

Advanced  
**Dungeons & Dragons**

**Ravenloft®**

# La Profesia



**Ideazione e Sviluppo . . . . . Tommaso Bon**  
**Revisione e Composizione . . . . . Alex Zanin**  
**Disegni . . . . . Lucia Novello**

**Si ringrazia:**

**Lucia Novello, Enrico Dell'Oste, Alberto Bianchi Quota e Alessandro Baldan.**

Advanced Dungeons & Dragons, AD&D, PLAYER'S OPTIONS e Ravenloft, sono marchi di proprietà della TSR, Inc. Non si intende infrangere alcun diritto. La cornice utilizzata in questa pagina è Copyright © della TSR Inc. Non s'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. Copyright © Gennaio 1997 ♦ Dragons' Lair - Udine.

Dragons' Lair - Udine  
V.le Volontari della Libertà, 4A  
33100 Udine  
tel. 0432/42080  
Email: onum\_barr@hotmail.com



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

[www.telnetwork.it/dlair](http://www.telnetwork.it/dlair)



# Premessa

**Q**uesta avventura è stata giocata nel corso del I Campionato GdR di Udine nel 1996. È per quattro PG non-morti di alto livello; l'ambientazione è quella di Necropolis, introdotta nel boxed set Requiem. La conoscenza dell'ambientazione non è indispensabile.

Essendo l'avventura fatta per un torneo è strettamente connessa con la storia dei PG. È quindi consigliabile giocarla con i personaggi forniti. Per lo stesso motivo l'avventura è abbastanza rigida, cercate di mantenere i PG entro i limiti della storia tenendo presente come dovrebbe essere lo svolgimento "normale" dell'avventura.

Per giocarla è necessario avere il Manuale del Giocatore, il Manuale del Dungeon Master™ e il Manuale dei Mostri.

Nel corso del Campionato, e anche nella stesura delle avventure, si è deciso di sostituire e integrare alcune delle "vecchie" regole con quelle "nuove" apparse nella serie PLAYER'S OPTION™ e DUNGEON MASTER™ OPTION, e precisamente:

## COMBAT & TACTICS:

- ♦ Abilità eccezionali e movimento (pag. 14);
- ♦ Check di opposizione e loro uso in manovre speciali come disarmare, parare, ecc. (pag. 42);
- ♦ Stili di combattimento (pag. 49);
- ♦ Specializzazione e maestria (CAPITOLO 4, pag. 71);

- ♦ Armi e armature (CAPITOLO 7, pag. 117);
- ♦ Classe Armatura dei mostri (pag. 187).

## SKILLS & POWERS:

- ♦ Poteri psionici (CAPITOLO 9, pag. 143).

## SPELLS & MAGIC:

- ♦ Riorganizzazione delle Scuole di magia (pag. 13 e 180);
- ♦ Riorganizzazione delle Sfere dei chierici (pag. 91 e 186);
- ♦ Sistema magico basato sui punti e su magia libera e magia fissa (pag. 77).

## HIGH-LEVEL CAMPAIGN:

- ♦ Fallimento dei Tiri Salvezza (pag. 143);
- ♦ Limiti al THAC0 (pag. 144 TABELLA 39)
- ♦ Penalità ai TS in base al livello del "caster" (pag. 144 TABELLA 38)
- ♦ Abilità per PG di alto livello (pag. 146 e successive).

*NB: Nell'edizione italiana dei manuali dell'AD&D ci sono vari errori (soprattutto per quel che riguarda gli incantesimi), va da sé che le regole valide sono quelle dell'edizione inglese. Si è deciso di lasciare alcuni termini in italiano, di solito tra parentesi quadra [ ] viene riportato l'equivalente in inglese.*



## Note Sul Regno Di Necropolis

(DA LEGGERE AI PG)

**I**l regno che ora si chiama Necropolis aveva una volta il nome di Darkon, ed era dominato da un terribile Lord, un Lich chiamato Azalin, che, come tutti i lord cercava incessantemente di sfuggire alla misteriosa forza che lo aveva bandito dal mondo dei mortali per relegarlo lì; dal libro delle profezie di *Hyskosa* egli venne a sapere della *Grande Congiunzione* che, preannunciata da 5 segni, avrebbe portato alla fine del regno di Ravenloft, e indirettamente alla sua liberazione.

Azalin infatti non poteva riuscirci da solo, nonostante fosse un potentissimo mago, poiché parte della sua maledizione era la sua sopravvenuta incapacità di imparare nuovi incantesimi, con cui cercare una via di uscita. Decise quindi di far avverare la profezia, e lavorò alacremente affinché i segni si compissero. Purtroppo, però, il fallimento degli ultimi due, gli precluse la strada della libertà, che aveva assaporato solo per qualche istante. La nera disperazione che lo colse per questo fallimento, lo portò a desiderare ancora più fortemente la liberazione dal suo giogo, ma ben presto si rese conto che forse, per fuggire, avrebbe dovuto mutare, passare ad un nuovo livello di potere che l'avrebbe trasformato in una nuova entità diversa dall'Azalin che era arrivato a Ravenloft, e quindi non vincolato dalla maledizione; doveva diventare un essere superiore: un demilich. Per fare questo allertò tutta la Kargat, la sua polizia segreta, affinché si sparpagliasse per tutto il regno di Darkon, e perfino nei regni limitrofi, per dare attuazione al suo progetto; ad un suo ordine la *Lugubre Mietitura* ebbe inizio: centinaia di assassini vennero compiuti dai suoi agenti in tutto il regno e oltre, eseguiti dai suoi agenti con speciali pugnali vampiri che raccoglievano l'essenza vitale delle persone assassinate, e che vennero poi portati alla cittadella di Kargat, dove Azalin attendeva nel cuore di una macchina da lui costruita: la *Macchina dell'Apocalisse*.

Quando questi ricettacoli vi furono raccolti Azalin la attivò, e fu la fine del regno di Darkon. Una spaventosa ondata di energia negativa uscì dalla fortezza e investì tutto il regno; *Il Aluk*, la capitale, venne istantaneamente trasformata in un luogo

morto, privo di qualsiasi forma di vita, e così accadde al resto del paese: fortunatamente l'energia si dissipò man mano che si allontanava dalla sua origine, e i suoi effetti diminuirono; quel giorno il regno di Darkon finì e lasciò il posto al lugubre regno di Necropolis, retto da una parte di quella malefica energia, che ha assunto il ruolo di dominatrice: un essere spettrale chiamato *Morte*. Nessuno sa che fine abbia fatto il terribile lord Azalin.

Il vicino regno di Falkvonia non ha perso tempo, e approfittando della scomparsa del Lich ha immediatamente intrapreso opera di invasione.

## Sunto Avventura

Innanzitutto leggetevi la storia dei PG sulle loro schede.

*Morte* decide di far avverare una profezia che ha letto sul libro di *Hyskosa* la quale parla della venuta di un eletto non-morto, che ha un profondo *amore per la vita* il quale, grazie a tre potenti artefatti, porrà fine al dominio dell'essere più potente del regno.

*Morte* decide di sostituire al vero eletto uno scelto da *Lei*, e la scelta cade su Prometheus che *anziché amore per la vita* ha un profondo *odio per la sua non-vita*, che è esattamente l'opposto, ma per far ciò deve, come prima cosa, eliminare il vero eletto. Una volta eliminato il prescelto, con Prometheus







come eletto, decide di far cercare ai PG i tre artefatti ma nell'ordine inverso a quello scritto nella profezia. Lo scopo di Morte è duplice, da una parte vuole eliminare il Lich Mabus (uno dei PG), infatti ordinerà a Mabus di tenere lo scettro del potere (uno dei tre artefatti) e in quel momento Mabus diventerà l'essere più potente di tutta Necropolis. Ciò ha come conseguenza che l'eletto dovrà sconfiggere Mabus (il più potente) e non Morte. In questo modo eliminerà il suo nemico, e una volta eliminato, lo scettro sarà suo. Per quel che riguarda Prometheus, una volta che ha sconfitto Mabus, non potrà dargli alcun fastidio; infatti non essendo lui il vero eletto, l'armatura (uno dei tre artefatti), lo disintegrerà lentamente.

Per assicurarsi la vittoria ha dato compito a Jeeth (uno dei PG) di eliminare Mabus quando avranno i tre artefatti. Ciò che nessuno sa (a parte Thanathos/Famine e Morte stessa) è che nel cranio di Jeeth è nascosto il filatterio del Lich Mabus. E come tutti sanno, se viene distrutto il filatterio il Lich muore all'istante. Per cui se Mabus fracassa in qualche modo il cranio a Jeeth muore anche lui.

L'ultimo PG è Famine fidatissimo di Morte. Il suo compito è quello di proteggere i tre PG fino alla fine, aspettare che si massacrino, prendere lo scettro e portarlo a Morte. Se il Lich Mabus dovesse vincere a Famine basterà fracassare il cranio di Jeeth per eliminare Mabus. Famine è un fantasma ma si spaccia ai PG per Thanathos uno zombie a capo dell'armata di non-morti di Morte. Questo è possibile perché Famine indossa la Necroarmatura di Azalin (che appartiene a Thanathos), un'armatura in piastre completa, quindi gli altri non sanno che in realtà è un fantasma.

A tutto questo si aggiunga che il vicino regno di Falkovia sta cercando d'invadere parte di Necropolis.

## La Profezia

Nella terra della Morte, dove solo la disperazione e la sofferenza sopravvivono, un giorno s'alzeranno i Prescelti di *Destinia*, coloro i quali della Dea dei Sette Universi formeranno l'esercito, guidati dall'Eletto Supremo, colui che ama la vita sopra ogni cosa che li comanderà e che la vita è destinato a far trionfare... ed egli li guiderà, protetto dai 3 Spiriti Sacri e con la forza delle 3 Reliquie Divine... Nulla

potrà fermarlo, né morti né vivi, la sua armata di santi abatterà ogni ostacolo, trasformando il male in bene... grazie al Primo Artefatto Egli si libererà dal suo giogo, col Secondo sarà protetto dagli attacchi del Signore del Male, che egli sconfiggerà e, solo allora il Terzo gli darà il potere di regnare e di riportare la vita là dove c'era la morte.

## Destinia, la dea trina dei 7 Universi

Il suo mito è ancestrale e oramai dimenticato; è una delle dee superiori che presiedono a tutti gli universi del creato, in particolare è la dea del Caso e della Neutralità; è rappresentata come una donna dai due volti, uno per il bene e uno per il male, uno dei quali è sempre oscuro a seconda di dove il suo spirito, della neutralità, decida di dimorare; tutto quanto riguarda questa dea può avere quindi due volti e due significati, a seconda degli eventi. I suoi 3 artefatti possono assumere dunque sia una valenza positiva che una negativa, a seconda di come vengono caricati; nel dettaglio i 3 artefatti sono (RICORDO CHE I PG LI CERCHERANNO NELL'ORDINE INVERSO A QUELLO QUI RIPORTATO):

**IL FIORE DELLA VITA:** è un fiore molto bello ma ancora chiuso che crescerà in un luogo ben preciso e non necessita di cure. Conferisce a chi lo possiede una resistenza alla magia del 95%, e non può essere nemmeno avvicinato da creature malvagie senza che queste subiscano danni. Può essere reciso solo da una spada sacra; chiunque lo tocca ritorna in vita se era morto, oppure se era già in vita diventa più forte e potente. Se reciso, la sua corolla si apre e ne esce *La Gemma Della Vita*, che va posta sullo *Scettro Del Dominio* per attivarlo.

### L'ARMATURA DELLA DIFESA:

è un'armatura completa con tanto di scudo molto potente; può essere indossata solo dall'Eletto senza conseguenza, altrimenti, nonostante sia indossabile da una persona di allineamento buono, dopo qualche minuto (15 round), lo disintegra perché





è la persona sbagliata; se avvicinata da entità malvagie esse subiscono 2d6 pf a round..

**LO SCETTRO DEL DOMINIO:** è il più potente dei tre, ma finché è privo della *Gemma Della Vita*, il suo potere è limitato; quando la gemma viene inserita nell'alloggiamento, essa si carica dell'energia di chi sta reggendo lo scettro, e trasforma anche l'*Armatura* opportunamente (vedi pag.14, I colonna). Lo scettro consente a chi lo possiede di fare ogni round un incantesimo a scelta, tra quelli per maghi, del Manuale del Giocatore.

## Note Varie

Ricordo che Prometheus ha nello stomaco conficcata tuttora la sua spada santa, (se la impugna subisce 1d4 pf a round) e che è sempre perseguitato da due bestiacce di forma vagamente corvina che gli strappano a beccate pezzetti di carne che lui lentamente rigenera. Se uccide una bestiaccia (basta un colpo di spada vs. CA 0) la bestiaccia scompare in una nuvoletta di fumo e si riforma subito dopo.

Dite ai PG di non sbirciare la scheda degli altri, se non per il disegno.

Cercate di far arrivare tutti e quattro i PG alla fine, e soprattutto ricordate che la morte di Jeeth implica la morte anche di Mabus.

♣ I PG hanno le seguenti cavalcature:

*Thanthanos/Famine:* un ippogrifo non-morto (ippovampiro)

*Jeeth:* ha il suo cavallo scheletrico (ricordo che lo seguono 100 scheletri su cavalli scheletrici)

*Mabus:* ha incantesimi come destriero e destriero spettrale oppure faccia come Prometheus

*Prometheus:* non ha cavalcatura ma prima di partire può prendere un cavallo scheletrico

♣ L'incantedimo di Mabus di 8° livello **Raggio mortale** [deathbolt] ha i seguenti effetti:

**Raggio:** 10m./liv.

**Componenti:** V,S,M

**Tempo di lancio:** 8

**Area d'effetto:** 1 creatura

**Durata:** Istantaneo

**Tiro Salvezza:** Speciale

Dal dito del mago parte un raggio di energia negativa, chi viene colpito muore all'istante. Se supera un TS vs. incantesimi subisce "solo" 10d6 pf. Inutile dire che, trattandosi di energia negativa, contro i non-morti non fa assolutamente nulla.

[fonte: Wizard's Spell Compendium Vol.1]

♣ Le **spade sante** (tutte quelle che incontrerete nel

corso dell'avventura) hanno i seguenti poteri:

+5 al colpire e al danno, se la creatura colpita è di allineamento Caotico Malvagio il bonus al danno è di +10. Conferisce resistenza alla magia del 50% nel raggio di 1,5m., dissolve la magia ad un livello uguale a colui che la impugna nel raggio di 1,5m. (descritta nel Manuale del DM)



## Capitolo 1

### La Morte chiama i Suoi servitori

Marcate molto i "lei" , i "sua" etc.

*Immensa, alta più di 50 braccia, con pareti grigie e completamente lisce che si ergono imponenti intorno a voi, fino ad un soffitto fuori dalla vostra vista; ecco come vi appare la stanza dove Lei vi ha riunito; intorno a voi, oltre il ciglio della piazzola quadrata dove siete in attesa della Sua venuta, un profondo abisso che secondo le leggende porta alle 7 Stanze Maledette dove Lei imprigiona i suoi nemici. Nella stanza completamente spoglia, l'aria è priva di qualsiasi odore; non vi si respira paura, morte come nelle strade della città, e nemmeno vita come nei paesi dei mortali; tutto è vuoto, silenzioso, grigio; solo qualche debole rumore simile a un grido strozzato vi giunge ogni tanto dal luogo dell'Eterna Punizione.*

*Davanti a voi, oltre il burrone, dalla parte opposta della stanza, molto più in alto, La vedete comparire, indistinguibile dal buio che illumina la stanza, eccezion fatta per le sue scheletriche mani e il suo teschio ingiallito; si siede sul suo trono di pietra levigata e vi guarda negli occhi uno ad uno.*

*"Miei umili servi, vi ho convocati qui perché compiate una missione in mio nome, manifestazione del potere che ho su tutto questo regno e su tutte le creature che vi abitano. Sono giunti nel mio regno tre simboli di un potere*



sconosciuto, che ha osato interferire con la mia autorità su voi misere creature; chiunque sia stato dovrà pagare il suo affronto con la sofferenza eterna. Voi sarete la mia punizione. Andrete nelle Paludi Stagnanti, nel villaggio di Moreis, per eliminare un povero illuso che crede di poter sfuggire al mio dominio, e con lui tutta la sua gente, affinché provino il terrore della mia ira; poi andrete là dove tali simboli si sono manifestati e me li porterete, portando laggiù il terrore della mia collera: al Lago dei Sogni Perduti il primo, uno scettro; nel villaggio di Baccus sul monte Nyid il secondo, un'armatura, e nelle Colline dell'Oblío il terzo, un fiore. Dovrete procedere esattamente in quest'ordine, e dovrà essere Prometheus a prendere il fiore, perché solo una spada santa può reciderlo; tu invece, Mabus, mio fedele servo, dovrai tenere lo scettro; nei tuoi compagni non scorre energia magica, e potrebbero inquinare la potenza; ora andate, e che una scia di morte tortura e distruzione segnali il vostro passaggio. Ricordate, però: ciò che Thanathos vede, io vedo!"

## Capitolo 2

### Il Viaggio ha inizio: eliminate l'eletto!

**I**l viaggio verso le Grandi Paludi Salate è di circa 20 miglia, percorribili tranquillamente in 6-8 ore e si svolge sotto un cielo nuvoloso con un vento piuttosto forte; quando arrivano leggete questa descrizione:

*"Sospinti da un freddo vento da ovest, e dalla forza travolgente del Suo volere, giungete alfine alla prima meta del vostro viaggio; ai piedi della collina dove vi ergete a bordo delle vostre cavalcature, vedete un ridicolo ammasso di case fatte di legno, fango e paglia, ai bordi di una vasta distesa di acqua paludosa e immobile nonostante il forte vento, dove solo pochi scheletrici alberi senza vita, come artigli deformi di qualche bizzarra creatura sepolta in quella distesa senza vita, si elevano verso lo sfondo grigio e nebbioso della Grande Palude; fra le case degli esseri vestiti di stracci e inermi, che ora sembrano essersi accorti di voi, vi fissano con sguardi vuoti."*

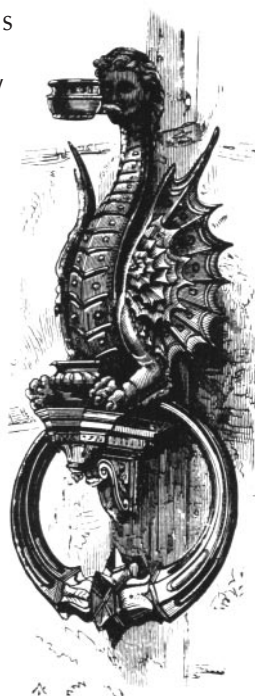
Il massacro del villaggio (una ventina di zombie con un max di 12 pf) è una pura formalità, ma se sono furbi, ne mantengono in vita qualcuno, sia per dire loro dove è andato l'eletto, sia per fare loro da guida nelle paludi, che nessuno di loro conosce.

L'eletto è andato in direzione sud-est, e se si portano dietro una guida lo raggiungono dopo un giorno senza problemi, altrimenti devono innanzitutto scoprire la direzione, e poi affrontare i pericoli della Grande Palude Salata. Descrivete l'ambiente circostante sempre come un luogo desolato privo di qualsiasi forma di vita. Dopo un po' che si trovano nella palude, noteranno che hanno una strana luminosità verdognola addosso. Si tratta di fuoriuscite di gas venefici e altamente infiammabili, che si depositano sui loro corpi (sembra comune umidità); ad un certo punto dovranno superare una vasta distesa di terreno più solido del resto della palude, ma che si rivelerà molto più pericoloso; infatti dal terreno si leverà una colonna di fuoco simile ad un geyser, che investirà 1D6+2 scheletrini mandandoli immediatamente in cenere.

Fate uscire uno sbuffo a round, fino a che non escono dalla zona pericolosa (10 round di corsa a cavallo) e tirate 1d20:

1-10	nessun danno;
11-14	inceneriti 1d4 scheletrini
15-16	inceneriti 1d6 scheletrini
17	colpito Jeeth
18	colpito Prometheus
19	colpito Mabus
20	colpito Thanathos/ Famine

Il fuoco causa 1d6 pfda danno diretto, e in più, visto che sono ricoperti da quella sostanza venefica altamente infiammabile, subiranno 2d4 pf per 2 round consecutivi. Se cercano di "spegnersi" TS vs. incantesimi per spegnerlo. Ricordo che Prometheus è immune al fuoco e che se cercano di "spegnersi" mentre corrono a cavallo cascano al suolo (salvo Jeeth che ha la capacità di cavalcare) e dovranno uscire dalla zona a piedi (tempo triplo).







Quando ritrovano l'eletto, lo vedono camminare come se nulla fosse in direzione sud; è un giovane vestito di stracci e ricoperto di fango (quando si avvicinano vedono che si tratta di uno zombie) e se lo osservano più attentamente, notano che è avvolto da una lievissima foschia azzurrognola.

La foschia è **Michael**, uno dei 3 guardiani della profezia; il suo compito è proteggere l'eletto fino al momento in cui si impossesserà dello Scettro.

Michael, primo spirito guardiano: è una nebbia, che circonda l'eletto per un diametro di 10 metri, visibile con visione dell'invisibile, e che può assumere una forma vagamente umanoide: ha le seguenti caratteristiche: quando l'eletto è bersaglio di un arma da lancio, tirate **1d10: 1-6** viene bloccata, **7-0**, viene rispedita al mittente. Similmente con incantesimi offensivi: **1-8** annullato, **9-0** rispedito al mittente; chi entra nella nebbia, ma è di allineamento malvagio, deve effettuare un TS vs. paralisi per non rimanere bloccato per 1d6 turni; annulla gli incantesimi di controllo mentale effettuati da creature malvagie; può assumere il controllo creature che entrano nel suo raggio entro un limite di 30 punti Intelligenza, e mantenerlo finché rimangono all'interno, oppure per 1d4 round fuori. È ammesso fuori dalla nebbia un Check Saggezza con penalità -5 (+1 per round) per liberarsi del controllo; non può essere dissolto o altro. Ricordate comunque che l'eletto non si accorge nemmeno di quanto succede, e perciò continua a camminare, portandosi dietro lo spirito.

Per quanto riguarda l'eletto ha 6 miseri DV (36 pf), per cui va giù facilmente, ma grazie al suo stato di eletto, può rigenerare, 1pf ogni 6 round; questa rigenerazione vale anche quando arriva a zero, e

quindi perché sia definitivamente ucciso devono portarlo a -10 (ma ovviamente loro non lo fanno); quindi se se ne vanno dopo che lo vedono cadere morto (anzi, ri-morto) se lo ritroveranno alla fine; considerate l'eletto definitivamente morto solo se dichiarano esplicitamente di infierire sul corpo o di bruciarlo, ecc. Morto l'eletto la Michael aspetterà immobile su di lui che ritorni in vita, senza attaccare nessuno. Se l'eletto viene ucciso definitivamente (cioè -10 pf) Michael scompare.

L'eletto è in uno stato di trance mistica, quindi non parla, non combatte, cammina e basta verso il suo primo obiettivo, il *Fiore della Vita*.

## Evento 1 - Variazione di percorso; arriva la terribile Famine

**Q**ui entra in scena l'agente di Falkvonia, un fantasma che si spaccia per Famine, uno dei 3 attendenti di Morte (gli altri sono War e Plague) che ordina ai PG (tra cui c'è la vera Famine) di andare alla cittadella del Kargat e caricare uno dei *Teschi di Cristallo* con parte dell'essenza di Azalin, per poi portaselo dietro. Notate che l'agente si spaccia per Famine, che nessuno di loro ha mai visto, ma che sanno essere uno dei tre attendenti di Morte, e che quindi parla in nome *Suo*. Thanathos (cioè il vero Flamine, non può dire "Flamine sono io!" perché si smaschererebbe).

*La vostra marcia prosegue lenta e cadenzata: chi come voi ha varcato il confine fra vita e morte senza pagarne il prezzo con l'eterno sonno ha dimenticato cos'è la fretta; l'ippovampiro (un ippogrifo non-morto – ndr) di Thanathos apre la vostra marcia, e la lunga schiera di scheletri che vi segue, a bordo dei loro destrieri d'osso, lo seguono come la scia di una cometa di morte e terrore. D'improvviso Thanathos si ferma: il suo elmo nero, illuminato solo dai riflessi grigi e dai fuochi azzurri che ardono là dove un tempo c'erano gli occhi, guarda in direzione di una collina accanto a voi. Da dietro la collina, come in risposta al suo gesto, compare un'aurea azzurra; si erge sospesa a pochi centimetri dal suolo, e avanza lentamente verso di voi. Al suo passaggio, l'erba e gli arbusti cui passa accanto, già afflitti da questo clima tetro, si rinsecchiscono all'istante*





e si sbriciolano al primo sbuffo di vento. Ora che l'ombra è più vicina, la potete vedere meglio: si tratta di un fantasma di una donna orrenda, vecchissima più di quanto donna possa essere vecchia; quelli che una volta erano i suoi capelli ora sono bagliori filiformi che si dipartono dal suo cranio come tanti tentacoli; la sua voce, poi, sembra colpirvi e squarciarvi come un pugnale affilato:

*"Salute, Thanathos, e salute anche a voi. Io sono Famine, primo attendente di Morte, e vi porto un suo Ordine: prima di continuare dovrete andare al Castello Avernus, là dove si dice che Azalin racchiuse parte della sua essenza in un teschio di cristallo per tutelarsi in caso di fallimento. Dovrete trovare quel teschio e portarlo con voi. Giunti alla fine del vostro viaggio, dovrete sostituirlo alla sfera nera che lì troverete. Partite immediatamente!"*

Non fornirà altre spiegazioni, e se qualcuno di loro chiede una prova che lei è quello che è, li limiterà a invitarli ad andare a chiederlo a Morte stessa, oppure sbriciolerà qualche scheletrino (una decina), o qualche altra cosuccia. Dite loro chi è Famine, sottolineando che è particolarmente crudele e sadica, ma soprattutto tutti i 3 attendenti sono noti per la loro fedeltà assoluta a Morte. Naturalmente se chiedono notizie sul Castello, dite loro che dal momento della scomparsa di Azalin nessuno ci ha messo più piede, o meglio nessuno che ci abbia messo piede è mai tornato per confermarlo. Si dice che oltre all'essenza residua di Azalin ci sia nascosto il *Figlio di Azalin*, un potentissimo strumento di potere di Azalin stesso. La falsa Famine se ne andrà in volo subito (per evitare di essere scoperta).

Se decidono di obbedire andate all'**EVENTO 1A**, altrimenti andate al **CAPITOLO 3**.

## Evento 1A - La roccaforte del potere di Azalin

Il castello non è molto distante, circa 30 miglia (1 giorno a cavallo); lì giunti:

*"Procedete a fatica in mezzo all'intricatissimo bosco che circonda il castello, formato da alberi dalle forme incredibili e vagamente umanoidi (si*

*dice che fosse una punizione che Azalin infliggeva ai suoi nemici, e che i loro rami rinsecchiti e maledettamente opprimenti fossero le loro urla di dolore materializzate) avvolti in una densa nebbia azzurrognola, che vi impedisce di vedere a più di pochi passi davanti a voi.*

Quando anche l'ultimo "prigioniero" vi lascia il passo, vi trovate di fronte ad una costruzione che nulla ha dei castelli che un giorno conoscevate: eretta in cima ad un'altura spoglia vedete una costruzione grigia, dominata da 8 torri affilate come lance, e completamente prive di finestre, che si ergono verso il cielo oscenamente inclinate verso una struttura centrale a forma piramidale. Da circa metà struttura fuoriescono, dalle pareti, dei lunghi tentacoli di scale i quali si dipartono per giungere, dopo un'infinità di scalini, ad una piattaforma dove giace una grande statua raffigurante un angelo incatenato a 2 piloni. Tutto il castello è circondato da varie serie di mura, ne contate 4, tutte alte e irte di spuntoni. Sull'enorme portale che ognuna di queste circonda, una statua raffigura una scena di distruzione o di massacro. Sul primo di questi, composto con lettere che ancora sanguinano, bagnando tutta la collina, c'è un nome: **AVERNUS**"

NOTA PER I DM IGNORANTI: Avernus prende il nome dal primo livello dei *Nove Inferi* (Baator) che si chiama appunto Avernus. Il castello è stato modificato da Azalin durante la reazione della macchina dell'apocalisse.

Non fate perdere molto tempo ai PG, in quanto è un tratto secondario. L'unica stanza importante è quella che si trova in cima alla enorme spira di scale, sotto la statua, che ovviamente è la rappresentazione della prigionia di Azalin.

Per arrivare alla piattaforma (di diametro di 20 m.) i PG devono prendere una delle 8 rampe di scale che partono dall'interno del palazzo e dopo circa metà fuoriescono dalle pareti e giungono alla piattaforma, oppure scalare il palazzo fino al punto dove le scale fuoriescono dalla costruzione.

ATTENZIONE: non è possibile arrivare in volo alla piattaforma, che è protetta da un campo di forza, accessibile solo dalle scale dove c'è appositamente un buco nel campo, per consentire l'ingresso.

Al suo interno il palazzo è immenso, dominato da molte scale nelle direzioni e prospettive più strane,





un vero labirinto insomma. Fateceli girovagare un po' se volete, tanto non vedranno comunque nessuna stanza, solo corridoi e scale (Lasciate che si scervellino un po'). A gradire, se volete, intratteneteli, se vi rompono le scatole, con i guardiani del posto, numerosi scheletrini, zombie, ecc., che popolano la zona e i cui rumori si sentono provenire dai sotterranei, e che compariranno un po' a caso.

**LA PIATTAFORMA DELL'ANGELO:** Arrivati in cima alle scale, vedono ai piedi della statua (alta oltre 10 metri), un piccolo altare. Sull'altare, c'è un teschio di cristallo **GRIGIO SCURO** e accanto una serratura sospesa a mezz'aria, non molto distante, sempre sull'altare una piccola chiave; notano anche una rampa di scale (poco più larghe di 60 cm.) che s'inerpica sulla statua.

**LA SCALA** porta alla cima della statua, dove ci sono 8 sfere con cui Azalin (e solo lui) poteva vedere cosa accadeva in tutto il suo regno; ora sono disattivate e non servono a nulla.

**IL TESCHIO** è naturalmente protetto: non appena ci si avvicina al teschio le scale (quelle che portano alla piattaforma) si animano un numero dipendente dall'allineamento di chi si è avvicinato:

Prometheus	➔	LN	➔	4
Jeeth	➔	LM	➔	2
Mabus	➔	CM	➔	0
Thanathos/Famine	➔	LM	➔	2

Le scale animate hanno forma esterna di serpente, dato che si possono animare massimo 4 su 8, ai PG rimarrebbero altre 4 per scendere..

**SCALE ANIMATE (IN PIETRA):** INT. 0; MOV. 0 (ma arrivano ovunque all'interno della piattaforma); CA 0; DV 8; PF 54; THACO 13; #ATT. 1 (morso); DANNI 3d6; SPECIALE: immuni a incantesimi della scuola Incantamento/Charme; *Trasforma pietra in carne* le uccide all'istante.

**LA SERRATURA**, è sospesa a mezz'aria, e c'è una chiave a pochi centimetri da essa; solo una creatura malvagia può toccare la chiave. Se la tocca un non-malvagio subisce 3d4+3 pf per round di contatto. Non appena qualcuno si avvicina alla chiave, compare nell'aria una scritta che dice: "LA CHIAVE PER IL FIGLIO DI AZALIN".

Se la serratura viene aperta, libera il *figlio di Azalin*, un enorme drago d'ombra [Shadow Dragon] che emerge dalle profondità della collina distruggendo la maggior parte del castello con la sua uscita comprese le 4 rampe di scale (non animate)

che giungono sino alla piattaforma dove si trovano i PG (avranno i loro problemi ad uscire da lì).

NOTA: il drago appartiene alla categoria d'età 10 (Venerabile).

Se liberano il draghetto, liberano anche parte dell'essenza di Azalin che era rinchiusa nelle stanze del drago, e che lo teneva buono, essenza che andrà a depositarsi come un vortice di fumo nerastro nel teschio (anche se i PG lo hanno già preso) che diventerà **NERO** (fatelo notare ai PG e fateglielo anche annotare poiché sarà determinante più avanti).

Il draghetto se ne andrà, non senza aver dimostrato la sua felicità con qualche bell'urlo e qualche soffio (soffia nubi di energia negativa-ndr) lì intorno. Rimane in piedi solo la piattaforma, che, avvolta nel campo di forza, precipita "lentamente" (3 rounds) verso gli abissi dove si trovava il drago (ricordate che per fare uscire i PG, ci sono i buchi dove si trovavano le scale. Se non escono prima che la piattaforma si spiaccichi al suolo subiranno 20d6 pf senza TS. Se non hanno fatto in tempo a prendere il teschio prima dell'impatto esso andrà in frantumi.





**ATTENZIONE:** I PG in questo evento devono prendere il teschio. Lo possono fare sia quando è **grigio** (cioè scarico) sia quando è **nero** (cioè carico). Per caricarlo l'unico modo è quello di aprire la serratura e liberare il drago, lasciando il teschio sull'altare. L'importanza del teschio viene spiegata al Capitolo 5.

In questo evento possono essere successe ben 4 cose:

Teschio carico ➔ teschio scarico.

Drago liberato ➔ Drago non liberato.

Segnatevi ciò che è successo perché sarà importante nel Capitolo 5.

Preso in qualche modo il teschio (ma anche se dovessero aver fallito non importa), la marcia può riprendere.

## Capitolo 3

### Lo Scettro del Dominio: Gabriel e i paladini sacri

**L**o Scettro del Dominio si trova nella zona di Necropolis nota con il nome di Mists [nebbie], nelle vicinanze del Lago dei Sogni Perduti, e si raggiunge dopo 50 miglia di viaggio (circa 2 giorni).

*Il cielo si fa sempre più plumbeo, fulmini di immane potenza illuminano il vostro cammino attraverso le gialle pianure deserte delle Mistlands, accompagnati da un fortissimo vento che spirando violento attraverso le ossa affilate del vostro seguito, produce un bizzarro miscuglio di suoni lugubri che accompagnano, come invisibili trombettieri la vostra marcia. Siete oramai giunti alla fine delle colline che precedono il Lago dei Sogni Perduti, dove vi attende il primo dei vostri obiettivi. Un suono più forte dei sibili del vento interrompe però i vostri pensieri, un suono di corni dalla voce possente, che si mischiano a quello dei tuoni che scuotono la terra; sulla cima della collina che stavate per oltrepassare, illuminate dai fulmini e da deboli torce dalla luce azzurrognola, scorgete molte sagome umanoidi, una delle quali dai capelli bianchi si erge su una poderosa cavalcatura; proprio costui vi si rivolge: "Questa è la terra di Nemesis e dei suoi guerrieri oscuri!"*

*Andatevene, se non volete che i vostri resti concimino queste terre dimenticate"*

La tribù di Nemesis è una tribù di elfi scuri che domina la zona; sulla cima della collina vedono circa 40 elfi; non accettano assolutamente invasori di nessuna forma, e obbediscono tutti a Nemesis, che è il più potente di loro e cioè naturalmente quello che ha parlato; se non parlano con Nemesis ma lo minacciano o cercano la rissa, la tribù li attacca, sbucando anche da nascondigli intorno a loro, e probabilmente spazzandoli via. La tribù è composta da 100 elfi. Se uccidono Nemesis, comunque, gli altri se ne vanno. L'idea più furba, però, è allearsi con loro per attaccare i *Guardiani dello Scettro*. Naturalmente devono convincere Nemesis, e non è così facile, visto che non è stupido (Int 17), e visto che è CM e vorrà qualcosa in cambio. Non fate questa trattativa troppo facile.

**NEMESIS** – Elfo scuro, Mago/Guerriero di liv. 15/12 Caotico Malvagio; For 9, Cos 15, Des 17, Int 17 Sag 10, Car 14; Pf 70; THAC0 9 (6 con spada lunga +2; 7 con arco lungo), CA 1 (bracciali CA 4, +2 di Dex); **RESISTENZA ALLA MAGIA 80%**.

Incantesimi memorizzati:

1° livello: Charm, Dardo (x3), **libero\***

2° livello: Immagini illusorie, invisibilità, **libero\***

3° livello: Palla di fuoco, blocca non-morti, protezione dal male 3m.

4° livello: Tempesta di ghiaccio, sfera elastica di Otiluke, **libero\***

5° livello: Cono di freddo, blocca mostri, muro di forza

6° livello: Scarica di fulmini, disintegrare, **libero\***

7° livello: Dito della morte, controlla non-morti

\* a scelta tra quelli presenti nel manuale del giocatore (di pari livello).

Nota: incantesimi come dito della morte, blocca mostri e charme non hanno alcun effetto sui non-morti.

**ELFI SCURI** (100): CA 4(10); MOV. 12; DV 2; THAC0 19 (17 con spada lunga e arco); #ATT. 3/2 con spada, 2/1 con arco; DANNI in base all'arma; SPECIALE vedi Manuale dei Mostri.

Superato in un modo o nell'altro Nemesis, quando arrivano al Lago dei Sogni Perduti, notano che sopra di loro c'è un enorme cerchio nero che squarcia le nubi e di diametro di un miglio (una cosa



simile ai dischi di Indipendence Day), al cui centro vedono un'aura di luce bianca che non permette loro di vedere bene di cosa si tratti. Il terreno lì intorno è una pianura di erba gialla e marcia, eccetto verso il centro dove cresce verde e rigogliosa.

*State oltrepassando il lago immoto, dirigendovi verso la zona oscura che precede la fonte della luminosità, non senza che una strana sensazione (quando eravate in vita l'avreste potuto considerare un brivido) vi impensierisca. Giunti ai margini della zona potete chiaramente vedere la fonte della luminosità: un piccolo oggetto sta sospeso a mezz'aria (lo scettro-ndr), irradiando un tenue bagliore, ma è quello che sta davanti all'oggetto ad attirare la vostra attenzione maggiormente; eretti sulle loro cavalcature bianche dai muscoli possenti e pesantemente bardate, in scintillanti armature argentee e dorate, con lunghi pennacchi sferzati dal forte vento e lunghissime aste puntate verso il cielo, dodici guerrieri aspettano immobili; fin da così distante, vi **sembra** di sentire i nitriti delle poderose cavalcature, il tintinnio dei grossi scudi contro le corazze... d'un tratto i guerrieri si spostano, e da dietro di loro appare un cavaliere bardato di una splendida corazza bianca, con una lunghissima lancia in resta; il suo cavallo, protetto da una corazza lucente e da drappi vermigli, avanza lentamente, e si pone in testa alla schiera"*

Dove inizia la zona scura inizia un Sinkhole of Silence (avvallamento), tipico di queste zone. Chiunque vi entri subisce un effetto uguale a quello dell'incantesimo *silenzio*, senza TS possibile; al centro di questo avvallamento si trova lo *Scettro del Dominio*, uno scettro non molto grande che rappresenta una donna dai due volti che regge qualcosa che manca (infatti ciò che manca è la *Gemma della Vita* che va ad incastonarsi nello scettro). Lo scettro si trova al centro esatto della zona, protetta da 12 Paladini Sacri comandati da Gabriel, il secondo spirito guardiano, anch'esso paladino.

**PALADINI** di 10° liv. (11): For 18/30, Dex 11, Cos 16, Int 14, Sag 15, Car 17; CA -1 (full plate+scudo); Pf tra 75 e 102; THAC0 10 (base+For), 5 (con spada santa); #ATT. 3/2 (5/2 se usano lo scudo per dare 1d6+3pf); DANNI spada santa 1d8+8/1d12+8 (+5

contro creature CM); SPECIALE: +2 a tutti i TS; protezione dal male 3m. sempre attivo; si possono curare 20 pf toccando (1 volta) + hanno memorizzato 2 *cura ferite leggere*. Scacciano i non morti come chierici di due livelli inferiori.

**GABRIEL PALADINO** di 15° liv. (11): For 18/00, Dex 14, Cos 16, Int 16, Sag 16, Car 18; CA -3 (full plate+1 + scudo+1); Pf 115; THAC0 3 (base+For), -2 (con spada santa); #ATT. 2/1 (3/2 se usa lo scudo per dare 1d6+6pf), 0 con lancia pesante; DANNI: spada santa 1d8+11/1d12+11 (+5 contro creature CM), lancia pesante 1d8+7/3d6+6; SPECIALE: +2 a tutti i TS; protezione dal male 3m. sempre attivo; si può curare 30 pf toccando (1 volta) + ha memorizzato: *cura ferite leggere* (x2), *protezione dal male*; *resistenza al fuoco/gelo*, rallenta veleno; dissolvi magie; protezione dai piani negativi; *cura ferite gravi*. Scaccia i non morti come un chierico di due livelli inferiore.

I Paladini ovviamente li attaccano immediatamente. Per ogni paladino ucciso lo scettro si alza verso il cielo di un po', fino a scomparire fra le nubi quando muore anche l'ultimo (fatelo notare ai PG, onde evitare che una parte consistente dell'avventura vada a farsi benedire).

**Ricordate che nel sinkhole of silence, non si possono recitare incantesimi con componente verbale di nessun tipo, e che i paladini non si allontaneranno mai troppo dallo scettro (che si trova a 800 metri dall'inizio del sinkhole).**

Il rapporto di forze dovrebbe essere di 10 Scheletrini/1 paladino, mentre i rimanenti devono beccarsi loro; se con loro ci sono anche gli elfi scuri, le cose si fanno molto più semplici, e loro dovranno occuparsi solo di Gabriel (ricordate comunque che se le cose si mettono male per loro, gli elfi scuri di Nemesis, teleranno piuttosto rapidamente).

Se lo scettro scompare oltre le nuvole non sarà possibile più prenderlo (ricordo che gli incantesimi verbali (cioè quasi tutti), da dentro il sinkhole non funzionano è per questo che i PG hanno l'incantesimo *Vocalize*...).

Se riescono a prendere lo scettro (dovrebbe tenerlo Mabus) proseguiranno per il villaggio di Baccus dove si trova l'armatura della difesa.





## Capitolo 4

### L'Armatura della Difesa: festa al villaggio di Baccus

L'armatura si trova in un villaggio sul monte Nyid, a circa 30 miglia (1 giorno di viaggio) a sud est dello scettro, dopo aver attraversato la *Valle delle Lacrime*, sotto una forte pioggia e vento, avvisaglie di una tempesta.

Il villaggio, composto originariamente per la maggior parte da nani, si trova abbarbicato sulle pendici del vulcano, subito fuori ad una fitta serie di gallerie sotterranee, che portano nelle ricche (e molto, molto calde) miniere d'oro del vulcano. Nel villaggio è giunto insieme all'Armatura, il suo spirito guardiano, che risponde al nome di *Seraphino*, che appare come uno gnomo elegantemente vestito di rosso; quando è arrivato nel villaggio, ha portato con sé decine di otri di vino, birra nanesca forte e altri liquori, oltre che un gruppo di strumenti che suonano da soli in giro per il villaggio: la popolazione del villaggio è in uno stato di estasi dovuta alle libagioni, e balla e canta senza mai stancarsi, continuamente impegnata in bevute, risse, orge e chi più ne ha più ne metta; come se tutto ciò non fosse abbastanza, molta altra gente è arrivata al villaggio, attratti da Seraphino: uomini, donne, elfi, elfe, halfling ecc.; nessuno baderà minimamente ai PG, rapiti come sono dall'estasi (un *Individuazione del magico* rivelerà che sono Incantati, e un *Dissolvi Magia* libererà, chi lo ha ricevuto, da questo stato, ma solo per pochi minuti). Tale incantesimo ha effetto anche sui non morti inferiori, anche se piuttosto blandamente, per cui i nostri dovranno tenere a bada qualche scheletrino che si getterà nella mischia.

In ogni caso solo Seraphino sa dove è nascosta l'armatura, ma non vuole assolutamente dirlo a loro: naturalmente non lo dirà sfacciatamente, ma porrà loro indovinelli, enigmi, ecc., dicendo loro che la risposta a questo o quell'enigma sarà la chiave per giungere all'armatura. Trattate Seraphino come una specie di *The Mask*, sfuggente, dal riso facile, che scompare e riappare, si trasforma ecc., e considerate che non essendo di questo universo non è affetto da niuno incantesimo et similia. Gli abitanti del villaggio invece, sono allegramente massacrabili.

Esempi di enigmi che seraphino potrebbe porre ai nostri PG.

*"Da un vecchio morente nasce un figlio lucente; e il nipote senza scale va sul tetto e in cielo sale"*  
[Legno, Fuoco, Fumo]

*"C'è una barca che va per il mare, senza che mai la si possa fermare volge la prua da ponente a levante si fa piccina e diventa più grande poi per tre giorni scompare, e va a fondo ed in un mese fa il giro del mondo"*

[Luna]

*"C'è un bambino che resta tutto il giorno ad un finestrino, e la sera scappa via. Chi sa dirmi cosa sia?"*

[Bottone]

*"Chi non ce l'ha non la vuole, chi ce l'ha non la può dare, chi non ce l'ha può darla a tanti, e tutti quelli che ce l'hanno se la devono tenere"*

[Morte]

*"Qual'è quella cosa che: corre più del vento, passa per la cruna di un'ago, quando ce ne è poca si cerca, quando ce ne è molta si fugge, quando è nuda ride, quando si veste piange, appartiene a tutti, e nessuno la può tenere"*

[Sole]

*"Chi la fa, la fa per vendere, chi la compera non l'adopera chi l'adopera, non la vede!"*

[Bara]

*"Vi chiedo: se un dio è onnipotente, potrebbe creare una pietra così grande da non poterla sollevare?"*

Naturalmente tutto ciò non ha altro scopo che fare perdere loro del tempo, e da Seraphino, così come dagli altri abitanti del villaggio non otterranno



nulla. Per trovare qualcosa, dovranno andare nelle miniere dentro le quali ad un certo punto, troveranno due porte, con due grossi battenti che stanno amabilmente parlando fra di loro (trattatele come se fossero *Bocche Magiche*); essi sono servitori di Seraphino: **Serra** (voce femminile) e **Thura** (voce maschile) e, per loro stessa ammissione sono sempre in disaccordo; infatti uno di loro dice sempre la verità e l'altro mente sempre.

Mentre sono lì compare Seraphino, che prima cerca di convincerli a ritornare al villaggio a divertirsi, e poi, se rifiutano, li lascerà, non prima di averli messi in guardia:

*"State attenti, però, poiché se una di queste porte vi condurrà al tesoro, l'altra vi condurrà alla morte", e detto questo scompare.*

Per chi ha visto Labirinth, questo enigma non sarà certo nuovo, per gli altri dirò solo che si tratta di un enigma non troppo complesso; innanzitutto ricordate che **la porta di destra, Serra dice sempre la verità, e Thura (quella a sinistra) mente sempre.**

**La porta di Serra conduce al tesoro** (vedi paragrafo A), e **quella di Thura alla morte** (vedi paragrafo B). Tenete presente che perché uno qualsiasi dei due dica la verità, è necessario che la domanda formulatagli sia una cosa del genere: *"Mi dici quale strada mi indicherebbe il tuo compagno (o la tua compagna) se dovesse indicarmi la via sbagliata?"* (Se la rivolgono a Serra, indicherà la sua, se la rivolgono all'altro Thura indicherà sempre quella di Serra), e che **loro rispondono solo a domande che riguardano i corridoi e sul loro compagno, mentre alle altre non rispondono nulla.**

**A) LA SCELTA CORRETTA:** Un breve corridoio li conduce ad una stanza ricolma di tesori di ogni tipo, (ricordate



che due dei PG sono allergici ai materiali preziosi e non possono assolutamente entrare nella stanza, pena la morte entro 4 rounds); al centro della stanza c'è un altare con tanto di simboli sacri (luogo sacro: il paladino non può avvicinarsi, pena la morte entro 4 rounds) sopra il quale c'è uno scranno, su cui subito appare un uomo, vestito con ampie vesti blu, un largo cappello stile giapponese, ed un drappo bianco sul volto, al cui centro c'è il simbolo di Destinia, due volti di donna che guardano in due direzioni differenti; si tratta di Seraphino in una delle sue trasformazioni. Intorno all'altare, ci sono 9 giare alte un metro e mezzo, di terracotta e chiuse da due tappi di sughero, uno sopra e uno sotto; non appena entrano Seraphino (con voce differente, comunque) li accoglie con queste parole:

*"Alfine siete giunti alla vostra meta: in una delle Giare troverete ciò che cercate; che la vostra scelta sia quella giusta."*

Seraphino non dirà null'altro.

Il sistema delle giare funziona così: ognuna delle nove giare rappresenta qualcosa, ed è fatta in modo che si possa aprire sia dal fondo che dalla cima; più precisamente:

1. Ira/Calma → un mastino infernale (Hell Hound) da 5 DV/nulla.
2. Accidia/Frenesia → raggio paralizzante TS vs. paralisi: riuscito bloccato per 1d6 + 5 round; cannato bloccato fino ad un dissolvi magie/nulla.
3. Gola/Digiuno → Escono le fauci di una creatura che tenta di mangiarsi il PG: il PG deve superare un TS vs. incantesimi o venire azzannato e subire 2d6 pf a round fino ad un dissolvi magie sulle fauci. Se il TS riesce, le fauci scompaiono/nulla.
4. Avarizia/Prodigalità → Gas: TS vs. pietrificazione: riuscito niente; cannato tramutato in una statua d'oro (dissolvibile con il dissolvi magie) /nulla.
5. Lussuria/Castità → Escono degli spiritini colorati simili a donne sinuose, che circondano il PG. Non sortiscono alcun effetto poiché i PG sono non-morti e se ne vanno dopo un po'/nulla.
6. Invidia/Ammirazione → Compare una statua che assume le sembianze del PG con tutte le sue caratteristiche fisiche e lo attacca (non ha abilità o incantesimi)/nulla.
7. Vanità/Modestia → Vedono in continuazione



immagini di gloria. TS contro incantesimi per non rimanere fissi a guardare finché qualcuno non li scuote/nulla.

8. Odio/amore → Il PG viene risucchiato dentro la giara; per farlo uscire bisogna ribaltare la giara/nulla.

9. Disperazione/Speranza → Un anello (l'anello è l'armatura, se viene fatto un *individua magie* risulta essere molto potente. Funziona solo se indossato dall'eletto vero o da Prometheus e solo quando è vicino al Fiore Della Vita). In questa forma non causa danni alle creature malvagie.

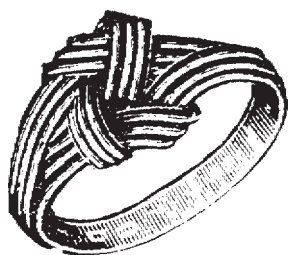
Avvicinandosi alle giare, ogni PG vedrà illuminarsi (solo lui) quelle che riflettono il loro spirito; in questo caso (il numero dopo la barra (/) si riferisce al secondo lato):

Jeeth	6,7/2
Mabus	1,4,5,6,8/
Prometheus	8/9
Famine/Thanthanos	7,9/6

Quella che contiene l'armatura è la nona; l'apertura delle altre provocherà l'effetto scritto sopra.

**B) LA SCELTA ERRATA:** Hanno clamorosamente cannato, indi devono essere puniti: il corridoio porta ad una stanza ricolma di tesori (vale quanto detto prima) con un altare al centro della stanza e 9 armature poste in altrettanti scranni intorno alla stanza; sull'altare c'è qualcosa che non riescono bene ad identificare, e che si rivelerà essere una *Bocca Magica*; non appena uno di loro si avvicina la bocca si anima e dice "Avete sbagliato" e le nove armature si animano.

**DOOM GUARD** (9): CA 2; MOV. 9; DV 5; Pf 40; THAC0 15; #Att. 1; DANNI 1d10; TAGLIA M (1,80 m.); SPECIALE: immuni a charm e incantesimi che colpiscono la mente e a quelli biologici (causa ferite, cecità, ecc.); metà danno da caldo e fuoco. Gli è fatale *trasmuto metallo in legno* e Frantumazione [crystalbrittle].



## Capitolo 5

### Il Fiore della Vita; I fiori invadono Necropolis

*Il viaggio si fa sempre più difficile, mentre tentate di muovervi fra le grigie colline oramai ridotte ad un cumulo di fango franso; la pioggia è fittissima, e il cielo è oscuro come poche volte lo era mai stato persino qui dove i colori sono sempre stati una pallida imitazione di quelli nelle terre dei mortali; fango, arbusti divelti e foglie marce sono i vostri compagni di viaggio, che terminano il loro andare sui vostri abiti logori e completamente fradici; siete oramai vicini alla meta, e vi chiedete cosa mai vi aspetterà aldilà di questacollina, quali altri tremendi guardiani dovrete affrontare per far sì che il Suo volere si compia.*

*Il vostro presagio si fa più reale quando vedete da oltre la collina un insolito bagliore, che illumina la fitta nebbia che vi circonda: nessuna luce umana potrebbe mai vincere il magico grigio delle nebbie di questi luoghi e il buio di questa tremenda tempesta, che con la sua forza mette in difficoltà persino l'ippovampiro di Thanathos; arrivati in cima alla collina vedete uno spettacolo che mai vi sareste aspettati: da uno squarcio nelle nubi un raggio di sole investe il centro di una grande radura, colpendo un grande fiore bianco ancora chiuso; intorno a lui un grande cerchio runico, ai margini del quale vedete due enormi statue, alte più di 5 metri rappresentanti due guerrieri dal volto animale: entrambi reggono una grossa sfera fra le mani, l'uno una bianca, l'altro una nera; dai due oggetti si sprigiona un'aurea di luce che investe il fiore, e che si accumula anche su 6 grossi pilastri di roccia che circondano la radura.*

*Al centro del cerchio runico vedete molti uomini-ni e donne, completamente nudi, splendidi nella loro perfezione, in stato di trance: fra di loro vedete farsi strada uno zombie, che si avvicina al fiore e lo tocca. Istantaneamente vedete la sua pelle tornare rosea, i suoi muscoli marci tornare a pulsare, la maschera di orrore che costituiva il suo volto divenire un volto perfetto con capelli dorati. Una volta terminata la trasformazione lo*





vedete unirsi ai ranghi dei suoi simili, e cadere in quello stato di trance.

Solo ora potete vedere ai margini della radura un accampamento di truppe, formato da molte tende, tutte con un simbolo disegnato sulla bandiera che gli sta davanti: il simbolo del regno di Falkvonia.

Sono giunti al termine, al luogo dove si compiranno i loro destini. Cosa faranno in questo punto dipende decisamente dai personaggi. Infatti non devono dimenticare il loro compito, e quello che è stato detto loro dalla falsa Famine. Quanto alla vera Famine, è perfettamente a conoscenza del suo compito, per cui dovrebbe comportarsi di conseguenza. Nell'accampamento ci sono solo una 20 di soldati, 5 maghi (di 5° e 7° liv.) e il comandante della guarnigione (Guer. di 9°). Se osservano la scena, vedono che i maghi sono intenti a trafficare sui pilastri e sulle statue. In generale quello che accade è questo:

Gli agenti di Falkvonia non si aspettavano il loro arrivo così presto, e le sentinelle non li hanno visti arrivare a causa della tempesta, per cui sono all'oscuro del loro arrivo. Il loro scopo è quello di sostituire *Il Teschio Di Azalin* ad una delle 2 sfere, a seconda di quanto sia carico di energia magica, secondo lo schema scritto sotto:

#### ELETTO:

Hanno ucciso l'eletto (-10 pf) → non si ripresenta  
Non hanno ucciso l'eletto → si ripresenta e cerca di completare la sua missione.

#### DRAGO:

Hanno liberato il Drago d'Ombra → si presenta per eliminare i nemici  
Non hanno liberato il Drago → devono arrangiarsi

#### TESCHIO:

1. Sostituiscono la SFERA BIANCA con il *Teschio Di Azalin*  
TESCHIO RICOLMO → I prescelti diventano Cavalieri della Morte agli ordini del dominatore del regno (vedi dopo).

TESCHIO NON RICOLMO → I prescelti diventano Vampiri agli ordini di Falkvonia.

2. Sostituiscono la SFERA NERA con il *Teschio Di Azalin*  
TESCHIO RICOLMO → La statua si anima e diventa un

enorme GOLEM agli ordini del capo dei 5 maghi (e sono cavoli...).

TESCHIO NON RICOLMO → I prescelti diventano paladini agli ordini del Prescelto.

**NOTA:** per prescelti s'intende quelli dentro il cerchio runico nudi (una ventina di persone).

#### IL PRESELTO (quello vero...)

**1. NON LO HANNO UCCISO DEFINITIVAMENTE:** Se non ci sono riusciti, significa che arriva poco dopo di loro, per impadronirsi del fiore della vita (ricordatevi del suo spirito guida), colto il quale, ritorna in vita (ridiventa un paladino di 18 liv.), l'armatura uscirà dall'anello (non importa chi lo ha) e lo vestirà, mentre il suo spirito guida diverrà la sua spada sacra, e tutti gli eletti nella zona diventano paladini anch'essi, con conseguenze immaginabili. Anche lo scettro scomparirà, per comparire nelle mani del prescelto.

**PALADINO PRESELTO** di 18° liv. (11): For 18/00, Dex 14, Cos 16, Int 16, Sag 16, Car 18; CA -3 (full plate + 1 + scudo + 1); PF 135; THAC0 0 (base + For), -5 (con spada santa); #ATT. 2/1 (3/2 se usa lo scudo per dare 1d6 + 6pf); DANNI: spada santa 1d8 + 11/1d12 + 11 (+5 contro creature CM); SPECIALE: +2 a tutti i TS; protezione dal male 3m. sempre attivo; si può curare 30 pf toccando (1 volta) + ha memorizzato: *cura ferite leggere* (x2), *protezione dal male*; *resistenza al fuoco/gelo*, rallenta veleno, *parlare con gli animali*; dissolvi magie, protezione dai piani negativi (2); *cura ferite gravi*. Scaccia i non morti come un chierico di due livelli inferiore.

**2. LO HANNO UCCISO DEFINITIVAMENTE:** Hanno tutto il tempo che vogliono, per studiare la situazione (sempre che non vengano scoperti).

#### IL FIGLIO DI AZALIN

Dopo qualche tempo, se lo hanno liberato, arriva anche il nostro amico drago, presumibilmente quando le cose per i PG si mettono male, per combattere contro gli invasori di Falkvonia e in seguito contro i paladini dell'eletto (con pochi risultati, anzi, il *prescelto* potrà anche ammansirlo con lo *Scettro Del Dominio*).

**NOTA BENE:** il Drago non combatte con i PG, per cui, se qualcuno di loro si trova in mezzo alla traiettoria del suo attacco, tanto peggio per lui.



## Capitolo 6

### Si compie la volontà di Morte

**S**iamo arrivati alla fine della storia, e in questo momento si compiono i voleri di Morte: cosa accade? Se riescono ad eliminare in qualche modo la resistenza delle forze di Falkvonia, e hanno ucciso definitivamente l'eletto, possono fare ciò per cui sono arrivati qui.

Non appena Prometheus tocca il fiore, torna in vita, l'armatura esce dall'anello e lo veste completamente, e la sua spada sacra torna all'antico splendore (teoricamente non dovrebbe ritornare al suo allineamento originale, e quindi la spada non dovrebbe funzionare, ma per stavolta bariamo), e, come è scritto nella profezia, deve sconfiggere il Male, ossia il più forte essere malvagio di Necropolis. Morte direte voi, invece no! Nel momento in cui la *Gemma della Vita* si pone sullo *Scettro del Dominio*, il potere del Lich diventa ben superiore a quello di

Morte, ed egli stesso diventa l'essere più potente di Necropolis, e quindi il bersaglio del Paladino rinato. Inoltre questo è il momento in cui Jeeth deve obbedire agli ordini di Morte ed uccidere il Lich: quindi la situazione dovrebbe essere questa:

Jeeth + Prometheus contro Mabus, con Thanathos/Famine che fa da spettatore (dopo che si è fatto un mazzo così a proteggerli per tutta l'avventura è il minimo).

**CASO 1:** Vincono Jeeth e Prometheus, quindi Mabus è defunto: tutto ok per Morte, poiché Jeeth non la preoccupa, e poiché Prometheus, visto che non è il vero prescelto (ricordatevi le note all'inizio dell'avventura), e dopo 15 rounds che la indossa l'armatura lo disintegra (TS vs. morte ogni round).

**CASO 2:** Vince Mabus, quindi Jeeth e Prometheus sono defunti: tutto ok per Morte, poiché la morte di Jeeth ha come conseguenza la morte anche di Mabus, visto che il filatterio del Lich è contenuto nella testa di Jeeth.

**NOTA:** se Mabus nel combattimento contro Jeeth non gli fracassa il cranio, lo può sempre fare Thanathos/Famine.

Quindi in ogni caso Thanathos/Famine può raccogliere lo scettro oramai caricato di energia negativa e portarlo allegramente alla sua Padrona. Morale dell'avventura:

**NON SI PUO' VINCERE LA MORTE!**

## The End

