

Advanced **Dungeons & Dragons**®

DARK SUN®

La Chiave della Terra

Ideazione e Sviluppo
Daniele Durì

Disegni
Marco Celegato, Sara Scaini, Giulio Dorigo

Questa avventura fu giocata in un torneo di AD&D nel 1995. Da “avventura da torneo” è stata trasformata in “avventura generica”, che può essere usata con qualsiasi PG o semplicemente come spunto per una campagna. Per giocarla serve il Manuale del Giocatore e il Manuale del Dungeon Master®. Sebbene la conoscenza dell’ambientazione non sia indispensabile è consigliabile conoscere il mondo di Athas descritto nell’ottimo Dark Sun® Boxed Set.

Dragons' Lair - Nazionale
Viale XI Febbraio, 2
27100 Pavia
tel. 0382/25830 + fax
email: mosconi@telnetwork.it



Dragons' Lair - Udine
V.le Volontari della Libertà, 4
33100 Udine
tel. 0432/42080
dl_news@hotmail.com

www.telnetwork.it/dlair

Advanced Dungeons & Dragons, AD&D, e Dark Sun, sono marchi di proprietà della TSR, Inc. Non si intende infrangere alcun diritto. La citazione di nomi, marchi o estratti di prodotti non intende infrangere nessun diritto dei detentori. Pubblicazione amatoriale, intesa al solo scopo d'intrattenimento. È vietata la riproduzione anche parziale senza il permesso scritto dell'editore e/o degli autori. Copyright © 1995 ♦ Dragons' Lair - Udine.

La Chiave della Terra

Evento 1 La missione

CONSEGNATE AI PG L'HANDOUT 1

Voi siete originari dei dintorni di Urik. Fin dall'infanzia, siete stati sotto il pugno di ferro di Hamanu, così come i milioni di persone che vivono a Urik. In quegli anni vissuti tra angherie e punizioni inflittevi dai Templari (i sacerdoti al servizio di Hamanu) avete coltivato un odio inveterato nei confronti di questo uomo-mostro, odio che è però stato sfruttato per utili fini dall'Alleanza Velata.

L'Alleanza Velata è una società segreta costituita per opporsi allo strapotere di Hamanu, e già da parecchi anni, seppure in modo diverso, avete avuto modo di collaborare con essa dando il vostro contributo.

Ieri, però, mentre giravate per il mercato degli elfi, vi è stato dato un messaggio dicendovi che era da parte dell'Alleanza. Tale messaggio diceva di recarvi all'osservatorio delle Stelle e degli Astri per incontrare Zowdar, un apprendista astronomo che già conoscete.

FATE SCEGLIERE GLI INCANTESIMI AI PG

Se i PG hanno qualche titubanza nel recarsi da Zowdar lasciate pure che girino e facciano le loro domande, in ogni caso Zowdar risulterà "pulito".

Siete davanti all'Osservatorio, il quale è un immensa ziggurat a 7 piani. La porta centrale è aperta, ai suoi lati si trovano due soldati armati di lance e scudi. E' circa mezzogiorno e il sole picchia forte.

GUARDIE (2) - Um-Guerrieri 5°; CA 5 (dex+scudo); THAC0 12 (for+spec); #AT 3/2 (con lancia); DANNI lancia vel.6 1d6+5/1d8+5; PF 50, 53.

Se i PG parlano con le guardie queste diranno che possono entrare, ma se cercano informazioni o altro le guardie risponderanno che sono in servizio e non possono perdere tempo in chiacchiere. I PG possono entrare liberamente nell'atrio dove li attende Zorvdar.

Zorvdar non può uscire dall'osservatorio, e l'atrio è l'unico posto dove i PG possono andare. Se cercano di andare da qualche altra parte dello Ziggurat o se fanno danni, picchiano o ammazzano qualcuno, arrivano 8 guardie di livello 5 (come sopra) che li stordiranno e li sbatteranno in galera per 1 settimana (se le prime 8 guardie non bastano fatene arrivare altre 8, e poi altre 8, e così via). Dalle prigioni escono senza equipaggiamento e con solo il 25% dei pf. Ora possono ricominciare.

L'atrio dello Ziggurat è una stanza semi scura di forma quadrata non più lunga di 4 uomini stesi e con decorazioni spartane. La stanza non ha alcuna uscita o finestra. Seduto al suolo in un angolo c'è Zorvdar che fa cenno di avvicinarvi.

Zorvdar è un umano di circa 25 anni abbastanza bello. Descrivetelo come più vi aggrada, ricordate che è un apprendista astronomo (mago).

Appena vi avvicinate Zorvdar vi dice sottovoce: "Salute a voi, amici miei. Sono lieto che siate venuti. L'Alleanza vi ha scelti per una importante missione. Hamanu sta per mettere le mani su di un antico e potente artefatto andato perduto nella notte dei tempi. E' un artefatto che gli darà un potere immenso, più di quello che già possiede.

- PAUSA -

Nessuno di voi conosce la leggenda della città di Iris?

- PAUSA -

Iris era una città di Athas, una delle prime ad essere fondata, ma a differenza delle altre era autonoma e democratica. In un'epoca a noi sconosciuta una grave carestia si abbatté sulla città splendente. Per salvare la sua gente un possente umano addestrato sia nell'uso

delle armi sia nell'uso della magia riuscì a rubare la magnifica Lente Nera a Borys e con essa a forgiare la Chiave della Terra. **[per i DM ignoranti e per i giocatori, che lo chiedono, Borys è l'unico e il solo potentissimo drago di Tyr, la regione dove si trova la città di Urik]**

- PAUSA -

La Chiave della Terra è l'artefatto che Hamanu cerca poiché se questa possente chiave viene infilata e fatta girare nel terreno può rendere fertile in poco tempo vastissime zone. Immaginate soltanto l'immenso potere di chi può fertilizzare Athas!

- PAUSA -

Do a voi il disegno per poter identificare la chiave, l'ho trovato in un antico libro."

I PG possono fare a Zorvdar che domanda vogliono, ma se chiedono qualcosa che non sapete egli risponderà che non può dire altro e che deve andare, in quanto il suo padrone sta per tornare. Prima di congedarsi dice:

"Ricordatevi sempre: non tradite in nessun modo l'alleanza, non parlate della vostra missione, nemmeno sotto tortura e non lasciatevi distrarre da altri obiettivi. Buona fortuna!"

Detto questo si alza e si dirige verso il muro destro dell'atrio e scompare attraverso.

CONSEGNATE AI PG L'HANDOUT 2

*"Tornando alla nostra storia, dopo 20 anni dalla sua sconfitta il drago ritornò nella città di Iris per riprendersi la Lente Nera e vendicarsi. In un impeto di furia e rabbia si dice che abbia sollevato una montagna con la Via e l'abbia scagliata sulla città seppellendola per sempre assieme alla sua gente e alla chiave della terra. **[dite ai PG che la Via è il modo in cui vengono chiamati i poteri psionici]***

Hamanu, consultando il mio padrone astrologo, è riuscito a localizzare quella montagna. Migliaia di schiavi sono già al lavoro nel tentativo di forare una parete e di trovare i resti della città perduta. E qui entrate in gioco voi. Domani verrete venduti ai mercanti che dirigono l'impresa e in settimana sarete sul luogo. Là vi aspetta un nostro contatto. Lui vi dirà "la testa può pesare come una montagna" e uno di voi dovrà rispondere "conosco un modo per curarti". Il contatto vi libererà e vi restituirà armi ed equipaggiamento. Da qui in poi dovrete cavarvela da soli."

Se i PG accettano la missione OK.

Se vogliono in cambio dei soldi, gli verranno dati a missione compiuta, ma in tal caso avranno una penalità al punteggio (vedi foglio valutazioni).





Evento 1a

Il Mercante

Una volta che i PG sono usciti, dopo qualche ora verranno avvicinati da un mercante umano (sulla quarantina grasso e pelato) che gli cercherà di vendere dei frutti curativi [in DARK SUN[®] non esistono pozioni, l'acqua è troppo preziosa per essere usata per scopi diversi dal dissetarsi, ma frutti magici. Ditelo pure ai PG], egli mentre sta mercanteggiando coi PG dirà:

“Questa arancia ad esempio, è ottima contro il mal di testa, a volte LA TESTA PUO' PESARE COME UNA MONTAGNA, e questo frutto fa scomparire ogni dolore”.

Uno dei PG dovrebbe rispondere “CONOSCO UN MODO PER CURARTI”.

Se non rispondono nel modo giusto, il mercante concluderà rapidamente l'affare e se ne andrà.

Se il contatto col mercante ha successo, egli li condurrà in una piccola casa in pietra bianca, lì i PG lasceranno armi, equipaggiamento (tra cui la pergamena con il disegno della chiave, e i vestiti. Indosseranno solo degli stracci che darà loro il mercante. Vengono così condotti al mercato degli schiavi e venduti ad un tempale.

La sera stessa vengono caricati su un trasportatore Mekillot il quale traina un carro gigantesco (fate vedere l'allegato **DISEGNO DM1** ai PG) assieme ad altri schiavi (umani, elfi e mul). **Eventuali tentativi di fuga falliranno.**

Se un PG cerca di usare incantesimi con componente V e/o S verrà beccato all'istante e frustato fino a svenimento. Possono usare poteri psionici solo se non hanno effetto evidente (tipo detonare l'arma a una guardia NO, fare una chiarudienza SI), se mantengono un potere psionico più di 2 round c'è il 20% cumulativo che li becchino. Dite pure ai PG che volessero usare tali poteri

che c'è un certo rischio. Se un PG viene beccato a usare la “Via” verrà lobotomizzato con il potere *Psychic Drain*, [effetti sul PG: INT 3, SAG 3 permanentemente].

Se cercheranno di attaccare discorso con gli altri prigionieri questi, visto ciò che li attende, hanno ben poca voglia di parlare. Quindi a domande tipo “Ciao, come va?” seguono risposte tipo “male, grazie”.

Evento 2

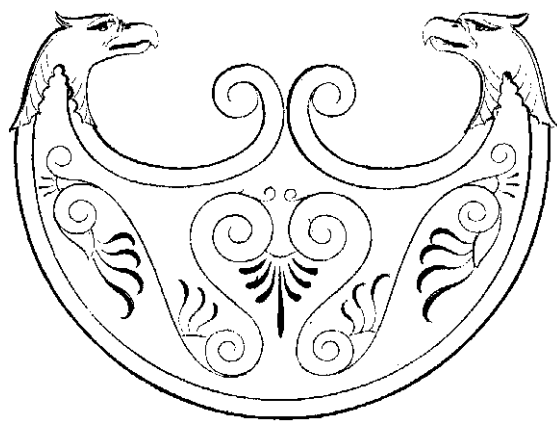
Il Viaggio

Appena usciti dalla città conficcati nella sabbia del deserto ci sono 5 pali. Su di essi ci sono 3 umani e 2 elfi impalati. Riconoscete in uno degli umani l'apprendista astronomo Zorvdar.

Dopo circa due giorni attraverso il deserto arrivano al campo. Esso si trova ai piedi di una montagna a tre punte. Mostrate ai PG la piantina della zona del campo **HANDOUT 3**. L'ingresso campo non è molto dissimile dall'allegato **DISEGNO DM2**.

Senza molte storie vengono immediatamente mandati a spaccare roccia all'interno di un tunnel.

Il lavoro è massacrante e se qualcuno si ferma arrivano all'istante le guardie e iniziano a frustarlo.





Evento 2a Il Vecchio

Dopo circa metà giornata un vecchio umano si sente male e si stende un attimo. All'istante arrivano un paio di guardie e iniziano a pestarlo (calci, frustate, ecc.).

I PG dovrebbero intervenire e aiutare il vecchio senza esagerare; praticamente devono intervenire solo per prenderle loro al posto del vecchio), arriveranno altre guardie e saranno loro i pestati. Quando svengono verranno portati col vecchio nel recinto. Poco dopo i PG si riprenderanno (hanno il 50% dei pf), ma il vecchio rimarrà a terra e li chiamerà. (vedi sotto: "CON VOCE MORENTE...")

Se i PG non fanno nulla il vecchio le prende e una volta persi i sensi verrà portato nel recinto, dove i PG lo troveranno agonizzante la sera. Il vecchio li chiamerà e...

Con Voce Morente...

"Vi prego, portatemi un po' d'acqua."

- DOPO AVER BEVUTO -

"Grazie per questo estremo conforto, amici. Riesco a sentire il bene che c'è in voi e capisco perché siete qui. Io sono, err.. cough.. cuff.. ero il guardiano della porta. Prendete questo",

Si toglie dal collo quello che sembra essere una parte di un amuleto e lo dà a un PG (quello il cui allineamento si avvicina di più al Neutrale Buono),

"fatene buon uso e credete sempre nei poteri della chiave!"

Cougg... Uffg... Ighg e detto ciò muore.

In un breve attimo il suo cadavere si dissolve.

CONSEGNATE AI PG L'HANDOUT 4

L'amuleto è in bronzo, emana magia (per chi usa il *detect magic* in modo intelligente e lo chiede: SCUOLA (per maghi) Scongiurazione, Incantamento/Charme;

SFERA (per chierici) Protezione, Animale). L'amuleto dà un bonus di +2 alla CA e ai TS e 5 volte al giorno strofinandolo si può usare l'ESP su una creatura (persona o mostro con Int 1+).

Evento 2b La Guardia

Per via della fatica durante il giorno di lavoro i PG perdono, fino a quando non dormono, 2 punti di Costituzione (eventuali *system shock* e *checks* si fanno sul nuovo valore).

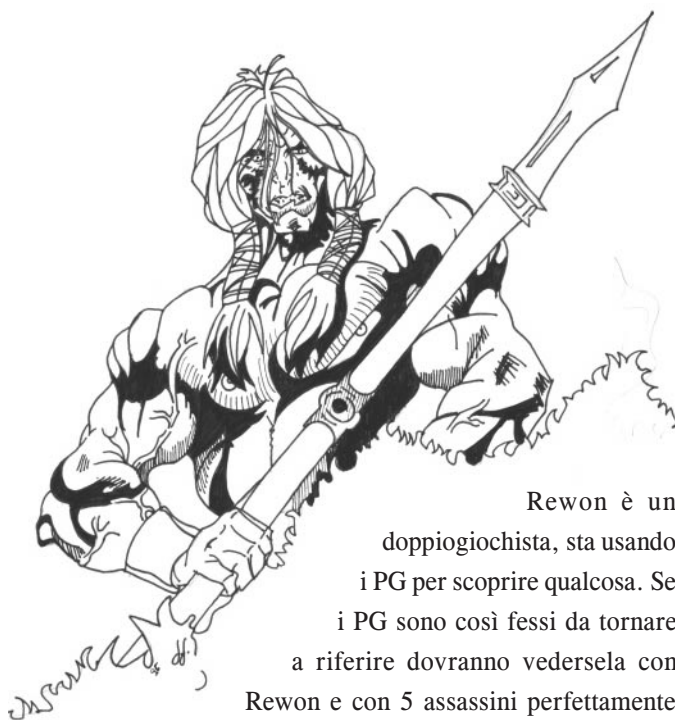
Dopo il rancio verranno avvicinati da un capitano d'arme il quale parlando tra sé e sé vicino ai PG dirà "E' incredibile ma a volte LA TESTA PUO' PESARE COME UNA MONTAGNA".

Se i PG non sono idioti dovranno farsi riconoscere con la frase esatta (la ricordo: "CONOSCO UN MODO PER CURARTI").

Questo tizio (Nome: Rewon, sulla trentina alto robusto, biondo e con un tatuaggio sul braccio destro) li scorterà fuori dal recinto dicendo alle altre guardie che vanno a fare il turno di notte. Una volta fuori, li condurrà dall'altro lato della montagna dove restituisce loro l'equipaggiamento completo. Darà loro anche una banana a testa, e dirà:

"Mangiate! Vi permetterà di volare ed esplorare la montagna. Non appena trovate qualcosa tornate qui a riferirmelo".

L'effetto della banana dura fino a quando i PG hanno esplorato tutti e tre i camini, in ogni caso non più di 6 ore. Se chiedono a Rewon quanto dura, dirà che non lo sa, ma poco prima che l'effetto finisca i PG se ne accorgeranno.



Rewon è un doppiogiochista, sta usando i PG per scoprire qualcosa. Se i PG sono così fessi da tornare a riferire dovranno vedersela con Rewon e con 5 assassini perfettamente mimetizzati nella sabbia del deserto. Se usano un ESP su Rewon scoprono tutto.

REWON - um-guer 8°: CA 6 (dex); THAC0 8 (con spada lunga); #AT 3/1 (con due armi); DANNI 1d8+5

Se i PG esplorano i camini vedono (rif. Handout 3):

- 1) In questo cratere la lava è bella fumante e si trova molto in basso rispetto all'orlo.
- 2) In questo invece si trova a una ventina di metri sotto l'orlo (se i PG lo chiedono dite che la lava nel 1° cratere è più in basso che in questo. **SOLO SE LO CHIEDONO**)
- 3) In questo cratere la lava è bella fumante e quasi trabocca.

La lava del 2° cratere (essendo a un livello più alto che non quella dei crateri 1 e 3), è evidentemente una illusione con componenti *visive, auditive, olfattive e termiche*, nonché reagisce ad ogni situazione. Se i PG provano ad avvicinarsi sentiranno un fortissimo calore. L'unico modo per capire che è un'illusione è quello di passarci attraverso (devono superare un system shock o svenire).

Non è possibile avvicinarsi più di 3 metri dalla lava

(anche di quella illusoria) senza un protezione dal fuoco. Se ci si avvicina a meno di 3 m. si subisce 1d3 pf a round e c'è una probabilità di 1 su 6 di essere schizzati dalla lava, la quale causa 4d4 pf con TS vs. soffio per dimezzare.

Evento 3 L'Ingresso

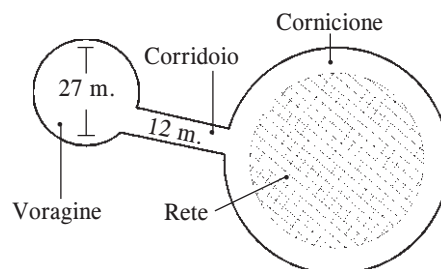
L'unico modo per entrare è quindi quello di gettarsi nel vulcano 2. Non appena i PG attraversano la lava, devono fare un system shock o svenire, inoltre tutti gli eventuali incantesimi attivi (compreso l'effetto della banana), vengono dissolti.

Se dopo 15 minuti di tempo reale i PG non combinano niente, ricordategli quanto segue:

Rimbombano ancora nelle vostre orecchie le parole del vecchio: "Credete sempre".

Sia che si buttino, sia che ci volino attraverso, una volta superata l'illusione della lava, iniziano a precipitare (in quanto come già detto eventuali levitazioni o magie tipo volare vengono dissolte), ma quando tutto sembra finito atterrano morbidamente su una enorme rete inclinata che li fa rotolare verso il bordo del crepaccio. Sotto di loro vedono, molto, molto più in basso, la lava ribollente (quella vera).

INTERNO CRATERE DUE (VISTO DALL'ALTO)



L'unica uscita da questa specie di cornicione all'interno del cono vulcanico è un'apertura poco distante da dove si trovano i PG. L'apertura è l'ingresso ad un piccolo corridoio totalmente spoglio, ma pieno zeppo di ragnatele. Il corridoio è lungo 12 m, se i PG non eliminano le ragnatele con del fuoco, su ogni PG cadranno 1d4 ragni ogni 3 metri. I ragni cercheranno di mordere il PG ad ogni round, hanno THAC0 15 e 5 pf, (i PG hanno CA 10 meno i bonus magici, non si conta nessun altro bonus, salvo CA naturale), se mordono, la vittima subisce 1pf e deve superare un TS vs. veleno o dopo 5 minuti il PG morsicato subirà 3pf a round per 4 round consecutivi (quindi 12 pf) se più ragni morsicano lo stesso PG i danni si cumulano.

Se un PG afferra il ragno per stritolarlo o buttarlo al suolo, vedete se il ragno riesce a morderlo.

Evento 3a L'Elevatore

Il corridoio conduce ad una sporgenza che da su una voragine cupa e silenziosa. Tutto tace, non c'è alcun rumore e nessuna corrente d'aria dal di sotto. Al vostro stesso livello, vedete un rudimentale elevatore appeso al soffitto con una grandissima fune. Probabilmente c'era un ponte per arrivarci ma deve essere crollato. Alla vostra sinistra, sulla sporgenza, c'è una piccola stalagmite alta circa 50 cm.

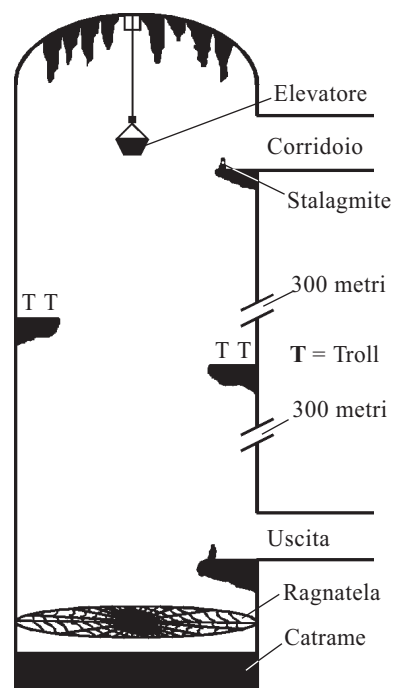
La voragine ha un diametro di 27 metri, non si vede la fine (è profonda 630 metri). Se i PG ci buttano qualcosa non sentiranno niente, sul fondo c'è una "pozza" di catrame incandescente.

Per la descrizione dell'elevatore vedi sotto.

I PG cercheranno di salire sull'elevatore in mille modi, si tenga presente che esso dista dalla sporgenza circa 12 metri e che la stalagmite può reggere al massimo

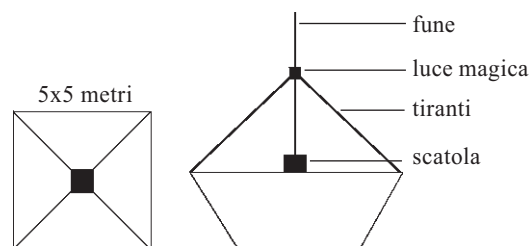
200 Kg altrimenti si spacca (un Thri-Kreen pesa oltre 200 Kg).

DISEGNO 1



Una volta saliti sull'elevatore:

L'elevatore ha forma quadrata (5x5 m) e al centro c'è uno strano marchingegno da dove esce la fune. La fune sembra solida, anche se è un po' consumata. Dal marchingegno (che è una grande scatola nera in ossidiana), fuoriescono due piastrelle: una nera e una bianca.



Per fare funzionare l'elevatore un PG deve mettere la mano bene aperta sopra una piastrella: BIANCA si sale; NERA si scende. Finché c'è il contatto con la piastrella l'elevatore continuerà a muoversi, non appena il contatto viene meno, l'elevatore si ferma. Ogni 50 metri percorsi chi ha la mano a contatto con la piastrella perde 1 pf perché l'elevatore ha bisogno della linfa vitale per funzionare. I PG dovrebbero darsi il cambio alla piastrella così da ripartire i danni tra di loro. Quando l'elevatore si mette in moto, si accende sulla sua sommità una *luce magica*, che si spegne 5 round dopo che il soggetto ha staccato la mano dalla piastrella.

Scendendo i PG sentiranno aumentare la temperatura, e alle pareti del pozzo si intravedono dei rivoli neri, sembrerebbe essere catrame, che lentamente scendono.

Evento 3b

I Troll del Fuoco

Scesi per circa 300 metri, ai lati della voragine (che ricordo ha un diametro di 27 metri) ci sono delle sporgenze e delle grotte (5 o 6), dove dei Troll del Fuoco (tratti da DRAGON[®] MAGAZINE 199) hanno costruito la loro casetta. Tali dolci creature saranno felicissimi di avere per cena degli ospiti.



Dall'estremità delle sporgenze all'ascensore ci sono circa 8 metri (distanza facilmente saltabile dai Troll), questi troll col vivere per generazioni nel sottosuolo hanno sviluppato un infravisione di 18 metri.

Quando i PG sono al livello delle sporgenze i Troll attaccheranno lanciando 2 globi di magma a testa sui PG. Poi due di loro salteranno sulla corda per cercare di tagliarla, mentre gli altri tre sul baldacchino per cenare coi PG.

A un troll ci vogliono tre round per tagliare la corda.

Se i PG salvano la corda OK. Se cade un solo PG (o cadono un po' alla volta) hanno una probabilità del 40% di rimanere appiccicati a una gigantesca ragnatela (e quindi con le "maglie" molto larghe), se non rimangono appiccicati significa che hanno centrato uno dei fori della ragnatele, quindi permettetegli un check su destrezza con penalità di -8 (per via del buio e della caduta) per riuscire ad afferrare uno dei fili, se il check riesce si salva, se fallisce passa attraverso una "maglia" della ragnatela e finisce nel catrame bollente dove crepa all'istante (salvo protezioni magiche). In ogni caso se si salva, se la dovrà vedere col ragno gigante, e da solo! (vedi sotto).

Se cade l'intero elevatore, è abbastanza grande (5x5m) da essere fermato dalla ragnatela, in questo caso i PG dovranno vedersela col ragno, o cercare di raggiungere l'uscita che si trova a circa 3 metri sopra il livello della ragnatela.

NB: essendo una ragnatela di un ragno gigante i fili sono molto grossi, circa 1 cm in diametro, e le maglie, abbastanza larghe, soprattutto ai bordi.

Troll del Fuoco (5): Int. 10; CA 3; DV 13; Pf 80; THAC0 9; #Att. 3; Danni 2d4+6(x2)/ 2d6+6; Taglia Grandi (3,60 metri)

SPECIALE:

Possono passare attraverso aperture larghe solo 60 cm. Possono lanciare 2 globi di magma a round. I globi causano 1d2 pf da impatto e 2d10 pf da fuoco. Tutti gli oggetti colpiti dai globi devono fare un TS vs. *fouco normale* o sciogliersi.

Rigenerano 3 pf a round partendo dal 3° round dopo che hanno ricevuto la prima ferita.

Se colpiti da incantesimi a base fuoco, rigenerano per quel round ben 10 pf. Se immersi in magma o catrame o in altro materiale caldissimo, rigenerano 10 pf fino a quando rimangono a contatto con quel materiale.

Attacchi a base-freddo causano il doppio di danno, ma possono essere rigenerati.

Attacchi a base elettricità non possono essere rigenerati.

1. **Se qualche troll cade nella voragine**, i PG dopo un po' sentiranno una specie di SPLOSH.

2. **Se i PG non salvano la fune:**

Voi, elevatore e troll, cadete in un volo senza fine giù e giù nel vuoto. Sembrano essere passati diversi secondi quando la vostra caduta viene dolcemente interrotta da un'altra rete.

I Troll si tufferanno nel catrame (non gli fa niente, anzi!) e nuotando andranno via attraverso un cunicolo sommerso di catrame. Se guardano un po' meglio si accorgeranno che la rete in realtà è una gigantesca ragnatela.

Dopo un round arriverà il ragno gigante (vedi **Evento 3c**).

3. **Se i PG riescono a scendere fino all'uscita:**

L'elevatore lentamente si ferma. Sotto di voi vedete una grande ragnatela, tesa poco sopra ad una grande pozza di scuro catrame. In un lato del pozzo, c'è una sporgenza con una piccola stalagmite (come sopra), probabilmente una volta c'era un ponte, ma dev'essere crollato. Tra voi e la sporgenza che porta all'uscita ci sono circa 10 metri.

L'elevatore si trova a circa 3 metri dalla ragnatela, distanza più che sufficiente per essere raggiunta dal ragno gigante

Dopo circa tre round arriverà il ragno (vedi **Evento 3c**).



Evento 3c

Il Ragno Gigante

Ragno Gigante (1) - Int. 6; MV 12; DV 8+8; PF 67; THAC0 11; #Att. 1; DANNI 2d6+speciale; TAGLIA Gargantua (diametro 4 metri)
SPECIALE:

Se colpito il PG dovrà superare un TS vs. Veleno o cadere in coma per 2d4 turni. Nel frattempo, dal ragno esce una specie di tentacolo che si pianta nello stomaco. Tale tentacolo immette nell'organismo una sostanza che scioglie tutti gli organi interni. Una volta sciolti succhierà tale prelibatezza, lasciando solo la carcassa dell'essere. NB: essendo una ragnatela di un ragno gigante i fili sono molto grossi, circa 1cm in diametro, ma sempre appiccicaticci, e le maglie abbastanza larghe, soprattutto ai bordi. Quindi se i PG si trovano sulla ragnatela hanno una penalità al colpire di -3, inoltre ricordate che se nessuno ha la mano sulla piastrella dell'elevatore sono al buio, per cui un ulteriore -4 al colpire (cumulabile col -3).

Ucciso il ragno, o se scappano, devono raggiungere l'uscita che si trova 3 metri sopra la ragnatela.

Una volta raggiunta l'uscita...





Evento 4

Il Trono di Irshan

Vi trovate all'imbocco di un corridoio stretto e spoglio da cui proviene un forte calore.

Il corridoio è circa 20 metri, se i PG s'inoltrano...

Nota: pronunciare bene e scandita l'ultima parte.

Avanzando attraverso il corridoio il caldo aumenta. Alla fine c'è una grande porta di pietra socchiusa. Dall'altra parte sentite BLOP! BLOB! URBL! (che sia lava? ndr)

Ad un certo punto (prima di vedere cosa c'è dall'altra parte, ndr) sentite una voce tonante provenire al di là della porta:

“IO SONO IRSHAN, ULTIMO RE DI IRIS!”
seguita subito da un rumore di pietra su pietra.

Se i PG aprono la porta si ritrovano su uno stretto ponte di basalto senza parapetto sospeso su lava ribollente e fumante (il ponte è largo circa 80 cm, per cui i PG soffrono una penalità di +2 alla CA per via dei limitati movimenti).

Il calore è insopportabile, se qualcuno si sporge dal ponte esce dalla protezione e subisce 1d3 pf. Dall'altra parte del ponte (che stranamente è fresco, nonostante la presenza della lava) c'è un trono di basalto grezzamente lavorato su cui è seduto Irshan...

Seduto su un trono, sopra una piattaforma in pietra, con la corona ancora sul capo, vedete la forma spettrale di un umano sulla sessantina vestito in abiti regali. Probabilmente quello che un tempo era Irshan l'invincibile. C'è uno strano sguardo folle nei suoi occhi senza pupille. Con voce spettrale dice:
“Benvenuti amici miei, A cosa debbo la vostra visita?”

Irshan è un Fantasma (Ghost) di Prima Magnitudine (secondo la classificazione Van Richten), Incorporeo, mantiene la forma che aveva in vita, ed è legato al luogo (la sua città).

Consideratelo incolpibile (le armi gli passano attraverso), non affetto da magie, inscacciabile. Lui in ogni caso non attaccherà.

Ora tocca ai PG rispondere. Ricordate che Irshan non fornirà alcuna informazione utile ai PG, anzi! Egli è completamente pazzo. Una volta era un mago/guerriero e qualcuno gli ha scaraventato una montagna sulla sua gente e sulla sua città. Quindi quando parla farà riferimento alla distruzione della sua città e vaneggerà frasi inutili e prive di senso. Le uniche cose che Irshan dirà nei suoi vaneggiamenti è che la città è sopravvissuta anche dopo che Borys la seppellì sotto la montagna, e questo grazie alla sua potente magia. Ma poi Borys mandò una legione di “Enormi mostri di fuoco e lava” e questa volta la città cadde.

Cercate di tirare avanti il discorso e di fare in modo che i PG raccontino cosa stanno cercando. Non appena i PG accennano alla chiave della terra lui si farà improvvisamente serio, poi scoppierà a ridere e infine si tufferà nel magma.

Non appena Irshan scompare nel magma ribollente il ponte su cui vi trovate inizia a scricchiolare e compaiono delle grandi crepe. Contemporaneamente sentite che dietro di voi il corridoio che vi ha fin qui condotti sta crollando.

I PG possono fare le seguenti cose:

- 1. correre verso il corridoio**, in tal caso dite che dal soffitto cadono grandi massi, se i PG si ostinano ad attraversarlo, quando saranno a metà verranno seppelliti (15d6) se qualcuno sopravvive significa che è bloccato sotto le macerie vivo (non può fare incantesimi, ma solo poteri psionici).
- 2. Rimanere sul ponte**, dopo 4 round, il ponte crolla e finiscono nel magma. Morte immediata.
- 3. Dirigersi verso il trono**, in tal caso saranno confinati

nel trono, e in una piattaforma che lo circonda di circa 3x3 metri. Qui i PG staranno un po' strettini, la protezione magica non esiste più e subiranno 1d4 ferite a round (da fuoco) fino a che non usciranno da questa grotta. *Se i PG dovranno combattere mentre sono in questa "piattaforma" hanno una penalità di -2 al colpire e -3 alla CA.*

L'unico modo per uscire dalla stanza è quello di sedersi sul trono e dire le parole che ha detto Irshan all'inizio dell'EVENTO 4, ossia *IO SONO IRSHAN, ULTIMO RE DI IRIS*. Non appena tali parole vengono pronunciate, il trono si sposterà di lato, e scoprirà un passaggio segreto.

Se rimangono sul trono a pensare (ricordate 1d4 pf a round da calore, salvo protezione) vedranno che dalla lava emerge una specie di serpente (fatto di magma), che cercherà di attaccarli:

Magma Weird - AC 4; THACO 15: #AT 1; DANNI 2d6 (da fuoco); DV 3; PF 15

E' immune alle armi normali, ma se in 1 round subisce più di 15 ferite ridiventa lava; per poi riformarsi dopo 3 round.

Quando colpisce il PG colpito deve fare un TS vs. paralisi, se fallisce significa che la Weird lo ha afferrato e cerca di tirarlo nel magma. Check di forza a -5, o finisce nel magma e crepa.

Dopo 15 minuti di tempo reale (ciò significa 15d4 da caldo e almeno 5 Weird), se i PG non hanno combinato nulla fategli fare a tutti un check di Intelligenza. Chi riesce si ricorderà quella famosa frase.



Evento 4a

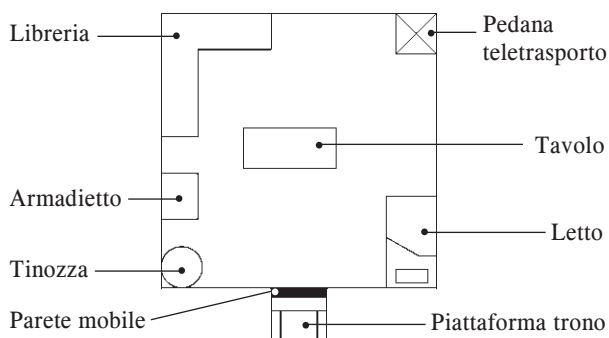
La Stanza Dietro il Trono

Il passaggio segreto conduce ad una piccola stanza di circa 6 metri per 6. La stanza è illuminata da una luce che proviene dal soffitto.

All'interno di questa stanza ci sono: un letto, una tinozza, un armadietto, una grande libreria, un tavolo e una pedana in granito nero. Sul muro della parete opposta ci sono delle armi.

Non appena tutti i PG sono entrati, la porta dietro loro si richiude.

DISEGNO 2



LETTO: il letto è comodo ma non ha nulla di particolare con sé.

TINOZZA: al suo interno c'è dell'acqua.

LIBRERIA: questa libreria è piena zeppa di tavolette di pietra contenenti la storia della città (in *DARK SUN*® i libri sono rari, sono più comuni le tavolette in pietra).

ARMADIETTO: nell'armadietto ci sono 7 mele (un po' vecchiotte, ma magiche) e una pergamena (con l'incantesimo per maghi *Fulmine Magico*). Le mele se mangiate guariscono 1d10 pf l'una.

TAVOLO: sul tavolo c'è una lastra di pietra con su inciso

uno schema (**consegnate ai PG l'HANDOUT 5**), vicino ad esso, un piccolo scalpello e un martelletto. C'è inoltre una chiave in ottone (che in questa avventura non serve a nulla).

I PG dovrebbero notare che sulla lastra di pietra ci sono incisi i numeri 230578.

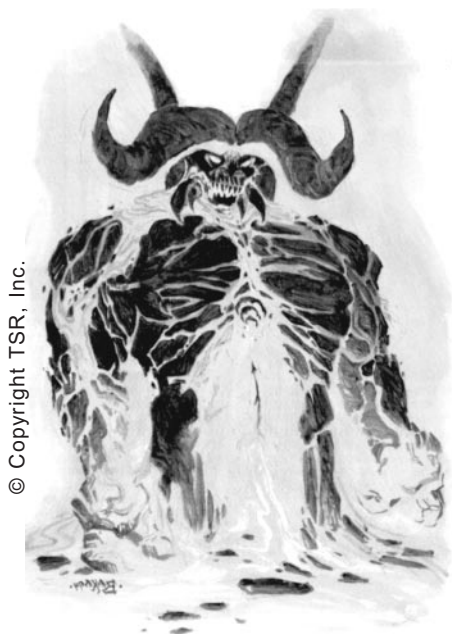
NB: i PG possono portare via tutto, meno la lastra (quella dell'Handout 5) perché troppo pesante (**QUANDO ESCONO DALLA STANZA RITIRATE L'HANDOUT 5**).

ARMI: appoggiate al muro ci sono:

- il pettorale di bronzo di Irshan (+4 CA e immunità al fuoco normale, quindi anche lava, purché non magica, come lo è il mostro più avanti).
- spadone a due mani di Irshan (+2 al colpire e al danno, +3 vs. mostri a base-fuoco, come il mostro di lava più avanti), più le stesse immunità dell'armatura.
- per terra ci sono 4 pugnali d'osso +2 (una volta lanciati ritornano in mano).

PEDANA: se i PG si avvicinano alla pedana, si illuminerà di una luce rossastra ed emanerà un ronzio. Chiunque o qualunque cosa si posi su di essa viene teletrasportato via. Questo è l'unico modo per uscire dalla stanza.

NOTA: nella stanza c'è polvere ovunque, tranne che sulla pedana, in quanto è attivo un teletrasporto.



© Copyright TSR, Inc.

Evento 5

La Resa dei Conti

Venite trasportati proprio davanti ad una immensa statua di Irsham (alta 7 metri, in marmo), in una grande piazza. Attorno alla piazza ci sono solo rovine e distruzione. Ogni antico edificio o monumento è completamente distrutto o bruciato. E' quello che rimane dell'antica città di Iris.

Il vostro sguardo stupito si ferma però su una vasta zolla di terreno che sta levitando a 8 metri dal suolo e su di essa riuscite a scorgere una rigogliosa vegetazione. Vi sembra addirittura di sentire il canto degli uccellini.

Se i PG osservano meglio la statua noteranno che dagli occhi di pietra esce dell'acqua. Se esamineranno tale acqua scopriranno che in realtà sono lacrime vere. Se si cospargono il corpo con tali lacrime guadagnano immunità al fuoco magico per 20 pf (significa che se un PG ha 20 pf e viene colpito da una palla di fuoco che gli fa 30 pf, lui subisce solo 10 pf, perché gli altri 20 li ha assorbiti la protezione).

Non appena i PG muovono alcuni passi verso la "zolla" sospesa in aria, sentiranno un terremoto e una parte della piazza sprofonderà, scoprendo una pozza di lava da cui sorge in tutta la sua orrenda bellezza un Paraelementale del Magma che li attacca (disegno qui a fianco).

Paraelementale Magma - Int. 4; CA 3; Mov. 15 (nel magma), 9 su terra; DV 12; PF 88; THAC0 9; #AT 1; DANNI 4D6; Taglia G (alto 3,60 m); SPECIALE:

- Anziché colpire può lanciare uno spruzzo di magma fino a 9 metri, il quale causa 4d6 pf. TS vs. morte o si prende fuoco, vedi punto seguente.

- Chiunque viene colpito deve superare un TS vs. morte o prendere fuoco (salvo protezioni), ciò causa un ulteriore

2d4 pf a round fino a che il fuoco non viene spento.

- Chiunque si trovi a meno di 3 metri da questo essere subisce 1d6 pf da fuoco normale (salvo protezioni) per via dell'intenso calore.

- IMMUNE ad attacchi a base fuoco e base freddo, subisce solo metà danni da elettricità.

- Ogni volta che un arma colpisce deve fare un TS vs. fuoco magico o sciogliersi, se magica ad ogni colpo perde un +1 quando arriva a 0 se si colpisce di nuovo TS vs. fuoco magico o si scioglie.

- Se rimane a contatto con la pozza di lava rigenera 3 pf a round.

- Se sta per morire, può sciogliersi sopra una persona (o due se sono vicine) causandogli ben 10d6 pf. Si fa un tiro per colpire normale vs. AC 10 meno bonus magici e destrezza.

I PG dovrebbero attirarlo fuori dalla pozza di lava, in ogni caso non si allontanerà più di 18 metri.

Ricordate che può colpire con lo spruzzo di lava fino a 9 metri.

Quando per i PG si mette molto male (e si deve mettere molto male) uno di loro inciampa su qualcosa:

Inciampi su qualcosa. Guardi cos'è che ti ha fatto cadere e vedi che è una piccola leva.

Se la leva viene tirata, dal suolo si staccherà una lastra di pietra (una specie di coperchio) di 1x1 metro che tramite un meccanismo a molla, viene catapultato via. Esso scopre una "fossa" di 1mx1mx1m. Al suo interno c'è un pallottoliere.

Se mettono a sinistra il numero giusto di palline (quel numero trovato sulla lastra in pietra, dell'evento precedente). Dal soffitto si inizierà a sentire PLOP. PLOP. PLOP. E poco dopo inizierà a cadere una incredibile quantità d'acqua, causando 2d6 pf di danni all'elementale, cumulabile (cioè 2d6 il primo round, 4d6 il secondo, 6d6 il terzo, e così via). L'acqua defluisce dai vari scarichi sparsi un po' ovunque.

Di quel mostro è rimasto solo un freddo ammasso di magma solidificato, ma la posizione in cui è morto vi permette di usarlo come scala per salire verso la piattaforma levitante.

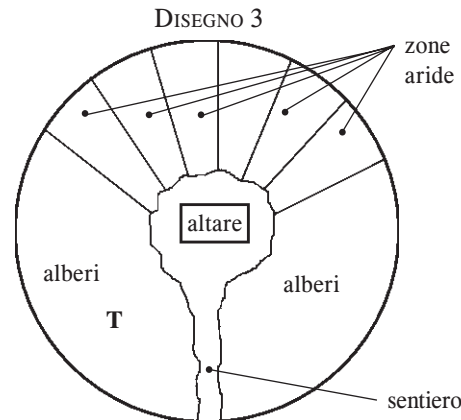
Evento 6

Gran Finale

Davanti a voi vedete un rigoglioso giardino attraversato da un piccolo sentiero che termina ai piedi di un altare di pietra. Sopra l'altare, disposte ordinatamente, vedete 4 chiavi di diversi metalli.

- CONSEGNATE L'HANDOUT 6 -

Oltre l'altare a forma di spicchi, delimitate da file di sassi, ci sono 6 zone completamente aride.



"Do il mio benvenuto a voi, amici." Dice una voce familiare alla vostra sinistra.

Vedete che è Irsham sdraiato in un triclini (T sulla mappa) e circondato da tre spiriti di voluttuose ragazze. Davanti al triclini, una tovaglia con cibarie varie e un cesto pieno di frutta. In un albedo vicino, una falce, un'ascia e una pala.

"Vi presento le mie tre figlie: Fertilità, Estate e Abbondanza."

- PAUSA -

“Dunque ce l’avete fatta: siete i primi da 500 anni che arrivano fin qui.”

“Io non sono in grado di suggerirvi qual è la giusta chiave della terra, ma saggezza e intelligenza lo faranno.”

Se i PG non ci arrivano Irsham suggerirà loro di scegliere una chiave e di provarla in una zolla.

Se i PG chiedono altro a Irsham, egli continuerà a rispondere *“saggezza e intelligenza lo faranno”*.

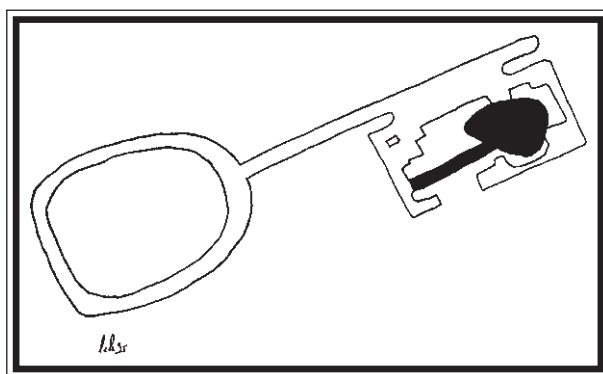
Se parlano alle figlie, non avranno risposta

PER IL DM

Se guardate bene il disegno della chiave dato ai PG da Zowdar (Handout 2) si vede che all’interno c’è il disegno di una pala (qui a fianco abbiamo riprodotto il disegno e dipinto in nero quella parte per rendere più evidente la pala). Quindi la vera Chiave della Terra è la pala. Se i PG vi chiedono se una delle 4 chiavi dell’altare è uguale a quella del disegno di Zowdar la risposta è NO.

Chiunque provi una delle chiavi sull’altare in una delle zone aride, sarà trasformato permanentemente in un albero e per lui non ci sarà più speranza. Come già detto la chiave giusta è la pala.

Una volta in possesso dell’artefatto potranno uscire da lì grazie ai suoi poteri.





Handout 1

“Io sono Hamanu, Re del Mondo, Re delle Montagne e delle Pianure, Re di Urik, per la quale i venti ruggenti e l’onnipotente sole hanno decretato un destino eroico, e che le acque portatrici di vita e il ricco suolo hanno riconosciuto in lei la città più potente di tutta Athas.

I grandi Spiriti di queste aride lande mi hanno cresciuto, insegnandomi l’arte della guerra. Hanno reso potenti le mie armate contro i miei nemici che sono sempre stati molti, e mi hanno dato armi per decapitare coloro che mi osano sfidare a duello.

Mi hanno reso un uomo; un uomo che non può essere ucciso. E un generale: un generale che non può essere sconfitto.

Io sono Hamanu di Urik, il Grande Re, il Re Possente, il Re del Modo, il Re di Athas, un potentato senza rivali dall’anello delle montagne alle coste del mare di polvere, portatore di morte e pace a cui tutti si devono sottomettere.”

In mezzo agli aridi deserti di Athas giacciono le Città-stato, ognuna nella morsa del suo Restregone tiranno.

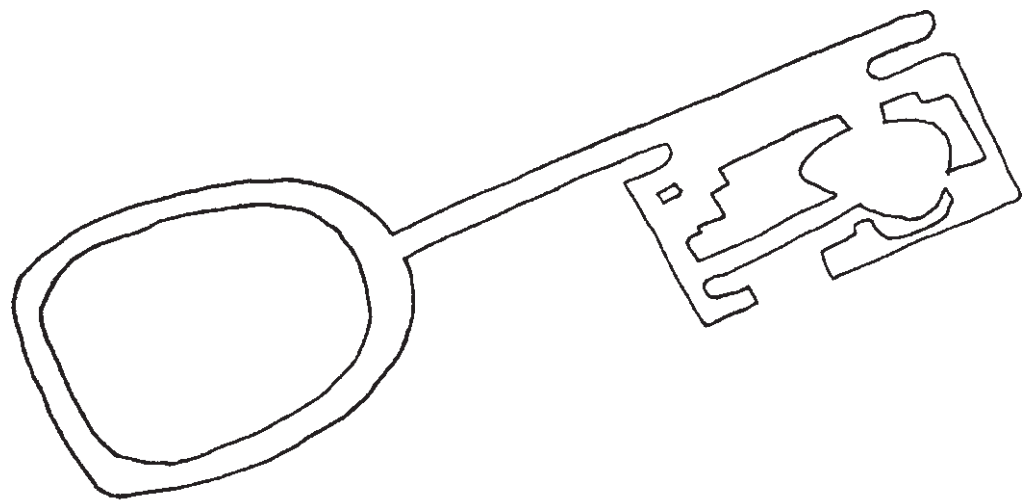
Proteggendo le loro posizioni con oscure magie e riti, domandano e impongono al popolo obbedienza assoluta. Le folle vengono placate con pane e avena.

Le terre fuori dal dominio delle città non appartengono a nessuno. Elfi selvaggi corrono nei deserti, mentre gli insettoidi Thri-kreen soddisfano il loro gusto per il sangue. Nani lavorano a progetti ben oltre la comprensione umana e halfling ferali tendono le loro imboscate.

Quelli che non hanno l’astuzia e la forza per affrontare le insidie di Athas sicuramente periscono, lasciando null’altro che le loro bianche ossa sotto i raggi accecanti del sole nero.

Su Athas la pietà è un sentimento che neppure i più ricchi possono permettersi.

Handout 2

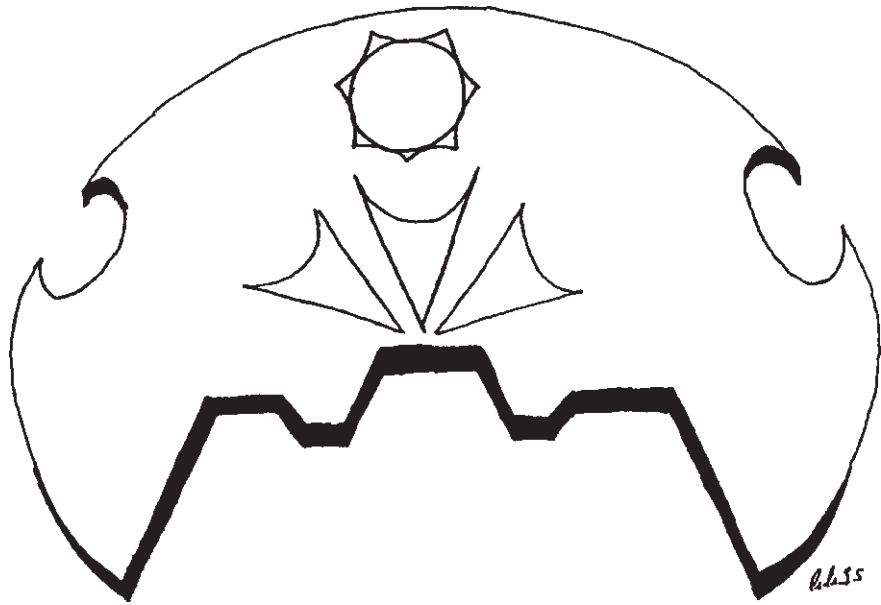


1.8.35

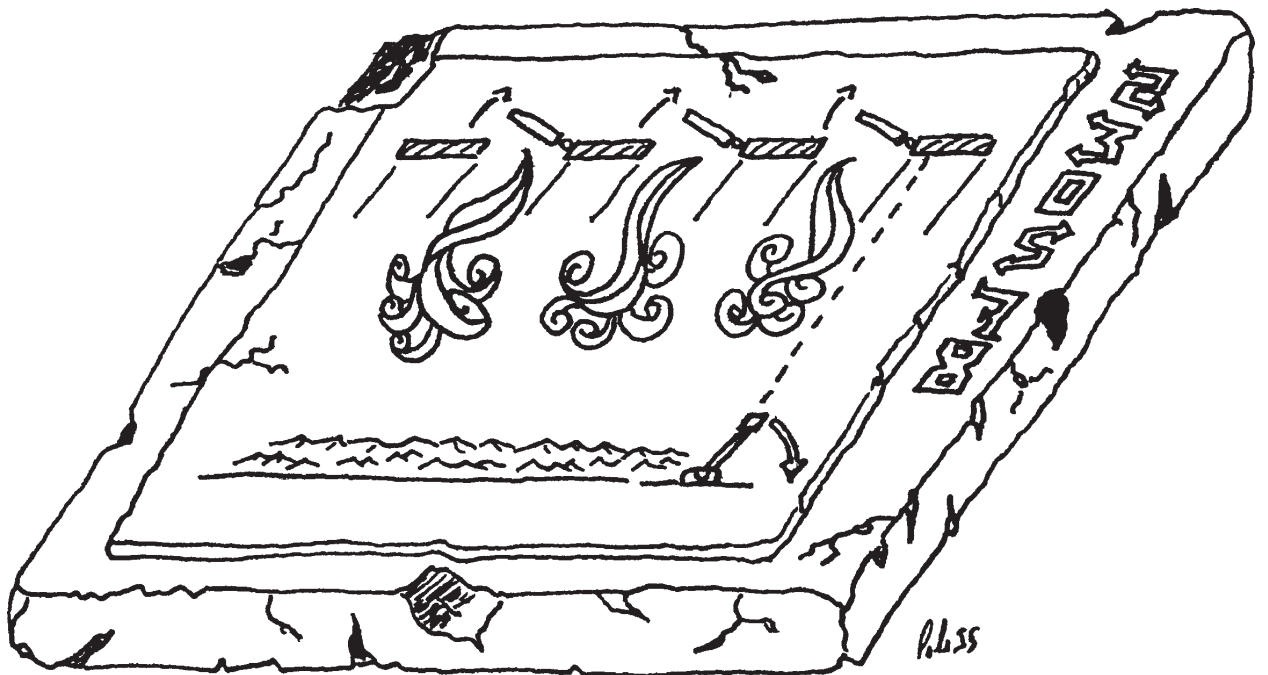
Handout 3



Handout 4



Handout 5



Handout 6

