

# *I Signori della Spada*

presentano

---

# *SFIDA TRA CAMPIONI*

*Sessione regionale del Torneo Nazionale di Gioco di Ruolo  
organizzato in collaborazione con AD&D Network  
8 Novembre 1998*

Tomo del Dungeon Master

# Ambientazione e Regole

## Materiale necessario

Sfida tra Campioni è un'avventura concepita per una squadra di quattro o cinque PG, le cui statistiche devono rispecchiare i punti segnalati nella sezione apposita. Giocare senza seguire questi parametri significa snaturare il gioco e rendere totalmente soggettiva una classifica. Specificato questo fatto, ad ogni tavolo da gioco dovrebbe essere presente il seguente materiale:

- MANUALE DEL GIOCATORE.
- MANUALE DEL DUNGEON MASTER.
- MANUALE DEI MOSTRI (o, in alternativa, alcune sezioni fotocopiate riguardanti incontri specifici – le statistiche dei troll e dei golem d'argilla, per esempio).
- TOME OF MAGIC (opzionale, a discrezione del DM).
- Le quindici schede dei giocatori, gli handout (pergamena del Tempio di Nalkar ed eventualmente cartine geografiche) e la copia dell'avventura.
- Carta in abbondanza, almeno una matita per giocare, qualche gomma e uno o due set di dadi (di più, se la disponibilità lo consente).
- Il materiale per l'iscrizione e le tessere per il torneo (se è direttamente il DM l'incaricato che se ne occupa), le cartelle per la graduatoria e i questionari per registrare il gradimento del torneo verso i giocatori (e magari per avere informazioni sui loro gusti e interessi per l'organizzazione dei prossimi tornei).

## Il Ruolo dell'aiutante

Ogni DM dovrebbe essere affiancato da un aiutante, che lo dovrebbe seguire in ogni parte del torneo. L'aiutante dovrebbe aiutare a sveltire molto le procedure tecniche: spiegare velocemente particolari delle schede che risultino oscuri ai giocatori, dovrebbe segnare per ogni avventura su di un foglio a parte accanto al nome del giocatore e al numero del personaggio corrispondente i PF massimi e attuali (utili per calibrare eventuali incontri casuali, ma anche per gli scontri previsti), eventuali note importanti, e segnalare le incongruenze che potrebbero apparire nel corso del gioco nel comportamento dei PG. Un'ulteriore lavoro per l'aiutante consiste nel metodico controllo dei parametri degli incantesimi lanciati dai PG, che spesso possono, per distrazione, non essere perfettamente aderenti alle regole.

## Antefatto

La storia prende piede su Black Blade, un Semipiano creato da un potentissimo Elfo Oscuro perché potesse continuare i suoi studi sulla magia per l'eternità. Azalkhaim, questo è il suo nome, costruì il suo capolavoro nelle profondità della terra, in una fucina nanica nel cuore di un vulcano che i suoi uomini avevano conquistato. Balkyrge (la traduzione in elfico dell'umano "Blacksword"), la Spada della Morte, fu costruita forgiando insieme, attraverso l'Incudine di Kantail, le anime di tre demoni: Kavalдар, Principe degli Abissi, Bajokai, generale di Gehenna, e Akairnos, Maestro del Dolore, rispettivamente un tanar'ri, uno yugoloth e un baatezu. Quest'arma spirituale, intrisa di ogni tipo di potere, con la sua sola forza poté trasportare l'intero vulcano, e le terre circostanti, nel Piano Etereo, rendendo Azalkhaim Signore del nuovo Semipiano.

L'elfo oscuro, distrutte tutte le creature della sua stessa razza (creando una razza di non-morti conosciuta come "gli Sword Lords", di cui è conosciuto solo Daemar Lirkun, il Cacciatore Oscuro, che si occupa della distruzione di tutti gli elfi che arrivano su Black Blade), si ritirò nella sua nuova fortezza, nel cuore del vulcano, per dedicarsi alla ricerca magica, giovandosi dell'aiuto delle anime degli elfi uccisi dal Cacciatore. Nel frattempo, mentre i secoli di studio correvano, Azalkhaim si accorse dell'instabilità congenita del Semipiano, continuamente percorso da trombe d'aria che costituivano dei veri e propri cancelli interplanari, capaci di allargare i confini dei suoi domini e di trasportare interi villaggi dal Primo Piano Materiale (si tratta dei Vortici delle Nebbie): alla notizia, l'elfo decise prima di mandare Daemar Lirkun a distruggere qualunque creatura vivente (fu questo che creò i Guerrieri dell'Ombra, che ora seguono il Cacciatore) e poi, venuto a noia anche questo, decise che sarebbe stato più semplice limitare la sorveglianza dei suoi al Monte delle Nubi, il cuore dei suoi possedimenti, ove dimorava.

Signore dimenticato del semipiano, la figura di Azalkhaim passò presto in secondo piano quando su Black Blade arrivarono creature abbastanza potenti da poter rivendicare parti consistenti di territorio (e che, se rimanevano abbastanza lontane dal Monte delle Nubi, potevano anche sopravvivere per parecchio tempo), finché si formò un nuovo equilibrio di forze, totalmente ignaro dell'origine di Black Blade, il cui stesso nome mutò, ribattezzato dalle Comunità Umane "Terre di Vulkaes".

## Black Blade e dintorni

Queste sono le particolari peculiarità del Semipiano di Black Blade:

- tutte le creature presenti possono interagire tra loro senza problemi, come se fossero sotto l'effetto di un incantesimo *lingue*. La comprensione è perfetta, anche rispetto a forme gergali o dialettali. L'unica eccezione è la lingua in cui sono scritti di qualunque tipo, come gli incantesimi, che necessitano sempre di un *lettura della magia*.
- non esistono fonti di luce naturale come il sole, la luna o le stelle: l'unica possibilità per creature non dotate di infravisione (nel torneo definita come vista a giorno nel normale raggio d'azione) di vedere è l'accendere fuochi, o ricorrere a magie (*luce magica* e simili).
- Non è possibile alcuna forma di movimento magico da incantesimo (né *volare*, né *teletrasportarsi*, né *porte dimensionali* o *cancelli*), ma solo la capacità di aumentare o diminuire la propria velocità. Anche gli oggetti magici possono permettere solo una capacità di spostamento maggiore, come la capacità di *volare*, mentre l'unica possibilità di entrare nel Semipiano è attraverso un Vortice delle Nebbie, l'unica di uscirne è sfruttare i poteri di Balkyrgen.

Il Semipiano della Spada della Morte è diviso in diverse regioni. Mentre alcune (come la Torre del Ghiaccio, posta convenzionalmente all'estremo Nord) non sono descritte, altre devono essere ben conosciute:

- **Il Monte delle Nubi**, dimora di Azalkhaim, è un vulcano protetto dal Cacciatore e dai Guerrieri dell'Ombra. Un monte estremamente roccioso, sempre ricoperto da nubi nere che spesso fanno piovere sui pochissimi abitanti una pioggia di acqua mista a cenere (quando non è in atto un'eruzione). Daemar Lirkun esegue gli ordini di Azalkhaim alla lettera, uccidendo ogni creatura (sia essa umana, animale o anche solo vegetale) si approssimi al monte delle nubi.
- **I labirinti di Noldung**, abitati da gruppi di minotauri, si aprono pressoché ovunque su Black Blade (specialmente nella zona del Grande Rift), e sono considerati (sbagliando) l'unico accesso sicuro al monte delle Nubi.
- **Le Cittadelle umane (Regno di Vulkaes)**, in cui risiedono le antiche comunità umane, le più numerose, civilizzate e protette del semipiano (e forse non a caso tra le più lontane dal Monte delle Nubi).
- **I Territori Orchi (Shikari)**, dove si scontrano le varie fazioni di ogre, orc, goblin e coboldi. Sono enormi appezzamenti di terreno boscoso e collinare, su cui vengono schierati eserciti imponenti, le cui risorse si basano sui molti raid effettuati su base periodica presso le Cittadelle umane.

## Il gioco incomincia!

Nella lettura della seguente avventura, il DM dovrebbe tener presente che Sfida tra Campioni è stata concepita perché il DM possa, dopo averla studiata approfonditamente, utilizzare il materiale che essa fornisce in modo rapido ed efficace, ricorrendo ai numerosi schemi che in essa compaiono. Il lato di pura interpretazione, seppure a volte suggerito nel testo, è lasciato al gusto del DM, che può anche modificarlo da partita a partita, e questa "mancanza" non dovrebbe in nessun caso essere presa come una direttiva del torneo, ma anzi come uno stimolo per ogni DM a personalizzare l'avventura proposta, rendendola qualcosa di nuovo e vitale ad ogni partita. Il lato puramente di gioco di ruolo, lo sottolineiamo ancora, è la parte preponderante di AD&D, e come tale dovrebbe essere trattata nello svolgimento della partita.

La trama dell'avventura è strutturata in modo tale da mettere alla prova sia la bravura dei giocatori che l'affiatamento della squadra, sondando sia l'interpretazione che le pure tattiche a livello di regola, cercando di fornire al DM abbastanza dati per il giudizio finale.

Ogni personaggio viene infatti da una zona differente rispetto alla patria degli altri: nessuno conosce gli altri membri del "gruppo" nel quale è forzato a rimanere. Per questo, all'inizio dell'avventura, ad ogni squadra è dato un tempo relativamente breve per familiarizzare e fare il punto della situazione: ognuno dovrebbe accorgersi che è indispensabile la collaborazione coi propri compagni per tornare alle rispettive case. Cercare di fare da soli non è assolutamente una buona mossa: i nostri sono deboli e provati dall'esperienza che li ha portati lì (nessun riverbero in termini di gioco, tranne che per tutti gli incantesimi che un mago previdente potrebbe aver lanciato in precedenza, come *pelle coriacea* o *contingenza*, che sono svaniti).

Appena i giocatori hanno scelto il personaggio da impersonare, avvisateli dei cambiamenti da apportare, e passate subito alla prima parte dell'avventura.

# L'Avventura

## I Giochi Gladiatoriali

È possibile leggere la descrizione o inventarsene una propria, non troppo discostante da questa:

DOPO UNA GIORNATA INTENSA, STREMATI DA UN GIORNO DI LAVORO ESTREMAMENTE PESANTE, CERCATE NEL VOSTRO LETTO IL DOVUTO RIPOSO. AL SEGUITO DI UN LUNGO SONNO, POPOLATO DA STRANI INCUBI, VI RISVEGLIATE, SUDATI, IN UN ANGOLO DI UNA FOSSA FANGOSA SCAVATA NEL TERRENO, A PIANTA QUADRATA, CON UN LATO DI CIRCA SESSANTA/SETTANTA METRI. LA PARTE SOPRASTANTE È LETTERALMENTE STIPATA DI GROSSE CREATURE UMANOIDI DALL'ASPETTO SELVAGGIO, GROTTESCHE FIGURE RESE VIVE DAI NUMEROSI FALÒ CHE SPANDONO LA LORO LUCE ROSSASTRA ALL'INTORNO. IL LUOGO, NONOSTANTE SIA NOTTE, E IN CIELO NON BRILLI NEPPURE UNA STELLA, È MOLTO BEN ILLUMINATO, E NON VI È DIFFICILE RICONOSCERE I NUMEROSI BRUTI CHE TENGONO A BADA LA FOLLA, DEI RUDIMENTALI SEGGI SU CUI SIEDONO TRE UMANOIDI PARTICOLARMENTE GROSSI E CORPULENTI, UN PICCOLO GRUPPETTO DI CREATURE CHE HA APPENA FINITO DI SCENDERE UNA SCALA DI LEGNO E SI INCAMMINA VERSO DI VOI. COSA PIÙ PREOCCUPANTE DI TUTTE, DUE GUERRIERI ARMATI DI BASTONI DA CUI SPUNTANO LAME PRESSOCHÈ OVUNQUE, AL CENTRO DELLO SPIAZZO, VI GUARDANO CON FARE MINACCIOSO.

I personaggi sono finiti in una “arena” di un accampamento ogre, insieme ai nuovi campioni, due gladiatori gemelli. I nostri sono stati portati nella zona da un vortice e, trovati svenuti ai pressì dell'accampamento, portati nell'arena dagli ogre, per combattere per i loro tre re. Dopo qualche minuto (che il DM lascia ai nostri per “fraternizzare” e conoscersi meglio), Grabatz, un coboldo sciamano, che ha scelto i nostri per il combattimento e deve provvedere a rendere lo spettacolo più interessante, rinforzando i nostri, si avvicina al gruppetto, scendendo dagli spalti con una scala di legno, scortato da un gruppo di otto ogre. Egli offre all'intero gruppo 1d6 frutti molto maturi, che agiscono sui nostri, se bevuti, come pozioni di superguarigione (3d8+3 PF ciascuna), e uno spadone a due mani +2, un poco arrugginito, che irradia un'aura di luce nel raggio di 6 metri, appartenuto a Jeari, uno tra i più possenti dei loro gladiatori, sconfitto la sera precedente (statistiche normali, gli è stata lanciata sopra *luce persistente*) e un amuleto sciamanico che aumenta

di 3 punti la CA del portatore (se il potere di quest'ultimo non viene individuato, il DM dovrebbe peggiorare di 3 punti la THAC0 dell'avversario, in modo da non informare direttamente il PG della magia). I nostri vengono quasi subito dopo invitati a combattere nella fossa (profonda 10 metri) in cui gli sfidanti, già pronti, aspettano pazientemente. Gli ogre gemelli, infatti, fissano per tutto il tempo i PG senza dire una parola. Nonostante siano in tutto e per tutto uguali a ogre normali, all'apparenza, questi combattenti sono estremamente forti (vedi descrizione apposita). Se i nostri non accettano di combattere, o attaccano Grabatz e i suoi, lo sciamano scappa mentre i due gladiatori (ed eventualmente la scorta, per proteggere lo sciamano) attaccano.

PG	PF massimi
1	77
2	60
3	37
4	92
5	29
6	60
7	130
8	87
9	122
10	137
11	75
12	61
13	37
14	102
15	55

L'aiutante del master, se si ritiene necessario, dovrebbe prendere nota del danno subito di volta in volta dai PG, per poter calibrare con efficacia gli incontri successivi.

**Se i nostri distruggono ogni difesa avversaria in pochissimo tempo, umiliando i loro avversari e le tribù,** i capi ogre saranno piuttosto arrabbiati con loro: uno di essi, Kargalail, vorrà combattere di persona, scortato da un buon numero di ogre (forti come o più di quelli appena combattuti dai nostri, ma in numero maggiore). Toccherà ai nostri combattere scegliendo tra una resa onorevole (il che li farà vedere agli occhi di Kargalail come veri guerrieri, che riconoscono il suo estremo valore – vedi sezione successiva) o un combattimento vero e proprio: se Kargalail dovesse perdere la faccia o, peggio, morire, le due tribù ogre insorgerebbero, cercando di prendere prigionieri i nostri (sarebbe come se i PG avessero perso il primo

combattimento – vedi sotto). La possibilità che Kargalail scenda in campo, però, è molto improbabile, e da utilizzare solo nel caso in cui i nostri si rivelino eccezionalmente forti.

**Se, dopo un degno combattimento, i nostri hanno la meglio** in un buon combattimento che faccia divertire il pubblico, vengono trattati dagli ogre come eroi, portati in trionfo davanti ai capi della tribù, con cui banchetteranno per diverse ore cibandosi di creature ancora vive. Erbe curative vengono portate dagli sciamani, che fanno recuperare tutti i danni sofferti, portando i PF attuali al massimo. I due capi orchi chiedono ai nostri di affiancare il loro sciamano nella sua spedizione dal Dragone di Shikari, a cui debbono versare tributi per l'attraversamento del suo territorio e per guadagnarsi i suoi favori e aiuti in battaglia. È in progetto infatti un assalto contro "zkifozi ezzeri fiola manciacerfello", un'invasione presso un rift presso un bosco di funghi giganti del nord su cui è costruito un insediamento illithid. Se i nostri volessero rifiutarsi verrebbe fatto capire loro che passerebbero da commensali a cibo, senza problemi.

**Se la fortuna non arride al gruppo**, questo può salvarsi solo chiedendo grazia ai capitribù: un paio di tiri sul carisma del personaggio che chiede la grazia dovrebbero perlomeno permettere ai nostri una seconda chance. I nostri possono, riportati nella tenda, cercare di scappare col favore del buio (che sempre accompagna i nostri finché si trovano nel Semipiano della Spada), o unirsi agli ogre nella loro prossima gloriosa impresa. La possibilità più probabile, comunque, è quella di essere legati e portati come "doni" dallo sciamano al Dragone Rosso, Alexander Wavir.

I nostri possono quindi lasciare dopo poche ore dall'arrivo il campo delle due tribù di ogre come vincitori, sconfitti o come fuggitivi. Quello che li aspetta prima della conclusione del torneo sono disavventure di tutti i tipi.

**I Mangiacervelli:** *i nostri potrebbero trovarsi nella situazione in cui sia impossibile non attraversare il bosco di funghi giganti e combattere gli illithid. Ecco dunque alcuni punti base: i mind flayer, prevalentemente cultori della magia e delle arti mentali (psionica) vivono quasi esclusivamente in un isolamento che li allontani da ogni possibile pericolo, essendo una colonia relativamente giovane (non più di cento anni), che non gode dei vantaggi di avere un dio-cervello, né di un numero elevato di abitanti: appena trentotto, contro gli oltre tremila vegepygmy che fungono da schiavi e agricoltori. Solo al massiccio impiego della magia e della psionica gli illithid sono in grado di mantenere il controllo sulla cittadella.*

**Le descrizioni:** i DM stiano attenti a non descrivere gli avvenimenti in termini di gioco – ogni creatura va considerata secondo le sue apparenze, e così gli ogre

non vanno chiamati semplicemente così, ma descritti attraverso le loro caratteristiche fisiche (questo vale sia per questo incontro che per quelli successivi). Si rimanda al MANUALE DEI MOSTRI per le descrizioni complete.

## Il Dragone Rosso di Shikari

Se il gruppo sta seguendo lo sciamano coboldo, Grabatz, i personaggi si ritrovano insieme a 2d6 ogre in viaggio verso un costone roccioso che si protende nel nulla, su cui è fissata un'ara, la cui funzione è, ovviamente, di ospitare le offerte dei clan ogre.

*Se il DM lo vuole, può far precedere l'arrivo ai monti di Shikari qualche incontro, come un altro, nutrito gruppo di ogre (il Pugno di Granito, ostile ai signori di Grabatz, ma meno forte), diversi umber hulk o qualche gigante, che approfittando della sua posizione sopraelevata, può chiedere un pedaggio (che Grabatz non può permettersi, ma che è vitale se i nostri non vogliono essere bersagliati da un nugolo di macigni). La presenza di animali – come ragni, vermi, lupi e topi – potrebbe comunque causare qualche problema, se nel gruppo si trovano dei PG che nutrono una forte paura per quelle bestie. Data la loro debolezza, è meglio preferire un incontro individuale: un branco di lupi avvicina il gruppo mentre lo gnomo bardo e chierico è di guardia, o la ex paladina trova, la mattina, un grosso ragno velenoso, che si è infilato la notte nel suo zaino (e la mattina presto i guerrieri non portano ancora l'armatura). Nel caso invece che tutti i componenti sappiano cavalcare cavalli, i nostri saranno assai più veloci, e il DM potrebbe essere buono ed evitare ulteriori scontri.*

Il blocco granitico è macchiato di sangue pressoché ovunque, e ci sono segni di frequenti visite, anche se in realtà si tratta più che altro di ogre e troll, in quanto il Dragone stesso non si abbassa praticamente mai a visitare questo luogo. Se per una qualunque ragione i nostri non dovessero essere dotati di mezzi di illuminazione (se l'unica lampada si spegne a causa del vento proprio dopo la scalata, per esempio), la loro sorte è probabilmente segnata. Personaggi prudenti o capaci di vedere (attraverso infravisione o mezzi di illuminazione) possono tranquillamente avvisare i compagni del pericolo.

È da notare che rumori forti e, specialmente, la luce (come quella degli ogre – nel loro gruppo solo Grabatz potrebbe vedere al buio), attira un gruppo di troll della Mano Rossa, armati di grosse asce. Questi troll sono molto più civilizzati di quelli a cui sono abituati i giocatori: il loro capo, una enorme piroidra a cinque teste particolarmente intelligente, da loro considerata una vera e propria divinità, li sfrutta per i propri interessi, ma ha anche fatto numerosi sforzi per rendere i suoi servitori i più forti possibili. Quando i troll vedono i PG li invitano immediatamente dal Dragone, che sanno per certo gradirà molto la loro visita.

Sulle pendici del monte, presso un ampio lago in una vallata piena di alberi e animali, riposa la gigantesca figura rossastra di Alexander Wavir, disteso per quasi cento metri e circondato da tre grossi bracieri di pietra fissati al suolo in cui brucia incenso e altre erbe aromatiche, necessarie per evidenziare la sua natura divina. Quando la creatura vede gli “ospiti” (o i nuovi prigionieri) scortati dai troll (che portano lì anche i morti - è sempre Alexander Wavir che divide il cibo tra di loro) li interroga, cercando di trarre il massimo vantaggio dall'incontro. Quello che vuole dai nostri, dopo aver ascoltato a fatica il breve, sgrammaticato discorso di Grabatz (se è ancora coi nostri) e aver accettato le eventuali offerte, è l'acquisizione di informazioni che i nostri secondo lui potrebbero avere (ma che in effetti non possiedono). Una volta venuto a sapere che i nostri vogliono tornare a casa, Alexander propone di assoldarli per un attacco alla Fucina della Mezzanotte, che frutterebbe ai nostri la distruzione di una creatura intrinsecamente malvagia e l'acquisizione di un artefatto di immenso potere, capace di farli tornare nelle loro case, mentre lui perderebbe un pericoloso avversario che da sempre è una spina nel fianco della sua vanità e della sua ambizione.

“Merce di scambio” a favore di Alexander è:

1. Le vite dei nostri, ora sicuramente in pericolo (senza considerare che i PG potrebbero essere stati “offerti” da Grabatz).
2. Ricchezze e magia (è disposto a dividersi da, al massimo, 1.000 MO per PG, a missione conclusa, e immediatamente da due potenti oggetti magici: due occhi d'aquila, che garantiscono anche al proprietario di sentire istintivamente la direzione del nord, che nel Semipiano di Black Blade è definito dalla presenza della Torre del Ghiaccio – il luogo della loro costruzione – e una lancia cacciatrice che aiuterà i nostri nella loro missione. La lancia, Alfskhar, ha il potere di mirare sempre al cuore dell'avversario, che uccide automaticamente con un 20 naturale, trafiggendogli il cuore, ha la capacità di far volare il suo proprietario per brevi periodi di tempo, gli concede completa immunità al fuoco e al calore, non importa quanto intenso sia, ed è intelligente – in termini di gioco INT 17, EGO 13, AM LN. Alfskhar non cerca di comunicare con i nostri, almeno all'inizio, e Alexander dice di non conoscerne i poteri: i PG dovranno scoprirlo da soli, preferibilmente prima che lei prenda possesso del suo proprietario, cosa che accade nel caso in cui esso non voglia o non possa continuare nell'impresa. È devota servitrice dell'idra, che non tradisce in nessun caso). *Per maggiore spettacolarità, Alfskhar può trovarsi, invece che semplicemente nel tesoro dell'idra, ben conficcata nell'armatura di un cavaliere morto ormai da anni, appoggiato ad un enorme masso spaccato simmetricamente in due parti dall'urto con l'arma. L'estrarre la lancia richiederebbe allora una certa*

*perizia – almeno una prova di forza con penalità variabile da 5 a 8. Se i nostri avessero già malauguratamente perso un compagno nel tragitto, Alexander potrebbe anche patteggiare la sua resurrezione, per via di una pergamena magica che lui possiede ma non sa utilizzare (per questo dovrebbe bastare un PG, o Grabatz).*

3. Conoscenza (Grabatz avrà sicuramente detto ai nostri, se questi trionfando nell'arena hanno guadagnato il suo rispetto, che Alexander è la creatura più vecchia di tutte su Black Blade, e la più adatta a risolvere un problema del tipo “andarsene da questo posto”, tentativo mai riuscito prima).

A favore dei nostri c'è:

1. La volontà di Alexander di conoscere di più sul Monte delle Nubi, e il suo desiderio insano di morte verso il creatore del semipiano.
2. La rarità di un simile incontro, per la piroidra una ghiotta occasione da non lasciarsi scappare tanto facilmente (le creatura farà quanto possibile per venire incontro ai nostri senza mai apparire debole o troppo interessato ai loro servizi).
3. Se i nostri sfoggiano le loro capacità, Alexander potrebbe facilmente risultarne impressionato.

Una volta che il patto sia concluso (*riassumendo: Alexander offre il suo aiuto agli ogre, Alfskhar e del denaro ai nostri – più altro eventualmente in futuro – per uccidere un malvagio elfo oscuro suo nemico, che detiene anche una Spada Nera capace di far tornare il gruppo a casa*), Alexander invia i nostri verso Nalkarish, una città-stato di minotauri che apre le sue vie anche sottoterra, fin sotto (o almeno così si dice) al Monte delle Nubi.

**Se per qualche ragione il gruppo non raggiunge Alexander** (per esempio, scappa miracolosamente dall'accampamento ogre, o uccide Grabatz e la scorta a tradimento), ad indicare loro la via può esserci un cadavere di cavaliere in armatura (e lancia – la presenza di Alfskhar è fondamentale nell'ultima parte dell'avventura), nei cui diari è presente una vicenda molto simile a quella degli eroi, oppure i nostri potrebbero imbattersi in un gruppo di mercanti di Nalkarish, o in un gruppo di schiavisti neogi diretti proprio verso quella città, ma in questo caso il DM deve decidere come far apparire Alfskhar (una lancia che spunta da un grosso macigno diviso a metà, appartenente a una grossa creatura avversaria, merce di scambio, regalo di un nuovo amico...).

## Nalkarish e Noldung

I nostri arrivano alla città-stato di Nalkarish, governata da un gruppo di minotauri ex-gladiatori che la fondarono, e portarono ricchezza ai bordi della desolazione creata dagli Sword Lords tutt'intorno al Monte delle Nubi. Solo il pedaggio per entrare a

Nalkarish, la Città dei Mercati, è di una moneta d'oro per persona, di qualunque conio (è d'altronde impossibile superare le altissime mura che la circondano, alte più di quaranta metri). All'interno, una città fiorente popolata da minotauri e umani (più qualche altra creatura umanoide, che si vede sporadicamente per le strade), ricca di colori e di vita, infiammata dall'intraprendente spirito dei cittadini che permea il mercato permanente allestito per tutto il perimetro della cerchia muraria. A questo punto i nostri dovrebbero venire a sapere che l'unico modo per accedere al Noldung è attraverso il sotterraneo del Tempio di Nalkar, il Sole Nascente, un dio elementale che domina sulle forze del magma, rappresentando la forza e l'energia distruttiva, la furia e la passione. Per arrivare qui è necessario avere i contatti giusti, ottenibili in una normale visita in taverna (ma le informazioni, e i bevaggi, costano molto caro a Nalkarish), ma anche una guardia o il Reggente della città potrà informare i nostri (sempre che essi abbiano a disposizione tempo, denaro e la giusta dose di buone maniere e diplomazia). L'ingresso ai sotterranei è libero per coloro che sono ovviamente dei guerrieri e per gli adoratori di Nalkar (o di una divinità della forza brutta come Bladur o Davarock, comunque – i chierici pensano sia soltanto un altro nome della stessa divinità), richiede un'offerta per tutti gli altri. I PG non particolarmente generosi – i chierici si aspettano di incassare almeno 5/10 MO da ciascuno (magari anche da guerrieri e fedeli, e qualcosa in più da chi ostenta la sua ricchezza) – subiranno una *maledizione* di lieve entità, ma persistente, se non guarita, per tutto il resto dell'avventura.

Se i PG specificano i loro scopi (o cedono alle pressioni dei chierici) i sacerdoti, se trattati in modo rispettoso e appagati dalle offerte dei nostri, consegnano anche un'antica pergamena che utilizzò un viaggiatore, si dice, per andare e tornare dalle profondità del Monte delle Nubi. Lo scritto quasi incomprensibile del pellegrino (un mistico scomparso più di dieci anni fa) recita una strana cantilena, che non ha riscontro nel Libro Sacro di Nalkar, il Libro di Fuoco, dove vengono elencate le cerimonie rituali del culto. Poiché difficilmente i nostri possono capire la lingua in cui è scritto, un monaco può leggere la pergamena, mentre un PG ne trascrive il significato nella sua lingua.

Le indicazioni (vedi relativo handout) sono quindi:

- I. Lascia il Tempio di Nalkar, procedendo nei sotterranei.
- II. Dirigiti verso ovest (Nalkar è il Sole Nascente, quindi indica l'est. Il volgergli le spalle significa andare verso ovest).
- III. Ad ogni bivio, dirigiti a destra (il senso secondo cui si scrive, da sinistra a destra).
- IV. Vicini alla meta, rispondi al Guardiano "Vetro", per poter passare (l'allusione del deserto è un aiuto).

In effetti i sotterranei (lo ribadiamo: non costruiti dai monaci, ma precedenti alla fondazione della città, eccezion fatta per il ramo che collega il Tempio a Noldung) sono strutturati in modo che chi non conosca la strada si perda facilmente: dalla stanza iniziale è possibile varcare l'Ultima Porta, una doppia porta bronzea decorata con bassorilievi riguardanti scene di battaglia, e accedere ad una scala a chiocciola che immette in una stanza emisferica (circa venti metri di lato) rappresentante una volta celeste sconosciuta ai PG. Da qui, è possibile prendere una delle quattro strade orientate secondo i punti cardinali. Sull'architrave di ciascun arco che conduce agli oscuri passaggi di pietra la rappresentazione di un sole nascente (alba, EST), allo zenit (mezzogiorno, SUD), calante (tramonto, OVEST – se i PG non sono particolarmente esperti in astrologia è praticamente identico all'est) e al nadir (mezzanotte, NORD). Tutti i cunicoli composti da lastre di pietra decorate si dipartono in linea retta, scendendo lentamente verso il basso (anche se il dislivello è tale che solo un nano potrebbe individuarlo agevolmente). Se i PG scelgono la strada sbagliata, incorrono necessariamente in diverse trappole poste ad hoc dai costruttori dei sotterranei. Il DM può scegliere, a suo piacimento, alcune trappole tra quelle proposte, o inventarne altre:

- Lastra a pressione: se azionata, un grosso macigno rotola verso i nostri. Chi viene colpito effettua un TS contro bacchette per dimezzare il danno da impatto di 8d6.
- Sezione pericolante: se un personaggio che pesa più di 100 kg. (equipaggiamento incluso) passa per questa zona, il pavimento crolla, facendolo cadere per 20 metri (7d6). Al termine della caduta, il DM può piazzare lance (magari avvelenate), uno strato d'acqua (o olio), animali come serpenti o insetti, o mostri di vario tipo (il pozzo potrebbe portare alla tana di un cubo gelatinoso, per esempio). Varianti sono il soffitto pericolante, le pareti che si schiantano una contro l'altra, o lance e altri oggetti affilati che fuoriescono da buchi sulle pareti o sul soffitto.
- Magia: se i nostri non possono individuare la magia questa trappola risulta per loro invisibile. Chi passa per un determinato corridoio risulta soggetto ad un incantesimo particolare, con le conseguenze del caso. Un esempio è una magia di *teletrasporto*, che riesce a dividere il gruppo (o a teletrasportarne parte nella roccia), il *dardo incantato* o la *palla di fuoco*, ecc.

I corridoi sbagliati, comunque, non si biforcano mai, ma anzi portano tutti e tre, attraverso inclinazioni diverse del cammino, ad una stessa stanza circolare a tre entrate, da cui i PG possono scegliere un altro corridoio pieno di insidie, solo per ritornare al punto di partenza.

Il corridoio OVEST, invece, è pieno di biforcazioni di ogni tipo: prima inizia a snodarsi verso sinistra, poi

verso destra, l'alto, il basso, infine si divide in due parti, perpendicolari al percorso iniziale. Sul muro davanti ai nostri, se ispezionato, c'è una scritta fatta col gesso, scarabocchiata a meno di un metro d'altezza, che dice "Segui la luce del tuo sguardo" (poiché, come si è già detto, leggendo il messaggio si è costretti a muovere gli occhi da sinistra verso destra).

I PG sono finalmente entrati nel Primo Livello del Labirinto, la parte di sotterraneo sottostante il Monte delle Nubi. I cunicoli si fanno man mano più rovinati, la pietra sempre più grezza, i lastroni lasciano il posto a pietra scavata.

Se i nostri si dirigono a ovest, li attendono altri due bivi, che porteranno comunque ad un'immensa caverna. Per arrivare ad essa, i PG percorrono un corridoio pieno di lastre a pressione, nascoste con una certa perizia, che attivano alle spalle dei nostri un sistema di grate (spinte verso il centro del passaggio da ogni direzione, pavimento, pareti e soffitto): l'unica possibilità per i nostri è allora entrare nella caverna e uscirne per l'altra strada, ma per fare questo devono servirsi delle catene che pendono dal soffitto (una prova di forza fallita fa cadere il PG venti metri più in basso, sopra una conca piena d'acqua stagnante, in cui vive una bestia degli abissi, che lo attaccherà con i suoi tentacoli. Risvegliare la bestia può mettere in pericolo anche i PG appesi, sempre che essi non scivolino da soli per effetto dell'unto o delle scosse elettriche lanciati (come un mago di 5° livello) su alcune catene. I tentacoli della bestia sono simili a quelli evocati dall'incantesimo *neri tentacoli di Evard*). Questa può essere un'ottima opportunità per sperimentare i poteri della lancia magica di Alexander, ammesso che i PG tentino di capirne i poteri.

La scelta giusta porta invece i nostri in un labirinto tridimensionale (alcune vie si aprono attraverso pozzi sul soffitto o sul pavimento – l'esatta configurazione è lasciata alla fantasia del DM) *popolati da golem di pietra e d'argilla dalle fattezze di minotauri (incontro consigliato, sono cinque in tutto il labirinto), gray oozes, un gruppo di licanthropi vagabondi che usa il labirinto come base di appoggio per le proprie scorribande di superficie e un elementale della terra impazzito dopo una convocazione non riuscita in pieno*. Se i nostri hanno fortuna, seguono le indicazioni o trovano delle guide nei sotterranei, possono facilmente accedere alla base del Monte delle Nubi, dove li attende il Cimitero degli Sword Lords.

Un'unica strada sotterranea porta infatti a una necropoli piuttosto vasta, costruita interamente sottoterra e ricavata probabilmente da parte di una città che una volta doveva essere abitata, riccamente decorata con abbellimenti di varia natura, che spesso si rifanno alle forme della luna e del ragno. Non mancano, anche in mezzo alle strade, pietre tombali, mentre mausolei di piccole e medie dimensioni sono ricavati da precedenti edifici o costruiti ex novo. In lontananza i nostri scorgono strane ombre e odono vaghi, indistinti rumori, simili a gemiti e lamenti umani, o a versi animaleschi di vario genere: il latrare di un cane, il basso miagolio di

un gatto. Ovunque, sembra esserci movimento, all'infuori del posto dove si trovano i PG (la situazione non cambia affatto se loro si spostano). I nostri possono esplorare finché vogliono il cimitero (si ricorda che, nonostante i linguaggi parlati possano essere capiti, i PG non conoscono il dialetto drow in cui sono stati iscritte le parole sulle lapidi, o qualunque documento in città), ma, qualunque cosa facciano, presto o tardi, casualmente o a bella posta, arrivano presso il Porto di Fuoco (se i PG invece decidono di ritardare questo incontro senza seri motivi, il DM può scegliere di far incontrare loro un gruppo di non-morti: spesso gruppi di scheletri e zombie di creature umanoidi irriconoscibile, insieme a ghoul, ghash e altre bestie non-morte, guidati da un condottiero molto più forte di loro – un vampiro drow, ad esempio, o anche una creatura più forte, come un lich. *Nota che se nel gruppo è presente il triclasse – il PG numero 14 – gli zombie dovrebbero ispirargli paura, in quanto cadaveri in putrefazione, perennemente circondati da mosche e moscerini*. Si raccomanda la massima creatività nell'ideazione degli Sword Lords, ognuno dei quali dovrebbe essere un personaggio unico nel suo genere).

## L'Enigma di Daemar Lirkun

Quando i PG arrivano al Monte delle Nubi, il loro intento è di trovare Azalkhaim e ucciderlo in modo da poter tornare a casa.

Daemar Lirkun attende, dopo il Cimitero degli Sword Lords, nel Porto di Fuoco, una costruzione completamente nera, che sembra anzi attirare la luce, unico accesso al cratere nel quale rimane sospesa la Fucina della Mezzanotte. Circondato dai Guerrieri dell'Ombra (gli spiriti di tutte le creature – eccezion fatta per gli elfi, divenuti altri Sword Lords – uccise dal non-morto. *La loro presenza dovrebbe risultare particolarmente fastidiosa per l'elfo mago ladro, il PG numero 3*), Daemar Lirkun è tenuto a uccidere chiunque cerchi di passare. Nonostante tutto, potrà comunque un enigma al gruppo, che non crede capace di sopraffarlo.

### Enigma proposto: il vetro

DEL TEMPO IO SONO IL PILASTRO,  
DELLE VELOCITÀ RUOTE, E DELLE LENTE.  
MANTO D'ILLUSIONI SON PER L'OCCHIO  
VELO DEGLI SPIRITI, TUNICA DEI VENTI.

### Enigma di riserva #1: la spada

EBBI DA FERRO E FUOCO LA MIA VITA  
NATA SON PER SFOGAR VENDETTA E BILE;  
NUDA RECO PIÙ DANNO CHE VESTITA  
LUNGA, LUCENTE SONO E ASSAI SOTTILE



## Enigma di riserva #2: la luna

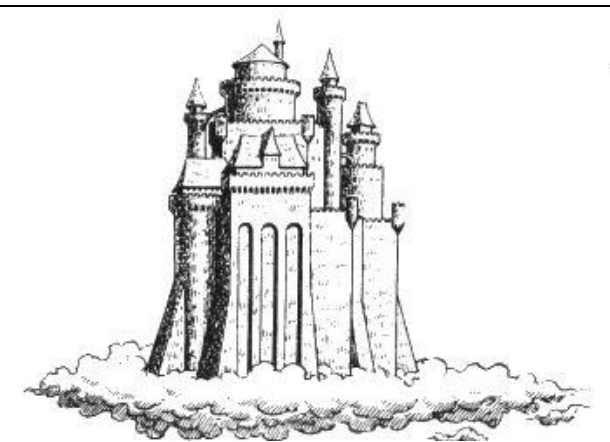
CHIARA, LUCIDA SONO E RISPLENDENTE  
LA NOTTE MOLTO PIÙ CHE NON IL GIORNO  
E BENCH'IO VADA NOTTE E DÌ DATTORNO  
PIEDI O GAMBE NON HO COME LA GENTE

I PG hanno un tentativo a testa da utilizzare, anche se al primo errore Daemar li deriderà, dicendo “Siete veramente lontani dalla verità. Dunque, come è possibile vedere attraverso la sabbia?” (o un aiuto simile, nel caso degli enigmi di riserva).

Se i PG riescono a superare l'enigma, allora Daemar fa svanire i Guerrieri dell'Ombra, e combatte da solo contro i nostri. La sua preferenza va a uno scontro individuale, lui contro il migliore dei PG, finché questi non perdono tutti (il combattimento, ovviamente, è all'ultimo sangue) o lui viene sconfitto. Nel caso in cui i nostri non risolvano l'indovinello, al combattimento (che assume le forme di una rissa) si aggiungono queste anime oscure, che sommergono i nostri, essendo nella stanza in numero grandissimo: oltre a una penalità di -2 al THAC0, per via dei movimenti resi più difficili dalla massa eterea in moto, all'inizio di ogni round di combattimento, ciascuno dei PG deve effettuare un TS contro morte magica o perdere permanentemente 1 punto in ognuna delle sei caratteristiche (con immediato relativo malus al THAC0, al danno, a eventuali incantesimi memorizzati, ecc.).

C'è anche un modo molto più semplice per sconfiggere immediatamente (o comunque impegnare in un dialogo fruttifero – Daemar conosce molto bene il suo Signore, e ne parla con grande fierezza) il guerriero: essendo uno spirito non-morto (anche se sono molto poche le tracce che fanno pensare a ciò, dal suo aspetto fisico – i nostri dovranno dedurlo da soli dai vari dialoghi con Grabatz, Alexander e i monaci di Nalkar) è possibile scacciarlo (viene trattato come un vampiro), e la vista di qualcosa che riluce o brilla, come riferimenti anche vaghi a qualcosa di sacro, lo irritano e lo infastidiscono (pur non essendo significativi in termini di gioco). Bluffando, i nostri potrebbero anche essere capaci di fargli credere di poterlo distruggere (un compito molto arduo: è comunque sempre necessario effettuare dei tiri di carisma con penalità o bonus scelti di volta in volta dal DM), e lui in questo caso si limiterebbe a farsi da parte o scomparire, non senza prima aver inviato uno Guerriero dell'Ombra ad avvertire il suo Signore (cosa dovuta ma superflua, l'elfo oscuro è a conoscenza dei movimenti dei nostri da quando sono entrati nel labirinto).

## Il Porto di Fuoco, e la Fucina della Mezzanotte



### LA FUCINA DELLA MEZZANOTTE

Una volta che i nostri sconfiggono Daemar, si pone il problema di attraversare il calderone di lava e “volare” per circa un centinaio di metri. Fortunatamente per i nostri, il gruppo dovrebbe aver ricevuto Alfskhar, la lancia che, contrariamente alle leggi di Black Blade, permette al proprietario di volare. Ciò è esattamente ciò che occorre ai nostri in questa situazione, ma il DM non dovrebbe suggerire nulla (se ha già dato determinati indizi lungo il corso del gioco), lasciando che una decisione venga presa dai PG. Solo come ultima risorsa Alfskhar cerca di prendere il controllo del suo proprietario e spiega le sue intenzioni. *Alcuni PG, come il 12, che ha la capacità innata di volare, o i PG 5, 13, 14 e 15, che possiedono l'incantesimo volare, potrebbero tentare di utilizzare i propri poteri per la traversata: l'incantesimo in se stesso non funzionerebbe comunque, lo ricordiamo, a causa delle leggi naturali del semipiano, mentre l'aarakocra potrebbe trovare difficoltà nei numerosi spruzzi, che a volte assumono all'interno del Mare di fuoco la forma di vere e proprie colonne di magma, il cui tocco è ovviamente letale. Il DM dovrebbe scoraggiare il tentativo del volo, che porterebbe quasi sicuramente a spiacevoli conseguenze se il PG volesse portare con sé i suoi compagni (quattro viaggi d'andata e quattro di ritorno sono effettivamente troppi, valutando le probabilità di subire danno).*

Arrivati nella fucina, i PG non trovano più protezioni, pericoli o porte sbarrate, ma solo preziosi oggetti magici e libri degli incantesimi posti in bella mostra: a questo punto Azalkhaim non ha più paura di eventuali intrusi, e si dedica unicamente allo studio. Il DM a questo punto dovrebbe descrivere con una certa puntigliosità l'opulenza e lo sfarzo, spesso eccessivo, con cui Azalkhaim si circonda, lasciando pure che i nostri sottraggano all'interno del palazzo oggetti magici anche piuttosto forti.

Oggetti magici possibili (si ricorda che i PG non vengono immediatamente messi a conoscenza delle capacità degli oggetti che trovano, e che comunque la frequenza e la potenza del “bottino” sono a totale discrezione del DM, che dovrebbe utilizzare la Fucina della Mezzanotte come una possibilità offerta a PG bisognosi per ritemperare le loro forze):

- Pozioni di ogni tipo, sia come filtri messi a bollire in alambicchi speciali, sia come in pozioni, fiale, anche bottiglie. Più spesso, speciali olii da frizionare sulla pelle, che sortiscono lo stesso effetto delle pozioni. Si consiglia la presenza di pozioni di guarigione e superguarigione, di giovinezza, di salute, di crescita, di invisibilità, di invulnerabilità, di levitazione, di longevità, di fiamma, scivolosa, resistenza al fuoco, rimpicciolimento, sputafuoco, trovatori (ha la capacità di individuare un oggetto magico potente nella Fucina e di spiegarne le qualità), velocità, volo.
- Pergamene e libri contenenti incantesimi dei maghi di ogni tipo, nel 25% dei casi protette da *sigilli del serpente*, rune magiche esplosive, e simili protezioni. Gli incantesimi specifici sono a discrezione del DM.
- Oggetti magici vari: sono presenti un anello di rigenerazione vampirica e di protezione +3; un anello accumula-incantesimi carico, che ha anche la capacità di intermittenza; un lenzuolo che rimpicciolisce accanto a una mazza della distruzione rimpicciolita (e per questo inutile, finché i PG non utilizzano il lenzuolo su questa in modo corretto), il tutto invisibile; un'armatura mimetica protetta da un'illusione che la fa sembrare una colonna della Fucina della Mezzanotte. Come sempre, il DM è libero di far trovare e non far trovare ciò che vuole, e di inventare oggetti magici più appropriati alla situazione specifica del singolo gruppo.

Una volta raggiunto, Azalkhaim giudica il comportamento dei nostri fin da quando sono arrivati nei sotterranei (se, per esempio, gli hanno rubato degli oggetti, o se ora lo stanno minacciando), e, se si ritiene soddisfatto della condotta dei nostri, si considera disposto a farli riportare a casa con l'aiuto della Spada della Morte (che tiene nel fodero che gli pende alla cintura). Per prima cosa, chiede ai PG che giurino di non rivelare a nessuno l'esistenza di Black Blade, poi richiede come compenso che uno di loro rimanga presso di lui per servirlo (potrebbe addurre come ragione la necessità di rimpiazzare il defunto Daemar): in realtà all'elfo non importa affatto avere un nuovo servitore, ma vuole giudicare ancora una volta l'atteggiamento dei nostri. Anche se si comportano in modo nobile (uno si offre di sacrificarsi per gli altri, per esempio), Azalkhaim non si ritiene soddisfatto, e decide che l'ideale per risolvere la questione è una “Sfida tra Campioni” (il che sarebbe avvenuto comunque se i

nostri, sicuri di sé dopo aver ottenuto nuova forza dagli oggetti magici sottratti all'elfo oscuro, lo avessero attaccato). Immediatamente tutto ciò che circonda i nostri si fa più sfumato ed etereo, assumendo i contorni di un'arena grigia e priva di vita. Le dimensioni, stranamente simili all'arena degli ogre, sono quelle di 64 metri di lunghezza e larghezza, con pareti lisce alte 10. Il pavimento è costituito da lastroni di roccia granitica pressoché infrangibile, dalle dimensioni di 8x8 metri, e l'unico elemento che spezza la monotonia dell'ambiente, oscurato da una vaga nebbia che impera nella sala, è costituito dalle colonne, 24 in totale, poste ai vertici dei ventotto quadrati laterali. Da una parte si ritrovano i nostri, dall'altra Azalkhaim e i suoi Campioni.

## L'Ultima Sfida

Il combattimento di Azalkhaim deve essere gestito con la massima attenzione, per cui il DM dovrebbe prepararsi a dovere sul suo esito. Ciascuno dei quattro guerrieri che i PG devono contrastare (Azalkhaim, Allanos Tyghor, Kyrouzal, Kyvanoh Castlerock) dovrebbe usare al meglio le sue capacità per impedire il successo degli eroi.

Prima che nell'arena compaiano gli Sword Lords e il loro signore, passano diversi round, in cui i nostri (pur non sapendo il lasso di tempo che hanno a disposizione) sperimentano delle visioni, che Kyrouzal, con l'aiuto degli altri due Sword Lord, organizza. I PG possono sfruttare l'occasione per lanciare incantesimi, curarsi, adottare una strategia e anche ferire i loro attaccanti, ma gli stessi Sword Lords hanno la possibilità di danneggiare seriamente i membri del gruppo. Ciò è molto importante: i PG potrebbero semplicemente impiegare il tempo passato a discutere (quello reale dei giocatori va a pesare sul tempo effettivo a disposizione), o cercare di impiegarlo assai più proficuamente.

Mentre quindi Azalkhaim è impegnato nel lancio dei suoi incantesimi, che dovrebbero renderlo praticamente invulnerabile, i suoi tre seguaci si danno da fare per attaccare il gruppo, nascondendosi nelle illusioni create col potere di Kyrouzal e dell'Arena Eterea (si noti bene che fino allo scontro vero e proprio, al contrario dei PG, che possono morire, gli Sword Lords non possono mai scendere sotto il tetto minimo di 1 PF: basterà allora solo un attacco andato a segno nel combattimento finale con Azalkhaim per distruggere il non-morto. Fino ad allora l'aspetto anche esteriore degli Sword Lords rimarrà quello iniziale, come se tutte le ferite inferte loro venissero curate tra uno scenario e l'altro). È anche da rilevare che i PG possono credere di rimanere all'interno di uno scenario per diversi round, ma in realtà nel mondo reale non passa più di un minuto (il che potrebbe rivelarsi anche vantaggioso per i nostri, che avrebbero più tempo per organizzarsi, riuscendo a capire cosa stanno ordendo i malvagi Tre).

<i>Round alla Sfida</i>	<i>Incantesimo</i>	<i>Durata dal primo round di Sfida</i>
Lanciato prima dell'incontro	<i>Mente libera</i>	Circa 24 ore
Lanciato prima dell'incontro	<i>Protezione dai trucchi</i>	Circa 8 ore
Lanciato prima dell'incontro	<i>Servitore invisibile</i>	Circa 23 turni
-8	<i>Scudo</i>	Circa 8 turni
-7	<i>Respingi incantesimi</i>	47 round
-6	<i>Protezione dal male</i>	30 round
-5	<i>Sfocatura</i>	16 round
-4	<i>Velocità</i>	17 round
-3	<i>Vista rivelante</i>	15 round
-2	<i>Scudo di fuoco freddo</i>	18 round
-1	<i>Sguardo assassino</i>	5 round

Nel **primo** round i nostri si ritrovano nell'Arena in cui già erano: il "salto" non è percepibile, dato che l'unica differenza nell'ambiente sono i loro quattro antagonisti, che, a circa venti metri da loro, appaiono in rapida successione, Azalkhaim al centro del gruppo, Kyvanoh Castlerock alla sua destra, Kyrouzal alla sinistra, Allanos Tyghor subito dietro di lui. I tre distano dal loro signore tre metri, e, dopo essersi presentati, rimangono immobili (non però come statue, ma come avversari in attesa di un combattimento). Se le illusioni vengono colpite, svaniscono in un istante, ma l'avversario deve effettuare un TS contro incantesimi o perdere gradualmente l'uso della vista nel corso delle visioni, fino a diventare completamente cieco al primo round di scontro (la cecità è normale, e perfettamente curabile con la magia). I tre Sword Lords si trovano all'interno delle pareti illusorie dell'Arena, e attaccano solo nel caso (improbabile) in cui vengano scoperti, o in cui i PG esitano ad attaccare le statue (magari dopo aver subito il primo danno da un attacco sconsiderato). In caso di attacco, Kyrouzal salta addosso ad un PG dal soffitto, Kyvanoh compare dal nulla, travolgendo chi può nella sua carica, mentre Allanos combatte con furia contro il PG che appare il più forte e potente. Appena uno Sword Lord subisce un danno (un PF o più), scompare nel nulla (ma il danno inflitto non si rigenera), e allo sparire dei tre la scena cambia all'istante.

La **seconda** visione è quella di una pianura coperta di sangue e corpi mutilati: si tratta dalla Battaglia di Nilfenhim, combattuta (e quasi vinta) dagli illithid in un lungo scontro contro le tribù ogre, macellate dagli attacchi psionici dei maestri della mente, che si schermavano dietro ad ondate di vegepygmy, morti a migliaia. Gli Sword Lords, stavolta, entrano nella scena sotto le false sembianze dei due capitribù e di loro padre, che, protetti da un gruppo di undici ogre leader, stanno ancora tentando di sfondare le pesanti porte del bastione di difesa che preclude loro l'accesso alle profondità delle costruzioni degli illithid. Per prima cosa, i capi, se i PG si fanno riconoscere, chiedono loro di aiutarli con gli arieti, esponendoli agli attacchi degli illithid. Questi infatti, da dietro le mura, proiettano i loro poteri per paralizzare i nostri (TS contro bacchette per

ogni PG che voglia avvicinarsi alle rovine: chi fallisce viene *rallentato* fino alla fine dell'avventura, se l'effetto non viene disperso in qualche modo). Dopo che i PG sono stati colpiti, gli Sword Lords, travestiti, li attaccano, preferibilmente di sorpresa e alle spalle, cercando di danneggiarli il più possibile. Come per la prima visione, dopo che ciascuno di essi subisce un danno, scompare, e qui termina lo scenario.

Il **terzo** posto in cui si ritrovano i PG è l'amena valle in cui viveva Alexander Wavir: il suo corpo è a terra, mutilato, e i troll, un tempo suoi servitori, fanno festa consumando le sue carni. I tre bracieri sono accesi, e ardono con un fuoco particolarmente vivo e grande, attorno al quale ballano e gridano i troll. Al centro del lago, in levitazione, i tre Sword Lords osservano la scena. Se i PG non si decidono, i troll attaccano: le creature sono tantissime, e rigenerano qualsiasi danno loro inferto (fuoco e acido compresi) quasi istantaneamente. Appena uno dei PG viene colpito, effettua un TS contro veleno, per non perdere, fino alla cura (*neutralizza veleno* o magia affine, o anche un tiro riuscito delle abilità cura + erboristeria – PG 5, 8 e 11), 1 PF per round. Se i PG affrontano la carica per qualche round (si consiglia non più di quattro), la visione svanisce e lascia il posto alla successiva. Gli Sword Lords si sono nascosti all'interno dei bracieri (il primo danno subito da uno di essi viene registrato, poi l'illusione svanisce), mentre le figure sul lago sono mere illusioni.

Alla **quarta** scena i nostri si trovano all'interno del Tempio di Nalkar (l'unica parte della città non accessibile nella visione precedente), in uno splendido chiostro circondato da fontane e dalle abitazioni dei monaci. Improvvisamente, le fontane iniziano a spruzzare per ogni dove sangue invece di acqua, l'aria si riempie di muffa e vapori puzzolenti, il cielo si oscura e le quattro porte del chiostro (posizionate come nella stanza iniziale del Labirinto di Noldung secondo i punti cardinali) si aprono, mostrando gli Sword Lords e Azalkhaim. Loro rimangono fermi, in attesa, e uno sguardo attento può, questa volta, capire che sono vere illusioni. Qualsiasi attacco sferrato su di loro si ritorce sui PG. Dopo qualche round (quando i PG hanno ormai

capito che si tratta di semplici simulacri) l'aria inizia a vibrare, i colori tutt'intorno sembrano mescolarsi e l'ambiente diventa molto più caldo. Al centro del chiostro si forma l'immagine di un'enorme testa rossastra, simile ad un sole, da cui sgorgano come fonte viva raggi di fuoco che rischiarano e purificano tutto ciò che toccano, fino a far scomparire, sciogliere come neve al sole tutte le illusioni che i PG hanno sperimentato. Il gruppo si trova ora nella cupola rappresentante un cielo a loro ignoto, proprio quella d'inizio labirinto. L'enorme testa parla al gruppo, dicendo di essere con voce tonante il Grande Nalkar, la Luce della Verità, la Forza del Giusto, venuto in loro soccorso per dissipare il male e la menzogna. Anche lui vuole la morte di Azalkhaim, la cui arroganza ha fin troppo a lungo tiranneggiato la sua terra e i suoi fedeli. Per questo, Nalkar spiega ai PG di aver posto in questo istante fine all'incubo, e ora consegnerà loro la spada, che appare, levitando verticalmente, elsa in alto, davanti a lui. Essi devono pronunciare il nome del suo creatore ("Azalkhaim!") per attingere il potere che li farà tornare a casa, anche se questo avrà un prezzo. Naturalmente, anche il dio è un'illusione, e, anche se toccare la riproduzione della spada non è pericoloso, pronunciare il nome del drow significa automaticamente venir colpiti da un incantesimo simile alla *disgiunzione di Mordenkainen*: ogni PG deve effettuare un TS contro incantesimi per ogni suo oggetto magico, o perderlo definitivamente, distrutto in un attimo. In questo caso, "Nalkar" prorompe in una sonora risata, poi la visione finisce. Se invece i nostri attaccano Nalkar, il danno da lui riportato viene subito da ciascuno degli Sword Lords, e la visione termina con le voci dei tre che imprecano contro i nostri dalla bocca del "dio".

La **quinta** visione prende luogo immediatamente dopo la sparizione di Nalkar, nello stesso luogo in cui esso è svanito. Dopo che la grande faccia scompare in una fiammata, i nostri vedono la Spada della Morte (sia che essa sia in mano loro che stia ancora levitando) dividersi in quattro armi esattamente identiche tra loro, e volare, come incorporea (passa eventualmente anche attraverso i nostri) per i quattro corridoi, dove quattro golem di argilla le afferrano, scappando ciascuno per il suo corridoio. I nostri possono cercare di seguirli, incappando in tutte le trappole che già hanno eventualmente sperimentato durante l'avventura (e che naturalmente provocano vero danno) o, più saggiamente, aspettare qui il ritorno dei quattro golem: in effetti i quattro corridoi sono comunicanti a due a due, e di conseguenza non ha senso correre inutilmente intorno alla stanza. Una volta arrivati di nuovo nella sala, i guerrieri di argilla scompaiono se sono stati seguiti fin qui dai PG (ponendo un termine allo scenario) o li attaccano (come veri golem d'argilla) se i PG sono rimasti nella sala. In questo caso però i golem ad entrare nella stanza sono solo tre, e al primo colpo (di qualunque arma) ogni golem si dissolve, aumentando di un punto il requisito primario dell'attaccante. Gli Sword Lords, però, non subiscono in ogni caso alcun danno in questo scenario.

Nel **sesto** scenario, invece, i PG si trovano nel Cimitero degli Sword Lords, presso il Porto di Fuoco, lasciato apparentemente incustodito. A posto della costruzione nera che dava accesso al cratere del Monte delle Nubi, però, sorge un edificio che i nostri non avevano visto la prima volta: si tratta di un mausoleo, sul quale sono raffigurate sotto forma di bassorilievi le gesta dei tre Sword Lords che hanno lottato fino ad ora contro i PG (rappresentando giustamente anche gli attimi più intensi del combattimento svoltosi fino ad ora). Prima che i PG possano avvicinarsi tanto da poter toccare le doppie porte della costruzione, queste si aprono silenziosamente, come mosse da un debole vento che spiri dall'interno, e nell'aria si leva il suono di campane che suonano a lutto. All'interno, i PG vedono i loro corpi, stesi in altrettante bare e circondati da candele e altri apparati funebri, mentre lamenti di dolore si spargono ovunque per la costruzione (si noti che tutti i pezzi d'equipaggiamento sono stati lasciati ai "PG morti", e che pertanto i PG veri e propri potrebbero voler raddoppiare il loro equipaggiamento. Si ribadisce che tutte le copie terminate l'illusione diventano assolutamente normali, prive di ogni magia). Dopo che i PG hanno preso coscienza del loro avvenuto decesso, e magari hanno girato per qualche tempo nell'unica stanza del mausoleo (una buona occasione per lanciare in tranquillità incantesimi), in esso penetrano anche i tre Sword Lords, che, immateriali, si avvicinano ai "loro" cadaveri e li reclamano a gran voce. I corpi, come zombie, si alzano in piedi e seguono gli Sword Lords (anche nell'improbabile caso in cui abbiano subito mutilazioni da parte dei PG – in caso di totale distruzione fisica di loro rimane comunque lo spirito). Poi, ciascuno degli Sword Lords ordina a uno dei cadaveri di combattere contro il suo corrispettivo umano, e di portarlo con lui nella tomba. I tre attaccano, e se colpiscono invece di provocare il normale danno (le armi che brandiscono, solo per questo scenario, si considerano incantate magicamente per quanto riguarda la THAC0 effettiva, ma il danno reale è nullo) fanno effettuare un tiro contro shock corporeo al PG per non sottrargli metà dei PF attuali (danno arrotondato per difetto). I PG, invece, se vogliono attaccare i loro doppi devono riuscire un TS contro bacchette. I doppi non dispongono di alcun tipo di incantesimo, e non effettuano mai comunque tattiche sofisticate: per questo gli Sword Lords preferiscono, se possibile, "rianimare" doppi di guerrieri. Tattica intelligente in questo caso, anche visto che ciascun doppione dei PG ha tanti PF attuali quanti sono quelli massimi del corrispettivo vivo, e di attaccare un doppione che non sia il proprio: non ci sono impedimenti emotivi ed esso non può fare alcun male ad un PG di cui non porti le sembianze. Quando gli "zombie" crollano a terra, le pareti del mausoleo e la pietra dell'intera grotta sembrano polverizzarsi, per lasciare il posto ad un improvviso bagliore.

Nella **settima** parte dell'illusione, i PG si trovano di nuovo nell'arena eterea, e tutto sembra essere uguale a come l'hanno lasciato sei round fa, eccezion fatta per Azalkhaim, che sembra svanito. I tre Sword Lords, a

terra, sconfitti, sembrano privi di forze, incapace di continuare a combattere. Essi chiedono ai nostri, a turno, di risparmiarli. In cambio, ciascuno di loro donerà ai nostri la sua spada nera, simile a Balkyrgen, che potrà esercitare il suo potere di teletrasporto sui PG, facendoli tornare a casa. Ciascuna spada, infatti, permette di teletrasportarsi anche tra i piani di esistenza per tre volte al giorno, potere usufruibile sia dal detentore della spada che da un individuo che volontariamente voglia essere portato dove colui che impugna la spada, lama puntata verso di lui, voglia. Il potere sopracitato, in effetti, è fittizio, e l'uso di una di quelle spade porta alla *pietrificazione* del bersaglio (che, deve abbassare le sue difese prima di sapere quale sia l'incantesimo in questione, e risulta quindi quasi sicuramente una vittima certa). Appena i nostri alzano una mano sugli Sword Lords, essi diventano di pietra e si distruggono, come se fossero statue antichissime. La visione ha termine. Nel caso in cui i nostri esitino, o cadano nel tranello delle spade, gli Sword Lords attaccano: questa volta si sono nascosti non nei loro simulacri, ma nelle ombre di questi ultimi: praticamente invisibili nell'arena eterea, si staccano dai corpi che dovrebbero proiettarli e attaccano le ombre dei PG. Questi, se vogliono rispondere all'attacco, devono colpire le ombre con le proprie, il che crea molta confusione: ogni PG ha un malus di -3 alla THAC0 (che il DM dovrebbe però calcolare direttamente come un bonus alla CA dei Tre). Ferite una volta, le ombre degli Sword Lords svaniscono (e i danni vengono registrati, come al solito, dai tre non-morti, secondo il danno subito individualmente).

L'**ottavo, e ultimo**, scenario riporta i nostri nell'arena eterea, sempre davanti ai quattro antagonisti schierati a battaglia. Ciascuno di essi è rivestito di uno strato cristallino che lo rende simile a una statua ricavata da un unico diamante, ma, nonostante questo, i movimenti sono estremamente fluidi. Azalkhaim dice di aver vinto, nonostante tutto, la battaglia, e ora manda i tre a distruggere definitivamente i PG. I cavalieri sono protetti dallo schermo cristallino, e non subiscono danno mentre attaccano i PG. Ogni attacco (effettuato dai tre Sword Lords con un malus di -4) sortisce il normale effetto, e in aggiunta danneggia irrimediabilmente un arto del PG colpito, secondo la decisione dell'attaccante. Dopo aver ferito in questo modo, lo Sword Lord svanisce, come fa comunque dopo tre round, nel caso in cui i PG riescano a trovare un modo per non farsi attaccare o applicano una manovra diversiva che non permette fisicamente agli Sword Lords di avvicinarsi per attaccare.

Al **nono** round, mentre i PG rimangono nelle posizioni precedenti (a meno che non abbiano trovato un modo per distruggere con estrema facilità Azalkhaim e i suoi, nel qual caso riappaiono al punto di partenza o scambiano le loro posizioni con quelle degli Sword Lords) Azalkhaim fa la sua apparizione, distruggendo lo strato di cristallo che proteggeva sé e i suoi (chiunque sia molto vicino a uno Sword Lords, come chi sta combattendo corpo a corpo con loro, prende 2d4 PF di

danni – i tre Sword Lords appaiono finalmente, al contrario del loro sire, provati dal combattimento e feriti nei punti in cui hanno subito dei danni), e inizia il combattimento vero e proprio.

Il DM chieda ai PG cosa vogliono fare in questo round, poi agisca, tirando i dadi per le iniziative degli Sword Lords o applicando i punteggi pregenerati.

A iniziativa 0 Azalkhaim usa la sua abilità di *sguardo assassino* contro il PG più vicino (se non è un elfo, ed ha degli oggetti magici potenti, cercherà di addormentarlo per rendere più facile il compito del servitore invisibile, che nei round successivi verrà incaricato di portare al suo padrone, uno alla volta, tutti gli oggetti magici dei PG, dal più potente al più debole), poi, a iniziativa 4, lancia un *disperdi magie* sul gruppo di PG, nel caso siano vicini e l'area d'effetto non comprenda nessuno dei quattro sfidanti, e naturalmente questo provochi problemi ai PG, o sull'oggetto magico che negli scenari ha causato più problemi agli Sword Lords – probabilmente l'arma magica di qualche guerriero, che diventa inutile contro gli Sword Lords e il drow per 1d4 round se il proprietario fallisce un TS contro incantesimi. Intanto, già a iniziativa 2 Kyrouzal ha dato vita prendendo materia dal Semipiano delle Ombre alle paure del PG che sta lottando: si può trattare della Morte in persona, un po' come nella settima illusione, nel caso del PG numero 9, o un superiore scontento che ordina immediatamente al PG di deporre le armi e arrendersi nel caso del PG 11, ma anche più semplicemente di cose odiate dal PG, che lo paralizzano o lo fanno scappare, dimentico della battaglia in corso. Più lenti, ma altrettanto dannosi sono gli attacchi sferrati dai due combattenti (iniziative 7 e 8), che tentano di caricare i PG per distruggerli immediatamente. La furia di Allanos è tale da permettergli di usare un potere nuovo per i nostri: tutti i PF di danno che il berserker non-morto infligge vengono immediatamente sommati ai suoi temporanei (anche oltre il limite massimo), effettivamente curandolo, mentre Kyvanoh utilizza un potere differente: dopo ogni carica (si contano solo i due attacchi da arma, ma il danno è raddoppiato) se c'è ancora abbastanza spazio per cavalcare per almeno 5 metri, lui e la sua cavalcatura svaniscono, per ricomparire poi all'inizio del round successivo, in un punto a loro scelta dell'arena, sempre al galoppo e pronti ad un nuovo attacco.

Nei round successivi Allanos e Kyvanoh continuano ad attaccare, mentre Kyrouzal usa le sue abilità speciali e Azalkhaim i suoi incantesimi. Tattiche possibili di Azalkhaim:

- *scherno* rivolto a un mago;
- *goffaggine* se un guerriero piuttosto forte gli sta dando problemi in un combattimento corpo a corpo;
- *mano prensile di Bigby* dopo alcuni round, al PG che sembra il più forte;
- *parola incapacitante* per mettere fuori combattimento un secondo PG;

- *danza irresistibile di Otto* seguita da *carne in pietra* o *infermità mentale* o *risucchio* per mettere in difficoltà un altro PG;
- *neri tentacoli di Evard*, nel mucchio (correndo eventualmente anche il rischio di colpire gli Sword Lords) quando tutti sono ormai indeboliti se gli Sword Lords non stanno palesemente perdendo;
- *immagini speculari* quando viene ferito gravemente;
- *desiderio* come ultimo mezzo per vincere una battaglia ormai perduta: un utilizzo intelligente sarebbe il ritorno di uno Sword Lord, probabilmente Kyvanoh Castlerock.

Una volta sconfitto Azalkhaim (il che accade quando i suoi PF toccano la soglia dello zero, o al quinto round in cui viene impossibilitato all'azione – attraverso incantesimi o attacchi fisici di costrizione che abbiano effetto su di lui), il drow e ogni Sword Lord ancora presente scompaiono, lasciando i PG soli con la Spada della Morte (unico trofeo della battaglia), da cui fuoriescono, come spiriti, i tre demoni che vi sono imprigionati, spiegando ai PG gli scopi della spada e chiarendo eventualmente particolari oscuri della storia. Sfruttando il potere dei demoni i PG possono senza troppe difficoltà tornare a casa, ma il problema di Black Blade e della Spada della Morte rimane ancora aperto... (si garantisca un punteggio più che favorevole se un PG riesce a sfruttare il potere appena ottenuto in maniera geniale).

LA SPADA NERA CHE AVETE TANTO CERCATO È FINALMENTE IN MANO VOSTRA, E CON LEI SI AVVICINA IL MOMENTO DEL RITORNO A CASA. APPENA (*nome del personaggio che ha Balkyrgen*) IMPUGNA LA SPADA, NELL'ARENA ETEREA COMPAGNONO TRE CREATURE COMPLETAMENTE NERE, SIMILI A SAGOME VIVE DI GRANDI ESSERI DALLE FATTEZZE UMANODI. ESSI SI PRESENTANO COME KAVALDAR, PRINCIPE DEGLI ABISSI, UN POSSENTE UOMO ALATO CIRCONDATO DI FIAMME, BAJOKAI, GENERALE DI GEHENNA, UNA SMILZA FIGURA AMMANTATA IN VESTI DA MAGO, PRIVO DI FACCIA MA CON DUE GRANDI OCCHI SIMILI A OPALI, E AKAIRNOS, MAESTRO DEL DOLORE, UN ENORME GARGOYLE AMMANTATO DI FUOCO, I CUI ARTIGLI AFFILATISSIMI RIMANGONO PERENNEMENTE BAGNATI DA ACIDI LETALI. I COMPONENTI DELL'ANIMA TRIPARTITA DELLA SPADA DELLA MORTE, SERVITORI FEDEFLI DEL LORO MAESTRO, SI INCHINANO DAVANTI ALLA SUA POTENZA E CHIEDONO CIÒ CHE I SUOI DESIDERI COMANDANO.

I tre demoni sono estremamente forti e possono esaudire molti dei desideri dei PG (o meglio, del possessore della Spada della Morte). Tutto ciò che realizzano, però, viene, se possibile, pervertito in modo che i demoni stessi ne traggano beneficio e portando morte e distruzione nel Primo Piano Materiale e su Black Blade.

Scelta saggia sarebbe liberarsi immediatamente della Spada (che deve rimanere su Black Blade per garantirne l'esistenza, a detta dei tre demoni), mentre azzardata è la possibilità di tenersi l'artefatto perché soddisfi i propri desideri: presto o tardi, infatti, i ruoli di padrone e schiavo si invertono...

## I Punteggi

Seguendo la normale procedura di valutazione di un giocatore e di una squadra nei tornei dell'AD&DN, il DM deve assegnare un punteggio di **interpretazione** (da 1 a 20, si riferisce all'immedesimazione e alla capacità di calarsi nel ruolo), uno di **qualità** di gioco (si riferisce allo sfruttare le proprie caratteristiche, anche in termini di gioco, e alle idee, in ventesimi), uno di **comportamento** (da uno a cinque) e uno di **avanzamento**. Quest'ultimo è 1/5 di quello realizzato dalla squadra, così definito:

<i>Punti Avanzam.</i>	<i>Locazione Finale*</i>
0	Campo ogre
2	Troll e idra
3	Nalkarish
4	Il Tempio
5	Noldung
7	Il Mare di Fuoco e la Fucina
8	Prima Illusione
9	Seconda Illusione
10	Terza Illusione
11	Quarta Illusione
12	Quinta Illusione
13	Sesta Illusione
14	Settima Illusione
15	Ottava Illusione
16	Combattimento Finale
19	Uso dei poteri della Spada
20	Conclusione

\* per locazione finale si intende l'ultimo luogo a cui i PG arrivano, anche se lì non fanno nulla. Per questo, se i PG si fermano al Campo degli ogre, proprio all'inizio, non prendono alcun Punto Avanzamento, e la conclusione (esito della scelta finale) dà un punto in più rispetto all'uso dei poteri della Spada della Morte (in quanto questo blocco è considerato come semplice possibilità di uso, non l'azione stessa).

## Riepilogo dell'Avventura

I nostri si ritrovano in un'arena ogre, e devono sostenere quasi immediatamente un combattimento gladiatoriale (pena la vita). *Guadagno equipaggiamento se i PG aspettano Grabatz prima di attaccare, e lo trattano con rispetto.*

Scortati dal coboldo sciamano Grabatz, i nostri incontrano il Dragone Rosso di Shikari, a cui la piccola creatura deve tributare regali per l'attraversamento del suo territorio da parte dell'orda, e per guadagnarsi il suo eventuale aiuto. La creatura offre *denaro e ricchezze di ogni tipo, più una lancia magica*, ai nostri spiegando loro che devono procurarsi una spada nera custodita sul Monte delle Nubi da un elfo drow malvagio, che essi dovranno uccidere per lui.

Per arrivare al cuore del Monte delle Nubi, Alexander spiega ai nostri che essi devono passare per i sotterranei di Nalkarish, denominati i Labirinti di Noldung (che in realtà si estendono sotto tutto Black Blade, e non sono affatto privi di pericoli).

I nostri arrivano a Nalkar *pagando 1 MO come tassa per entrarci* e da lì devono recuperare informazioni sull'accesso al Labirinto: esso si trova nel Santuario di Nalkar. Lì i nostri, se ottengono il favore dei monaci, anche grazie a generose offerte, possono accedere alla sapienza necessaria per attraversare il Labirinto di Noldung (vedi handout), e da lì, scegliendo la strada giusta e aggirando possibili trappole, possono arrivare al cimitero degli Sword Lords, l'antica città sotterranea drow abitata dai non-morti che ora servono Azalkhaim.

Nella parte più interna dei Cimiteri si trova il Porto di Fuoco, una costruzione nerastra che comunica col Mare di Fuoco, il centro del Monte delle Nubi. A proteggere l'entrata, Daemar Lirkun e i Guerrieri dell'Ombra, le anime eterree delle creature che ha ucciso su Black Blade. Egli pone ai nostri un enigma, da cui dipende l'esito del confronto. Una volta usciti vincitori dal contesto, i PG possono attraversare il Mare di Fuoco solo con l'aiuto di Alfskhar, la lancia magica regalata loro da Alexander, e giungere quindi alla Fucina della Mezzanotte.

Nella dimora del drow, i nostri possono facilmente rubare oggetti magici di un certo potere, ma ciò influirà decisamente sul comportamento dell'elfo, a conoscenza dei movimenti del gruppo fin dai primi passi in Noldung. Azalkhaim chiede prima un PG come schiavo in sostituzione di Daemar, poi, non contento, esige una Sfida tra Campioni nella sua Arena Eterea. Mentre lui si prepara lanciando su di sé numerosi incantesimi, tre Sword Lords che richiama dal Cimitero alle basi del Monte delle Nubi accorrono in suo aiuto e cercano di sconfiggere i PG in diversi combattimenti illusori.

<i>Round alla Sfida</i>	<i>Scenario illusorio creato nell'arena</i>
-8	Arena Eterea: le Quattro Illusioni.
-7	Il Rift degli Illithid: la Caduta dei Re Ogre.
-6	Il Bosco del Drago: la Morte di Alexander.
-5	Il Tempio di Nalkar: false Benedizioni.
-4	Il Labirinto di Noldung: Trappole e Guerrieri d'Argilla.
-3	Il Cimitero degli Sword Lords: la Morte degli Avventurieri.
-2	Arena Eterea: le false Spade e le Ombre degli Sword Lords.
-1	Arena Eterea: I Guerrieri di Cristallo.

Al termine delle visioni, ha luogo la Sfida tra Campioni vera e propria, il cui esito viene determinato anche dalle azioni intraprese dai PG durante il corso di tutta l'avventura. Una volta sconfitto, Azalkhaim dona Balkyrgen a colui che l'ha sconfitto, e svanisce, lasciando i PG da soli nell'Arena. Essi possono quindi decidere come sfruttare i malvagi poteri dell'artefatto, il che costituisce l'ultima prova, dall'esito lasciato aperto alla sensibilità del master.

# Personaggi importanti

## Alexander Wavir

Il Dragone Rosso di Shikari.  
Piroidra a cinque teste, NM.

<b>Classe Armatura</b>	-8	<b>Forza</b>	24
<b>Movimento</b>	18	<b>Destrezza</b>	14
<b>Taglia (in metri)</b>	100	<b>Costituzione</b>	25
<b>Livello/Dadi Vita</b>	30	<b>Intelligenza</b>	19
<b>Punti Ferita</b>	450	<b>Saggezza</b>	19
<b>THAC0</b>	-3	<b>Carisma</b>	17
<b>Numero di Attacchi</b>	5		
<b>Danno per Attacco</b>	2d20		
<b>Attacchi Speciali</b>	Soffio, incantesimi		
<b>Difese Speciali</b>	Incantesimi		
<b>Resistenza alla Magia</b>	50%		

Alexander, il “Dragone Rosso di Shikari” è una piroidra di straordinaria intelligenza, proveniente da un piano esterno non precisato, che si fa adorare come divinità dai troll della Mano Rossa.

Il suo unico, grande sogno è di diventare il signore assoluto del semipiano della spada, di cui è già considerato (erroneamente) il più antico abitante. Grazie alle sue scaglie rosse che lo ricoprono e alla sua enorme stazza (è lungo quasi 100 metri), può per giunta spacciarsi per drago pentacipite, anche se la mancanza di ali lo porta spesso a tradirsi agli occhi di avventurieri esperti. Due sole cose lo separano dai suoi piani di conquista: Azalkhaim, che sa per certo essere molto, molto più forte di lui (tanto che l'elfo neanche si cura della presenza dell'idra) e il potere necessario a sottomettere tutti gli altri popoli, potere che facilmente potrebbe trovare nella Spada della Morte. Per questo da anni Alexander cerca potenti alleati presso popolazioni dalla cultura sviluppata (odia i primitivi e i rozzi, mentre spesso cade vittima delle lusinghe della cultura e dell'educazione).

Alexander rigenera alla fine di ogni round 25 dei suoi PF, e solo eventuali ferite da acido o armi benedette possono impedire il processo. Il suo soffio è molto più potente del normale, tanto che danneggia per 5d10 (dimezzabili con un TS contro soffio). Può soffiare, a suo piacimento, senza restrizioni, e ogni testa emette un cono lungo 20 metri e largo 10 (diametro) alla base.

Alexander fa anche largo uso di incantesimi, come *trucchi*, *ventriloquio*, *servitore invisibile*, *localizzare un oggetto*, *protezione dai trucchi*, *attirare uno sciame*, *chiaraudienza*, *chiaroveggenza*, *dissolvi magie*, *goffaggine*, *charme mostri*, *muro di fuoco*, *dominazione*, *infermità mentale*, *illusione potenziata*, *incantesimo*

della morte, che si sommano alla sua naturale immunità al fuoco, agli incantesimi fino al 4° livello e alle armi che non siano di qualità pari a +3 o migliori.

## Allanos Tyghor

The Bloodrager.  
Non-morto, LM.

<b>Classe Armatura</b>	-3	<b>Forza</b>	20
<b>Movimento</b>	12	<b>Destrezza</b>	13
<b>Taglia (in metri)</b>	2,2	<b>Costituzione</b>	18
<b>Livello/Dadi Vita</b>	14	<b>Intelligenza</b>	8
<b>Punti Ferita</b>	120	<b>Saggezza</b>	8
<b>THAC0</b>	1	<b>Carisma</b>	11
<b>Numero di Attacchi</b>	2		
<b>Danno per Attacco</b>	1d10+11 / 3d6+11		
<b>Attacchi Speciali</b>	Aura di fuoco		
<b>Difese Speciali</b>	Aura di fuoco, colpito da armi magiche		
<b>Resistenza alla Magia</b>	-		

Allanos Thygor è un colosso barbaro, sanguinario e crudele. In combattimento si rivela un avversario temibile: la rabbia che lo domina produce un'aura di fuoco che lo circonda. Essa lo difende da qualsiasi attacco da fuoco (ma subisce sempre il doppio dei danni da freddo) e per di più infligge 2d6 di danni a chi lo colpisce con un'arma fisica, e che si aggiungono al danno che lo stesso Allanos infligge. L'arma che usa è una versione a due mani di Balkyrgen, incantata a +3. Se dovesse perderla, come ogni Sword Lord, subirebbe 10d10 punti di danno. Se Allanos viene provocato, insultato o sbeffeggiato (ma anche nel caso in cui la Sfida tra Campioni inizi con lui allo stremo delle forze: 10 PF o meno) attacca con una furia pazza: +12 al danno, ma penalità di 6 a THAC0 e CA (e inoltre se qualcuno cerca di colpirlo alle spalle gode di un analogo bonus di +6 o +30% per muoversi silenziosamente). Questo stato di cose dura al massimo per 5 round, dopodiché segue un round di inattività, e quindi riprende a combattere normalmente.

Allanos può essere scacciato solo nel combattimento finale, dove viene considerato a tal fine un lich (a meno che non sia furioso, nel qual caso non può essere scacciato). Una volta scacciato, Allanos rimane completamente paralizzato per 1d4 round, dopodiché continua a combattere.



## Azalkhaim

Il Mastro della Spada, il Signore delle Forge.  
Elfo Oscuro guerriero arcimago, NM.

<b>Classe Armatura</b>	-6	<b>Forza</b>	17
<b>Movimento</b>	12	<b>Destrezza</b>	17
<b>Taglia (in metri)</b>	1,67	<b>Costituzione</b>	11
<b>Livello/Dadi Vita</b>	*	<b>Intelligenza</b>	18
<b>Punti Ferita</b>	77	<b>Saggezza</b>	13
<b>THAC0</b>	2	<b>Carisma</b>	16
<b>Numero di Attacchi</b>	2 o 1 (incantesimo)		
<b>Danno per Attacco</b>			
<i>Balkyrgen, a una mano</i>	1d8+6/1d12+6	x2 vs. planari	
<i>Balkyrgen, a due mani</i>	2d4+6/2d8+6	x2 vs. planari	
<b>Attacchi Speciali</b>	Incantesimi		
<b>Difese Speciali</b>	Incantesimi		
<b>Resistenza alla Magia</b>	15%		

Azalkhaim è un elfo oscuro particolarmente interessato al modo in cui la magia agisce: per lui non è affatto sufficiente capire i procedimenti magici che portano una data azione a scatenare un dato effetto, ma ha da sempre cercato di scoprire il perché di tale mistico legame. Come tale, si è ben presto addentrato in molte delle scuole di magia, cercandovi un segreto che potesse far luce su quanto cercava, senza successo. Al termine della sua ricerca infruttuosa, si trovò tra le mani un potere tale che ben pochi potevano contrastarlo, anche tra le sacerdotesse di Lolth, e così, anche per sfuggire ai giochi politici che sempre più spesso venivano intessuti su di lui, creò con sommo sforzo la Spada della Morte, in pura adamantite nera, sottile come le zampe di un ragno e più resistente di qualunque altro materiale. Con essa, contenete l'anima di un demone (e capacissima, all'occorrenza, di imprigionarne altri) Azalkhaim riuscì a muoversi liberamente tra i Piani dell'Esistenza fino a crearne uno proprio, dove continuare i suoi studi. La forza della spada fu sufficiente a creare quel posto (definito il Semipiano della Spada della Morte), ma le numerose creature che lo abitano rendono molto difficile la stabilità interna del luogo, specialmente per il massiccio uso di magia dell'arcimago e delle altre creature (che giornalmente usano la magia per procurarsi il cibo, la luce e il calore che nella landa spoglia e oscura non potrebbero trovare). Neppure Azalkhaim ha fino ad ora capito il perché di questa instabilità interna, né perché così tante creature siano attratte dal semipiano, ma finché esse continuano a temerlo e a tenersi a debita distanza, per lui non ci sono problemi.

Incantesimi memorizzati nella Sfida tra Campioni: *protezione dal male* (già lanciato), *scudo* (già lanciato), *scherno*, *dardo incantato*, *servitore invisibile* (già lanciato); *sfocatura* (già lanciato), *immagini speculari*, *protezione dai trucchi* (già lanciato), *raggio di indebolimento*, *oblio*; *disperdi magia* (due incantesimi memorizzati), *velocità* (già lanciato), *forza spettrale*, *fulmine magico*; *scudo di fuoco* (già lanciato, utile contro il fuoco), *assassino spettrale*, *goffaggine*,

*risucchio*, *neri tentacoli di Evard*; *mano interposta di Bigby*, *demenza precoce*, *blocca mostri*, *nube mortale*, *muro di forza*; *sguardo assassino* (già lanciato), *carne in pietra*, *vista rivelante* (già lanciato); *mano prensile di Bigby*, *parola incapacitante*, *respingi incantesimi* (già lanciato); *mente libera* (già lanciato), *danza irresistibile di Otto*; *desiderio*.

Oggetti magici solitamente portati con sé: Balkyrgen; corazza di piastre elfica +5 che elimina 5 PF per attacco (fino a zero) e lancia automaticamente sul proprietario l'incantesimo *guarigione* alla fine di ogni 5° round; 3 pozioni di superguarigione.

(\*) Nota ai livelli: Azalkhaim si avvale della regola opzionale "Superare i limiti di livello" (a pagina 15 del MDM) per giungere, pur essendo elfo, al rango di guerriero esperto (13°) e di arcimago (18°).

## Balkyrgen

Balkyrgen è anche soprannominata "la Spada della Morte", ed è un prodigioso artefatto creato da Azalkhaim.

La spada, costituita di rarissima adamantite nera, è una spada bastarda dalla lama seghettata su cui sono incise numerosissime rune drow, che, dorate, risaltano sulla lama. L'oggetto oltre a irradiare una fortissima aura malvagia, diffonde una sottile nebbia fredda tutt'intorno alla lama.

La spada è inoltre la prigioniera di tre demoni dei piani inferiori: Kavalдар, Principe degli Abissi, Bajokai, generale di Gehenna, e Akairnos, Maestro del Dolore, rispettivamente un tanar'ri, uno yugoloth e un baatezu. Sono essi che permettono a colui che brandisce la spada di sfruttare ogni suo potere, come il *viaggio interplanare*, ma che al contempo cercano senza sosta di essere liberati dalla prigionia di adamantite. Il proprietario deve infatti convincere i tre demoni a collaborare, o aspettarsi presto brutte sorprese dalle malvagie creature.

Chiunque brandisca la spada (+5, doppio danno contro creature extraplanari) colpisce senza tener conto di magie di protezione da attacchi fisici (come *pelle coriacea*). Inoltre il proprietario gode di un'antimagia del 15%, e, se è già capace di lanciare incantesimi, può farlo tenendola in pugno (in effetti la spada magica annulla qualunque necessità di componenti materiali nel lancio degli incantesimi), eventualmente estendendo il raggio tocco alla spada (che così aggiunge il suo danno a quello dell'incantesimo).

## Daemar Lirkun

Il Cacciatore Oscuro (the Dark Hunter).  
Non-morto, CM.

<b>Classe Armatura</b>	-5	<b>Forza</b>	19
<b>Movimento</b>	12	<b>Destrezza</b>	15
<b>Taglia (in metri)</b>	1,94	<b>Costituzione</b>	16
<b>Livello/Dadi Vita</b>	13	<b>Intelligenza</b>	17
<b>Punti Ferita</b>	90	<b>Saggezza</b>	15
<b>THAC0</b>	1	<b>Carisma</b>	9
<b>Numero di Attacchi</b>	5/2		
<b>Danno per Attacco</b>	2d4+12		
<b>Attacchi Speciali</b>	Spada tagliente		
<b>Difese Speciali</b>	Difese dei non-morti, colpito da armi +2 o migliori		
<b>Resistenza alla Magia</b>	-		

Daemar è il Primo Cacciatore di Azalkhaim. Nonostante la sua immensa forza (probabilmente in grado di rivaleggiare con lo stesso drow) non disubbidisce mai a nessun ordine del suo Maestro, e controlla accuratamente tutto il territorio intorno al Monte delle Nubi. Daemar si presenta come un cavaliere in armatura completa, con un elmo dorato dalle fattezze leonine che, come una maschera, gli copre completamente la testa in modo tale che non esiste nessuna apertura da cui sia possibile scorgerne i lineamenti). Daemar non parla molto, e le sue parole sembrano provenire da molto lontano, come se dietro la maschera si trovasse una profondità irraggiungibile. Il corpo di Daemar, in effetti, si è completamente distrutto in seguito ai lunghi anni di servizio, e il suo spirito governa i movimenti dell'antica, rovinata armatura che riveste (su cui è riportato, in oro, lo stemma della sua nobile casata: la Spada d'Oro dei Guardiani di Arslanthis). Daemar, come ogni Sword Lord, impugna un'esatta replica di Balkyrgen (in questo caso, solo un'arma tagliente +3), con cui combatte fino alla morte (non può essere in alcun modo disarmato). Quando i suoi PF scendono sotto l'uno, il suo corpo esplode, infliggendo 4d6 punti di danno a tutti coloro che si trovano entro 3 metri da lui. Al termine dell'esplosione, non vi è più alcuna traccia né di Daemar, né dei Guerrieri dell'Ombra. Se, invece, Daemar viene sconfitto da un avversario onorevole (che non abbia usato "trucchi" o sia stato aiutato in qualche modo, anche se poi questo non viene scoperto), allora l'esplosione non avviene, ma dal corpo del guerriero fuoriesce una nube che avvolge l'avversario, curandolo completamente e migliorando di un punto il suo requisito primario; dopodiché il corpo del non-morto scompare, lasciando però il suo equipaggiamento a terra.

## Garnak

Il Signore delle Due Armate.  
Ogre guerriero, LM.

<b>Classe Armatura</b>	-2	<b>Forza</b>	23
<b>Movimento</b>	18	<b>Destrezza</b>	9
<b>Taglia (in metri)</b>	3,3	<b>Costituzione</b>	22
<b>Livello/Dadi Vita</b>	17	<b>Intelligenza</b>	13
<b>Punti Ferita</b>	205	<b>Saggezza</b>	16
<b>THAC0</b>	-2	<b>Carisma</b>	17
<b>Numero di Attacchi</b>	3		
<b>Danno per Attacco</b>	1d12+13		
<b>Attacchi Speciali</b>	Vedi sotto		
<b>Difese Speciali</b>	Immunità al veleno, parata		
<b>Resistenza alla Magia</b>	-		

Garnak è il padre dei due attuali capitribù dei clan della Mezzaluna Blu e della Lama Oscura. Come tale la sua influenza riesce spesso a mettere d'accordo le due parti, che spesso si trovano in disaccordo per questo o quell'altro motivo.

A causa dell'età ormai estremamente avanzata, Garnak non combatte più, ma il suo rango l'ha risparmiato da una fine ignominiosa e gli ha permesso di diventare paciere e giudice delle due tribù ogre. Garnak non porta con sé oggetti magici di sorta: i suoi sono stati da lungo tempo distrutti o tramandati ai suoi due figli. Per questo l'anziano ogre chiama sempre come suoi campioni i due figli in ogni sfida che gli viene lanciata.

## Grabatz

Lo sciamano della Mezzaluna Blu.  
Coboldo chierico, caotico malvagio.

<b>Classe Armatura</b>	10	<b>Forza</b>	5
<b>Movimento</b>	6	<b>Destrezza</b>	16
<b>Taglia (in metri)</b>	1,12	<b>Costituzione</b>	10
<b>Livello/Dadi Vita</b>	6	<b>Intelligenza</b>	14
<b>Punti Ferita</b>	23	<b>Saggezza</b>	14
<b>THAC0</b>	20	<b>Carisma</b>	13
<b>Numero di Attacchi</b>	1		
<b>Danno per Attacco</b>	1d6-1 o incantesimo		
<b>Attacchi Speciali</b>	Incantesimi		
<b>Difese Speciali</b>	Incantesimi		
<b>Resistenza alla Magia</b>	-		

Grabatz è un fedele servitore del suo signore, Igrail, che cerca di accontentare in tutti i modi (cercando perfino di *prevedere* e *prevenire* i suoi desideri), sfoggiando una mascherauntuosa e servile che poi si toglie nei rapporti quotidiani coi suoi sottoposti, che tratta dall'alto in basso (metaforicamente parlando...) e con un disprezzo e una superbia che gli sono costate delle cicatrici su tutte le parti del corpo (anche se poi l'attaccante spesso è stato giustiziato). Grabatz si veste sempre con dei vestiti che sono a metà tra le vesti di un

mago e gli abiti di un giullare, che lui considera molto eleganti ma che in realtà riescono a suscitare ilarità anche presso le tribù di ogre.

Il coboldo, come sciamano, può lanciare incantesimi (5/3/2), e solitamente memorizza *individuazione del magico, protezione dal bene, riparo, cura ferite leggere, intralciare, blocca persona, silenzio, charme persone o mammiferi; disperdi magia, attirare insetti*.

Grabatz porta con sé una corda dell'intrappolamento e un bastone sciamanico, a cui sono appesi piccoli teschi di coboldi e degli anelli metallici, che gli permette di rilanciare un incantesimo utilizzato in sua presenza nel round precedente (anche da lui) con le statistiche identiche a quello precedente (una *palla di fuoco* lanciata da un mago di 9° continuerebbe a colpire per 9d6) per tre volte al giorno, e gli dona la capacità di lanciare un incantesimo di *sonno* migliorato, che colpisce ogni creatura entro il suo raggio visivo che lui voglia danneggiare (se il TS contro incantesimi fallisce, si cade in uno stato di torpore profondissimo, da cui ci si risveglia solo otto ore più tardi – perfettamente riposati – o dopo aver subito un danno da almeno 1 PF). Sia la corda che il bastone sono armi potenti che Grabatz può utilizzare per bloccare – senza danneggiare – i PG.

*Interpretazione:* il coboldo sciamano, nella sua vanità, tenta di parlare e agire in modo raffinato ed elegante, riuscendo solo, invece, ad apparire ridicolo. Il DM dovrebbe dargli, se lo vuole, una vocina gracchiante e petulante, che a volte si lascia scappare qualche verso canino, mentre si diletta in discorsi di alto calibro in un linguaggio un po' sgrammaticato ("Grabatz capace di fare molte magie è. Whoof! Voi dovete molto rispetto a Grabatz, che è un mago potente, e parla cogli Antenati delle tribù.")

## Igrail

La Mezzaluna Blu, il Maestro della Carneficina.  
Ogre guerriero, LM.

<b>Classe Armatura</b>	-2	<b>Forza</b>	22
<b>Movimento</b>	18	<b>Destrezza</b>	12
<b>Taglia (in metri)</b>	3,5	<b>Costituzione</b>	22
<b>Livello/Dadi Vita</b>	15	<b>Intelligenza</b>	17
<b>Punti Ferita</b>	184	<b>Saggezza</b>	14
<b>THAC0</b>	*	<b>Carisma</b>	14
<b>Numero di Attacchi</b>	3 usando la <i>rakusha</i> , 2 usando la spada corta		
<b>Danno per Attacco</b>	*		
<b>Attacchi Speciali</b>	Vedi sotto		
<b>Difese Speciali</b>	Vedi sotto		
<b>Resistenza alla Magia</b>	-		

Igrail è il secondo dei figli di Garnak, e risulta, per essere un ogre, molto più riflessivo e intelligente di Kargalail. Spesso evita lo scontro fisico, deliziandosi nel vedere i suoi avversari maciullati dalla sua guardia, armata fino ai denti dei migliori oggetti ritrovati tra i cadaveri degli sconfitti. Ama con tutto il cuore suo

padre, e non lascerebbe che gli sia fatto il minimo insulto o danno.

Oggetti magici: *rakusha* danzante (in cui è specializzato); spada corta +2; polvere di sparizione (2 dosi); 2 pozioni di resistenza al fuoco e 5 di guarigione.

(\*) Nota all'attacco: Igrail, se costretto ad attaccare, usa su di sé la polvere di sparizione, poi attacca da invisibile con la *rakusha* danzante, sostituendola con la spada corta quando quella attacca da sola (nota che anche la *rakusha* danzante è invisibile quando attacca). La sua THAC0 è 1 meno il bonus della *rakusha*, 3 per la spada corta, il suo danno 1d12+12+il bonus della *rakusha*, 1d6+12/1d8+12 per la spada corta.

## Kargalail

La Lama Oscura, lo Sterminatore.  
Ogre guerriero, CM.

<b>Classe Armatura</b>	-4	<b>Forza</b>	24
<b>Movimento</b>	18	<b>Destrezza</b>	16
<b>Taglia (in metri)</b>	3,7	<b>Costituzione</b>	23
<b>Livello/Dadi Vita</b>	16	<b>Intelligenza</b>	9
<b>Punti Ferita</b>	201	<b>Saggezza</b>	13
<b>THAC0</b>	-6	<b>Carisma</b>	14
<b>Numero di Attacchi</b>	3		
<b>Danno per Attacco</b>	1d12+18		
<b>Attacchi Speciali</b>	Vedi sotto		
<b>Difese Speciali</b>	Vedi sotto		
<b>Resistenza alla Magia</b>	-		

Kargalail è il maggiore dei due figli di Garnak, e il più sanguinario. La sua unica filosofia di vita è uccidere, e fino a questo punto è riuscito perfettamente a seguirla. In attacco è spietato e, come è stato soprannominato dalla sua tribù, assolutamente sanguinario. Oggetti magici: *rakusha* +4 (in cui è specializzato), 1 biglia di forza.

Nota: Kargalail porta sempre con sé un certo numero di guardie fidate (punteggi come per ogre leader), come aiuto in possibili situazioni di pericolo, anche se poi spesso si allontana da loro nella furia della battaglia.

## Kyrouzal

Lo Spettro della Morte, il Signore della Paura.  
Non-morto, LM.

<b>Classe Armatura</b>	-5	<b>Forza</b>	-
<b>Movimento</b>	8	<b>Destrezza</b>	10
<b>Taglia (in metri)</b>	1,68	<b>Costituzione</b>	-
<b>Livello/Dadi Vita</b>	11	<b>Intelligenza</b>	18
<b>Punti Ferita</b>	55	<b>Saggezza</b>	16
<b>THAC0</b>	9	<b>Carisma</b>	17
<b>Numero di Attacchi</b>	1		
<b>Danno per Attacco</b>	Risucchio 1d4+1 costituzione		
<b>Attacchi Speciali</b>	Speciale		
<b>Difese Speciali</b>	Colpito da armi magiche		
<b>Resistenza alla Magia</b>	50%		

Kyrouzal è una potente apparizione priva di corpo fisico. Le sue fattezze esteriori sono quelle di un uomo di media statura coperto dalla testa in giù da un mantello scurissimo; le parti scoperte brillano di una tenue luminescenza bluastro. In mano, una spettrale riproduzione di Balkyrgen. In combattimento il fantasma scatena tutto il potenziale di illusioni di cui dispone: ogni round attacca a velocità 7 con la spada, risucchiando permanentemente da 2 a 5 punti di costituzione se colpisce. Inoltre, può lanciare ogni round automaticamente un incantesimo (che non viene bloccato nel caso Kyrouzal venga colpito prima del lancio) scelta tra *luci danzanti*, *spauracchio*, *immagini illusorie*, *oblio*, *forza spettrale*, *suggestione*, *assassino spettrale*, *telecinesi*, *terrore* (quest'ultimo una volta al giorno). Una delle sue maggiori abilità è quella che gli consente di creare l'illusione delle varie situazioni in cui i PG si sono venuti a trovare nella Sfida tra Campioni: a partire da un ESP limitato che gli permette di individuare le paure di ogni avversario la creazione di scenari in grado di sfruttare queste debolezze a proprio vantaggio.

PG	Paura
1	Ragni e vermi
2	Leggera <b>agorafobia</b> , odia i <b>non-morti</b>
3	<b>Fantasmì e spettri</b> , schizofrenico
4	<b>Buio</b> , odia i <b>sacerdoti</b> e la sua bruttezza
5	<b>Draghi</b> e creature simili (come grosse idre)
6	<b>Luoghi chiusi</b> e prigionie, maledetto per il furto della Gemma di Valsarre
7	<b>Fiumi, laghi</b> e mari, e ogni grande specchio d'acqua
8	Lupi
9	Morte
10	Topi e piccole creature, diffida della magia
11	Fallimento, non essere all'altezza del proprio compito
12	<b>Fuoco e claustrofobia</b>
13	Volatili
14	Malattie
15	<b>Troll</b>

In grassetto sono evidenziate le paure che potrebbero aver già giocato un loro ruolo nell'avventura prima dell'arrivo alla Fucina della Mezzanotte: al DM decidere se continuare su questa pista o sfruttare altre opportunità.

Come ogni Sword Lord, Kyrouzal se viene allontanato dalla riproduzione di Balkyrgen che impugna (ad esempio venendo disarmato) subisce 10d10 punti di danno, il che, probabilmente, porta alla sua immediata distruzione. Kyrouzal non può comunque impugnare nessun'altra arma, e si limita, perdendo la

propria, a lanciare incantesimi. Un altro punto debole del Signore della Paura è la possibilità di venire scacciato, pari a quella di uno speciale (ma possibile solo nel combattimento finale, non nella serie di scenari illusori). Nonostante l'estrema difficoltà, se il tentativo ha successo, Kyrouzal scompare definitivamente dall'arena, ed è come se fosse stato distrutto.

## Kyvanoh Castlerock

The Red Shield Knight.

Non-morto, LM.

<b>Classe Armatura</b>	-6	<b>Forza</b>	19
<b>Movimento</b>	24	<b>Destrezza</b>	14
<b>Taglia (in metri)</b>	3,3	<b>Costituzione</b>	17
<b>Livello/Dadi Vita</b>	17	<b>Intelligenza</b>	16
<b>Punti Ferita</b>	100	<b>Saggezza</b>	16
<b>THAC0</b>	-2	<b>Carisma</b>	18
<b>Numero di Attacchi</b>	4		
<b>Danno per Attacco</b>	1d8+10/1d12+10	x 2	
	3d4+speciale	x 2	
<b>Attacchi Speciali</b>	Paura		
<b>Difese Speciali</b>	Colpito da armi magiche		
<b>Resistenza alla Magia</b>	Nessuna		

Kyvanoh Castlerock appare come un cavaliere ricoperto di piastre elfiche su di un destriero possente bardato di vista di una battaglia. La sua vista incute paura: chi non supera un TS contro pietrificazione rimane in preda alla paura per 1d4 round e deve fuggire, spesso inseguito dal cavaliere. Anche chi entra in combattimento con lui deve effettuare il TS all'inizio di ogni round per non rimanerne bloccato fino alla fine. Ogni round il cavaliere sferra due attacchi con una spada lunga +3 simile a Balkyrgen, e altri due con gli zoccoli del destriero (che fa parte della sua stessa essenza – non può essere disarcionato, e il danno inflitto alla cavalcatura viene subito da Kyvanoh). Questi ultimi hanno il potere di rallentare chi colpiscono se questi non riesce un TS contro paralisi a -2.

Come ogni Sword Lord, Kyvanoh se viene allontanato dalla riproduzione di Balkyrgen che impugna (ad esempio venendo disarmato) subisce 10d10 punti di danno. Nel round successivo, la sua arma sparisce e ritorna immediatamente nel suo pugno, ammesso che Kyvanoh esista ancora.

Nel combattimento finale della Sfida tra Campioni Kyvanoh può anche essere scacciato, come se fosse una mummia. Se il tentativo ha successo, Kyvanoh galoppa a gran velocità per 5/10 metri in direzione opposta al chierico, e poi svanisce. Nel round successivo, però, il cavaliere ritorna in un punto a suo piacimento dell'arena, al galoppo, furioso per quanto gli è stato fatto (nel suo caso, è possibile tentare nuovamente di scacciarlo).

## Ogre della Mezzaluna Blu e della Lama Oscura

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Semipiano di Black Blade
<b>FREQUENZA:</b>	Rara
<b>ORGANIZZAZIONE:</b>	Tribù
<b>CICLO D'ATTIVITÀ:</b>	Qualsiasi
<b>DIETA:</b>	Onnivoro
<b>INTELLIGENZA:</b>	Molto (11-12)
<b>TESORO:</b>	Speciale
<b>ALLINEAMENTO:</b>	LM

<b>N° DI CREATURE:</b>	1-3
<b>CLASSE ARMATURA:</b>	-2
<b>MOVIMENTO:</b>	18
<b>DADI VITA:</b>	6-12 (almeno 3 PF per dado, +6 PF)
<b>THAC0:</b>	Secondo i Dadi Vita, -4
<b>N° DI ATTACCHI:</b>	2 (1 a velocità 3, l'altro a fine round)
<b>DANNO / ATTACCO:</b>	1d12+10
<b>ATTACCHI SPECIALI:</b>	-
<b>DIFESE SPECIALI:</b>	Immunità ai veleni, parata
<b>ANTIMAGIA:</b>	-
<b>TAGLIA:</b>	G (3,5 metri)
<b>MORALE:</b>	Senza paura (20)
<b>VALORE IN PE:</b>	Speciale



**Descrizione:** si tratta di una sottorazza ogre incredibilmente forte e vitale. Attualmente, le uniche creature ad essa appartenenti si trovano sul semipiano di Black Blade, divise nelle tribù della Mezzaluna Blu e della Lama Oscura. Per quanto riguarda l'aspetto fisico, si tratta essenzialmente di quello di un ogre comune dalla pelle rossiccia.

**Combattimento:** questi potenti guerrieri si impegnano in duello con la loro potente arma rituale: la *rakusha*, una specie di lancia a due punte, curva e adorna di numerose altre lame disposte per tutta la sua lunghezza (3 metri circa). Essa infligge 1d12 PF (1d20 contro creature grandi), +10 per la forza di 22, e può essere utilizzata per tre attacchi al round, il primo a iniziativa 3, gli altri a fine round. Eventualmente, un ogre può anche lanciare la *rakusha*, subendo una penalità di 3 punti alla THAC0 e al danno, fino a 30 metri. La *rakusha* può essere utilizzata per parare: l'ogre rinuncia a uno o più dei suoi attacchi per bloccare automaticamente un corrispondente numero di attacchi avversari. Un'ultima mossa di combattimento che un ogre può utilizzare con la *rakusha* è il *rakure*, una mossa particolare che permette, all'ultimo momento, di temperare l'impatto di un colpo letale, lasciando la propria vittima con 1 PF, svenuta. È da notare che il *rakure* può essere utilizzato solo nel caso di un colpo che porterebbe l'avversario a 0 o meno PF, permettendo che esso sopravviva allo scontro. Il *rakure* è pratica comune nell'arena ogre, dove la sorte dello sconfitto è tradizionalmente lasciata al giudizio dei capitribù.

**Habitat/Società:** le tribù di Black Blade sono rigidamente gerarchiche, facenti capo al più potente e audace dei rispettivi guerrieri. Il capo è spalleggiato dagli sciamani tribali, che hanno insegnato alla tribù il segreto di forgiare armi di acciaio incredibilmente resistenti; tra queste la *rakusha*, che è la loro arma rituale. Se una di esse dovesse venire in mano ai PG avrebbe i seguenti valori: peso: 15 kg.; dimensione: grande; tipo: punta; velocità: 15; danno: 1d12/1d20.

**Ecologia:** questi ogre sono onnivori. Sebbene preferiscano la carne degli animali allevati dagli umani di Vulkaes, si adattano a sopravvivere anche di funghi, radici e cortecce per periodi di tempo anche discreti.

**Varianti:** i leader di questi ogre sono spesso più intelligenti, e sempre sono più massicci e potenti: 15 DV almeno, e una forza che arriva a 24 (la THAC0 e il danno migliorano di 2).

**Interpretazione:** può risultare divertente impersonare questi grossi combattenti, sfruttando le figure dei gemelli gladiatori o dei capitribù. Il loro linguaggio, semplice e diretto come la loro vita, può risultare un po' grezzo, specialmente per i suoni duri che ricorrono molto spesso, rendendo molto aspro il discorso. È ricorrente l'elisione del verbo, o la sua coniugazione all'infinito, mentre spesso elementi del linguaggio che possono essere sottintesi vengono esplicitati ("Noi okre ezzere i più kranti kompattenti di tutta la lanta. No umano o sukkia-cerfello potere skonfiggere okre. Noi fortizzimi!")