

Advanced
Dungeons & Dragons®
2ª Edizione

Shadows of Blood



di Daniele Duri

Disegno di copertina di Max Bertuzzi

Disegni PG di Michela Da Sacco



Advanced Dungeons & Dragons e AD&D sono marchi di proprietà della TSR, Inc. Non si intende infrangere alcun diritto. La citazione di nomi, marchi o estratti di prodotti non intende infrangere nessun diritto dei detentori.

Pubblicazione amatoriale, intesa al solo scopo d'intrattenimento. È vietata la riproduzione anche parziale senza il permesso scritto dell'editore e/o degli autori.

Copyright © Gennaio 1997 ♦ Dragons' Lair. Dragons' Lair, Viale XI Febbraio, 2 - 27100 Pavia - Tel. 0382/25830 +fax

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



Introduzione

(da leggere ai PG)



hay. Di tutte le terre dei Reami conosciuti, forse questa è la piú pericolosa e insidiosa.

Governato da una casta di stregoni, questo stato è arroccato sopra un fertile altopiano. È virtualmente impossibile attaccarlo con un grosso esercito, e come se non bastasse, può contare sul potere arcano dei suoi governanti.

L'istituzione dei Maghi Rossi di Thay è la piú temuta in tutti i Reami. Sono tutti potenti stregoni, ognuno dedito ad una specifica scuola di Magia. I massimi esponenti di ogni Scuola sono chiamati Zulkir, e sono questi otto Zulkir che detengono il potere a Thay.

Data la natura caotica del Male, difficilmente trovano accordi, e spesso Thay è flagellato da brevi – quanto cruenta – lotte intestine per il dominio assoluto.

Le identità degli Zulkir sono segrete, eccezion fatta per il piú potente di loro, che è lo Zulkir della Negromanzia Szass Tam, e che vive a Eltabbar, la capitale.

Voi tutti siete stati convocati qui dagli Arpisti. È infatti da pochi giorni che l'esercito della vicina regione del Rashemen è stato completamente spazzato via da uno stormo di draghi, cavalcato da Maghi Rossi.

Ormai le spie inviate in territorio nemico sono sicure: lo Zulkir Szass Tam ha scoperto un modo per controllare le terribili creature sputafuoco!

È una notizia che vi scuote profondamente, poiché un esercito di draghi è inarrestabile. Presto cadrà anche la nazione di Aglarond, e poi Mulhorand, e altre ancora, fino a che ogni regione dei Reami sarà sotto l'artiglio rosso di Szass Tam! I capi degli

Arpisti sono disperati.

“Qualcuno dovrebbe investigare a Eltabbar, e scoprire come Szass Tam riesce a controllare i draghi, e anche come fa ad ottenerne un così gran numero. E magari ucciderlo....

Qualcuno abile ed esperto, come, ad esempio, VOI!”

Non potevate rifiutarvi! Così, assieme a due guide che vi hanno accompagnato, vi siete incamminati verso Eltabbar, la capitale di Thay.

POTETE MOSTRARE AI PG LA MAPPA 1 – THAY PAGINA 20.

Il viaggio, che avete compiuto sotto le mentite spoglie di mercanti, è stato privo di complicazioni. Durante queste due settimane, avete avuto modo di conoscervi.

ORA IL DM, MENTRE LEGGE I TRAFILETTI, INDICHERÁ IL GIOCATORE CORRISPONDENTE AL PERSONAGGIO.

Come leader della vostra missione è stato scelto Kaldalam, guerriero e nobile del Cormyr. Poi c'è Xia, la maga. Parte del suo viso è coperto da una placca di acciaio, per coprire uno sfregio, come lei stessa vi ha rivelato.

Sempre adombrato dal suo cappuccio ecco Szordrin, l'elfo scuro rinnegato, abile con la spada come con i poteri dell'arcano.

E per finire Tréllek, il mezz'elfo, che non è un Arpista come voi ma che è stato scelto perché è l'unico che sia uscito vivo dalla torre di un Mago Rosso. La sua abilità col grimaldello è leggendaria.

Le due guide, originarie di Thay, si chiamano Vulag e Lissa, marito e moglie, e sono fidati agenti degli Arpisti.

Siete infine giunti davanti alla Porta Sud di Eltabbar. Il tempo è nuvoloso. Vulag e Lissa vi salutano, la loro missione è finita. La tensione vi paralizza le gambe, ma vi fate forza e proseguite, consci che il primo errore che commetterete potrebbe essere anche l'ultimo!



Parte Prima

Eltabbar

L PG vengono accompagnati dalle guide fino alle porte della città, ci sono 4 porte “per strada” e 2 porte per fiume. A seconda di dove vorranno entrare e a che ora leggete la sezione corrispondente (RIFERITEVI ALLA MAPPA 2 – ELTABBAR PAG. 21).

DIGIORNO

PORTA 1

Siete davanti alla maestosa Porta Sud. È fatta in modo che assomigli ad una enorme testa di drago con le fauci spalancate. Le due porte di ottone lucido sono aperte, e sei guardie e due maghi rossi sorvegliano l'entrata. Notate che le mura sono attraversate da lievi spaccature.

Per entrare serve 1MO a testa. Le guardie fanno abbassare il cappuccio a chiunque non sia un mago Rosso. Se vedono Szordrin per quello che è, non lo faranno entrare, a meno che non inventi una valida scusa, coadiuvata da una bella bustarella per tutti (diciamo, 100MO oppure una gemma di pari valore). Xia, con o senza maschera, sarà oggetto di scherno e disprezzo.

Se i PG infastidiscono le guardie, verranno attaccati. Se le uccidono tutte nel medesimo round e ne nascondono i corpi, contate un ora da adesso nella quale i PG dovranno svolgere la prima parte dell'avventura. Altrimenti verranno uccisi. Se impiegano più round per eliminare le guardie, termina qui l'avventura.

PORTA 2

Siete davanti alla Porta Nord. Questa porta collega la città con un piccolo molo più a nord. Ci sono 2 guardie e uno stregone.

Qui l'entrata è gratis, ma in compenso i PG verranno perquisiti e tolte loro tutte le armi. Oppure per ogni arma dovranno corrompere le guardie dando 50MO (per arma). Intendo corrompere, non c'è il listino prezzi sul muro! I PG devono delicatamente proporre, insinuare che con un piccolo aiuto in denaro... insomma mi sono spiegato...

Se oppongono resistenza, verranno mandati via. Se attaccano, fate come nel caso precedente.

PORTA 3 E 4

Il muro attorno a questa porta presenta profonde crepe, e ci sono degli schiavi nani intenti a ripararlo. Uno gnoll li sorveglia.

Non si entra. Se danno fastidio allo gnoll, chiamerà aiuto e arriverà subito (2 round) 6 guerrieri e 2 maghi (come sopra).

PORTE FLUVIALI

Una pesantissima grata di ferro sbarra il corso d'acqua.

L'unico modo per entrare sarebbe rubare una barca (lungo il fiume ci sono vari villaggi di pescatori), fingersi mercanti, pagare 200MO ed entrare in città! Non verranno perquisiti.

Le pattuglie sono così formate:

Guerrieri di 2° liv. (3): CA 2 (maglia+scudo); THAC0 18 (specializ.); #Att. 3/2; Danni 1d8+3 (spada lunga+specializ.+For); pf 18, 17, 16, 14, 14 – Nota: lo scudo da +3 alla CA su 3 attacchi; con lo scudo, possono decidere se attaccare o parare (in questo caso perdono il +3 sulla CA): velocità 6; danni (se attaccano) 1d4+1 (For).

Guerrieri di 3° liv. (1): CA 0 (piastre+scudo); THAC0 16 (specializ.+For); #Att. 3/2; Danni 1d8+3 (spada lunga+specializ.+For); pf 26 – Nota sullo scudo: vedi nota guerrieri precedenti.

Mago di 5° liv. (1): CA 8 (bracciali protezione); THAC0 19; #Att. 1; Danni 1d4 (pugnale); pf 18;



Incantesimi (1 punto magico residuo):

I LIVELLO: individuaz. del magico, dardo incantato, sonno, spruzzo di colore;

II LIVELLO: ESP, immagini illusorie, invisibilità;

III LIVELLO: fulmine, boccapersone.

Quando i maghi sono 2 c'è anche un mago di 7°:
CA 6 (bracciali protezione); THACO 19; #Att. 1;
Danni 1d4 (pugnale); pf 26;

Incantesimi:

I LIVELLO: individuaz. del magico, dardo incantato, sonno, spruzzo di colore;

II LIVELLO: ESP, immagini illusorie, invisibilità;

III LIVELLO: fulmine, boccapersone;

IV LIVELLO: pelle di pietre [stoneskin], neri tentacoli di Evard

DINOTTE

Di notte vengono chiuse tutte le porte, e per nessuna ragione verranno aperte. Se proprio vogliono arrampicarsi/levitare sulle mura, sarà a loro rischio e pericolo. C'è una probabilità del 30% per ogni PG che vengano scoperto. Il PG scoperto verrà attaccato da 2 guerrieri e un mago, e ogni round che passa ne arrivano altrettanti. Dopo il 1 turno arriverà uno Zulkir e finirà squallidamente l'avventura. Se arrivano a scappare dalla città, il giorno dopo potranno ritentare con mezzi più civili.

Una volta entrati in città, dovranno investigare sulla faccenda dei draghi... Da qualsiasi parte entrino leggete quanto segue:

Bastano pochi passi in questa splendida – seppur malvagia – cittadina per capire che recentemente è stata colpita da un terremoto. Gli schiavi lavorano duramente per ripulirla, e si direbbe che il lavoro è quasi terminato.

Ogni tanto fate qualche descrizione a piacere, ricordando che la parte a est è quella dei nobili, e la ovest della plebe. Ad esempio, a est c'è un bellissi-

mo parco coi laghetti.

NOTA SULLE LEGGI: C'è pochissima criminalità, dato che le punizioni sono quasi tutte letali.

Le leggi ad Eltabbar non sono scritte da nessuna parte, anche se tutti gli abitanti di Eltabbar le conoscono. Ricordo:

– divieto di balneazione (non si può nuotare nel fiume);

– divieto di possedere mappe della città (è una storia molto lunga... leggetevi qualcosa su Thay);

– divieto di indossare abiti rossi;

– divieto di impiegare incantesimi (ovviamente non vale per i Maghi Rossi);

– divieto di attaccare qualcuno o qualcosa

Tutti i divieti soprascritti sono punibili con la morte immediata. Ovviamente si può corrompere chiunque, tenete presente il crimine, l'ora in cui è stato commesso e quante persone vi hanno assistito per stabilire il prezzo (minimo 50MO).

Se chiedono al primo che passa informazioni sui draghi, la miglior reazione che possono ottenere è che non ne sa niente, la peggiore chiama le guardie! Devono investigare con tatto, altrimenti rovineeranno la missione in mezz'ora.

Gli unici posti per avere qualche dritta sono, guarda a caso, le taverne. Ce ne sono tre. Sia alla Barba dell'orchetto che alla Mano di ferro, se chiedono, qualcuno (il solito tipo losco) suggerirà loro di andare alla taverna di Vurman e chiedere di Shyara.





La Taverna di Varman

Questa è una normale taverna, che in realtà nasconde la gilda dei ladri di Eltabbar. Una volta entrati, ci saranno pochi avventori dall'aria triste. Chiedendo informazioni all'oste, o chiedendo direttamente all'oste dove è Shyara, otterranno un cenno dal suddetto che li manderà dritti nel sottoscala della taverna. L'oste non dirà nient'altro, è uomo di poche parole.

Una volta nel sottoscala, troveranno una porta. Aperta, conduce in una stanza in penombra, dove riusciranno a intravedere i contorni di una poltrona, con qualcuno seduto sopra. Ovviamente il qualcuno è Shyara (umana, f, CM, ladro 17°). Indossa un amuleto che la rende immune alle divinazioni, ESP, individua bugie, ecc.

Quello che segue è ciò che Shyara sa ed è disposta a dire ai PG (dal suo punto di vista naturalmente). Chiaramente spetta ai PG fare le domande appropriate:

– Il mio nome è Shyara e sono la signora dei ladri di Eltabbar. Spero che la mia città vi piaccia...

– Ho sentito che cercate informazioni su Szass Tam e i suoi draghi. Non provate a mentire con me, i miei uomini vi tengono d'occhio da quando siete entrati ad Eltabbar (falso).

– Quel vecchio negromante di certo non fa trapelare i suoi piani di potere. Poco sappiamo su quello che sta tramando. E le uniche informazioni che potrete trovare ad Eltabbar sono sepolte nella sua villa... impenetrabile (in parte vero)

– La villa è impenetrabile a incantesimi così come alla forza bruta: ma non a una gilda di esperti ladri (in parte vero).

– Si dá il caso che tramite un cunicolo che si diparte dalla rete fognaria, sono riuscita a raggiungere la villa. Uscirete proprio in uno dei laboratori sotterranei dello stregone (vero).

– Sò per certo che in questo periodo è via, poiché quando è a casa lega il suo drago rosso alle colonne di bronzo della strada principale (vero).

– Se volete sapere di più su Szass Tam, vi consiglio di fare una visita alla sua villa (vero).

– Rulz, il mio assistente, vi può accompagnare fino alla porta che ho fatto installare nella galleria. Rulz solo sa come aprirla, quindi non cercate di fregarmi. (vero) Accettate il mio aiuto?

– Ovviamente non sono una benefattrice, anche se mi piacete... Voglio che mi portiate l'Occhio del Drago, un enorme rubino che Szass tiene custodito in casa. Se non lo avrete con voi, Rulz non vi aprirà la porta quando dovrete uscire dalla villa. Rimarrete dentro, così il negromante vi troverà, prima o poi...

Ai PG conviene accettare, altrimenti non entreranno mai. Shyara vorrà solo il rubino, non gli interessano nè altre gemme, nè soldi, nè oggetti magici.

Ricordatevi che è caotica malvagia; il suo piano è quello di farli condurre da Rulz fino alla porta, e poi farli assaltare dai Maghi Rossi, ai quali Shyara ha venduto i PG.

“Ecco Rulz: di lui mi fido. Rulz, porta queste persone al tunnel di Tam, e apri la porta per loro. Fallisci, e mi farò i lacci degli stivali con le tue budella!”

Dalla penombra sbuca Rulz, un ragazzino di neanche 16 anni dall'aria svelta (um, L2, LN).

“Si mia Signora” – dice.

“Seguitemi” dice ai PG, e esce da una porta che va nel retro della taverna. Qui alza una grata e scende.

Vi trovate nella rete fognaria di Eltabbar. C'è un tremendo odore, e pregate che il viaggio duri poco. Rulz ha un'andatura un po' claudicante, quasi avesse qualcosa che gli impedisce di camminare bene.



È la chiave che gli impedisce. È un piccolo indizio che si rivelerà utile dopo...

Rulz non dirà una parola durante il viaggio, neanche se interrogato.

Dopo quasi due ore che girate apparentemente senza meta, calciando di tanto in tanto i ratti che vi passano tra i piedi, arrivate ad un tunnel privo di acqua melmosa, che sembra scavato da poco.

“Eccoci arrivati” dice Rulz, indicando una porta di acciaio rinforzato, inscritta di protezioni magiche.

Sono arrivati. Riferitevi alla mappa “Fognature” dell’Handout DM1 a pag. 19.

La porta è impenetrabile anche per vie magiche e si può aprire solo con la chiave di Rulz o scassinandola con una penalità di -50%.

Appena Rulz cerca di prendere la chiave per aprire, verrà colpito da un incantesimo di *enervation* (un dardo magico nero che lo uccide sul colpo). L’*enervation* veniva dalle loro spalle! È una trappola!

Shyara li ha venduti a tre maghi rossi, discepoli di Tam, che vogliono proteggere il loro maestro. Hanno pazientemente aspettato in una alcova lì vicino (vedi mappa) e ora è il momento di attaccare! Con loro hanno anche 12 guardie.

Se i PG non hanno preso precauzioni, Rulz muore e la chiave è ancora addosso a lui. Se qualcuno era in retroguardia, viene attaccato per primo, e il round seguente comunque Rulz verrà ucciso, ma morirà con la chiave in mano.

La situazione è grave: Rulz giace morto al suolo, e siete stati scoperti! Sentite nel tunnel risuonare una risata dal tono inconfondibile: Shyara! Vi ha venduti ai maghi rossi!

La battaglia si svolge più pirotecnicamente possibile, con i tre maghi rossi che usano le guardie come scudo umano mentre lanciano micidiali incantesimi ai PG. Fategli capire che sono tanti e che

non c’è modo di scappare dal tunnel!

Nel mentre, se ai PG non è andato a male il cervello, dovrebbero ricordarsi che dietro alla porta c’è la (momentanea) salvezza. Tréllek può scassinare la porta (2 round) a -50% sull’abilità (può fare solo un tentativo!) oppure possono usare la chiave di Rulz. Il bello è che se ce l’ha in mano stanno un round, altrimenti devono cercagliela addosso. Chiedete ai PG dove cercano, a cercare in quel posto, stanno un round a frugare un indumento.

La chiave è tra le natiche di Rulz, quindi devono cercare nel retro delle mutande! (prima ho dato un indizio!).

Ok, prima o poi i PG batteranno ritirata dietro alla porta (possibilmente tutti vivi), che può essere chiusa con una bella trave di ferro.

Siete riusciti a chiudere la porta. Ora sentite solo le imprecazioni dei maghi e i tonfi sordi delle guardie che cercano di aprire.





Parte Seconda

La villa di Szass Tam

Questa sezione si svolge nella villa del negromante. In pratica qui incontreranno il beholder, la maga rossa Ssilamara imprigionata e, soprattutto, verranno a conoscenza dei diabolici piani di Szass Tam!

Le mappe della villa si trovano a pag. 19, Handout DM1

I pezzi importanti dell'avventura si svolgeranno nelle stanze 5, 13, 14 e 16. Il resto delle stanze le ho messe per dare credibilità alla villa. Se i PG perdono tempo girovagando a vuoto "amen".

I sotterranei sono completamente bui, quindi ai PG serve una fonte luminosa.

1 – PICCOLO LABORATORIO

Il tunnel continua ancora per tre metri e poi sale. Una botola copre l'uscita.

Sbucate da sotto un tappeto polveroso. Una volta saliti, capite che siete finiti in quello che sembra un piccolo laboratorio.

Non c'è nulla di importante. Se lo chiedono, dite che non viene usato forse da mesi, poiché c'è un sacco di polvere dappertutto. Ovviamente c'è una porta a est per uscire. Ricordategli che sentono i maghi rossi all'opera per aprire la porta!

2 – CORRIDOIO

Appena aprite la porta che dá in un corridoio, sentite una voce grossa, baritonale che impreca e si lamenta. Sta maledicendo tutti gli déi conosciuti, e anche altri a voi ignoti!

La voce viene dal corridoio sud (5). Impreca a intervalli irregolari. Nel corridoio, nulla di importante.

3 – RIPOSTIGLIO NON-MORTI

Qui ci sono 12 camerieri zombie e 6 scheletri cuochi. Sono tutti fermi in attesa di ordini di Szass Tam. Non si difenderanno se attaccati.

4 – STANZA DELLE EVOCAZIONI

Grande stanza rivestita in acciaio inox diciottodieci con un elaborato pentacolo al centro. Questa stanza sprizza di malignità da ogni centimetro, quindi ai PG buoni verrà un pesante mal di testa se ci rimangono troppo a lungo.

5 – CELLE

Questa stanza richiede attenzione particolare.

È da qui che giungono le imprecazioni. Proprio quando entrate ne sentite un'altra. Vi trovate in quelle che sono le celle private di Szass Tam. Alla vostra destra c'è una cella di sbarre di acciaio e finalmente scoprite chi è che fa tutto questo chiasso! Non credete ai vostri occhi, quando vedete che si tratta di un beholder imprigionato! A sinistra c'è una porta con spioncino, che però emette dei bagliori di natura magica

A destra c'è il beholder, a sinistra protetta dalla magia c'è Ssilamara. Non ci sono chiavi per aprire la cella del beholder ma si può scassinare con una penalità di -30%, quella di Ssilamara è chiusa magicamente. L'unico modo per aprirla è annullare la magia con un dissolvi magie (ricordo che chi ha fatto la magia è di 29° liv.) oppure possono usare il raggio anti-magia del beholder...

Se non sanno cos'è un beholder diteglelo voi.

Al grosso e rotondo mostro sono stati però amputati di netto tutti i peduncoli, e con un grosso spago qualcuno gli ha cucito la palpebra dell'unico occhio, così che non possa vedere.

Appena vi avvicinate vi sente e, come un cieco, va a sbattere sulle sbarre in preda al panico.

No, noooo, maestro Tam, non fare ancora male a Occhilessì... lascia andare ti prego... lascia andare...



NOTA: Occhilessi parla male non perchè è scemo (ha Int. 15) ma perchè conosce poco il comune!

Ogni imitazione della voce di Szass Tam è inutile. Appena parleranno, Occhilessi (si chiama così, l'ho tradotto "letteralmente" dall'inglese "Eyesless"... ^ __ ^) saprà che non è Tam.

Stranieri, prego aiutatemi... liberate Occhilessi da qui... non farò nulla... solo uscire e vendicarmi.... scucite l'occhio, affinché possa vedere di nuovo

Ora, portare con loro il beholder è l'unica salvezza. Il beholder vuole solo vendicarsi di Tam, e anche se è di allineamento Legale Malvagio, non attaccherà i PG se non provocato all'estremo. Se lo uccidono o lo lasciano lì, tanto peggio per loro.

Ricordo che la maggior parte dei poteri del beholder derivano dai suoi 10 occhi sui peduncoli, in questo, coi peduncoli recisi, ha solo il potere dell'occhio centrale.

Se i PG lo liberano e scuciono l'occhio, il beholder dirà:

Occhilessi è grato per questo. Io sono Occhilessi. Tam, tempo fa ha catturato Occhilessi, per poter fare esperimenti su peduncoli magici. Per rendere Occhilessi inoffensivo, ha cucito l'occhio centrale. Hah. Infatti, quando apro l'occhio, tutti gli oggetti magici che vedo perdono il loro incantamento, e tutti gli stregoni che vedo non possono lanciare le loro magie. Heh, Occhilessi è forte, ma Szass Tam lo ha preso di spalle! Così ha catturato, sí. Brutto giorno per me... ora Occhilessi vuole solo vendicarsi. Dove Tam? Voi porta Occhilessi da lui, e Occhilessi uccide!

Ok, gestitelo un po' voi. Se lo accettano nel gruppo, farà solo cose che è sicuro non compromettano la sua vita. Quindi non fatelo usare come cannon fodder!

Se gli chiedono cose sulla villa o su Tam, lui non saprà nulla, perché si è risvegliato lì.

Beholder (1): Int. 15; Al. LE; CA 0/2/7; Mov. 3 (volo); Pf 48 (di 69); THAC0 7; #Att. 1; Danni 2d4; taglia M (diametro di 1,20 m); Mor. 18.

Se non si dichiara dove si vuole colpire (in quel caso si ha +1 all'iniziativa e -4 al colpire) si tira random:

Tiro	Locazione	CA
01-75	corpo	0
76-85	occhio centrale	7
86-95	peduncolo	2
96-00	occhio piccolo	7

Il corpo di questo beholder ha 48 Pf, l'occhio centrale ne ha 21.

Att./Dif. Speciali: ogni occhio del beholder (sui peduncoli) ha i seguenti poteri (questo beholder non li ha perchè recisi):

1. Charm person
2. Charm monster
3. Sonno (ma solo 1 target)
4. Telecinesi (125 Kg)
5. Carne in pietra (raggio 30 m.)
6. Disintegrazione (raggio di 20 m.)
7. Paura (come verga)
8. Rallentare [slow] (solo 1 target)
9. Causa ferite gravi (raggio di 50 metri)
10. Raggio della morte (come l'incantesimo della morte [death spell], singolo target, raggio 40 m.).

Ogni potere 'at will', ovviamente 1 a round.

L'occhio centrale (quello grande) produce un raggio anti-magia per 140 m. che copre un arco di 90° davanti al beholder. Nessun incantesimo o abilità simile funziona entro tale area (compresi i poteri degli occhi del beholder).



Studi recenti sui beholder (leggesi Monstrous Arcana™) hanno provato che la levitazione dei beholder non è magica (altrimenti non si spiegherebbe lo schifo di fattore movimento) bensì è dovuta a delle sacche all'interno del corpo del beholder che si riempiono di un gas chiamato *Tiusium* il quale essendo più leggero dell'aria lo fa alzare. Il movimento è dato da sfinteri che fanno uscire tale gas (inodore e incolore).

NOTA: il raggio anti-magia si attiva solo se il beholder lo vuole, non basta che guardi perchè sia attivo. Entro il raggio anti-magia la magia non esiste! Incantesimi permanenti o oggetti magici, riprendono a funzionare una volta che il raggio non c'è più.

Ora spererei che i PG aprano anche l'altra cella, altrimenti indirizzate voi.

Una volta aperta (basta che Occhilessì guardi la porta e attivi il raggio anti-magia... o che riesca loro un *dissolvi magie*) leggete:

Svanito l'incantesimo di chiusura, la porta magica si scivola via come se fosse liquida. All'interno della cella debolmente illuminata, scorgete una figura femminile accovacciata, vestita di uno sgargiante abito rosso, che sicuramente ha visto tempi migliori. La testa della donna è completamente rasata, e sfoggia un intricato tatuaggio. Il viso era coperto dalle mani, ma non appena vi sente, lo alza e vi guarda. Così nella penombra non distinguate bene i lineamenti, ma, con voce flebile, sussurra: S... Szordrin... sei... sei venuto a salvarmi...

CONSEGANTE A SZORDIN E XIA L'HANDOUT 1 (PAG. 17).

Benone, ecco il clima della mia stupida avventura... Ora dovrebbe scattare un po' di casino tra i PG, se ruolano bene. Altrimenti sono degli inetti...

Comunque, Ssilamara correrà verso Szordrin, scoppierà il lacrime, lo abbraccerà, lo bacierà, e poi potranno farle domande varie. Se per caso qualcuno la uccide, l'avventura è finita...

Come per il dialogo di prima, ho riscritto i trafiletti di possibili risposte per i PG. Modificatele a seconda della situazione

– Sono... sono Ssilamara, una maga rossa... o meglio ora non lo sono più... e voi, non... non siete venuti per me, vero? Cosa cercate?

– È noto a tutti i maghi rossi che Szass Tam ha scoperto il modo di far invecchiare i draghi... Lui, mediante l'impiego di una macchina di sua invenzione, li fa invecchiare molto velocemente. In cambio di questo, i draghi gli giurano fedeltà per un decennio. Dieci anni non sono nulla per un drago, considerando anche che più vecchio diventa, più poteri acquista...

– Tam è l'unico in tutti i Reami conosciuti che può invecchiare i draghi: immaginatevi cosa può succedere al mondo intero se non verrà fermato!

– Per evitare problemi, Tam ha costruito la macchina in posto a lui solo conosciuto sul Monte Thay (Thaymount). Ma io, sua unica apprendista, l'ho scoperto! Vendendo questa informazione agli altri Zulkir, avrei guadagnato potere e rispetto. Purtroppo si è accorto del mio tentativo di tradimento, e mi ha rinchiusa qui. Era troppo impegnato per "divertirsi" con me, così mi ha temporaneamente imprigionata.

– Sono nella cella da circa due giorni. Quando ho scoperto il nascondiglio della macchina, stava lavorando su di un giovane drago rosso. Non ho potuto scoprire di più sul funzionamento della macchina. Mi ha scoperta subito.

– Sono sicura che nel piano superiore della villa ci sono i progetti della macchina diabolica, così come le coordinate del suo nascondiglio!

– Se i PG non hanno liberato il beholder, Ssilamara dirà loro che è prigioniero di Tam e che gli serve per esperimenti, non sà altro.

La missione dei PG non è solo di investigare, ma anche di ostacolare i piani del negromante (...e magari ucciderlo...)



Dovrei aver detto tutto. Ora succederá un casino: i tre maghi che inseguivano i PG spaccano la porta, e sciamano nei sotterranei!

D'improvviso sentite delle grida che vengono dal laboratorio: i maghi rossi hanno divelto la porta!"

"Presto!" dice Ssilamara, "andiamo subito al primo piano, dove Tam tiene la libreria."

Potrebbero anche rimanere a combattere, in fondo hanno il beholder... peccato che ora hanno contro 3 maghi rossi, assieme ad altre 20 guardie e 2 vrock (demoni) appena convocati direttamente dall'Abisso... in pratica, verrebbero spazzati via...

La cosa migliore è seguire Ssilamara. Salgono le scale e arrivano al piano terra. Qui c'è un'altra porta. Possono sprangarla, il che tiene per un po' a bada i maghi rossi... poi Xia ha anche un sacco di muri come incantesimi... Basta che ne faccia un paio e basteranno per un pochino...

6 – STANZA INUTILE

Arrivati al piano terra, si troveranno in una stanza senza altre porte dalla quale si diparte una grande scala a chiocciola che sale al primo et ultimo piano.

7 – CORRIDOIO

Questo corridoio, che ha un bello e lungo tappeto, ha due porte: una apre nella libreria, l'altra apre nella camera/studio di Tam, che è impenetrabile a tutto. Non c'è nemmeno la serratura.

8 – LIBRERIA

Zeppa di scaffali con libri e pergamene di ogni sorta. Al centro della libreria c'è una grossa (1m. cubo) cassaforte di adamantite. É impenetrabile.

Se cercano il progetto, non lo troveranno in giro. É ovvio che è nella cassaforte.

La cassaforte è impenetrabile fino a quando la magia che la protegge non viene neutralizzata. Quindi basta che i PG usino il potere dell'occhio centrale del beholder, mentre la cassaforte è avvol-

ta dal raggio anti-magia la possono scassinare. In alternativa basta che ai PG riesca un *dissolvi magie*. Se riuscito, renderà la magia della cassaforte inattiva per 3 round durante i quali potranno scassarla.

Una volta aperta, dentro c'è un supporto vuoto con una targhetta con scritto "Occhio del Drago" e un fascio di pergamene. Una volte aperte, date ai PG l'handout del progetto (HANDOUT 2 pag. 18).

Dopo che lo hanno letto, proseguite:

Ssilamara dice:

"Bene, ora che sapete come funziona la macchina e dove è nascosta, possiamo andarcene. Purtroppo la villa è schermata contro la magia, e con il teletrasporto non possiamo uscire."

"Tam ha costruito un congegno in cima alla villa che gli permette di raggiungere ogni parte conosciuta dei reami. Possiamo scappare con quello, lui stesso mi ha insegnato ad usarlo!"

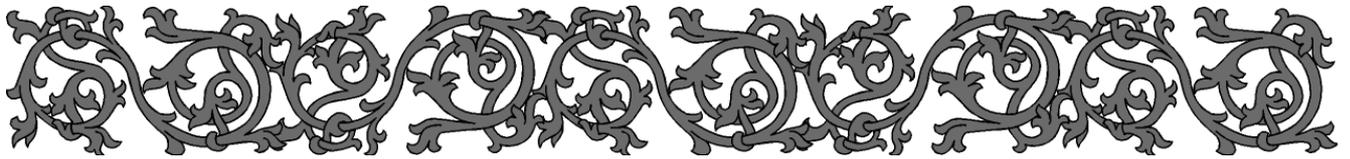
"Voi... voi volete ucciderlo, vero? Beh, farò di tutto per permettervi di arrivare a lui!"

Ssilamara si dirige verso un quadro, che raffigura un vecchio con la barba grigioscura vestito di nero, assieme a un uomo sulla cinquantina di anni, rasato, tatuato e con una lunga veste rossa.

"Il vecchio barbuto è Szass Tam, lo Zulkir della Negromanzia. L'altro è un suo ex allievo, un tale Fyadun, un mago specializzato in ricerche su cavie... è un po' che non si fa sentire... vabbé ricordatevi bene che faccia ha Tam."

Detto questo, gira il quadro di 90 gradi, e dal soffitto si apre un pannello che porta alla terrazza, mentre i PG sentono un rumore sordo e prolungato provenire da sopra (è il rumore che fa la cupola che si apre a metà). Intanto dite pure che sentono i passi dei loro inseguitori...

Una volta saliti, vi accorgete di essere all'interno della cupola, che si sta gradualmente aprendo a metà. Al centro della cupola, enorme, si erge un tubo di bronzo di diametro di 3 metri e alto 5,



montato su quello che si direbbe un supporto mobile. Ssilamara vi indica una specie di porta sul lato del tubo mentre lei si precipita verso una cartina messa su uno strano supporto.

È una specie di cannone magico, che viene usato da Szass Tam per spararsi magicamente in ogni luogo all'aperto dei Reami. Tiene fino a 5 creature di taglia M (sta anche il beholder) e appena sparate vengono inglobate in una sfera trasparente antitutto (si distrugge solo con *disintegrazione*) che arriva al bersaglio prestabilito.

Appunto, per scegliere il luogo, su un supporto speciale c'è una cartina dei Reami, con un mirino montato che scorre su assi X e Y. Basta metterlo nel posto desiderato, e schiacciarlo, e il giuoco è fatto! Nella mappa (pag. 18) le coordinate sono rappresentate da $Z+A$ e Tsg (in basso a sinistra).

Ovviamente Ssilamara che aziona il congegno non può scappare. Sa che morirà ma ha deciso di sacrificare la propria vita per il bene, dopo tanti anni di malefatte. Qui ci dovrebbero essere scene strazianti e strappalacrime, a Szordrin dovrebbe venire il sospetto, quindi se non dice niente, dategli pure

un -1000 all'interpretazione del personaggio.

Da quando salgono nella cupola, hanno 3 round per partire, altrimenti arriveranno i maghi rossi sia dal piano di sotto, sia dal cielo (volando salgono sul tetto della villa) e sarà finita. In un round tutti i PG possono entrare nella macchina. Il beholder è legale malvagio e cercherà di andare dentro per primo!

Se cercano di far entrare anche Ssilamara, gli farà capire che senza di lei ai comandi non possono partire. Inoltre è l'unica che sa come utilizzare la macchina.

Se Szordrin decide di rimanere con la sua amata, io darei un +1000 all'interpretazione.

Morirà combattendo. Fatelo almeno morire di una morte gloriosa...

Non ci sono santi perché Ssilamara (ed eventualmente Szordrin) si salvino. Tanto per dire, hanno contro almeno 18 maghi rossi di livello 12-14.

Comunque sia, appena sono dentro tutti quelli che devono partire, Ssilamara verrà colpita a morte da qualsiasi incantesimo vi piaccia, e cadendo sulla mappa azionerà il mirino, sparando i PG verso la terza e ultima parte dell'avventura...





Parte Terza

Shadows of Blood

Un frastuono assordante vi lacera i timpani, mentre a velocità inimmaginabile venite letteralmente sparati via dalla villa. Vi sentite come se aveste lo stomaco nella punta dei piedi! Sotto di voi vedete solo esplosioni di fuoco e fulmini.

Siete tutti inglobati in una angusta sfera elastica che vi protegge. Bucate uno strato di nuvole. Salite e salite ancora... finché la propulsione svanisce... e lentamente ricadete... riprendete velocità... di nuovo le nuvole... vedete sotto di voi un vulcano... spento... hey ma è un drago quello che vola sulla sinistra?... aaaaaaaaaaaaaa...

Stomp... stomp... stomp... rimbalzate in una specie di cilindro artificialmente scavato nella pietra. Lentamente la pellicola protettiva svanisce, lasciando posto a un rumore continuo di ingranaggi, pulegge, e chissà che genere di meccanismi in movimento.

Benone, sono arrivati nel cestino artificiale di raccolta delle sfere... C'è un'unica uscita, che tramite un tunnel porta al vicino cono vulcanico spento. Szass Tam è là, e sa del loro arrivo (c'è un sistema di allarme nel cestino artificiale). Al momento diventa invisibile (*invisibilità*), comparirà in seguito.

L'unica cosa da fare ora è seguire il tunnel. Questo li porterà al livello più alto della macchina (rif. HANDOUT 2 pag. 18).

Seguendo il tunnel, arrivate nel cono spento del vulcano. All'interno di esso, più grande e imponente di quanto avreste immaginato, c'è l'ultima creazione di Szass Tam, la macchina per invecchiare i draghi...

State camminando su una passerella di ferro, quando vi accorgete che un centinaio di metri sotto di voi, c'è un enorme drago rosso, in stato

di sonnolenza, al cui corpo squamoso sono attaccati una miriade di fili magici...

Al vostro stesso livello c'è un enorme imbuto, alto circa cento metri, che converge in una gemma di rara grandezza e splendore: l'Occhio del Drago! Accanto all'imbuto una specie di pannello con delle leve.

Lasciate pure che ammirino (heh heh heh). Non vedranno nessuno, a parte l'enorme drago... Le leve del pannello servono ad attivare la macchina e c'è anche l'indicatore dell'età del drago (vedi punto 3 più avanti).

Quando si avvicinano all'imbuto, dite pure che all'interno vedono delle pale con lame rotanti che girano alterne in senso orario e antiorario, ecc... insomma una cosa tremenda... e tutto l'imbuto sarà sporco di sangue e pezzi non ben descrivibili...

Hah hah hah hah! Guarda guarda chi è venuto a trovarmi oggi! Non mi aspettavo visite... non le aspetto mai, se vi può confortare...

Ma permettetemi di mostrarvi come funziona la mia creazione... in fondo meritate di saperlo, prima di morire...

Tam batte le mani, e da dietro il bordo dell'imbuto, dove si erano nascosti, escono due golem di carne che portano due persone a testa, e li buttano giù! Descrivete a piacere...

Haaahahahahah! Spero che sarete onorati di contribuire alla mia causa, perché è lì dentro che finirete!

E finalmente si smena! Se i PG vogliono parlare ancora un po', fate pure, e continuate il dialogo. Potrebbe schernire il beholder (anche se ne è infastidito...) ma prima o poi si verrà alle mani!!!

Tam è un Lich Negromante Zulkir di 29° livello. Al primo master che lo fa morire dopo due round verranno tagliate le ...omiss...! Usatelo al meglio, con una tattica tipo: volo o teletrasporto per scappare, attacchi a distanza con incantesimi di 9° li-



vello, ogni tanto fa *time stop*, e soprattutto, se i PG hanno il beholder, cercherà in ogni modo di ucciderlo per primo. I due golem di carne attaccano solo il beholder, e se i PG cadono in battaglia, li buttano nel tritatutto.

Szass Tam (Lich negromante di 29° livello): All. NM; For 11, Des 14, Cos 10, Int 19, Sag 16, Car 18; CA 0; THAC0 9; pf 64; Mov. 6.

Oggetti magici: bracciali difesa CA 2; anello di protezione +2; veste dell'arcimago; bacchetta dei fulmini (12 cariche). Per la descrizione degli oggetti magici vedere Manuale del DM.

Poteri lich: il suo tocco causa 1d10 pf, TS vs. paralisi o si rimane paralizzati fino a quando si riceve un *dissolvi magie*; colpibile solo da armi +1 o da mostri con 6 o più DV; immune a: *charm, sonno, raggio che indebolisce, metamorfosi, freddo, elettricità, insanità, incantesimo della morte*.

Nota sui TS: ha un bonus di +3 ai TS (anello +veste) ricordo che con 1, 2 e 3 il TS è sempre fallito.

Incantesimi:

I LIVELLO: individ. non-morti, tocco gelido (x2); individ. del magico, lettura del magico (x2); dardo incantato (x3);

II LIVELLO: mano spettrale (x2), preservation⁺, luce perenne, individ. dell'invisibile, ESP, levitazione, invisibilità (in uso), LIBERO;

III LIVELLO: tocco vampirico (x3), dissolvi magie (x2), protezione dai proiettili normali, lingue, fulmine, LIBERO;

IV LIVELLO: enervation (x2), contagio, porta dimensionale, scudo di fuoco, metamorfosi, pelle di pietra [stoneskin], muro di fuoco;

V LIVELLO: animare i morti, giara magica, attirare ombre, nube assassina, convocare elementali, teletrasporto (x3);

VI LIVELLO: incantesimo della morte (x2), reincarnazione, scarica di fulmini, disintegrazione, globo d'invulnerabilità, invisible stalker, carne in pietra, LIBERO;

VII LIVELLO: dito della morte (x2), controlla non-morti, parola che stordisce, palla di fuoco a scoppio ritardato, teletrasporto senza errori, inverti gravità, LIBERO;

VIII LIVELLO: unlife⁺, Abi-Dalzim's horrid wilting* (x2), mente libera, parola che stordisce, flensing⁺ (x2), immunità agli incantesimi di Serten, LIBERO;

IX LIVELLO: conflagration* (x2), risucchio d'energia, parola che uccide, pioggia di meteore, sfera prismatica, time stop, LIBERO, LIBERO.

Gli incantesimi sottolineati sono negromantici, quelli con la croce (+) sono tratti dal boxed set Spellbound, quelli con l'asterisco (*) sono tratti dal Tome of Magic. L'alto numero d'incantesimi è dovuto dal fatto che gli Zulkir hanno un bonus di 2 incantesimi della scuola a cui appartengono (oltre al bonus di un incantesimo che gli specialista già hanno).

Szass Tam non può essere ucciso, a meno che i PG non trovino il suo filatterio. Quando arriva a 12 pf se ne andrà, aspetterà finché curato e poi tornerà a massacrare i PG. Se il suo arsenale magico è esaurito, aspetterà (per lui il tempo non ha una gran importanza) e i PG (sopravvissuti) si saranno fatti un carissimo nemico.

Golem di carne (2): Int. 3; All. N; CA 9; Mov. 8; DV 9 (40 pf); THAC0 11; #Att. 2; Danni 2d8/2d8; Taglia G (2,20 m); Morale 20; Dif. Speciali: colpibile solo da armi magiche, incantesimi a base fuoco-gelo lo rallentano solamente per 2d6 rounds, attacchi elettrici gli curano 1 pf per ogni dado di



danni che causerebbero, tutti gli altri incantesimi non hanno effetto. Ai fini di “sollevare” o lanciare oggetti si considera come se avesse forza 19.

Ora ci possono essere piú risvolti:

1) Trellek scende di sotto e prende (ruba) il rubino. Il drago muore all'istante e la macchina si ferma. Però Tam è ancora vivo, e la macchina è intera.

2) Kaldalam usa il potere della sua spada *Ultimate Salvation*, e distrugge capra (Szass Tam) e cavoli (parte della macchina) ma muore per forza anche lui e libera il drago!

3) La soluzione migliore è la seguente: i PG vanno a leggere l'indicatore degli anni del drago, che sarà in posizione massima di emergenza. Infatti Tam per fare il drago grosso ha sovraccaricato la macchina. Siccome Tam stesso ha piú di trecento anni, buttandolo giú faranno un cortone micidiale, facendo esplodere tutto in 5 round. Possono scappare dal tunnel da cui sono venuti.

– se hanno fatto solo la 1, se ne andranno via con l'amaro in bocca (tutti meno Trellek, si intende!) Infatti Tam (se sconfitto) ritornerà!

– se fanno la 2, possono andare via dal vulcano, ma a un chilometro di distanza sentono un gran casino e il drago great wyrm si libera, e punta dritto su di loro (e finisce col drago che sta arrivando su di loro... potrebbe esserci un seguito – ndr)

– se fanno la 1 e la 2 insieme, o la 3, è la soluzione migliore. Scappano giú dal pendio, e poco dopo esplose tutto, Szass Tam, macchina, rubino, drago, e parte del vulcano!

Mission Accomplished!

Ricordo che solo con la soluzione 3 e 2 Szass Tam viene definitivamente distrutto!

Nota: l'unico modo per farcela contro Tam è quello di usare il raggio anti-magia del beholder e affrontare Tam in miscia. Ricordo che entro l'area d'effetto del raggio, neanche i loro incantesimi funzionano. Il potere a tocco del lich all'interno del raggio anti-magia FUNZIONA (HIGHT LEVEL CAMPAIGN™ pag. 69), è l'unica cosa che funziona, non funziona invece la rigenerazione.





Appendice A

Note Varie

Xia

Questa maga ha la metà sinistra del volto sfregiata orribilmente dal fuoco. Normalmente ha carisma 4, ma con la maschera di acciaio che indossa (solo sulla metà sinistra) il carisma va a 14. Ha un anello di protezione +3, un orecchino magico che una volta al giorno fa un incantesimo di *guarigione* e una verga magica.

La bacchetta, solo quando è tenuta in mano, conferisce:

- +4 alla CA,
- +1 ai tiri salvezza,
- fulmine magico (3 cariche),
- invocare il fulmine (4 cariche) – inc. clericale,
- folata di vento (2 cariche),
- volare (3 cariche) – solo Xia può volare.

In tutto la bacchetta ha 20 cariche. Tutti i poteri sono considerati all'ottavo livello di magia. Durante l'avventura non avrà i mezzi per ricaricarla. Quando è tenuta in mano (e va tenuta in mano per poter usare i poteri), Xia viene percorsa da scariche elettriche bluastre, che la rendono immune a qualsiasi danno da fulmine. Le scariche si notano molto, specie al buio!



Descrizione dei siti interessanti di Eltabbar

(MAPPA 2 – ELTABBAR PAG. 21)

1-2-3-4 Sono i portali di ingresso, di cui ho già ampiamente parlato nell'avventura.

5 Giardino del Levante: Questo parco è pieno di verdeggianti piante esotiche, statue, fiori profumati, uccelli che cantano, ecc... È il posto preferito dai nobili e dai maghi per “infrattarsi” con le/loro compagne/i, o solo per parlare.

6 Posti di guardia: Caserme con 50 guardie umane l'una.

7 Isola della Freccia: Piena di fiori, siepi e altro. Talvolta dei nobili fanno dei pic-nic.

8 Palazzo della Regnante (Tharchioness): Suntuoso palazzo dove vive la Tharchioness di questa regione. Al momento è in viaggio, quindi è tutto chiuso et impenetrabile.

9 Corte degli Schiavi: Enorme edificio a 5 piani, che contiene 2000 schiavi che lavorano dai nobili. 50 gnoll lo sorvegliano giorno e notte. Abbastanza pulito.

10-11 Ville di Nobili: Qui vivono nobili vari. Perdita di tempo.

12 Villa Tam: Qui vive lo Zulkir Szass Tam, quello a cui i PG dovrebbero “dare fastidio”. Ovviamente non è in casa, perché è su Thay Mount a invecchiare draghi. Questo è uno degli edifici dove i PG devono andare. Esternamente è una gran bella villa, ora completamente chiusa. Dite ai PG che è di pianta quadrata, e al centro della terrazza (che fa da tetto) c'è una grossa cupola di bronzo. Un piantone di guardie lo sorveglia sempre.

13 Isole Crescenti: Ora adibite a “ripostiglio per le macerie del terremoto”.

14 Isola Giardino: Piena di speci rare di alberi e uccelli. Vale un patrimonio. (Ehi, i maghi rossi sa-



ranno anche malvagi, ma sanno come vivere!)

15 Isola Diamante: Vedi isole Crescenti.

16 Isola del Ponente: Usata per feste e party. (Camman'Barbi lezzgo'party ^ __ ^)

17 Palazzo Rosso: La sede del governo.

18 Casa della Supervisione: Enorme edificio adibito alla burocrazia di tutta Thay. Sede anche del Tesoro Nazionale. Le casse contengono circa 3.000.000 di MO, e sono protette all'estremo!

19 Tempio di Cyric: Costruito sopra un blocco di granito, il tempio è di marmo bianco, tutto incavato a teschi e ossa. È in crisi perché il dio è impazito.

20 Tempio di Loviatar: Un posto molto popolare a Eltabbar. Loviatar è la dea del dolore e della sofferenza, quindi qui si svolgono le più crude torture pubbliche e sacrifici. L'alta chierica è Tylithra (CE, hf, P10) aiutata da 30 accolite (CE, hf, P1).

Quando i PG passeranno davanti, dite che c'è (come al solito) una piccola folla di gente a vedere l'esecuzione. Se si avvicinano, vedranno le loro guide torturate. Lissa è alla ruota, e Vulag impalato. Grazie agli incantesimi della chierica, rimarranno vivi e coscenti ancora per giorni, prima di morire. Se i PG vorranno salvarli, è impossibile che non compromettano l'esito dell'avventura. Comunque giudicate voi il loro piano, sapendo che almeno due chieriche minori li sorvegliano giorno e notte.

Il fatto di vederli catturati, però, dovrebbe indurli ad affrettarsi.

21 Isola Bianca: È un'isola piatta di pietra bianca, scolpita a rune.

22 Alla Barba dell'Orchetto: La più famosa locanda di Eltabbar. L'oste è Thyvrus (NE, hm, F3), un tipo grasso e grosso. Comunque il posto è pulito e ben tenuto. Una camera da un letto costa 10 MA a notte. I pasti da 1 MA a 1 MO.

23 Caserma: Tiene 1000 guardie umane e 500 gnoll.

24 Case degli Schiavi: Ogni struttura tiene 1000-5000 schiavi di varie razze. Per ogni edificio ci sono 100 guardie.

25 Quartiere povero: Pericoloso. Le guardie scarseggiano. Gli omicidi abbondano.

26 La Mano di Ferro: Locanda usata per feste. Colidrius (N, hm, F6) è il padrone. Per via delle cameriere stragighe e svestite, è sempre pieno.

27 Isola Nera: La controparte dell'Isola Bianca. Ora scarico per le pietre del terremoto.

28 Taverna di Vurman: Normale taverna. In realtà è la sede di una gilda di Ladri. I PG dovranno chiedere aiuto a Shyara (CE, hf, T17), la signora della gilda, per raggiungere la casa di Szass Tam.

29 Viale dei Cinque Pilastri: Colonne di bronzo alte 15 m iscritte di rune. Se chiedono ai passanti a cosa servono, diranno che quando gli Zulkir sono in città, ci legano i loro Draghi.

30 Palazzo dei Cristalli: Edificio del governo, serve ai maghi rossi per spiare dovunque. È pieno di specchi e sfere magiche divinatorie. Solo i maghi rossi possono entrare.

31 Riva del Canale: È il ristorante più "in" di Eltabbar. Si mangia solo su prenotazione (un mese prima) e costa 10-100 MO per persona. Solo per ricchi & nobili.

32 Cancelli sul Canale: Sono descritti all'inizio dell'avventura.



Handout 1

Per Szordrín

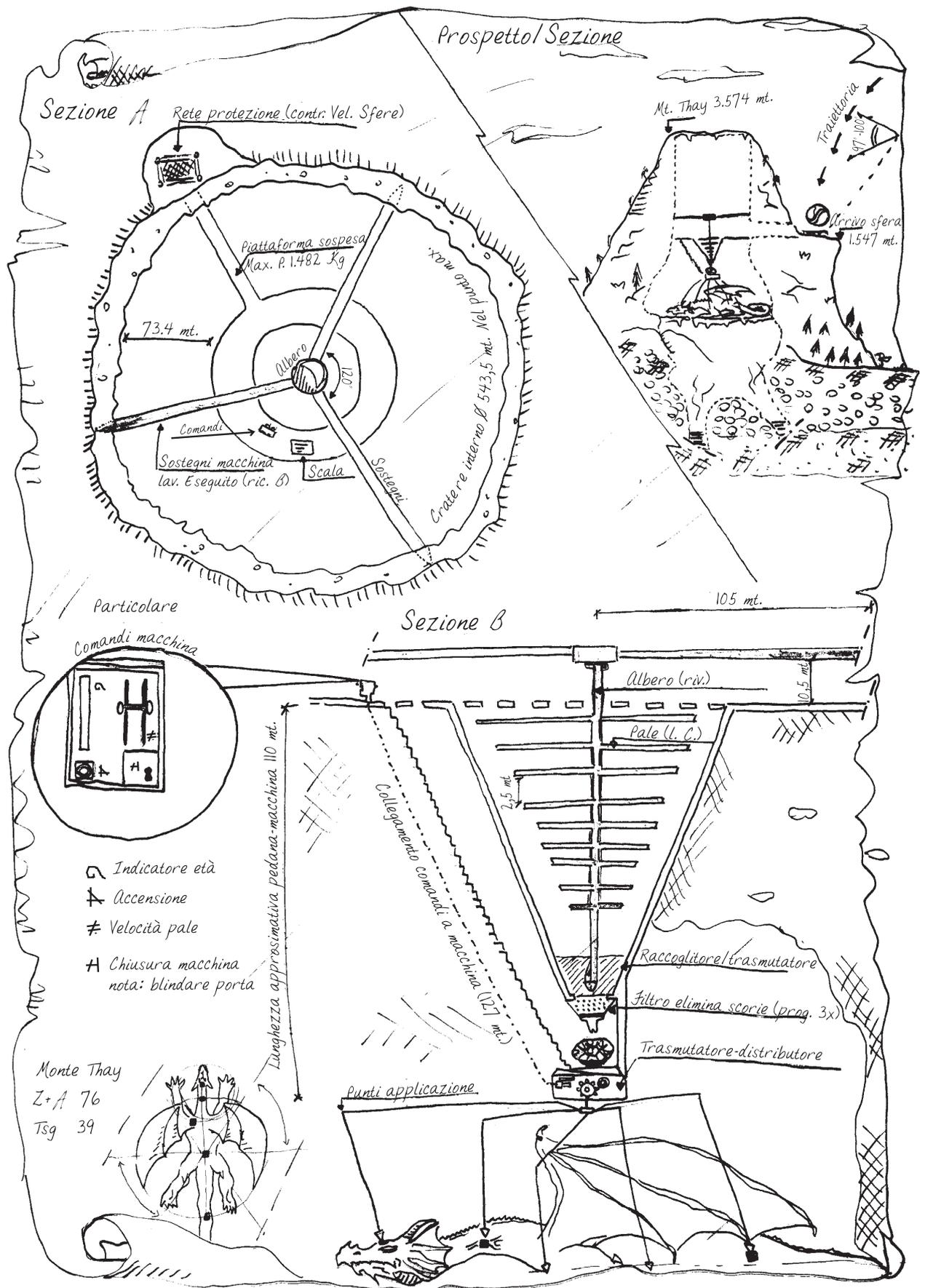
Stenti a crederci, ma... è Ssilamara, la donna che hai a lungo amato e che ti ha lasciato per la sua bramosia di sapere e potere... é diventata una maga rossa! Ma a vederla ridotta così male, ti piange il cuore... avresti un milione di cose da dirle, ma non sai da dove cominciare... dopo tanti anni... dopo tutti questi anni...

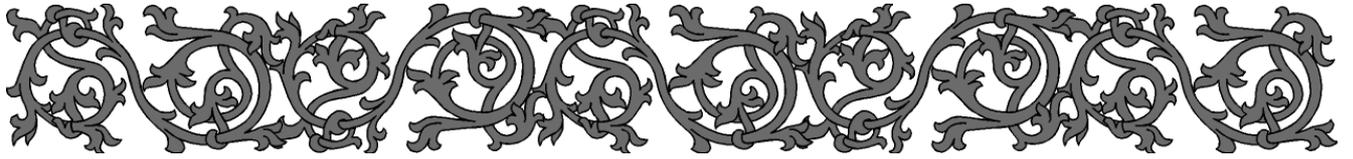


Per Xía

Sei sicura di aver già visto quella faccia... ma... dove diavolo? Inconsapevolmente la tua mano accarezza la maschera di acciaio che porti sul lato sfregiato del tuo viso... è lei! È Ssilamara! È la maga che ti ha ferito nel combattimento, e che ha distrutto il tuo villaggio! È tutta la vita che aspetti questo momento... come sono le parole per evocare il fulmine? ...non arrivi a concentrarti su di esse, quando ti accorgi che davanti hai un'avversaria che è già stata sconfitta...

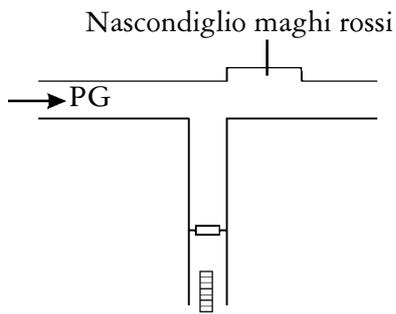
Handout 2



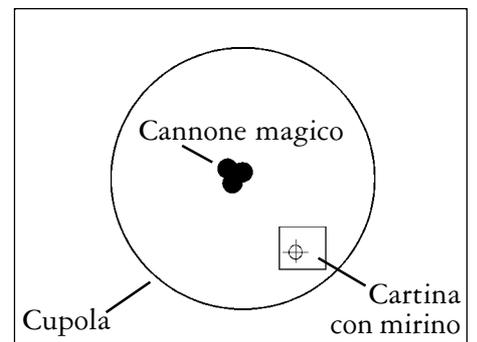


Handout DM1

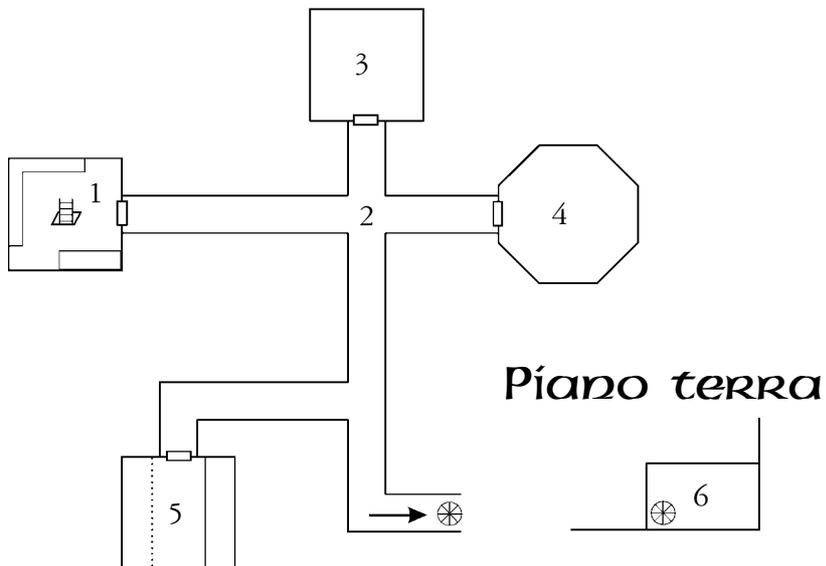
Fognature



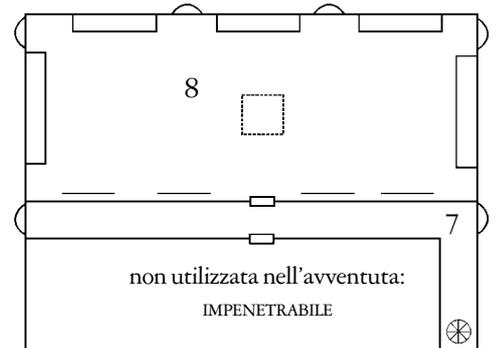
Tetto villa



Sottterraneo

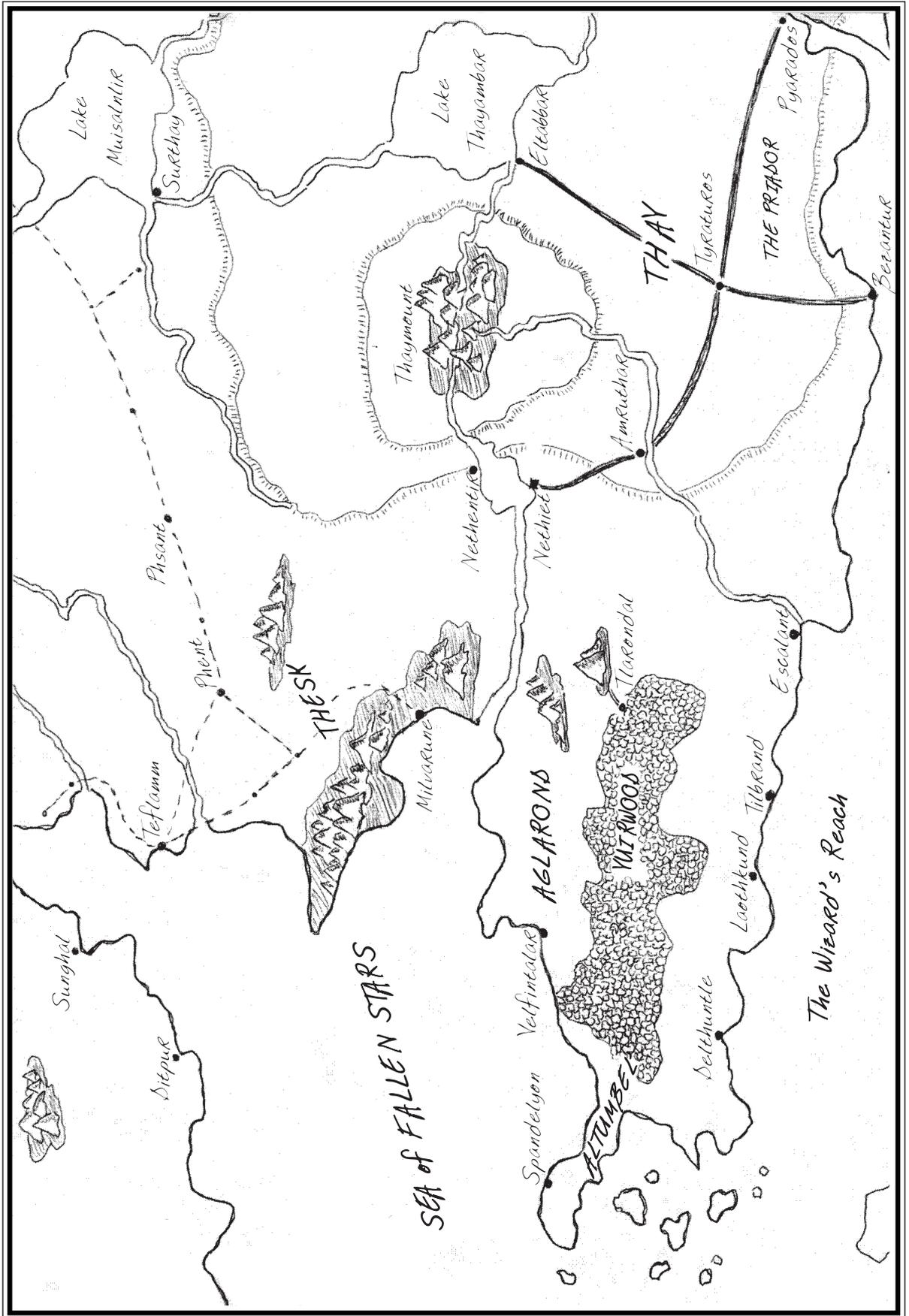


Primo piano



Mappa 1 – Thay

NORD





Mappa 2 – Eitabbbar

NORD

