvizzito), con gli occhi fiammeggianti e l'imponente barba e capelli neri. Non ci sono tracce di vestiti sul corpo, quindi è possibile individuare le cicatrici lasciate da catene crudeli (con un controllo di Percezione). Nella mano destra stringe l'impugnatura di una spada, ma la lama è stata frantumata molto tempo fa e ora è completamente mancante. Con una semplice osservazione, è facile notare che l'elsa della spada è realizzata con un metallo verde ed è decorata con foglie delicate (con un tiro di ABILITÀ + Abilità Speciali, come Conoscenza del Mondo o simili, può essere riconosciuta come il lavoro di un artigiano Elfo). Quando la spada è nelle mani di Aiace, al posto della lama mancante, fisica, c'è una forma misteriosa e traslucida, ma se la spada non è nelle mani di Aiace (o di un'altra creatura non morta), la menzionata lama fantasma scompare. Se Aiace viene ridotto a zero punti RESISTENZA o meno, il suo corpo e la sua spada si trasformano rapidamente in polvere e vengono portati via da un vortice al suo tumulo, dove il suo corpo si riforma in due turni, completamente guarito, nel suo sarcofago (vedi Capitolo 2). Tuttavia, se Aiace è ridotto a zero punti di RESISTENZA mentre non brandisce la sua spada, la spada non si trasforma in polvere e non segue Aiace nel suo sarcofago, ma rimane dov'è.

Motivazioni: Aiace è stato condannato alla non morte secoli fa e, tecnicamente parlando, ora è una Mummia (come descritto in OotP, pagine 85-86), a parte il fatto che il suo corpo è nudo e non coperto da bende altamente infiammabili come le Mummie standard (questo rimuove la debolezza delle fiamme che hanno altre mummie). Venne dall'Impero Thoniano al seguito di re Robert I di Geneva e si distinse combattendo gli Elfi che, all'epoca, occupavano le vaste foreste che coprivano tutto il territorio di Blackmoor e non erano contenti della scala della colonizzazione Thoniana, con la conseguente distruzione delle loro foreste. Il nobile cavaliere Ajax si aspettava la gratitudine del re per le sue azioni sotto forma di titoli e terre, ma il re invece li concesse ad altri seguaci che non erano guerrieri, ma piuttosto "politici" e mercanti (tra i quali spiccava un mercante di pecore e lana, interessato a tagliare la foresta lungo i Dirupi del Nord per fare spazio ai pascoli, che è stato trattato molto gentilmente dal Re, nonostante fosse un codardo in guerra). Alcuni importanti episodi della vita di Aiace possono essere rivissuti toccando la sua ghirlanda (vedi Capitolo 1), il suo sarcofago o il vaso di Argento vivo (vedi Capitolo 2 e Appendice 4). Dopo che Aiace perse la moglie durante la guerra, a causa del cuore di pietra di re Robert, iniziò a perdere il controllo e ad adorare Thanatos. Le sue azioni, una volta estremamente cavalleresche e onorevoli, divennero spietate e sanguinarie. Questo, ovviamente, non gli fruttò più terre e titoli così, alla fine, commise tradimento in modo terribile. King Robert, fuori di senno, condannò Ajax ad una punizione orribile: prima di tutto, strappò la pagina con lo stemma di Ajax dal libro magico della nobiltà di Thonia e la bruciò (e l'effetto di ciò fu che tutti dimenticarono il suo stemma e la sua famiglia, cancellando lui e i suoi antenati dalla storia di Thonia!), poi la spada di Aiace (che in realtà era il dono del Principe Elfico Uhlmar, vedi più in dettaglio qui sotto) è andata in frantumi, lasciando intatta solo l'impugnatura ornata (in pratica, togliendogli il cavalierato) e infine Aiace fu sepolto vivo, trattenuto da una catena magica, in un sarcofago, ma fu anche magicamente trasformato in un non-morto, per fargli subire le sofferenze di essere sepolto vivo per l'eternità. Gli unici modi per rimuovere questa terribile maledizione (tutte le maledizioni devono contemplare le condizioni per spezzare la maledizione stessa) sono o ricordare il suo stesso stemma o essere ucciso dalla sua stessa spada. Questi fatti accaddero circa un millennio fa e l'effetto combinato del terremoto e dei Goblin tombroli ha liberato Ajax dalla catena magica e dal sarcofago. Inutile dire che il paesaggio è molto diverso da quello che era un tempo, oltre 1.000 anni fa, quando le foreste abbondavano.

Comportamento: Il comportamento di Aiace cambia con il momento della giornata: quando il sole è alto, Ajax preferisce rimanere all'interno del tumulo, vagando senza meta nel dungeon, e esce durante la notte. Al tramonto, l'Ajax è pieno di rabbia cieca e ama staccare gli arti da qualsiasi creatura vivente, solo per lasciarli morire, appassendo lentamente e dolorosamente, come ha vissuto mentre era sepolto vivo. Con il passare della notte, Ajax recupera progressivamente sempre più memoria e consapevolezza, alla fine desiderando la sua morte finale. Per questo motivo, Ajax è stato visto da Mant Akrag mentre cercava di uccidersi tuffandosi sulla propria spada, ma quella spada non danneggia i non morti (vedi sotto), quindi non ha avuto successo. All'avvicinarsi dell'alba o durante il giorno, potrebbe essere possibile parlare con Ajax e Ajax potrebbe chiedere ai personaggi aiuto per morire. Tuttavia, se Ajax è "sconfitto" (cioè il suo STAMINA va a 0) e il suo corpo si riforma nel suo sarcofago, si sveglia come l'incubo senza cervello che è al tramonto, incapace e riluttante a parlare o pensare, ma si limita a fare altro gli esseri viventi soffrono. Se i personaggi acconsentono ad aiutare Ajax a morire, chiederà loro di tagliargli la testa (usando

le armi dei personaggi, dato che la spada di Ajax non gli fa male). Quando la testa di Ajax cadrà, la prenderà e la testa dirà loro che hanno fallito, poi si trasformerà in polvere come se fosse "sconfitto", come descritto sopra.

La Spada di Uhlmar: l'elsa ornata della spada spezzata che Aiace brandisce è ciò che è rimasto della spada che il principe Uhlmar gli regalò come regalo cavalleresco quando Aiace ebbe la possibilità di ucciderlo, ma non lo fece, perché sarebbe stato contro la cavalleria. In cambio della spada, Ajax diede a Uhlmar il suo scudo, che è ancora conservato a Ringlo Hall. Uhlmar era un principe elfico e l'Ajax combatteva contro gli Elfi perché resistevano alla colonizzazione Thoniana guidata da re Robert di Geneva; ai tempi, le Marche del Nord, come era conosciuto Blackmoor, erano una foresta possente e infinita. Questa spada, che in origine era una Spada dell'Affilatezza (vedi AFF2, pagina 148), come un effetto collaterale della maledizione di Aiace, ora ha una lama "fantasma" che può ferire i vivi (lascia cicatrici che sembrano ustioni, piuttosto che tagli e le Armature banali non possono ridurre il danno), ma non infligge alcun danno ai morti / non morti. Se Aiace tira un doppio sei o il suo tiro per colpire è di 4 punti o più al di sopra del minimo richiesto, taglia un arto dal suo nemico (1: braccio sinistro, 2: braccio destro, 3-4: gamba sinistra, 5-6 : gamba destra - ripetere se un arto è già mancante); per equità, se i personaggi dichiarano di voler tagliare la mano dell'arma, dovrebbero essere autorizzati a farlo nelle stesse identiche condizioni. Gli arti tagliati non causano alcun sanguinamento (fermando, ad esempio, le regole di morte e morte di AFF2, pagina 65), poiché la lama incandescente cauterizza le ferite, in modo che, invece di sanguinare, si seccino e seccino. Per questo motivo, queste amputazioni non causano la perdita di STAMINA, ma una perdita di 2 punti di SKILL (in più, i maghi possono avere grossi problemi nel lanciare magia, i ladri potrebbero non arrampicarsi più facilmente come prima, ecc.). Le creature viventi che sono state amputate sono sotto shock e possono fare un'azione solo se superano un tiro 3D6 contro ABILITÀ + RESISTENZA.

Una volta che una creatura vivente è stata amputata, ogni giorno, nella stessa ora nella quale è stata fatta l'amputazione, deve testare la FORTUNA. Se il test di FORTUNA fallisce, la creatura perde un punto di Resistenza e la parte del corpo che aumenta di dimensioni. Una volta che raggiungono RESISTENZA pari a zero a causa del menzionato avvizzimento, diventano una Mummia sotto il controllo di Aiace e possono ricollegare gli arti recisi come una normale azione. Per questo motivo, Aiace, dopo aver reciso un arto, preferisce non uccidere le sue vittime amputate, ma lasciarle appassire lentamente e morire.

Se Aiace viene "ucciso" in qualche modo (vedi Capitolo 3), tutti gli amputati (tuttora vivi) sono guariti dalla malattia.

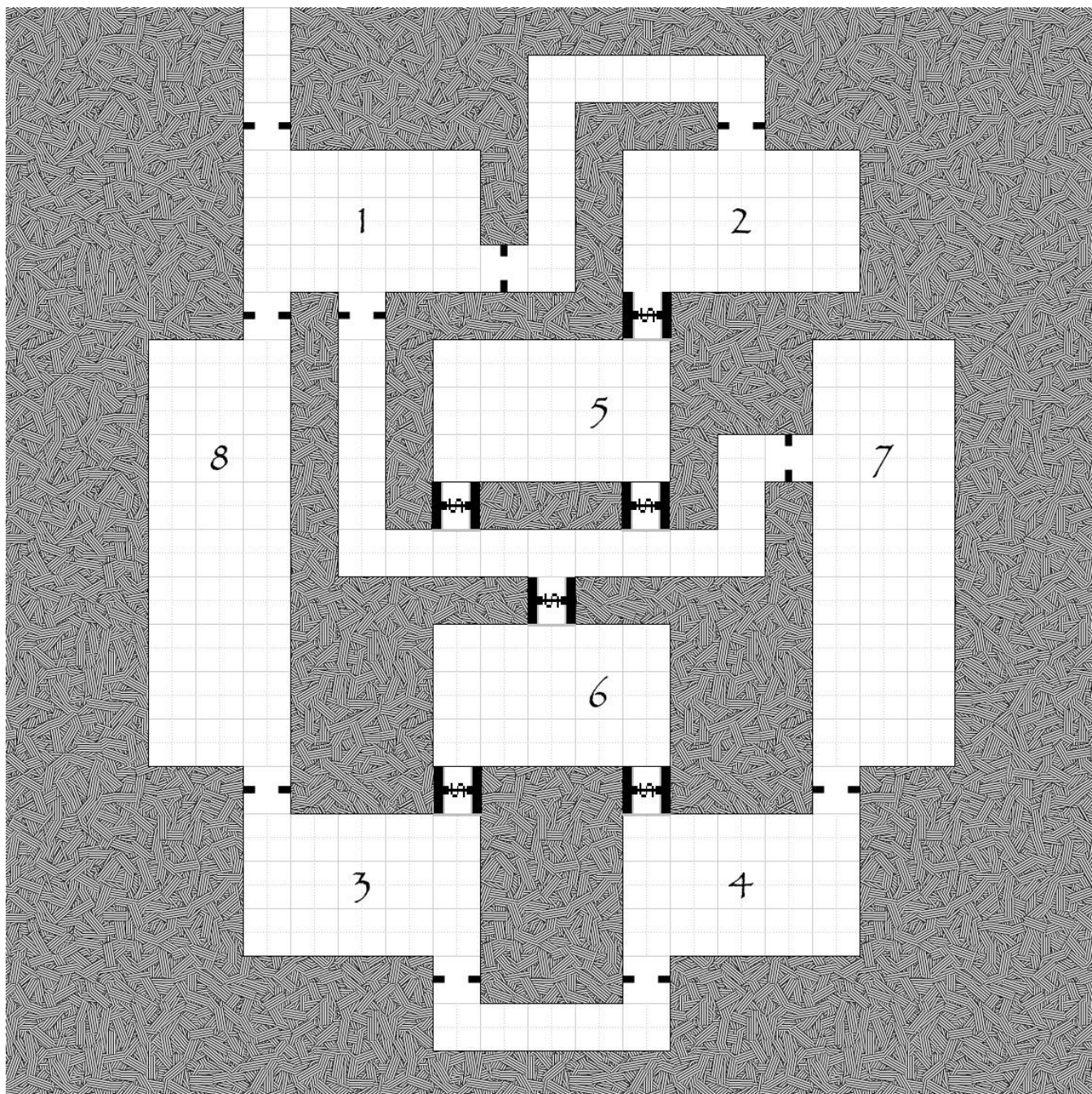
Appendice 2: Mant Akrag

Apparenza: questo uomo Thoniano sta chiaramente soffrendo, ma a volte riesce a fare una battuta con la sola forza di volontà. La sua gamba destra è stata amputata sopra il ginocchio da Aiace e ciò che rimane è disseccato e avvizzito (come se fosse l'arto di una mummie). La sua faccia, sebbene contorta dal dolore e dalla preoccupazione, è il volto di una canaglia maliziosa: naso rotto, vivaci occhi azzurri, sorriso sfacciato con i denti storti. I suoi vestiti sono fatti di grandi riquadri gialli e verdi, compreso il suo ampio mantello, e al suo fianco ci sono un bastone e un liuto.

Motivazioni e Comportamento: Mant Akrag è un bardo errante che stava camminando verso Oldcastle e, all'alba, si è imbattuto in Aiace che stava fissando con cura la sua spada a terra in modo che la lama puntasse verso l'alto, poi si è gettato sulla spada, come se cercasse di suicidarsi. Sfortunatamente, la lama spezzata può ferire solo le creature viventi e non i non morti, così Aiace non è riuscito a uccidersi e ha avuto un attacco di rabbia. Mant fu solo un'altra vittima di Aiace, che gli ha reciso l'arto e l'ha lasciato lì a morire lentamente. Tuttavia, Mant, facendo ricorso a tutte le sue energie, riuscì a strisciare fino a Oldtower e gli abitanti del villaggio ebbero pietà di lui, anche se non sono ben noti per la loro ospitalità. Gli abitanti del villaggio (correttamente) hanno intuito che Mant è un bardo e si stanno prendendo cura di lui anche se hanno subito la perdita di molte pecore. Mant è ora confuso dalla malattia che lo fa avvizzire e riesce a concentrarsi solo per brevi periodi, ma può rivelare parte di ciò che ha visto e può aggiungere alcune altre congetture (il Regista può scegliere o selezionare a caso ciò che dice Mant):

- 1) La creatura deve essere un non morto.
- 2) Mant (a ragione) crede che la creatura provenga da un tumulo vicino (vedi Capitolo 2).
- 3) Il corpo porta i segni di catene e forse può essere incatenato di nuovo.
- 4) La creatura sembrava profondamente intelligente prima di tentare il suicidio all'alba e forse può essere aiutata a raggiungere questo obiettivo.
- 5) La creatura improvvisamente appariva molto feroce quando era infuriata: chiaramente non è molto stabile.
- 6) La sua spada ferisce i vivi ma risparmia i non morti.

Appendice 3: mappa della tomba di Aiace



Mappa del dungeon generata con <https://donjon.bin.sh/> e successivamente modificata manualmente.

Appendice 4: frammenti di memorie

Per scoprire quale frammento di memoria rivivrai, tira 2d6 e controlla qui sotto:

Primo dado	Secondo dado	Descrizione del flashback
1-3	1	<p><i>Ti vedi vicino a una pira funeraria: tuo padre è morto. Senti la voce del sacerdote di Odir: "Mio signore, tuo padre ha sperperato tutta la ricchezza della tua nobile famiglia, ma puoi ancora riconquistarle andando con il Re Robert a colonizzare le Marche del Nord".</i></p> <p><i>Sei sopraffatto dai sentimenti contrastanti del dolore per la morte di tuo padre e dall'improvvisa scoperta che tuo padre si è giocato tutte le ricchezze della famiglia: se vuoi dare una vita onorevole alla tua nuova sposa, non hai altra possibilità che arruolarti sotto lo stendardo del re.</i></p> <p>Questo è il motivo per cui Ajax è andato in guerra ed è sotto pressione per guadagnare terre e titoli.</p>
	2	<p><i>Sei su una nave ancorata in una baia circondata da affioramenti di pietra nera. Dietro di te c'è tutta la flotta di Thonia, sotto l'attacco di molti elfi. L'esercito è in preda al panico sotto una pioggia di frecce, sorpreso dall'attacco improvviso. Sollevi lo scudo contro le frecce e carichi gli attaccanti, salvando la flotta quasi da solo. Gli Elfi riescono ad affondare solo una nave e tu ricevi molte ferite, sopravvivendo a malapena. Senti il furore guerresco e il sapore del sangue nella bocca.</i></p> <p>Questo è un episodio iniziale della colonizzazione quando la flotta nella Baia di Blackmoor venne attaccata e Thonia fu quasi sconfitta.</p>
	3	<p><i>Re Robert sta ascoltando le richieste e amministrando la giustizia all'aperto. Un uomo biondo, inginocchiato di fronte al Re, dice: "Vostra Maestà, una delle mie navi affondò perché i tuoi guerrieri non la difendevano adeguatamente ... ti prego, rimborsami e punisci i tuoi codardi soldati ...".</i></p> <p><i>Scuoti la testa, perché sai che hai combattuto valorosamente, mentre l'uomo biondo era rannicchiato e tremava nel posto più sicuro che era riuscito a trovare.</i></p> <p>Questo episodio fu il primo a spingere lentamente Ajax fuori dalla grazia reale, anche se combatté valorosamente.</p>
	4	<p><i>Stai combattendo Uhlmar, il Principe Elfo, in duello, sotto gli occhi degli eserciti, e stai vincendo. Lui sanguina da numerose ferite, il suo respiro è pesante e tu lo incalzi mentre lui difende sempre più disperatamente. Improvvisamente, gli arbitri del duello avanzano e ti ordinano di fermarti, dato che è il tramonto, il momento concordato per fermare il duello. Smetti di lottare anche se sei in netto vantaggio, perché continuare sarebbe contro la cavalleria. Il Principe Uhlmar, l'Elfo, sembra sorpreso dal fatto che tu non abbia colto l'occasione per ucciderlo e si fa avanti: "Non sapevo che ci fossero Uomini così nobili. Per favore accetta la mia spada come un dono d'onore. "Ti senti sorpreso da questo gesto, ma prendi la spada e ricambi il dono con il tuo scudo, con le insegne della tua famiglia. Tornando indietro, noti che qualcuno sta sussurrando all'orecchio del Re e il Re annuisce, apparentemente preoccupato. Tu odi con tutto il tuo cuore quel tipo di persone che passa il tempo a bisbigliare piuttosto che combattere...</i></p> <p>Questo episodio dovrebbe essere un suggerimento che lo scudo di Aiace (con il suo stemma) potrebbe ancora essere dagli Elfi.</p>
	5	<p><i>Sei inginocchiato di fronte al Re: "Vostra Maestà, l'Abbazia dove vive mia moglie, è sotto attacco. Chiedo il permesso di montare una controffensiva e salvare lei e gli altri civili che soggiornano nell'Abbazia. "Il Re si rivolge a te con una faccia dura: "No, Aiace. Il permesso non è concesso. I tuoi doveri cavallereschi ti costringono a rimanere qui, per proteggermi da un possibile attacco a sorpresa. Sei assegnato a questo campo." "Ma... Vostra Maestà..." "Ho detto di no. Puoi andare" Senti il dolore della perdita che invade la tua anima come un fiume di fuoco e disperazione.</i></p> <p>Durante i primi tempi della colonizzazione, l'esercito si fermò principalmente intorno al villaggio di Blackmoor, vicino alla flotta, mentre varie abbazie furono fondate nell'entroterra, per espandere l'influenza di Thonia</p>

	6	<p><i>La Corte è intorno a Robert Robert, che sta distribuendo terre e titoli. È il tuo turno di fronte al Re, che parla senza nemmeno guardarti: "Per i tuoi servizi sul campo di battaglia, inclusa la liberazione dei Dirupi del Nord dai nemici, ti viene concessa una nuova sella. Alzati, sei congedato." Tu vai via, lottando per controllarti, mentre ricevevi una ricompensa ridicola in confronto ai tuoi servizi e sacrifici. Subito dopo, un uomo biondo con i capelli ricci e le guance rosate si inginocchia davanti al Re: "Per tagliare le foreste dei Dirupi del Nord e trasformare quelle terre in pascoli per le tue greggi, ti vengono concesse quelle terre come tua proprietà personale." Ti senti invaso da una rabbia terribile: hai combattuto in battaglia e hai obbedito al Re anche quando ti ha ordinato di lasciare morire tua moglie, e ora i codardi politici e mercanti raccolgono i frutti!</i></p> <p>Aiace, dopo questo episodio, perde veramente il controllo.</p>
4-6	1	<p><i>Sei completamente armato e coperto di sangue, mentre avanzi a grandi passi verso la Sala del Trono con un sorriso cupo: ti rendi conto di come Thanatos ti abbia reso tanto più forte in guerra, rispetto a Odir! Finalmente, ti fermi di fronte al Re, ma non ti inginocchi. "Qual è stato il risultato del tuo ultimo attacco, nel profondo della foresta?" Chiede il re, con voce nervosa. Apri i grandi sacchi che stai trasportando e ne rotolano fuori le teste mozzate di molti Elfi: uomini, donne, bambini, anziani... la Corte è scioccata e inorridita, ma tu sorridi, mentre il sangue ti gocciola dalla bocca. Esci senza inchinarti a nessuno, in attesa di altri massacri.</i></p> <p>Dopo essersi convertito dal culto di Odir a Thanatos, Ajax diventa sempre più sanguinario e spietato.</p>
	2	<p><i>Un soldato cammina verso di te: "Mio Signore, il campo nell'entroterra è stato attaccato da forze schiacciati. Dobbiamo aiutarli il prima possibile!" Rispondi, con un sorriso cupo: "No. Il permesso non è concesso. I nostri doveri cavallereschi sono di rimanere qui. Siamo assegnati a questo campo." Il soldato sembra estremamente sorpreso: "Mio Signore, tu sai che il campo nell'entroterra è quello in cui si trova il figlio del Re... se non li aiuti, verrà considerato un tradimento!" Il tuo sorriso diventa ancora più cupo: "Non è suo figlio... è il figlio bastardo... e comunque non mi interessa. Il Re ci ha dato l'ordine di mantenere questa posizione e seguirò volentieri questo ordine. Non mi importa di nient'altro." Le tue narici sono ansiose di annusare la morte.</i></p> <p>Le conseguenze di questo atto porteranno alla terribile maledizione di Aiace.</p>
	3	<p><i>Stai soffrendo in catene, esposto agli insulti della folla mentre vedi che tutti i tuoi averi vengono bruciati in pubblico. Il Re, di fronte a te, con al suo fianco un vecchio che indossa abiti scarlatti decorati con strani simboli, apre un libro, che tu riconosci come il Libro Magico della Nobiltà di Thonia. Va alla pagina con il tuo stemma nobiliare e i titoli di famiglia e, con un gesto improvviso, lo strappa via! Senti le urla di dolore dei tuoi antenati. Il Re solleva la pagina e poi la brucia in un fuoco magico appena evocato dal vecchio in scarlatto. "A causa del tuo atto di tradimento, tu e la tua famiglia siete privati della vostra nobiltà e le vostre insegne sono condannate all'oblio!" Ti rendi improvvisamente conto che non ricordi più il tuo stemma di famiglia!!! "Troverai la pace solo quando ricorderai di nuovo le tue insegne!" Puoi solo urlare disperatamente.</i></p> <p>Questa è un'altra parte della maledizione, che lascia una possibile via di fuga nello scudo donato al Principe Uhlmar, poiché porta lo stemma nobiliare di Aiace.</p>
	4	<p><i>Un vecchio che indossa abiti scarlatti decorati con strani simboli prende la tua spada, la immerge in un contenitore pieno di un liquido fumante e, quando la tira fuori, è coperta da una incrostazione di ghiaccio blu. Poi frantuma la lama contro un'incudine e ti rendi conto che questo revoca il tuo cavalierato. "Troverai la pace quando questa spada ti ucciderà!" Sorride crudelmente, mentre senti un dolore senza fine e la disperazione cresce nel tuo cuore.</i></p> <p>Questo fa parte della maledizione dell'Ajax e il motivo per cui ha tentato (senza successo) di suicidarsi gettandosi sulla sua spada.</p>
	5	<p><i>Il re dice: "Scaviamo una tomba per questo traditore... fino ad allora, che resti in catene!" e un uomo, con le guance rosa e capelli biondi e ricci, risponde: "Vostra Maestà, qualche tempo fa ho ordinato di scavare una tomba di famiglia nel dominio che mi hai generosamente concesso... Sono felice di metterla a disposizione per accelerare i vostri ordini..." L'uomo evita il tuo sguardo e senti la tua rabbia bruciare.</i></p>

		L'uomo biondo era preoccupato che il Re, col tempo, potesse cambiare idea e mostrare pietà per Aiace.
	6	<p><i>Sei nell'oscurità. Non puoi respirare, non puoi muoverti, anche se stai spingendo con tutte le tue forze per liberarti, il tuo corpo é straziato da un dolore terribile, sei in preda al panico, non riesci a ricordare nulla mentre il dolore e il panico ti travolgono.</i></p> <p>Questo è l'eterno tormento ordinato per Aiace da Re Robert. È durato molti secoli, immutati nel loro orrore, fino a pochi giorni fa, quando Aiace fu liberato dal terremoto e dai Goblin.</p>



Avete sempre desiderato vedere un vero Drago con i vostri occhi occhi, anche se da distanza di sicurezza, così avete avuto la folle idea di avvicinarvi il più possibile alla Vecchia Torre di Guardia del Nord, conosciuta come un grande covo di Draghi, e guardare in alto, sperando per vedere un vero Drago. Per questo motivo, avete deciso di unirvi e marciare ad ovest di Maus, lungo la Via dei Razziatori, anche se è ancora inverno.

Durante la vostra marcia, notate una vecchia torre fatiscente tra la Via dei Razziatori e il Mar Nero. Un'ottima opportunità per fare una pausa in un posto sicuro!

Che avventure vi aspettano in questo luogo?

