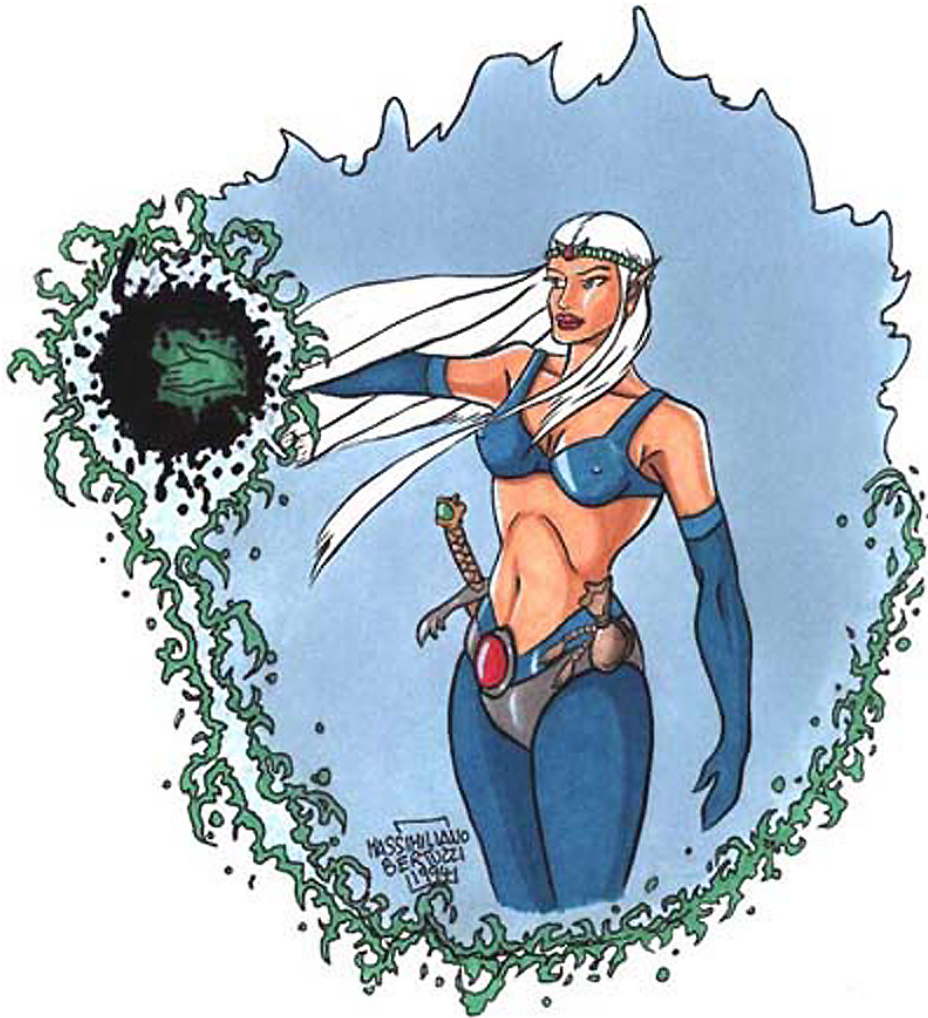


Advanced
Dungeons & Dragons®
2ª Edizione

Il Globo della Vita



di Giorgio Iacob e Alberto Cecioni
disegni di Max Bertuzzi



Advanced Dungeons & Dragons e AD&D 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 © Gennaio 1996 ♦ Dragons' Lair: **Dragons' Lair, Viale XI Febbraio, 2 - 27100 Pavia - Tel. 0382/25830 +fax**

Web: dlair.telnetwork.it – email: mosconi@telnetwork.it



Introduzione per i PG

Il Marund è un continente caldo e arido, circondato da un oceano azzurro la cui bellezza nasconde una desolante mancanza di vita, provocata dall'eccessiva salinità. Un vasto deserto si unisce alle coste, anch'esse desertiche, e avanza di anno in anno a discapito delle terre ancora fertili. La scarsità di risorse idriche e alimentari provoca un perenne stato di tensione tra i vari Stati e, in particolar modo, fra i tre che confinano direttamente con il grande Deserto di Vahar, tensione che sfocia spesso in dispute armate per la conquista di aree fertili lungo i confini. Attualmente la situazione è di "guerra fredda". Da un anno a questa parte, oltre tutto, le bande di predoni che vivono nel Grande Deserto hanno messo da parte antichi odii tribali e, stranamente ben armate, si riuniscono per compiere audaci e frequenti raid contro le regioni di frontiera, agli ordini di un fantomatica "Guida". Gli avamposti lungo i confini non riescono più a svolgere un'azione efficace contro bande così ben organizzate e il malcontento fra la popolazione comincia a diventare evidente.

Pochi giorni fa i predoni hanno attaccato un avamposto del Reame dell'Angord che, in accordo con il Patto dei Tre Stati, nato con lo scopo di contrastare le bande e che comprende anche il Regno di Mussil e il Principato di Sulen, dove vive, ha fornito preziose informazioni sui razziatori. Una colonna di cento cavalieri al comando del giovane Luran Assyl, nipote del Governatore di Sulen, è giunta al Terzo avamposto. Altri cento cavalieri sono passati agli ordini del giovane nobile e, dopo sei giorni di viaggio nel Grande Deserto, l'Oasi di Sidth è in vista. Secondo le informazioni i guerrieri delle due più potenti tribù di nomadi, circa un centinaio, vi si sarebbero rifugiati dopo il recente raid per curare i feriti più gravi; si dice che anche la "Guida" sia fra loro. Gli ordini sono di uccidere senza pietà chi oppone resistenza e di catturare il maggior numero di predoni possibile per una pubblica esecuzione di massa sulla piazza di Sulen, a beneficio del popolo. Occorre, inoltre, catturare vivo a tutti i costi l'uomo che si fa chiamare la "Guida", perché la sua punizione deve essere esemplare. Una volta prigioniero il capo dei predoni deve essere separato dai

suoi uomini e tenuto costantemente sotto controllo da Luran in persona; non deve essergli permesso di scappare o di uccidersi: DEVE arrivare dal boia. E' il tramonto: l'ora di attaccare si avvicina...

Introduzione per il Dungeon Master

Il Marund è un continente che sta morendo: il deserto avanza lentamente ma inesorabilmente, flora e fauna sono in continua diminuzione e l'acqua potabile comincia pericolosamente a scarseggiare. Il mare che circonda il Marund è troppo salato e senza forme di vita. Pochi illuminati hanno ipotizzato l'esistenza di altri continenti ma chi ha provato ad attraversare il Grande Mare Salato non è tornato. La navigazione, quindi, si svolge lungo le coste. L'uomo è la razza dominante, mentre i pochi elfi rimasti, una razza in decadenza che si rifugia in uno sterile edonismo, vivono in piccole comunità all'interno delle ultime foreste ed evitano con cura ogni contatto con gli umani, tranne rare eccezioni. La frenesia con cui essi vivono la loro breve vita li incuriosisce e li infastidisce allo stesso tempo.

Da parte loro gli uomini guardano con sospetto esseri che sembrano non invecchiare mai e che praticano la magia, arte a loro sconosciuta. Tra gli elfi non esistono chierici e quelli umani sono dei semplici sacerdoti, senza poteri magici.

Qualche secolo prima la situazione era totalmente diversa: il deserto era fertile, il mare normalmente salato e ricco di pesci e l'acqua potabile era più che sufficiente. L'equilibrio ambientale era spostato verso la vita grazie al Divino Artefatto della Vita, donato, secondo le leggende, alle Sacerdotesse della Grande Madre dalla Dea stessa. Il globo, questa era la forma dell'Artefatto, se caricato giornalmente dalle preghiere delle Sacerdotesse riusciva a rendere magicamente fertile l'intero continente.

Malauguratamente, i maghi di allora, in perenne disaccordo con chi praticava una magia diversa dalla loro, decisero di dimostrare la loro superiorità cercando di potenziare il globo. Anton Fert, un mago elementalista che era il loro capo indiscusso riunì tutti coloro che praticavano la magia e, a forze riunite, l'incantesimo del Potere fu lanciato sull'Artefatto.

Come risultato tutte le forme di vita in un raggio



di centinaia di chilometri furono istantaneamente distrutte, comprese le Sacerdotesse che erano presenti per cercare di impedire il sacrilegio, quindi, tranne pochi elfi che non riconoscevano la superiorità di un umano e che non erano presenti, tutti gli usufruttori di magia scomparvero dal Marund. Questo accadeva settecento anni fa. Da allora tutto questo fu dimenticato, tranne vaghe leggende che circolano tra i nomadi del deserto. Le condizioni ambientali del continente, senza l'influenza benefica dell'Artefatto della Vita, tornarono ad essere inospitali.

Erliana, uno dei personaggi, rappresenta l'unica salvezza per il Marund: in lei si sono risvegliati poteri clericali che la rendono l'unica Sacerdotessa della Grande Madre esistente, in grado quindi, se il Globo si ritrovasse, di riattivarlo con le sue preghiere, nonché di consacrare altre Sacerdotesse. Erliana è una mezz'elfa, abbandonata nel deserto dalla madre perché morisse e raccolta da Sari, una nomade che la allevò tra le tribù. Quando i suoi poteri, per la maggior parte curativi, cominciarono a manifestarsi, la voce corse tra il popolo del deserto ed Erliana si ritrovò, suo malgrado, nel ruolo di guida di quella gente semplice. Le condizioni di vita delle tribù sono disperate, in un deserto con poche oasi e battuto da frequenti tempeste di sabbia: fame e sete sono compagne abituali e la mortalità infantile è altissima. Gli uomini validi compivano, spesso, dei raid contro le più fertili zone circostanti, depredando bestiame, acqua e viveri ma con risultati scarsi e con grosse perdite, provocate dalle postazioni di confine dei vari stati. Erliana si rese subito conto che i raid erano necessari alla sopravvivenza della sua gente, ma che dovevano essere meglio organizzati. Forte del proprio carisma, convinse i capi delle varie tribù a mettere da parte le rivalità e ad unire le loro forze in occasione degli attacchi, per poi dividersi di nuovo in attesa di un nuovo raid. Riuscì anche ad accordarsi con alcuni mercanti per ottenere armi migliori, cavalli e viveri in cambio di oro e denaro depredati. Erliana non conosce la fonte dei suoi poteri, né perché le sono stati dati, ma si sente portata ad adorare la natura e la vita. Sari morì due anni fa.

Luran Assyl è il giovane nipote di Omen Assyl, 63 anni, governatore di Sulen. Finora non ha trovato il modo di mettersi in luce e questo è, per lui, molto frustrante. È convinto di essere molto in gamba e la vita di corte lo ha stancato. Quando ha sentito parlare di una spedizione contro i predoni del deserto ha fatto di tutto per convincere lo zio ad

affidargli il comando della missione. Ottenutolo, è partito convinto di poter finalmente dimostrare il proprio valore. Da cinque anni conosce l'elfo Arinol del quale, dopo un'iniziale diffidenza, è diventato amico e che lo ha avviato all'arte della spada fino a quando l'allievo non ha superato il maestro. I due sono diventati inseparabili e Luran nutre per Arinol affetto e rispetto, anche se la magia che questi padroneggia gli incute un certo timore reverenziale.

Arinol è un elfo che si è accorto del declino irreversibile della propria razza e che è incuriosito dagli umani, esseri dalla vita effimera che riescono a sopravvivere alle avversità facendo tesoro degli errori per progredire. La versatilità non è una qualità che la sua razza riesca a concepire, specialmente ora. Ha deciso, quindi, di abbandonare la piccola comunità in cui viveva e di avventurarsi fra gli esseri umani. Guardato con sospetto e diffidenza, favorito anche dalla tipica altezzosità di chi si crede superiore, peculiare della sua razza, dopo qualche tempo ha incontrato Luran, un umano diciassettenne che sembrava facesse al caso suo e ha cercato di renderselo amico. Lentamente la finzione è diventata realtà e ora Arinol rispetta Luran e, stupendosene, si è reso conto di essergli affezionato. Da allora ne è diventato l'inseparabile compagno.

Beorn Scor è un Capitano del Terzo avamposto di Frontiera di Sulen. La sua lunga ed onorata carriera di soldato non gli ha dato le soddisfazioni sperate. In un momento di rabbia ha accettato, dietro pressione di Sund Ernag, suo aiutante, di fornire ai mercanti che trafficano illegalmente con i predoni del deserto armi e cavalli in cambio di oro. Ora si pente di questo tradimento e la sua coscienza ne è molto turbata. È diventato molto irritabile e, talvolta, maledice Sund per averlo convinto a diventare suo complice.

Sund Ernag è un tenente, aiutante del Capitano Scor. In passato è stato un ladro, specializzato in furti di bestiame e cavalli. Per lui, la carriera militare è un'ottima copertura per i suoi traffici: fornire armi e cavalcature ai predoni del deserto è un'attività molto redditizia, grazie anche alla riluttante complicità del capitano. Di pochi scrupoli, non ha intenzione di rimetterci la testa per niente e per nessuno e i pentimenti tardivi del suo superiore lo preoccupano. Una volta catturata Erliana, le sue preoccupazioni aumenteranno ancora di più: non sa se la Guida conosce l'identità di chi le forniva le armi...



Prima parte

L'avventura comincia con l'attacco da parte della spedizione punitiva comandata da Luran Assyl contro i predoni nell'Oasi di Sidth, dove si sono diretti i guerrieri delle due tribù più numerose per curare i feriti, come già accennato nell'introduzione.

I personaggi affronteranno per cinque round di combattimento dei guerrieri nomadi di secondo o terzo livello, quindi i predoni si arrenderanno alle soverchianti forze nemiche.

Al segnale convenuto (il suono di un corno) i cavalieri di Sulen si lanciano all'attacco degli ignari predoni. Dopo qualche round dovete scendere da cavallo perché all'interno dell'oasi questi si muovono con difficoltà. Alcuni nemici si lanciano su di voi al grido "La Guida è la Vita!". Le armi si incrociano e sprizzano scintille nella notte...

LURAN E BERON (guerrieri di 3° livello)

CA: 7
THAC0 18 (17 con scimitarra)
ATT. 3/2 (scimitarra) VELOC. 5
DANNI 1d8+2
PF 24

ARINOL E SUND (guerrieri di 2° livello)

CA: 7
THAC0 19 (18 con scimitarra)
ATT. 3/2 (scimitarra) VELOC. 5
DANNI 1d8+2
PF 15

La battaglia è vinta. Le perdite fra le vostre forze sono abbastanza contenute: 22 morti e 34 feriti. Tra gli avversari si contano 33 morti, 30 feriti e 21 prigionieri illesi. I feriti dell'incursione precedente che venivano curati nell'oasi sono altri 23. Un sottotenente con il viso sconvolto sta correndo nella vostra direzione.

Il sottufficiale si è accorto che Erliana sta curando magicamente i predoni feriti. Nessuno ha mai visto una cosa simile (non esistono chierici da secoli) e sta correndo a riferire al suo comandante la cosa. I personaggi, presumibilmente, andranno a controllare.

Una ragazza molto bella, ma con orecchie e tratti del viso che ricordano vagamente quelli degli elfi è china su un predone con uno squarcio sul fianco, dal quale scorre copioso il sangue. Parla sottovoce impugnando un bastone di legno: lentamente, il viso contratto dal dolore del ferito si distende, l'emorragia si arresta e, miracolosamente, la ferita comincia a rimarginarsi! Quasi tutti i soldati del Sulen presenti indietreggiano parlando fra di loro. La ragazza si alza, visibilmente stanca e si rivolge direttamente a Luran. - Io sono la Guida che cercate. Volete assistenza per i vostri feriti? -

D'ora in poi il personaggio di Erliana verrà interpretato dal giocatore. Comunicate di nascosto al giocatore che porta Luran che il suo personaggio è rimasto molto colpito dalla bellezza della mezz'elfa. Durante il viaggio di ritorno, di notte, due giorni dopo aver lasciato l'Oasi di Sidth, cinque prigionieri riescono a sopraffare una guardia, uccidendola e cercano di scappare: viene subito dato l'allarme. Anche al buio le tracce sono ben visibili sulla sabbia, grazie alla luna quasi piena e il vantaggio dei fuggitivi, appiedati, è di pochi minuti. Solo uno di loro è armato con la scimitarra sottratta alla guardia. Se inseguiti e raggiunti si arrenderanno, tranne Yesal, il predone armato, che combatterà fino a che non verrà ucciso o immobilizzato.

YESAL - Guerriero 4° Livello

CA: 7
THAC0 18 (17 con scimitarra)
ATT. 3/2 (scimitarra) VELOC. 5
DANNI 1d8+2
PF 30

Il giorno dopo la colonna verrà sorpresa da una tempesta di sabbia.

La piatta calura del deserto viene disturbata da un leggero vento. Nessuno di voi si fa illusioni: sapete bene che la brezza, molto probabilmente, si trasformerà in una violenta tempesta di sabbia. Infatti, dopo una decina di minuti il vento comincia ad aumentare d'intensità.

Date il tempo ai giocatori di prendere, se vogliono, le precauzioni che riterranno opportune.



Come previsto, una tempesta di sabbia si abbatte sulla vostra colonna, rendendo difficile la marcia. Particelle roventi penetrano negli occhi, nella bocca, dappertutto. Anche respirare diventa uno sforzo tremendo. Fermarsi sarebbe un suicidio: una tempesta può durare giorni interi e coprire tutto ciò che è immobile sotto metri di sabbia. Orientarsi è impossibile, dato che il sole non è visibile e il vento cambia continuamente direzione. L'unica speranza è andare avanti...

La tempesta provoca una penalità ai tiri per colpire di -2 e i personaggi dovranno fare un tiro sulla costituzione. Chi ha adottato accorgimenti sensati (ad es. coprirsi la bocca e il naso con stracci bagnati) avrà un bonus a discrezione del master. Erliana ha un +1 perché già avvezza a tali situazioni. Chi fallisce il test proverà maggiori difficoltà di respirazione degli altri, con frequenti accessi di tosse (malus cumulativo al precedente di -2 sui tiri per l'iniziativa e per colpire).

Verso sera la colonna subirà l'attacco di un Wuram.

Avete perso la nozione del tempo. Dovete camminare a piedi, trattenendo i cavalli per le briglie, faticosamente, un passo dopo l'altro. Notate che la già scarsa luce sta ulteriormente diminuendo, preannunciando il calar del sole. All'improvviso un urlo di terrore spezza la monotonia del sibilar del vento. Vicino a voi uno dei Cavalieri di Sulen continua il suo grido di agonia a tre metri di altezza, sollevato da un lungo tentacolo color sabbia, irto di spine. Conoscete l'orrore che vi sta attaccando: è un Wuram!

WURAM DEL DESERTO DI VAHAR

INTELLIGENZA	1
ALLINEAMENTO	Neutrale
CA:	5
Mov:	1
DV:	10
PF:	72
THACO:	11
# ATT.:	10
FERITE/ATT.:	2d6
ATTACCHI SPEC:	Stritolamento (vedi descrizione)
DIFESE SPECIALI:	Nessuna
RES. MAGIA:	NO
TAGLIA:	G
MORALE:	12

È una pianta grassa carnivora a forma di un polipo, con dieci o più tentacoli, che può anche muoversi per trovare un terreno migliore per piantare le sue radici. Essa attacca qualsiasi creatura che sfiori uno dei suoi sensibili tentacoli nascosti sotto un sottile strato di sabbia. Si mimetizza perfettamente con l'ambiente desertico. Il corpo, nascosto ad un paio di metri sotto il terreno, è largo e piatto, con un diametro variabile tra i due e i tre metri. Al suo interno si possono trovare tre o quattro litri di un liquido dissestante. I tentacoli possono arrivare ai 20 metri e sono ricoperti di spine. Con un tiro per colpire di 20 il tentacolo si avvinghia attorno alla vittima e comincia a stritolarla, con un danno automatico di 3-18 ogni round a partire da quello successivo all'avvinghiamento. È possibile un tiro piegare sbarre/ sollevare saracinesche per tentare di liberarsi.

Il Wuram attaccherà con un tentacolo a testa i personaggi che si avvicineranno o che cercheranno di attaccarlo, mentre con gli altri si occuperà dei soldati. Questi, durante il combattimento, gli infliggeranno 5 ferite ogni turno. Ogni tentacolo ha 8 PF e può essere mozzato. Una volta ucciso il mostro è possibile, con un check su *sopravvivenza* o *erboristeria* sapere che il corpo del mostro contiene del liquido.

La battaglia è finita. Il mostro è stato distrutto ma anche fra di voi ci sono state delle perdite: cinque cavalieri sono morti e tre sono rimasti feriti, di cui uno in modo grave. nove cavalli sono scappati. L'intensità del vento non accenna a diminuire, anzi sembra in aumento. Il nervosismo comincia a serpeggiare tra gli uomini: qualcuno di loro afferma di sentire strane voci nel vento.

Il viaggio prosegue e, in piena notte, chi è in testa alla colonna entra in una zona dove la tempesta non riesce a penetrare. È un'oasi. Tutto ciò ha sapore di magia e i soldati sono scossi. A peggiorare la situazione i prigionieri sembrano terrorizzati dal fatto di trovarsi in quel luogo. Erliana e i predoni sanno di essere entrati nell'Oasi Maledetta (comunicatelo solo al giocatore che interpreta la mezz'elfa), evitata come la peste da centinaia di anni. Non ci sono notizie precise, ma piuttosto racconti da accampamento, leggende e storie paurose di persone mai più tornate, mostri favolosi, ecc. Ma si sa, la gente del deserto è superstiziosa...



L'oasi sembra perfetta: ha una forma vagamente circolare, con un raggio di un chilometro circa, con al centro tre basse collinette rocciose e un laghetto limpido, gli alberi sono carichi di frutta e, soprattutto, la tempesta che infuria con violenza non si avverte all'interno di questo posto. Le vostre gambe sono molli e la vostra testa confusa, siete sull'orlo del crollo fisico e mentale, sentite disperatamente il bisogno di riposarvi e alcuni dei Cavalieri, nonostante i loro timori superstiziosi, sono crollati a terra esausti, sprofondando in un pesante sonno.

Durante la permanenza nell'oasi comunicate di nascosto al giocatore che interpreta Luran che il suo personaggio si è reso conto di essere innamorato di Erliana. Tutti sono allo stremo e, se costretti, i soldati rifiuteranno l'ordine di muoversi senza aver prima riposato per almeno due giorni. Accetteranno senza discutere, invece, i turni di guardia.

L'oasi in cui si trovano i personaggi è stato l'epicentro della scarica di energia magica provocata dal tentativo di Anton Fert settecento anni prima, scarica che diede origine al Grande Deserto. Il laboratorio e il complesso sotterraneo in cui lavorava e viveva il Sommo Elementalista sono situati sotto l'oasi. La maledizione della Grande Madre che colpì il mago provocò, come effetto collaterale, che alcune delle creature elementali e paraelementali che Fert stava studiando o che erano sotto il suo controllo rimasero intrappolate in questo piano.

Il pomeriggio del giorno dopo, quando vi risvegliate, vi sentite ancora indolenziti e un po' storditi, ma più riposati. All'esterno la tempesta continua ad imperversare con violenza sempre maggiore ed è impressionante vedere, a pochi passi da dove vi trovate, il terreno e l'aria sconvolti dal vento. Andarsene, per il momento, è impossibile. Mentre lasciate correre i vostri pensieri un urlo di sofferenza proveniente dal centro dell'oasi vi fa sussultare.

Uno dei soldati, bevendo nel laghetto, è stato colpito da una Nereide, che l'ha accecato. Il poveretto si è messo ad urlare, coprendosi gli occhi, subito soccorso dai suoi commilitoni che stanno cercando, guardinghi e nervosi, il nemico. Il ferito, una volta calmatosi, racconterà di aver intravisto una

bellissima donna nella polla. Anche effettuando delle ricerche la nereide non verrà trovata.

NEREIDE

INTELLIGENZA	12
ALLINEAMENTO	Caotico Neutrale
CA:	10
Mov:	12
DV:	4
PF:	30
THACO:	17
# ATT.:	—
FERITE/ATT.:	—
ATTACCHI SPEC:	vedi descrizione
DIFESE SPECIALI:	vedi descrizione
RES. MAGIA:	50%
TAGLIA:	M (1,5 m)
MORALE:	11

Le Nereidi, creature elementali dell'Acqua, sputano veleno fino a 6 metri, accecando la vittima per 2d6 round (penalità di -4 sui tiri per colpire e per le ferite, sui tiri salvezza e sulla CA finché dura l'effetto). Il veleno si può lavare via con l'acqua.

I Cavalieri del Sulen sono combattenti valorosi, ma non sono abituati ad affrontare creature o situazioni sovranaturali. Alcuni di loro cominciano ad avere paura e la paura è contagiosa. I prigionieri, invece, sembrano aver trovato conferma dei loro peggiori timori e sembrano più rassegnati che impauriti. La tempesta è ancora troppo forte e sta per calare la notte: non è possibile partire.

Durante la notte otto Cavalieri urlano e cercano di fuggire, preferendo affrontare la tempesta di sabbia. Due di loro, bloccati dai compagni, racconteranno di aver sentito parlare le rocce accanto a loro, mentre erano sdraiati per dormire. Altri giurano di aver visto dei nanerottoli gracili, con grandi occhi e picconi in mano aggirarsi nei pressi delle collinette.

Causa di questo fenomeno sono i Pech, creature dell'elemento Terra che, nonostante il loro carattere buono e pacifico, non gradiscono disturbatori. In questo caso, per impaurire ed allontanare gli ospiti indesiderati hanno utilizzato l'incantesimo *Pietre Parlanti*.



PECH

INTELLIGENZA	8-16
ALLINEAMENTO	Neutrale Buono
CA:	3
Mov:	9
DV:	4
PF:	30
THACO:	17
# ATT.:	1
FERITE/ATT.:	da arma +3
ATTACCHI SPEC:	vedi descrizione
DIFESE SPECIALI:	vedi descrizione
RES. MAGIA:	25%
TAGLIA:	M (1,2 m)
MORALE:	10

ELEMENTALI DELL'ARIA (2)

INTELLIGENZA	5-7
ALLINEAMENTO	Neutrale
CA:	2
Mov:	36
DV:	8
PF:	56
THACO:	13
# ATT.:	1
FERITE/ATT.:	2d10
ATTACCHI SPEC:	tromba d'aria
DIFESE SPECIALI:	colpibile solo da armi +2
RES. MAGIA:	NO
TAGLIA:	G (2,4 m)
MORALE:	17

Mentre state ascoltando l'inverosimile storia che i due spaventatissimi soldati stanno raccontando, beffardamente una roccia alta circa un metro, vicino a voi, comincia a parlare in una lingua che nessuno di voi ha mai sentito. Nella confusione generale i soldati corrono verso i loro cavalli e i prigionieri cercano di seguirli. Tutti scappano verso la bufera di sabbia.

Qualsiasi tentativo di fermare gli atterriti Cavalieri non avrà effetto. I fuggitivi, che i personaggi li abbiano seguiti o meno, verranno attaccati da elementali dell'aria, responsabili della tempesta.

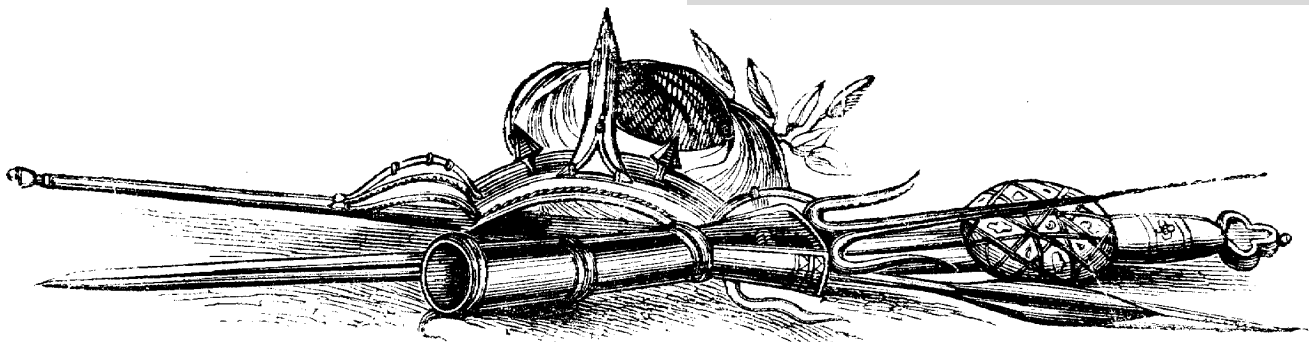
Con orrore vedete che, nella tempesta, la sabbia trasportata dal vento sembra viva, componendo due turbine a forma di tronco di cono rovesciato, alti almeno una decina di metri e con una base di circa dieci metri. I soldati catturati da questi vortici urlano e muoiono. Una voce che sembra il rombo di un tuono dice parole incomprensibili.

Avendo 8 dadi vita i turbine saranno alti 12 metri, a forma di tronco di cono rovesciato con una base maggiore di 9 metri e una minore di 3. Il turbine dura un round e uccide tutte le creature all'interno dell'area con meno di 3 dadi vita, mentre alle altre infligge 2-16 ferite.

Dopo due round di combattimento il terreno sotto i piedi dei personaggi cederà, dovunque essi si trovino. Durante la caduta sverranno.

Ora le voci di tuono sono due, assordanti. Coprono le urla dei feriti e dei morenti e il rumore della tempesta. Il terreno cede sotto i vostri piedi e precipitate nell'oscurità. Tutto è buio...

Lentamente riprendete l'uso dei vostri sensi. Non avete subito danni per quella caduta che sembrava interminabile. Stupiti, vi guardate attorno: una stanza di forma quadrata sembra scavata nella roccia. Ogni lato misura una trentina di metri. Non c'è traccia di aperture da cui potete essere caduti, il soffitto e le pareti sono intatti. Non ci sono torce, ma una luce soffusa illumina l'ambiente. C'è una porta metallica alta circa quattro metri e larga tre su ognuna delle pareti.





Seconda parte

Le quattro porte che, nonostante le dimensioni, si aprono facilmente al solo tocco, scivolando verso l'alto, conducono in quattro diverse stanze, di forma esagonale, con lato di trenta metri, ognuna dedicata ad uno degli elementi, dove Anton Fert evocava e studiava le creature relative ai vari Piani. Queste creature si sono salvate dalla scarica di magia ma sono rimaste intrappolate sul Piano Materiale. Alcune di esse sono scappate dal recinto incantato che le tratteneva e sono rimaste nei dintorni (elementali dell'aria, nereide, pech...), altre sono ancora prigioniere. Non é possibile liberarle e attaccarle é impossibile finché rimangono entro la barriera che le imprigiona e che impedisce a tutti di avvicinarsi entro due metri. Un incantesimo (ancora funzionante) fornisce loro il necessario per sopravvivere. Nessuna di esse é in grado di far uscire i personaggi dal laboratorio del mago. Ogni porta ha un simbolo e solo l'elfo, con un tiro riuscito sull'intelligenza, capirà che rappresentano i vari elementi.

Stanza dell'acqua

Nella stanza ci sono 5 vasche circolari di acqua limpida, ognuna delle dimensioni di una decina di metri di diametro, situate vicino ad ogni parete, esclusa quella da cui siete entrati.

Le vasche contengono, in senso orario a partire dalla prima a sinistra: Elementale dell'Acqua, Nereide (libera), Serpente d'Acqua, solo acqua, altra Nereide. Solo le Nereidi sono in grado di parlare con i personaggi in comune. E' possibile che possano fungere da interpreti, se espressamente richiesto dai personaggi, con le altre creature del loro Piano.

ELEMENTALE DELL'ACQUA

L'acqua contenuta nella vasca si solleva, formando un'onda alta circa due metri e mezzo, con due macchie verde scuro che sembrano occhi. Altre onde più piccole, ai lati del corpo, sembrano formare delle braccia.

Il mostro, di allineamento neutrale, intelligenza 6, é furioso per la sua lunga prigionia. Eventuali domande, postegli tramite una Nereide, comporteranno risposte adeguate. La sua voce assomiglia al suono di onde sugli scogli.

NEREIDE

Una graziosa forma femminile si leva dall'acqua. Una bellissima fanciulla dagli occhi verdi e capelli biondi e lunghi, vestita di bianco, con uno scialle dello stesso colore sulle spalle vi guarda con un'espressione ansiosa dipinta sul viso.

I maschi non possono far del male ad una Nereide (nessun tiro salvezza). Se attaccata da Erlana fuggirà. Questa Nereide, di allineamento Caotico Buono, intelligenza 12, é abbastanza ben disposta verso i nostri eroi ma, allo stesso tempo, li teme perché è stata imprigionata, a suo tempo, da un umano (Anton Fert). E' la stessa Nereide che ha assalito, per paura, il soldato nell'oasi e, se i personaggi comunicheranno gentilmente con lei, senza spaventarla, lo ammetterà e si scuserà, con una voce dolce e melodiosa, raccontando loro di come l'Elementalista abbia, per sete di conoscenza e di potere, asservito molte creature come lei. La barriera che la imprigionava si é indebolita costantemente fino a permetterle di raggiungere il laghetto che si trova nell'oasi sovrastante. Non sa esattamente cosa sia successo, ma non vede il mago da secoli e ricorda l'ondata letale di magia che ha ucciso qualsiasi cosa si trovasse all'esterno delle loro barriere.

SERPENTE D'ACQUA

L'acqua della vasca alla quale vi siete avvicinati sembra muoversi di vita propria e, improvvisamente, un serpente composto solo di acqua, lungo circa tre metri e mezzo, cerca di attaccarvi, ma urta contro qualcosa di invisibile prima di raggiungervi. Un gorgogliante sibilo di rabbia riempie la stanza.

Il mostro é Caotico Malvagio, intelligenza 12 e il suo odio per gli esseri umani é senza limiti.



NEREIDE

La descrizione della Nereide é simile all'altra, anche se, naturalmente, i lineamenti delle due ragazze sono diversi. Questa Nereide, però, ha un allineamento Caotico Malvagio e, potendo comunicare con gli avventurieri, cercherà di convincerli, adolandoli e facendo false promesse, a liberarla. Quando si renderà conto che ciò é impossibile rivelerà la sua vera natura. Comunque, non li aiuterà in nessun modo.

Stanza della Terra

Qui non ci sono vasche, ma ai cinque lati ci sono (o c'erano) recinti magici con creature del Piano dell'Elemento Terra. Sempre in senso orario: Elementale della Terra, niente (Sandling fuggito), niente, niente (Pech fuggiti), Sandling.

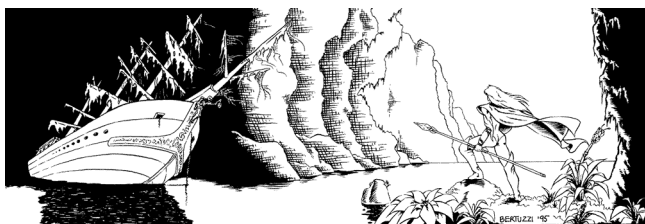
Entrando in questa stanza notate, sul primo lato alla vostra sinistra, una specie di statua alta circa tre metri, mentre su quello alla vostra destra un mucchio di sabbia.

ELEMENTALE DELLA TERRA

Se gli avventurieri si avvicineranno il mostro girerà la testa dalla loro parte, emettendo da una specie di bocca un suono cavernoso e stridente. Di allineamento neutrale, intelligenza 5, riesce a malapena a capire cosa gli sia successo.

SANDLING

Il mucchio di sabbia si rivelerà essere, invece, un serpente sabbioso di circa tre metri, allineamento neutrale, non intelligente. Si formerà, guarderà per un attimo i nostri eroi e poi ritornerà ad essere un mucchio di sabbia.



Stanza dell'Aria

Sempre da sinistra, Servitore aereo, niente (Elementale dell'Aria fuggito), niente (Elementale dell'Aria fuggito), niente (Silfide attualmente invisibile), niente.

Entrando in questa stanza venite avvolti da una brezza piacevole e profumata, di provenienza misteriosa, dato che la stanza non ha aperture. L'unica cosa che riuscite a notare é uno scintillante fumo azzurrino sul lato alla vostra sinistra.

SERVITORE INVISIBILE

Il fumo ha forma umanoide, alto circa due metri e mezzo, senza gambe e con lunghe mani a quattro dita. Venite immediatamente attaccati ma una barriera invisibile lo ferma, mentre sentite le sue urla di rabbia, simili al suono di un vento tempestoso.

Questa povera creatura, di allineamento neutrale e di scarsa intelligenza (4), é impazzita per la lunga cattività e cerca di attaccare qualsiasi cosa le si pari davanti.

SILFIDE

Mentre state osservando la creatura composta di fumo improvvisamente appare, sul quarto lato della stanza, una bellissima fanciulla, con lunghi e lucenti capelli di colore azzurro, vestita di una fluente veste azzurrina semitrasparente. E' alta sul metro e mezzo e notate, tra l'altro, che é dotata di belle ali da libellula trasparenti.

La Silfide, allineamento Neutrale Buono, intelligenza 16, si era resa invisibile per osservare il comportamento degli stranieri. Cercherà di farsi liberare, specialmente invocando l'aiuto dell'elfo, creatura con cui sente di essere più affine. Delusa e disperata dalla impotenza dei personaggi, scoppierà in un pianto diretto. Calmatasi, cercherà comunque di aiutarli. Le informazioni che possiede sono le stesse della Silfide.



Stanza del Fuoco

In questa stanza ci sono: Elementale del Fuoco, Salamandra (appena liberatasi), Salamandra, niente, Serpente di Fuoco.

Appena la porta si apre venite investiti da un calore insopportabile: un gigantesco serpente color arancione, con torso e testa di un uomo con baffi e barba fiammeggianti si trova davanti a voi. E' alto sui due metri, stringe in mano una lancia metallica rovente e vi guarda sorpreso con i suoi occhi giallastri. Un ghigno di maligna soddisfazione si disegna su quel viso osceno.

Fate effettuare un tiro sulla sorpresa. Chi riesce superarlo può attaccare durante il primo round (sulla porta, al massimo, possono combattere due personaggi), mentre la Salamandra é automaticamente sorpresa.

SALAMANDRA

INTELLIGENZA	13-14
ALLINEAMENTO	Caotico Malvagio
CA	5/3
MOVIMENTO	9
DV	7+7
PF	51
THACO	13
# ATTACCHI	2
FERITE/ATT.	2-12, 1/6 (ARMA)
ATT. SPECIALI	Calore 1-6
DIFESE SPECIALI	Colpibile solo con armi +1
TAGLIA	2,1 m.
MORALE	13

La Salamandra attacca con la sua lancia (1d6 ferite + 1d6 di danno da calore). In alternativa può saltare addosso alla sua vittima ed avvinghiarla con la coda (2d6 ferite + 1d6 di ustioni).

Può essere colpita solo da armi magiche, da creature magiche o con dadi vita di 4+1 o più. E' immune al fuoco e agli incantesimi che addormentano, immobilizzano o charmano, mentre é particolarmente vulnerabile agli attacchi portati con il freddo, che le causano una ferita una ferita in più per ogni dado. Testa e petto hanno CA 5, mentre la parte inferiore del corpo ha AC 3.

Una volta ucciso il mostro uno dei nostri eroi (determinare casualmente) verrà attaccato dal Serpente di Fuoco, liberatosi durante il combattimento.

SERPENTE DI FUOCO

INTELLIGENZA	4
ALLINEAMENTO	Neutrale
CA	6
MOVIMENTO	4
DV	2
PF	14
THACO	19
# ATT.	1
FERITE/ATT.	1-4
ATTACCHI SPEC.	Paralisi
DIFESE SPEC.	Immune al fuoco
TAGLIA	60-90 CM.
MORALE	11

Il mostro é lungo 90 cm., di color arancio-rosso vivo. Il suo morso é leggermente velenoso (tiro salvezza contro veleno o paralisi per 2d4 turni).

La stanza é molto calda, afosa. Alla vostra sinistra vedete un muro di fuoco di circa tre metri di altezza, con due appendici simili a braccia ai lati del corpo. Due chiazze di fuoco azzurrino sembrano occhi. Notate anche, dal lato opposto alla porta, un altro mostro, simile a quello che vi ha attaccato all'entrata, che sta menando possenti colpi con la sua lancia incandescente contro un'invisibile barriera.

Questa Salamandra riesce a capire il comune e, vedendo la fine che ha fatto il suo compagno, ha sviluppato un salutare rispetto per il gruppo. Risponderà evasivamente alle domande e cercherà, soprattutto, di scendere a patti per farsi liberare. L'elementale del fuoco, neutrale e con intelligenza 5, non comunicherà in alcun modo.

Una volta terminata l'esplorazione delle varie sale il gruppo rientrerà, prima o poi, nella stanza centrale:

Al centro della stanza vedete una figura trasparente, di forma umana ma che sembra composta dai quattro elementi in continuo movimento. Sembra fissare con intensità, come se la stesse studiando, l'immagine, spettrale anch'essa, di una sfera posta su di un piedistallo.



L'essere interrompe la sua meditazione e alza il suo sguardo su di voi: occhi fiammeggianti vi guardano per un attimo, mentre l'espressione del suo viso passa dalla sorpresa iniziale alla furia.

L'essere é lo spettro elementale di Anton Fert, conseguenza della sua sfida agli dei. Costretto a rimanere in perenne equilibrio tra i vari piani elementali e la morte, il Grande Elementalista cerca ancora di comprendere perché il suo potente incantesimo non abbia funzionato. Anche se non lo sa, non gli é permesso danneggiare ulteriormente la vita e quindi non potrà fare del male ai personaggi, né morire fino a che permarranno i risultati della sua follia e il Globo non ritornerà nel Piano Materiale.

Durante i secoli ha sviluppato un odio crescente verso gli Dei in generale e verso la Grande Madre in particolare. E' arrivato a convincersi che, dato che il suo potere stava superando quello di un Dio, una divinità, probabilmente la Dea in persona, sia intervenuta, invidiosa, per fermarlo. Riconoscerà immediatamente in Erlina una Sacerdotessa della Grande Madre e la attaccherà immediatamente, ma non riuscirà nemmeno a toccarla, attraversandola senza arrecare danno. Dopo un incontenibile sfogo di furia risponderà alle domande del gruppo, raccontando tutta la storia (naturalmente dal suo punto di vista), mantenendo un atteggiamento di profondo odio per la chierica e di astioso fastidio per gli altri.

Il Globo é anch'esso in bilico tra i vari Piani e non é tangibile. E' una sfera di pietra di un metro circa di diametro, coperta di segni. Se Erlina si avvicinerà per esaminarli potrà effettuare un tiro su Religione. In caso di risultato positivo i simboli le sembreranno familiari e rassicuranti. Se cercherà di toccarlo, il Globo provocherà nella mezz'elfa uno stato di trance durante il quale diventerà anche lei intangibile per qualche minuto, mentre parole di una preghiera dimenticata da secoli usciranno, quasi da sole, dalla sua bocca. Terminata la trance, il personaggio ricorderà perfettamente quello che é accaduto. La sfera, pur rimanendo intangibile, si illuminerà e all'interno della stanza cominceranno a spuntare alcuni germogli dalla pietra. Comunicate al giocatore che interpreta Erlina che, durante il contatto con l'Artefatto, questo le ha parlato, dicendole che altre Sacerdotesse sono necessarie perché il Globo della Vita possa ritornare sul Piano Materiale e riprendere il suo compito.

Il problema é, naturalmente, uscire. Lo spettro di Anton si burlerà degli avventurieri, offrendosi di aiutarli se riusciranno a risolvere un indovinello:

Nato dalla terra, purificato dal fuoco, lavato dall'acqua, baciato dall'aria. E' un amico fedele. E' un nemico mortale. Il suo nome è

La risposta giusta é ACCIAIO.

Una volta risolto l'enigma il mago, pur controvo-
glia, farà apparire, sul pavimento, un'apertura che conduce ad un corridoio, alto quattro metri e largo tre, lungo diverse miglia, che sbocca in un'oasi. Non li aiuterà più in nessuna maniera né risponderà ad altre domande. Se nessuno darà la risposta giusta Anton sarà comunque costretto a liberare i personaggi, dato che non può provocare la morte di nessuno. In questo caso, dopo averli ampiamente dileggiati per la loro incapacità, permetterà agli avventurieri di andarsene, aprendo il passaggio.

Ci vogliono quattro giorni (naturalmente, non essendoci riferimenti, il tempo si potrà controllare ad occhio) per percorrere tutto il corridoio e il gruppo, essendo senz'acqua e senza viveri, dovrà contare sui poteri della mezz'elfa per sopravvivere.

Al quarto giorno i nostri eroi subiranno l'attacco di uno Scorpione Gigante, che ha fatto del cunicolo la sua tana.

Mentre camminate nel corridoio sentite, nel silenzio rotto solo dal rumore dei vostri passi, uno stridente picchiare, un ticchettio snervante e continuo che sembra venire nella vostra direzione. Un odore amaro arriva alle vostre narici.

SCORPIONE GIGANTE

INTELLIGENZA	0
ALLINEAMENTO	NEUTRALE
CA	3
MOVIMENTO	15
DV	5+5
PF	35
THACO	15
# ATT.	3
FERITE/ATT.	1-10/1-10/1-4
ATTACCHI SPEC.	PUNGIGLIONE
TAGLIA	1,6 M.
MORALE	11



Il mostro attaccherà con le chele (1d10 PF ciascuna) e con il pungiglione. Può affrontare tre avversari alla volta. Se riesce a ghermire una preda con le chele le infligge automaticamente 1d10 ferite ogni round (per liberarsi tiro su piegare sbarre/sollevarre saracinesche). Il pungiglione sulla coda infligge 1d4 ferite, ma la vittima deve effettuare un tiro salvezza contro veleno o morire il round seguente. Una volta sconfitto il mostro, si troveranno, verso l'uscita del corridoio, numerose ossa di animali e di uomini.

Finalmente le vostre fatiche sono state premiate e, dopo tanti pericoli, uscite alla luce del sole che sta tramontando. Attorno a voi si estende un'oasi.

Un tiro riuscito su Orientamento permetterà ai personaggi di stabilire la posizione dell'oasi e di capire, quindi, che si tratta dell'oasi di Kerr, a due giorni di cavallo dal Terzo Avamposto (quattro giorni a piedi).

Il terzo giorno, nel tardo pomeriggio, il gruppo arriverà in vista del Terzo avamposto, un fortino costruito al limitare del deserto che, di solito, ha una guarnigione di 150 Cavalieri (cento di questi si sono aggregati alla spedizione contro i predoni e ne sono rimasti, quindi, 50). Anche facendo segnali, dalle torrette di guardia non arriverà nessuna risposta. Avvicinandosi alle bianche mura, alte tre metri, si noteranno segni di battaglia.

L'avamposto è stato attaccato, tre giorni prima, da soldati del Regno dell'Angord, travestiti da predoni. Il Regno dell'Angord è quello che, all'inizio, aveva fornito, sui nomadi, le "preziose" informazioni che avevano convinto il Governatore di Sulen ad organizzare la spedizione punitiva, comandata da Luran. Secondo i piani, la guarnigione del Terzo Avamposto era rimasta sufficientemente sguarnita da poter inscenare un attacco di predoni con poche perdite, lasciando fuggire alcuni superstiti perché raccontassero al vecchio Omen Assyl l'accaduto. Ora il Governatore di Sulen è convinto che Luran e i suoi uomini siano caduti in trappola e che siano, probabilmente, tutti morti. Accecato dalla rabbia e dal dolore sta preparando il grosso del suo esercito, 2000 cavalieri, per rastrellare il Deserto di Vahar e distruggere una volta per tutte le bande dei predoni. Questo comporterebbe un indebolimento fatale delle difese della capitale, come previsto dal vicino e infi-

do Regno dell'Angord, che è pronto a marciare con il suo esercito per invadere l'ingenuo Principato.

Entrate nel cortile dell'avamposto: decine di cadaveri dei Cavalieri di Sulen giacciono sparsi sul terreno e sulle mura, morti con le spade in mano. Centinaia di avvoltoi vi guardano, seccati. Nessun segno, invece, di avversari uccisi.

Un tiro riuscito su seguire tracce rivelerà che i nemici (almeno duecento) erano predoni (cavalli non ferrati, alcuni mantelli caratteristici dei nomadi lasciati sul terreno, ecc.) e che i loro corpi sono stati portati via. Comunicate di nascosto al giocatore che interpreta Erliana che i Nomadi non raccolgono i corpi dei loro caduti, ma lasciano che il Ciclo della Vita si concluda secondo la Legge del Deserto (la morte di qualcuno è vita per qualcun altro che, a sua volta, morirà per far sopravvivere un altro ancora e così via). Se si approfondirà la ricerca si scoprirà, inoltre, che tutto ciò che era di valore è stato depredato, mentre le provviste nei magazzini sono state incendiate.

Alcuni dei cavalli del forte sono ancora nei paraggi, grazie al loro addestramento e non sarà difficile, per i personaggi, avvicinarli. Ora possono dirigersi verso la capitale, Sulen!





Terza Parte

Durante il viaggio verso Sulen, il pomeriggio del primo giorno, il gruppo incontrerà una colonna di 500 Cavalieri, diretti verso il Terzo Avamposto, comandata dal Capitano Valen Arnul, 34 anni, neutrale malvagio. Questi é un traditore al servizio del Regno dell'Angord, dimostrerà il suo stupore e il suo "sincero" rallegramento per il fatto di ritrovare ancora vivi i personaggi (dati già per morti). **Cometterà un errore congratulandosi con il gruppo per la cattura della "Guida" PRIMA che questa venga presentata come tale, dimostrando di essere al corrente della sua identità, che i Suleniti, invece, non conoscono. Se qualcuno dei personaggi si accorgerà della cosa rimedierà dicendo che gli Angordiani lo hanno scoperto e comunicato ai Suleniti (naturalmente non é vero).** Se, com'è probabile, Luran é ancora vivo, gli dirà della disperazione e della rabbia del suo nobile zio e che il loro contingente rappresenta l'avanguardia dell'esercito che intraprenderà la campagna risolutiva contro i predoni del deserto. Altre truppe si stanno preparando a raggiungerli al Terzo avamposto, che sarà la base di partenza delle operazioni. Naturalmente il gruppo verrà rifornito di quanto necessario (armi, cavalli, cibo, acqua...) e il capitano insisterà perché accetti una scorta di una decina di uomini.

Se i personaggi hanno capito che c'è sotto qualcosa di poco chiaro dovrebbero dirigersi a tutta velocità verso la capitale. Se seguissero la colonna e restassero al Terzo Avamposto, verrebbero raggiunti entro pochi giorni da altri 1500 cavalieri, salvo poi ricevere la notizia, qualche altro giorno dopo, della conquista della capitale da parte degli Angordiani e, quindi, l'avventura finirebbe (male).

Arrivati a Sulen senza ulteriori problemi, i nostri eroi noteranno un accampamento, appena fuori dalle mura della città, dove si sta radunando l'esercito Sulenita. Verranno anche raggiunti e scortati a palazzo da un drappello di sei guardie.

Il Governatore di Sulen, Omen Assyl é, dopo il Principe Balran, l'autorità più alta dello Stato. Il Principe (19 anni) sempre impegnato a svagarsi, non si occupa mai delle responsabilità di governo, affidandosi completamente alla saggezza del vecchio Governatore. Attualmente il Principe é malato, anche se non gravemente. Viene curato dai suoi cerusici

nella sua residenza di campagna, lontano da Sulen e non influirà in nessun modo sull'avventura.

Venite scortati alla Sala delle Udienze. La stanza, molto grande, é piena di dignitari e ufficiali. Un uomo che a stento riconoscete come Omen Assyl si alza tremando dal suo scranno e si dirige con passo incerto verso di voi. Dimostra molto più della sua età: gli avvenimenti degli ultimi giorni sembrano aver minato il suo fisico.

Luran (se é ancora vivo), rimarrà sconvolto dal deterioramento improvviso delle condizioni fisiche e mentali dello zio. In realtà, oltre allo stress provocato dalla presunta morte dell'amato nipote, all'anziano Omen vengono somministrate, a sua insaputa, forti droghe, allo scopo di renderlo meno lucido. Tutto ciò é opera di due servitori che sono passati al soldo degli Angordiani. Da quando Luran é partito il cibo e le bevande del Governatore sono stati drogati e i suoi discorsi mancheranno della consueta lucidità.

In barba all'etichetta Omen abbraccerà il nipote trattenendo a stento le lacrime. Poi domanderà notizie sulla spedizione e sull'identità della mezz'elfa. A questo punto i personaggi dovrebbero ricordarsi del capitano traditore e delle sue affermazioni. Se Erlana verrà presentata come la "Guida":

Ah, finalmente! - tuona il vecchio Governatore - La "Guida"...la "Guida" é stata catturata! Che venga giudicata e...e con... condannata! Guardie! Prendetela e conducetela alle prigioni!

Si presume che Luran cerchi di intercedere per lei (in questo caso nella sala si leverà un mormorio di protesta), altrimenti verrà imprigionata nei sotterranei del palazzo. Se Luran sarà convincente verrà, invece, affidata alla sua sorveglianza. Il giorno dopo, comunque, verrà giudicata dai Giudici di Sulen, il tribunale che si occupa dei casi più importanti. Data l'ora tarda, il Governatore inviterà il gruppo a cenare con lui per raccontargli tutto.

Alla cena sarà presente anche il Generale Celan Bal, 52 anni, legale neutrale, convinto assertore della distruzione dei predoni che non farà mistero delle sue idee e, per tutta la serata, cercherà di convincere tutti che la campagna che lui in persona ha proposto al Governatore é la soluzione migliore. Il suo comportamento potrà destare dei sospetti, ma in realtà il



Generale é soltanto di mentalità troppo... militaresca.

Uno dei traditori era presente nella Stanza delle Udienze e realizzerà che Luran e Arinol potrebbero essere un problema. Approfittando del fatto che può far parte della quindicina di servi che porteranno in tavola la cena, avvelenerà due dei piatti di cibo serviti ai due eroi. Il veleno é potente ma avrà effetto solo verso la fine della cena. Dopo un paio d'ore i due si sentiranno male (Tiro Salvezza contro Veleno o morte entro 2d4 round).

L'attentatore ha già tagliato la corda e ogni ricerca sarà vana. Comunque vada, la mattina dopo avrà inizio il processo. Per prima parlerà l'accusa, rappresentata dal Giudice Manan Luri:

Supremi Giudici, i fatti parlano meglio di quanto possa fare io. Tutti conosciamo le nefandezze compiute dai Predoni del Deserto di Vahar! Recentemente questi vergognosi atti si sono moltiplicati e le genti che vivono ai confini del deserto, la nostra gente, pacifica, laboriosa, che strappa ad una terra ingenerosa i frutti della fatica e del sudore é stata depredata ed uccisa grazie agli incitamenti di questa sedicente "Guida", che grazie al suo animo malvagio ha trasformato le bande nomadi in belve assetate di sangue. Quale punizione infliggere a costei? Anche se animati da una giusta sete di vendetta, noi rimaniamo un popolo giusto e clemente. Questo mostro feroce e senza scrupoli, che nasconde la sua vera essenza sotto un'inquietante bellezza, riceverà più clemenza di quanto meriti. La spada del boia é precisa e dà una morte rapida. Possiamo essere più giusti di così?

Se nessuno dei personaggi volesse parlare in difesa di Erliana, la difesa verrà assunta da un anziano Giudice che dirà che la sentenza é giusta e clemente...

Il Master valuterà un'eventuale arringa difensiva da parte di uno dei nostri eroi (l'unica cosa che può salvare la testa della mezz'elfa é l'affermazione, da parte di Luran e/o di Arinol, che esiste il Globo della Vita e che Erliana é l'unica Sacerdotessa esistente, ma dovrà essere molto convincente). I Giudici rimarranno comunque perplessi ed increduli, anche dopo una probabile dimostrazione dei poteri della chierica, che attribuiranno al suo sangue elfico. Nella migliore delle ipotesi, all'imputata verrà data l'opportunità di dimostrare, con l'aiuto dei suoi nuovi compagni,

l'esistenza dell'Artefatto della Vita, guidando una spedizione al laboratorio del fu elementalista. Il Governatore si ricorderà, nonostante la droga, che l'esercito é partito all'alba, agli ordini del Generale Bal. Mentre starà per dare disposizioni perché la campagna venga sospesa e l'esercito richiamato verrà colpito a morte da una freccia scagliata dal traditore rimasto in città. Questi verrà catturato vivo dalle guardie del Governatore. Se interrogato resisterà per poco tempo, poi dirà di essere stato pagato da spie Angordiane per drogare Omen, ma che non sa perché. Interrogato più convincentemente racconterà tutto e darà la notizia che l'esercito dell'Angord, probabilmente, sta già marciando sulla città.

Omen é morto sul colpo. La carica é ereditaria e il popolo e le guardie salutano in Luran il nuovo Governatore. Se Luran non é vivo la situazione sarà peggiore perché occorrerà consultare il Principe e ci vorranno alcuni giorni di tempo. E' chiaro che occorre richiamare i 1500 cavalieri partiti o Sulen cadrà.

Se i personaggi non faranno richiamare l'esercito l'avventura finirà con la vittoria del Reame dell'Angord e con l'esecuzione dei nostri eroi.

Altrimenti, ci sarà una grande battaglia per la difesa del Principato, dove i due schieramenti si affronteranno e i personaggi che parteciperanno personalmente alla pugna dovranno affrontare tre avversari a testa, in sequenza.

GUERRIERO ANGORDIANO 3° LIVELLO

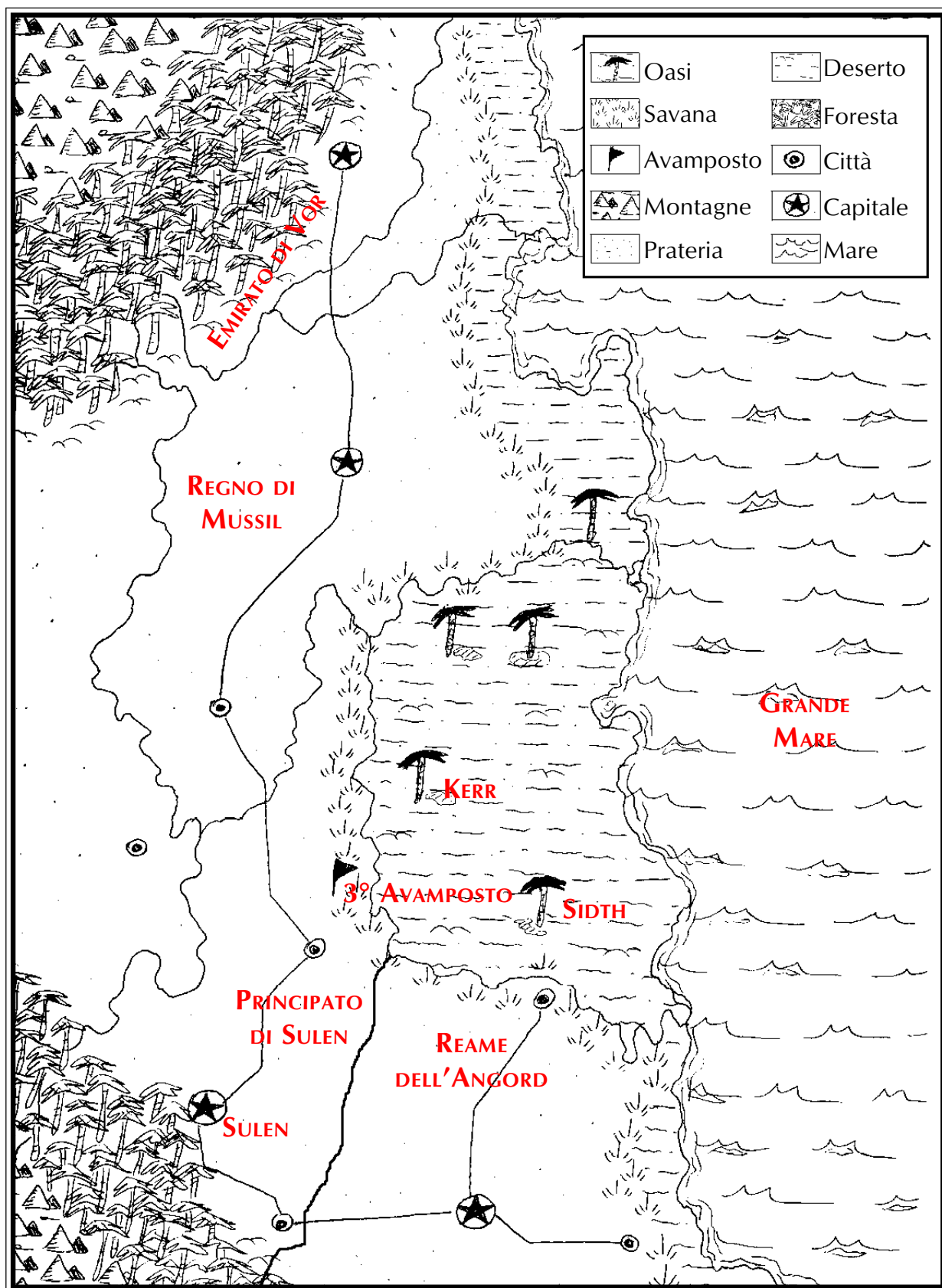
THACO	18
N° ATTACCHI	1
ARMA:	Scimitarra
VELOCITA'	5
DANNI:	1d8
PF	22
CA	5

Se almeno uno dei personaggi impegnati sopravvive, il Principato di Sulen vincerà, altrimenti la vittoria arriderà al perfido Reame dell'Angord.

LUNGA VITA AL NUOVO GOVERNATORE!



Mappa per i PG





Mappa per il DM

