

Torneo Dungeons & Dragons 3.5

Al deserto della memoria



24 e 25 marzo 2007 - Chivasso - liceo Newton
prenotazioni www.revelshblindbeholders.net



Il Deserto della Memoria

Avventura ufficiale del III° Torneo di Dungeons & Dragons® dell'associazione culturale Revelsh Blind Beholders, in collaborazione con l'associazione culturale Gilda del Grifone.

Valevole per il Torneo di Dungeons & Dragons di GIOCHIVASSO III del 24 e 25 marzo 2007

Crediti

Ideazione e Sviluppo (in ordine alfabetico):

Andrea Maria Antigone (Szass Tam) Barbera - Diego (Galahad) Barbera - Luca (Silk) Bonmassar
Gianmarco (Dj The Emperor) Gaviglio - Giovanna (Morgana) Greco - Alberto (Wishmaster) Vezzosi

Disegni:

Alessandro (Barone) Alaia - Diego (Galahad) Barbera

Impaginazione e Grafica:

Diego (Galahad) Barbera

Playtest:

Alessandro (Barone) Alaia - Giulia (Nadira) Barbano - Elisa (Armonia) Dicembre
Fabiana (Milady) Dicembre - Matteo (Darsch) Fanni - Marco (Pardo) Giardino
Renato (Milo Greenbottle) Mauro - Daniele (Cadfael) Milanese - Luca (Elfoscuro) Riccio

Ringraziamenti:

Un grazie a tutti coloro che hanno reso possibile questo torneo,

Basato sulle regole originali di Dungeons & Dragons® create da E. Gary Gygax e Dave Arneson, e sulle nuove regole di Dungeons & Dragons® create da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkinson

INDICE

Note per i master	5	La lite tra il casato Llyrr ed il casato Ghylian.....	19
Ordine di lettura consigliato	5	Diamo i numeri?	19
Antefatto storico	5	Altre note "Tecniche" per il master	19
L'era dimenticata.....	5	Leggere le parti "lette"	19
L'era contemporanea	6	Le prove di abilità e le conoscenze	19
Antefatto geopolitico	7	Le conoscenze dei PNG	20
Gli abitanti di skan-dur.....	7	Master & comaster	20
Gli umani	8	La numerazione degli allegati	20
Gli elfi.....	8	Breve introduzione ai poteri psionici	20
Cosa vuol dire essere un mezzelfo.....	11	L'oasi di grom	22
Giorno e Notte	12	Introduzione	22
"Il Deserto della Memoria" in breve	12	Scelta dei PG	22
I Fatti recenti	12	Soli con Siehel	22
I personaggi.....	13	L'arrivo di Quellistran	24
La storia	13	Altra violenza gratuita	26
caratteristiche dei personaggi	15	La partenza	27
Caratteristiche "tecniche" dei PG utili per l'avventura	15	Llevialemm	28
"Soluzione" dei personaggi	16	Il viaggio	28
Retrosцена e altri particolari di interesse	18	Necessità di "tagliare" il viaggio	28
Perchè nelle visioni di Xaynthas compaiono delle ombre? La teoria del	18	Descrizione del viaggio	28
"mondo vivo" di Xaynthas è vera?	18	Llevialemm in breve	28
Myrliana, Lixianis e Siehel.....	18	Flessibilità, Flessibilità, Flessibilità!	28
Le cavalcature	19		
L'Alleanza della Porta e la spedizione	19		



Descrizione della città	29	L'utilizzo di cavalcature.....	61
La gente e lo stato d'animo	29	Fuori dal tempio	62
Viaggiare nella città	30	Il viaggio	62
Patuglie e controlli	30	Le Guardie Elfiche	62
cercare acqua in città.....	31	Descrizione del tempio	62
Tempi di gioco e Deus ex machina	31	Una visione automatica di Xaynthas	63
Entrare in città	31	Dentro il tempio	63
Raccogliere informazioni dai cittadini.....	32	Entrare nel tempo.....	63
La casa di Myrliana e di Lixanis	33	Una strage di Elfi.....	63
Utilizzo della casa	33	Aprire la porta psionica	64
Fuori dalla casa	33	Una visione "richiesta" di Xaynthas	64
Dentro la casa	34	Nel Sancta Sanctorum	65
Un'eventuale visione di Xaynthas dentro la casa di Myrliana	37	Descrizione	65
Utilità della casa di Lixanis nell'avventura.....	37	Il cristallo dell'energia.....	65
I Magazzini (e la prima spia).....	37	Un Thri-Kreen in stasi.....	65
Descrizione dei magazzini.....	37	Parlare con Siehel.....	65
Avvicinare i mezzelfi di giorno	37	L'intervento degli umani.....	65
Seguire ed avvicinare i mezzelfi di sera	38	Quando intervorranno.....	66
Il Bazaar (e la seconda spia)	41	Cosa faranno	66
Descrizione del Bazaar	41	Usare il cristallo dell'energia: la teoria della risonanza.....	66
Comperare qualcosa	41	Utilizzi DEL CRISTALLO DELL'ENERGIA da Parte del PG.....	67
Raccogliere informazioni	41	I possibili finali.....	67
Contattare Vokhara, la spia nel Bazaar	41	Cosa fare prima del finale	67
Il cimitero (e la terza spia).....	43	Possibili Finali	68
Descrizione del cimitero	43	Varianti	69
Cercare informazioni sulla terza spia	44	Appendice 1: tabelle di conoscenze standard.....	70
Il Tempio dell'Acqua	44	mezzelfi (ME).....	70
Descrizione del tempio	44	andamento della Guerra (AG)	70
Provare ad entrare nel tempio.....	44	alleanza della porta (AP)	70
La centrale di smistamento.....	45	Mondo antico (MA).....	70
La centrale di smistamento vista dal di fuori.....	45	Llevialemm (LL).....	70
L'interno: ambienti secondari.....	45	Appendice 2: statistiche dei PG	71
Gli archivi	46	Appendice 3: le visioni di Xaynthas	72
Le idroteche	48	Visione obbligatoria che avverrà la prima notte in città	72
L'enclave psionica	49	LE Visioni "speciali"	72
L'enclave vista da fuori.....	49	LE Visioni "Generiche"	73
Nell'enclave.....	50	Appendice 4: nomi di PNG	75
Lavori di ristrutturazione	52	Nomi di PNG maschili	75
Descrizione di un tipico posto di lavoro attorno ad un edificio fatiscente	52	Nomi di PNG femminili.....	75
L'ultimo scavo, nel Quartiere della Guardia	53	Appendice 5: Statistiche PNG.....	76
In contatto con l'Alleanza della Porta	54	Tipici soldati di Llevialemm.....	76
Entrare in contatto con l'alleanza	54	Psion elfo di 6° livello e Jilias	77
Parlare con Darek	54	Tipici combattenti umani.....	77
Trascinare in casa Jilas	54	Appendice 6: consigli per far giocare DDM a casa	79
La magione del casato Llyrr.....	56		
La magione dei Llyrr da fuori	56		
Dentro la casa	57		
Utilità della magione del casato Llyrr nell'avventura	59		
Cosa è importante che i PG facciano a Llevialemm.....	59		
l'ultimo tempio della memoria	60		
Inseguendo la carovana.....	60		
Necessità di "tagliare" il viaggio.....	60		
L'inizio del viaggio	60		
Davanti ad "Ulla"	60		
Prosecuzione del viaggio: il bivio	60		
"Andare lunghi"	61		

Dungeons & Dragons, D&D, Dungeon Master sono marchi registrati di proprietà della Wizard of The Coast inc. La citazione di nomi, marchi o estratti di prodotti non intende infrangere nessun diritto dei detentori. Pubblicazione amatoriale, intesa al solo scopo di intrattenimento. Copyright © 2006 associazione culturale Revelsh Blind Beholders (<http://www.revelshblindbeholders.net>)



Ogni riferimento a persone, fatti o culti realmente esistenti è puramente casuale.



NOTE PER I MASTER

“Il Deserto della memoria” è ambientato in un mondo chiamato Skan-Dur e creato appositamente per l'avventura.

ORDINE DI LETTURA CONSIGLIATO

Consigliamo ai master che si avvicinino per la prima volta alla lettura di leggere, in primo luogo, l'introduzione destinata ai giocatori (allegata in fondo all'avventura) e successivamente l'antefatto storico riportato di seguito. Nel corso verrà suggerito il momento in cui leggere anche i Background dei personaggi, anch'essi riportati in fondo all'avventura.

L'INTRODUZIONE

Si osservi come la prima e la terza parte dell'introduzione (*Estratti da cristalli della memoria elfici e Il sogno di un mezzelfo*) contengano solo informazioni vere se epurate del “disprezzo razziale tra i popoli”, mentre la seconda parte (*Il mondo di Skan-Dur nelle sue leggende umane*) contenga informazioni vere frammiste ad informazioni palesemente false. La discriminazione tra queste informazioni verrà effettuata in seguito.

Ricordiamo che molte delle informazioni fornite nella prima e nella terza parte dell'introduzione non verranno ripetute in seguito in questo capitolo, e quindi un'attenta lettura dell'introduzione è fondamentale

ANTEFATTO STORICO

L'ERA DIMENTICATA

IL MONDO

Un numero imprecisato di anni fa Skan-Dur era un bellissimo mondo verdeggiante e rigoglioso, abitato da una sola razza senziente, i Thri-Kreen.

DESCRIZIONE FISICA DEI THRI-KREEN

Questi umanoidi ricordavano delle mantidi religiose bipedi, dotate di sei arti. I due arti inferiori venivano usati per camminare, e gli altri quattro terminavano in quattro mani con dita artigliate. Avevano grandi mandibole e due antenne che spuntavano dal capo.

LA LORO SOCIETÀ

La società dei Thri-Kreen era evolutissima da un punto di vista sociale e “magico”, solo che invece che sviluppare normale poteri magici questa razza ha sviluppato dei poteri mentali chiamati *poteri psionici*.

Questi esseri vivevano tra di loro in pace ed armonia, aiutavano chi tra di loro ne aveva la necessità ed avevano leggi giuste che venivano applicate con rigore.

L'utilizzo dei poteri psionici era normale da parte di tutti i Thri-Kreen, dato che invece che sfruttare una normale forma di scrittura, immagazzinavano ciò che volevano tramandare (ricordi ed idee) in particolari gemme, dette cristalli della memoria. Queste gemme erano in grado di evocare particolari visioni da parte di chi le toccava. Per poter maneggiare questi cristalli era necessario conoscere i rudimenti dell'arte psionica, ma tutti i Thri-Kreen nascevano con questo dono. La comunicazione tramite cristalli della memoria era incredibilmente più efficace rispetto a quella che sarebbe potuta avvenire per forma iscritta.

LA CATASTROFE

Un giorno, uno strano morbo incominciò a diffondersi su Skan-Dur. Nessuno ne conosceva l'origine. Questo morbo si rivelava sempre ed inevitabilmente letale per chi lo contraeva, e non sembrava esserci cura a cui appellarsi. Nessuno riuscì mai a capire attraverso quali canali il morbo si diffondeva, ma quel che è certo è che in pochi anni morirono centinaia di migliaia di Thri-Kreen.

Presto la società intera capì di essere seriamente a rischio di estinzione. Per cercare di salvarsi, i Thri-Kreen si mossero in tre differenti direzioni, sfruttando le proprie conoscenze psioniche.

LA PORTA DEL MONDO

La maggior parte dei Thri-Kreen lavorò alla costruzione di un immenso portale (nell'avventura chiamato la porta del mondo), che permettesse di collegare Skan-Dur ad altri piani di esistenza che conoscevano e che potessero fornire loro delle cure.

I Thri-Kreen effettuarono delle divinazioni nei piani che conoscevano e carpirono brandelli di conoscenze legate alla costruzione di portali. Purtroppo riuscirono solo però a creare un portale che potesse collegarsi ad un altro portale analogo in un altro piano, ma le divinazioni non permisero loro di localizzare un simile portale. Per questo motivo la costruzione della porta del mondo come via di fuga da Skan-Dur fu un completo fallimento.

I TEMPLI DELLA MEMORIA E LA STASI

Un secondo gruppo, composto da elementi più scettici o semplicemente più realistici, capì in anticipo che la loro fine sarebbe comunque arrivata e cercò di creare dei templi della memoria. Questi volevano essere dei luoghi contenenti informazioni sulla loro esistenza, per provare perlomeno a preservare il loro ricordo ad eventuali posteri, e documentare



la fine e le conoscenze di una civiltà così evoluta, anche se non in grado di arrestare il proprio declino. Vennero creati centinaia di templi nei punti più impensabili di Skan-Dur, anche se principalmente vennero posizionati sottoterra, al riparo dalle insidie del tempo. In questi templi vennero ammassate parecchi cristalli della memoria, che contenessero vari aspetti della loro conoscenza e vita quotidiana.

Come ultimo tentativo di salvarsi, questo gruppo di Thri-Kreen pensò anche che avrebbe potuto mettere in stasi qualche elemento della propria specie, cercando di “fermarne la vita” fino a che questi eventuali futuri abitanti avessero avuto la soluzione ai loro problemi. Ironia della sorte volle che questo metodo avesse successo, ma purtroppo questo metodo fu perseguito con troppo ritardo. Qualche Thri-Kreen si è conservato addirittura fino ai giorni dell’avventura, “stivato” in particolari templi della memoria. Nessun esemplare è mai stato ritrovato dagli attuali abitanti di Skan-Dur.

IL CRISTALLO DELL'ENERGIA

Infine, un altro numeroso gruppo di Thri-Kreen cercò invece di capire le cause che avevano fatto scatenare il morbo, e per caso giunsero alla conclusione che una temperatura più elevata di parecchi gradi rispetto a quella che era presente nel loro mondo e protratta per settimane avrebbe debellato il morbo. Costoro si misero allora all’opera per creare un particolare cristallo dotato di poteri psionici, che chiamarono cristallo dell’energia. Questo cristallo aveva il potere di modificare a piacimento le condizioni climatiche in un’area.

Purtroppo qualcosa nella sua creazione non funzionò come si sperava. Il cristallo si rivelò essere difficilmente controllabile, e non aumentò la temperatura di pochi gradi come speravano i suoi creatori. L’effetto fu invece enormemente amplificato (ulteriori dettagli sul funzionamento del cristallo saranno discussi in seguito, nell’ultimo capitolo dell’avventura). Dopo che il suo utilizzo sfuggì di mano il cristallo dell’energia venne depositato in un tempio della memoria.

IL NUOVO MONDO

La fine arrivò in pochi mesi dopo l’attivazione del cristallo dell’energia, quando la temperatura si fece veramente insostenibile per i Thri-Kreen. In qualche anno la temperatura aumentò di 200 °C, e praticamente ogni forma di vita si estinse. Ironia della sorte volle che anche il morbo si debellasse, prima dell’estinzione completa della razza Thri-Kreen. Dopo qualche centinaio di anni poi la temperatura si riabbassò, portandola al livello che volevano raggiungere gli oramai defunti Thri-Kreen (40-50°C, ossia la temperatura su Skan-Dur nei giorni dell’avventura. Nuovamente questo effetto sarà spigetao quando verrà descritto nei dettagli il cristallo dell’energia).

L’acqua scarseggiava terribilmente in questo nuovo mondo, e si concentrò in poche, sporadiche oasi e sottoterra, dove il sole non colpiva direttamente le fonti d’acqua. In breve, senza che vi fosse traccia della lussureggiante foresta che c’era prima, Skan-Dur diventò un arido deserto. Queste condizioni sono rimaste fino ai giorni in cui l’avventura è ambientata.

Una volta ogni decina d’anni circa una forte pioggia riversa sul suolo tutta l’umidità che viene accumulata nell’aria. Ovviamente quest’evento è talmente sporadico che nessuno ci fa affidamento.

Ancora inspiegabili restano le origini delle paludi del sangue, il mare di fango e melma non potabile presente su Skan-Dur. La genesi di questo mare è tuttora inspiegata ma può essere legata a qualche estremo tentativo di salvezza da parte dei Thri-Kreen, i cui dettagli sono andati perduti per sempre.

Per ulteriori dettagli sul clima del nuovo mondo è possibile fare riferimento alla prima parte dell’introduzione, quella contenente cristalli elfici della memoria.

L’ERA CONTEMPORANEA

Riportiamo qui di seguito una cronologia degli eventi che precedono l’avventura in seguito alla distruzione della razza dei Thri-Kreen.

IL CALENDARIO ELFICO

Il calendario in utilizzo è il Calendario Elfico, il cui convenzionale inizio verrà motivato in seguito. La maggior parte degli elfi non è comunque in grado di dire a cosa corrisponda l’anno 0 del proprio calendario.

Ogni anno su Skan-Dur comprende esattamente 365 giorni. Non esistendo satelliti visibili nelle poche ore notturne non è mai stato inventato il concetto di mese, e pertanto il conto dei giorni avviene come lista ordinata di giorni (per esempio esiste il giorno 233 dell’anno 899 od il giorno 12 dell’anno 1000). Il concetto di anno è invece stato inventato osservando la posizione dei soli e notando come passino 365 giorni tra due giorni in cui i soli, alla stessa ora, si trovano esattamente nella stessa posizione del cielo

CRONOLOGIA DEI PRINCIPALI EVENTI PASSATI

-224: In un mondo lontano, popolato da elfi ed umani, i governanti sono stanchi dei crimini che una consistente parte della popolazione continua a commettere. Poiché nessuno strumento è in grado di fungere da deterrente o imprigionare i criminali, i governanti decidono che l’esilio di questi esseri può essere l’unica soluzione accettabile. Tramite accurate divinazioni viene scoperta l’esistenza del portale dimenticato su Skan-Dur e, nel giro di poco tempo, un analogo portale viene costruito nel mondo degli elfi. Il portale su Skan-Dur viene riattivato e tutti i criminali vengono esiliati in un mondo desertico, presumibilmente condannati a morire entro pochissimi anni. Il portale per tornare indietro viene irrimediabilmente smantellato. I poteri psionici sono ignoti sia agli elfi sia agli umani.

-224: 0 : Contrariamente alle previsioni dei loro carcerieri, gli esiliati elfi ed umani riescono a sopravvivere. Ogni traccia di civiltà ancora presente in queste razze scompare, perché la lotta per la vita è diventata infernale. Barbarie, cannibalismi e violenze gratuite diventano all’ordine del giorno. L’acqua diventa l’unico scopo per cui vivere.



0: Un elfo, per caso, si imbatte nel primo tempio della memoria, un'enorme ziqqurat a ridosso del mare di melma. Quest'elfo ha la mente predisposta a comprendere l'uso dei poteri psionici, e quando entra nella ziqqurat e tocca il cristallo viene investito da messaggi lasciati dal mondo passato. Per primo, quest'elfo capisce l'importanza dei poteri che la mente può offrire, e sfruttando le conoscenze di quel particolare cristallo inizia a coltivare i propri poteri.

0:12: In breve tempo il primo elfo dotato di poteri psionici addestra altri della stessa razza nell'utilizzo di questi poteri, e fonda un nucleo abitativo attorno alla ziqqurat anche se lontana da ogni fonte d'acqua pulita. Nascono così Llevialemm ed il collegio degli Psion

36: Sfruttando le informazioni che man mano trova nei templi della memoria, il primo Psion elfo riesce a mettere a punto un processo di purificazione psionica dell'acqua presente nelle Paludi del Sangue. Nascono i purificatori, ossia Psion con il potere di depurare l'acqua, e con esse iniziano a formarsi le caste nella quale la società elfa verrà divisa. L'accesso alla ziqqurat viene vietato a tutti coloro che non fanno parte dei purificatori, e l'edificio stesso viene d'ora innanzi chiamato Tempio dell'Acqua. La presenza dei templi della memoria e di una razza scomparsa un numero imprecisato di anni addietro viene tenuta segreta a tutti coloro che non siano purificatori.

100 circa: Grazie al potere fornito dalla depurazione, gli elfi riescono a consolidare una struttura sociale a caste, nella quale i purificatori e gli Psion detengono la maggior parte del potere. Tutti i villaggi elfi che accettano di sottomettersi vengono riforniti con l'acqua prodotta in Llevialemm. Nel frattempo, gli umani si sono imbarbariti sempre di più e si sono riuniti in piccoli clan, perennemente in lotta gli uni con gli altri. Ovviamente gli umani ignorano tutti i segreti scoperti dagli elfi e non sono a conoscenza nemmeno dell'esistenza del processo di purificazione dell'acqua.

800 circa: Oramai la situazione è radicalmente cementata, e il ricordo di un mondo lontano dal quale provenivano è letteralmente sbiadito nel tempo, addirittura svanito negli elfi. Gli umani, stremati, capiscono che l'unico modo che hanno per sopravvivere è attaccare gli elfi, che sembrano disporre di quantità d'acqua enormi rispetto a quelle di cui dispongono loro. Gli elfi, però, sono più organizzati, e l'attacco di piccole bande di predoni umani è costantemente destinata a fallire. Iniziano le prime collaborazioni tra clan per cercare di impadronirsi dell'acqua elfica,

954 (52 anni prima dell'inizio dell'avventura): il mezzelfo chiamato Siehel Frostfire fonda il proprio villaggio di mezzelfi, senza che umani ed elfi ne siano a conoscenza (ulteriori dettagli sono reperibili nell'introduzione).

986 (30 anni prima dell'inizio dell'avventura): gli umani iniziano a collaborare su vasta scala per contrastare gli elfi. Sebbene questi ultimi siano tecnologicamente e

disciplinatamente più evoluti, sono nettamente inferiori di numero (in proporzione di 8 a 1), e la ferocia che possedevano 1000 anni prima è stata mitigata dagli agi della vita a Llevialemm, in cui attualmente vive la grande maggioranza della popolazione.

998 (18 anni prima dell'inizio dell'avventura): Un giovane umano chiamato Garoth si autoproclama Gran Khan di tutti gli umani, e riunisce sotto la sua guida la ferocia della stragrande maggioranza delle tribù. Il suo scopo è quello di conquistare la capiate elfica, sterminare l'altra razza ed impadronirsi delle loro fonti idriche, sebbene la natura di tali fonti resti ignota agli umani. Da allora la guerra subisce una vera e propria svolta in favore degli umani, e gli elfi iniziano a perdere via via crescenti porzioni del loro territorio.

1016: Oggi. In seguito verranno dettagliati gli eventi dell'anno che faranno scatenare l'intera avventura.

ANTEFATTO GEOPOLITICO

GLI ABITANTI DI SKAN-DUR

Come dovrebbe emergere dall'introduzione, Skan-Dur è un mondo terribile dove vivere. L'acqua è la risorsa più preziosa, e per poter ottenere l'acqua per sopravvivere non si esita ad uccidere chi, pochi minuti prima, veniva trattato come un tuo amico. Pietà e compassione non hanno senso su Skan-Dur.

La vita è normalmente piena di stenti per tutti. Il più grande obiettivo, ogni giorno, è trovare l'acqua sufficiente per dissetarsi un altro giorno, e le persone che ucciderebbero la propria madre per dissetarsi (in senso puramente letterale) non sono poche.

Non si abbia in mente il solito cliché dell'elfo buono. Elfi ed umani rappresentano due diverse sfaccettature della spietatezza e dell'egoismo che caratterizza la stragrande maggioranza degli abitanti di Skan-Dur. Oltretutto, l'aggregazione di persone della stessa razza ha la sola finalità di sopportare meglio le avversità, ma l'amore o l'amicizia sono casi veramente isolati.

LA MAGIA E I POTERI PSIONICI

La magia come intesa nel senso classico di D&D non esiste in questo mondo. I poteri sovranaturali esistenti sono solo quelli della mente, e sono tendenzialmente di natura distruttiva: non esistono poteri in grado di curare le ferite (se non effetti minimi che non saranno influenti in quest'avventura) e non esistono assolutamente poteri in grado di creare cibo ed acqua. Esiste la possibilità di purificare dell'acqua, ma questo processo, descritto meglio in seguito, non sarà alla portata dei personaggi.



GLI UMANI

STRUTTURA SOCIALE, GOVERNO E ACQUA

In particolare gli umani sono una società fortemente tribale. Tutti gli uomini sono divisi in innumerevoli tribù comandate da un Khan. In ogni tribù vige la legge del più forte e chiunque voglia diventare Khan può sfidare chi attualmente occupa questa carica. I deboli vengono uccisi al più presto, in modo che non bevano l'acqua destinata a loro. In alcune tribù è usanza bere il sangue di chi hai ucciso in battaglia, per assorbirne la forza.

Le tribù sono sempre state in lotta tra di loro, e ogni tanto nasceva qualche debole alleanza che sopravviveva a poche generazioni, spesso finalizzata all'annientamento di una terza tribù. L'avvento di un Gran Khan (Garoth) è una novità relativamente recente all'interno degli umani, ma tutti sembrano apprezzarne la forza e l'astuzia in battaglia, e gli innegabili vantaggi nel conflitto con gli elfi

La maggior parte delle tribù vive in grotte lontane dal sottosuolo, che sono anche dei punti dove è possibile per degli umani reperire delle scarse fonti d'acqua.

ATTEGGIAMENTO

Atti di barbarie e violenze gratuite sono assolutamente all'ordine del giorno.

Oltre a ciò gli umani sanno essere spietati verso quelli che tra di loro sono deboli. Costoro vengono in genere uccisi tra atroci sofferenze. Tra gli umani esistono gli schiavi, ma la condizione di schiavitù non è necessariamente ereditaria o permanente: uno schiavo che dimostri valore può affrancarsi, e un umano può diventare schiavo in seguito alla perdita al gioco od alla sconfitta in battaglia durante le innumerevoli guerre fra clan.

Eccezione a questa norma è rappresentata dai mezzelfi, che non possono che essere schiavi tra gli umani.

Mostrare pietà è segno di debolezza, e mostrare debolezza comporta inevitabilmente farsi eliminare dai propri, numerosi, nemici.

RAPPORTI CON GLI ELFI E I POTERI PSIONICI

Gli umani sono dotati di armi rozze e non rifinite, ma la loro ferocia in battaglia è spesso incontenibile. Odiano in tutti i modi possibili gli elfi, e farebbero di tutto per appropriarsi delle loro fonti idriche. Hanno un forte timore dei poteri della mente che gli elfi sono in grado di mostrare, e se riescono a catturare un elfo che possieda simili poteri sono spietati con il loro prigioniero.

Chiaramente nessun umano è stato addestrato ad utilizzare poteri psionici.

ASPETTO FISICO

Gli umani amano coprirsi il corpo con tatuaggi puramente decorativi e, come citato nell'introduzione, ricordiamo che

sono completamente calvi. Fisicamente sono tendenzialmente muscolosi e robusti, perchè i gracili vengono eliminati fin dalla nascita. A differenza di quanto scritto nell'introduzione non è vero che gli umani siano più stupidi degli elfi, solo per loro l'intelligenza non è un valore da "coltivare" quanto la forza fisica.

ALTRO

- ✦ Abbigliamento: tendenzialmente gli umani vestono pelli grezzamente lavorate la cui principale funzione non è estetica ma di protezione dal calore dei soli. Il volto degli umani è sempre coperto con stoffe durante le ore calde della giornata.
- ✦ Tecnologia: la tecnologia degli umani è decisamente limitata, equiparabile, nel mondo reale, a quella dei barbari che hanno invaso l'impero romano. Le armi sono primitive ed in ferro battuto, e non esistono complessi macchinari o marchingegni "tecnologici", normalmente trovabili in altre ambientazioni fantasy.
- ✦ Alcol: L'acqua pura non è trovabile tra gli umani, e pertanto solo una birra leggera può essere fermentata dalle sporche fonti a disposizione di questa razza. Forti superalcolici (principalmente distillati di cactus) sono molto ricercati e preziosi.
- ✦ Sessi: non vi è alcuna differenza sociale tra umani di sesso maschile e femminile: vi è completa uguaglianza di sessi nella cultura umano.
- ✦ Valute: tra gli umani si utilizzano le monete elfiche (molto rare) ma più frequentemente il baratto.
- ✦ Scrittura: Gli umani hanno completamente perso l'uso della scrittura. Tutte le conoscenze vengono tramandate dai cantori di questo popolo
- ✦ Conoscenze del mondo antico: Nessun umano conosce l'esistenza dei templi della memoria o dell'esistenza di una razza precedente alla loro

GLI ELFI

STRUTTURA SOCIALE

Gli elfi possiedono invece una struttura sociale a caste chiuse, ben descritta nell'introduzione. Ricordiamo che la casta degli schiavi è composta principalmente da elfi, e che numericamente i mezzelfi (tutti schiavi) sono pochi rispetto al numero totale degli schiavi. Osservare lo schema della cosiddetta "ziqqurat sociale".



Figura 1 - La ziqqurat sociale

Quello che invece non è citato è la presenza di casati trasversali a queste caste: in alcune famiglie il dono dei poteri psionici (il Dono per antonomasia in questa razza) è più frequente che in altre. Queste famiglie hanno accumulato potere e ricchezza, e di fatto possiedono molto potere all'interno degli elfi, sebbene questo potere non venga esercitato in maniera formale. Le famiglie potenti hanno sempre un loro uomo all'interno del consiglio degli Alti Purificatori, parecchi tra i purificatori e gli psion di ogni livello, controllano importanti fette di esercito e spesso monopolizzano i commerci di un particolare tipo di bene. Tra tutti i casati spiccano i Ghylan, i Llyrr, i Maeran e i Zvol.

Come scritto nell'introduzione la maggior parte degli elfi vive a Llevialemm, e una minoranza in oasi lontane dalla capitale. Molti piccoli villaggi e comunità elfiche non sono segnate sulla mappa del mondo, che riporta solo le maggiori comunità.

GOVERNO E GIUSTIZIA

Le decisioni ad alto livello vengono prese dai purificatori, che delegano gli psion per l'ordinaria amministrazione della città. La maggior parte dei purificatori, per questioni genetiche, è di sesso femminile, anche se quest'informazione non è di dominio pubblico. La giustizia viene amministrata dalle stesse persone che governano stesse persone e secondo lo stesso principio (ossia i purificatori si occupano dei processi ad alto livello e gli psion di quelli meno importanti), ma raramente la giustizia non sta dalla parte di chi appartiene ad una casta più elevata.

ATTEGGIAMENTO

Gli elfi condividono con gli umani il disprezzo verso i deboli, a cui aggiungono un sano senso di superiorità verso le classi sociali inferiori. Chi non è degno di vivere deve morire, e l'unico principio che ti spinge a trattare bene uno schiavo è che uno schiavo ben tenuto ha un valore maggiore di uno schiavo danneggiato.

Periodicamente (ogni 34 giorni) una creatura senziente viene crudelmente dissanguata viva sulla cima del Tempio dell'Acqua sotto gli occhi estasiati della popolazione. Tendenzialmente vengono sacrificati prigionieri di guerra umani, ma in assenza vengono scelti degli schiavi. Si vocifera che il rito serve per raccogliere il sangue di una persona ancora viva al fine di compiere la depurazione della melma. In verità il rito serve

solo perchè, tradizionalmente, alle purificatrici piace parecchio la nuance rossa che assumono le rose bianche dei giardini irrorate con il sangue, e perchè oramai la popolazione è abituata a quest'usanza.

Un atteggiamento irriverente nei confronti di qualcuno appartenente ad una casta superiore si paga spesso con la morte. Gli omicidi e le violenze gratuite sono spesso all'ordine del giorno, se le compie sempre qualcuno di alto grado nei confronti di qualcuno di basso grado.

Ciononostante gli elfi sono in grado di mostrare atteggiamenti raffinati e colti con tutti, anche e specialmente quando ti stanno piantando un coltello tra le scapole.

I POTERI PSIONICI

I poteri psionici sono comunemente accettati all'interno della società elfica. Chi nasce con il Dono è invidiato da tutti, perchè condurrà senza dubbio una vita agiata. Chi ha i poteri psionici può diventare un Purificatore oppure uno Psion, a seconda della bravura che da piccolo dimostra nell'utilizzare questi poteri. I purificatori scelgono chi, secondo loro, è degno di diventare uno della loro casta. Raramente chi non è figlio di un purificatore diviene a sua volta purificatore, ma a giovani particolarmente dotati viene tendenzialmente permesso di accedere al più alto livello sociale, perchè tutta la società ne tragga giovamento.

SCRITTURA

Tra gli elfi esiste la scrittura, anche se scarseggiando l'acqua il supporto più comune utilizzato per scrivere è rappresentato da fragili tavolette d'argilla. Per ovviare a questo problema chi ha il Dono fa spesso uso di cristalli psionici, ossia particolari cristalli (di tutti i tipi, ma prevalentemente quarzi, molto abbondanti e a poco prezzo) che vengono imbevuti di potere psionico. Di fatto sono una più semplice versione dei cristalli della memoria che i Thri-Kreen hanno lasciato nei loro templi, e che gli elfi hanno imparato a ricostruire: chiunque sia naturalmente predisposto ai poteri psionici (ossia possieda una riserva di un punto potere) e tocchi un cristallo psionico può vedere un'immagine, un testo oppure un "filmato" lasciato dal creatore del cristallo.

L'ACQUA

Anche tra gli elfi l'acqua è la risorsa più preziosa, sebbene i ricchi ne abbiano in abbondanza per dissetarsi. Ostentare il possesso di grandi quantità d'acqua è tra gli elfi segno di potere e ricchezza, e difatti bellissimi giardini e sfarzosi giardini vengono creati sulla sommità del Tempio dell'Acqua, la ziqqurat di Llevialemm. Giardini e piccole fontane sono anche presenti nei quartieri ricchi della città.

L'acqua viene creata solo all'interno del Tempio dell'Acqua, e i dettagli del processo sono segretissimi. L'ingresso stesso al tempio è rigorosamente vietato a chi non sia un purificatore. Quel che è certo è che grandi condotte aspirano la melma delle Paludi di Sangue e, tramite i poteri della mente, là la melma viene convertita in acqua pura. Poi, tramite altre



condotte, l'acqua viene portata nell'edificio centrale di Llevialemm, la centrale di distribuzione. Qui l'acqua viene venduta nel dettaglio a tutta la popolazione (spesso si fanno ore di coda per acquistare l'acqua).

Enormi carovane partono quotidianamente dalla centrale di distribuzione, con la precisa finalità di rifornire d'acqua i villaggi elfici lontani, in modo da non prosciugare completamente le oasi attorno a cui i villaggi stessi sono costruiti. Queste carovane sono composte da carri-botte che contengono ettolitri d'acqua ciascuno, e vengono trainate a fatica da decine di raptor. Scorte protette di almeno una cinquantina di guardie elfiche che controllano che nessun malintenzionato (umano od elfo) rubi queste scorte idriche, vitali per la sopravvivenza di troppa gente.

Dieci giorni passano in media tra due rifornimenti ad uno stesso villaggio, anche se ogni giorno almeno due carovane differenti partono dalla centrale di distribuzione. In genere una stessa carovana rifornisce due o tre villaggi, lungo la stessa "direzione". Le autorità stimano che se una carovana venisse intercettata tutti gli abitanti di un villaggio potrebbero anche morire di sete nella settimana abbondante di "vuoto di rifornimento"

ABBIGLIAMENTO

Gli elfi vestono con abiti decisamente più curati degli umani, e tendono, come gli umani, a coprirsi interamente il volto durante il giorno. In luoghi chiusi praticamente nessuno resta coperto.

Tutti i vestiti elfici sono tendenzialmente ampi, curati e variopinti. Ogni casta ha il proprio abbigliamento tipico (via via più curato e decorato), e sebbene non sia una regola scritta nessuno indossa abiti che non gli spettano. Capita invece che membri di una casta viaggino "in incognito" quando non vogliono destare l'attenzione. Questo in particolare è il caso dei Purificatori, che ufficialmente indossano delle divise completamente bianche. Praticamente nessun purificatore cammina per le strade con le proprie vesti bianche, perchè attirerebbe troppo l'attenzione.

Gli schiavi vengono marchiati con un tatuaggio, che ne rende facile l'identificazione. Eccezione a questa norma è data dai mezzelfi, che non possono che essere schiavi e pertanto possono non avere il tatuaggio che li contraddistingue come schiavi.

LE CONOSCENZE DEL MONDO ANTICO E GLI SCAVI

Solo i purificatori hanno coscienza del fatto che una razza antichissima viveva su Skan-Dur prima di loro, ma non sono a conoscenza né delle cause dell'estinzione né del loro aspetto esteriore (ulteriori dettagli su questo punto sono riportati in seguito). La conoscenza di questa razza è tenuta segreta anche alla casta degli Psion, per evitare che questi acquisiscano troppe informazioni e provino a sovvertire l'ordine costituito.

Attorno alla ziqqurat sono presenti tantissimi templi della memoria, tutti nelle profondità del sottosuolo. Questo perchè i Thri-Kreen speravano che, accanto ad un edificio enorme

quale la ziqqurat stessa potesse essere più facile ritrovare i templi anche nel caso di modifiche geologiche (ex: interramenti vari, erosione...). Effettivamente così è stato, e parecchi templi della memoria contenenti varie informazioni sul passato sono state reperite negli ultimi anni nel sottosuolo di Llevialemm.

Per mascherare gli scavi nel sottosuolo il consiglio degli Alti Purificatori ha decretato che alcune aree della città venissero interdette al pubblico con la giustificazione di "lavori di ristrutturazione di fatiscenti edifici pericolanti". La pena per i trasgressori è la morte, e ovviamente nessuno in città vuole trasgredire ad un ordine che porta ad una pena così severa e soprattutto per mera curiosità (ricordiamo che nessuno sa cosa c'è veramente in questi edifici). Gli edifici fatiscenti vengono completamente protetti dalla vista dei curiosi tramite infrastrutture costruite con spessi teli ed aste di metallo, e una guardia controlla a vista ogni singolo scavo (ce ne sono parecchi in città).

Molti dei templi della memoria sotto Llevialemm hanno un'analogia forma e contenevano (prima che venisse rimosso e portato nel Tempio dell'Acqua) un singolo cristallo della memoria, con varie informazioni.

L'ALLEANZA DELLA PORTA

Negli ultimi anni c'è però stata una fuga di notizie all'interno dei purificatori, e alcuni psion sono venuti a conoscenza di segreti del passato custoditi dai purificatori. Un gruppo di psion ha poi, per caso, scoperto un tempio della memoria nel sottosuolo (la cui esistenza è tuttora ignota ai purificatori). Il cristallo della memoria che vi si trovava conteneva particolari informazioni proprio sulla Porta del Mondo.

In particolare, quel cristallo mostrava il tentativo fatto dai Thri-Kreen di rendere la Porta del Mondo funzionante. Nella sequenza di immagini evocate dal cristallo si poteva osservare l'"inaugurazione" del portale, che avveniva rompendo una gemma contro il portale stesso (come da tradizione tra i Thri-Kreen nell'inaugurazione dei grossi artefatti psionici). Se vogliamo creare un parallelo con il mondo reale questa è una tradizione simile alla rottura di una bottiglia contro una nave che deve essere varata. Gli psion hanno sfruttato i brandelli di informazioni a loro disposizione e sono giunti alla conclusione che i purificatori in verità vogliono aprire il portale per permettere solo alla loro casta di fuggire dal mondo infernale che è Skan-Dur.

Quel gruppo di psion "dissidenti" ha allora costituito il nucleo iniziale dell'"Alleanza della Porta", che trama nell'ombra dentro Llevialemm per cercare di rivoltare tutti gli psion contro i purificatori. Questo "culto" sta facendo sempre più adepti, e negli ultimi mesi i purificatori hanno iniziato una lotta spietata contro gli "alleati del portale", torturando parecchie persone per arrivare ai capi dell'alleanza stessa. Nei giorni dell'avventura pochi psion che non si fanno più vedere sono dei palesi "traditori" agli occhi delle autorità, mentre la maggior parte frequenta clandestinamente l'alleanza ma, alla luce del giorno, continua normalmente alla propria vita senza che i purificatori lo sappiano. Gli alti purificatori sono



comunque vicini a smascherare la rete segreta, e, senza gli eventi dell'avventura, nel giro di pochi mesi tutti i "traditori" verrebbero individuati ed eliminati.

L'esistenza del culto è il pettegolez all'ordine del giorno in città, anche se ovviamente tutti cercano di non farsi mai sorprendere da orecchie non conosciute a parlare dell'alleanza, per evitare possibili coinvolgimenti.

ALTRO

- ✦ Tecnologia: la tecnologia della popolazione elfica è paragonabile a quella che avevano sviluppato i popoli europei in periodo medioevale.
- ✦ Valuta: esistono delle monete strutturate in MP, MO, MA, MR secondo le normali tradizioni di D&D.
- ✦ Alcol: l'alcol è strettamente vietato all'interno della cultura elfica (l'alcol in un ambiente caldo e desertico non è sano). Tutti gli elfi si attengono a questa regola, e i punti di incontro classico della popolazione sono le Idroteche, degli edifici pubblici dove si sorseggia acqua. Più l'acqua è pura e più si paga per acquistarla.
- ✦ Sessi: non vi è alcuna differenza sociale tra elfi di sesso maschile e femminile: vi è completa uguaglianza di sessi nella cultura elfica

COSA VUOL DIRE ESSERE UN MEZZELFO

In un simile contesto la vita per i mezzelfi è ancora più difficile rispetto a quella degli altri abitanti. Quanto descritto nella terza parte dell'introduzione è vero: la vita di un mezzelfo non ha assolutamente valore. I mezzelfi sono sempre schiavi sia fra gli umani sia fra gli elfi, e nascono sempre da violenze sessuali.

I mezzelfi non vengono più sterminati a vista in quanto "aberrazioni", come avveniva centinaia di anni prima dell'avventura. Questo solo perchè sono schiavi che non alzano mai la testa, ed in tempi di guerra gli schiavi fanno sempre comodo. Difatti un mezzelfo che alza la cresta viene ucciso senza troppe remore, e spesso alcuni mezzelfi vengono massacrati senza che vi sia motivo, solo per diletto. Un mezzelfo viene trattato da schiavo anche da parte degli schiavi.

Il fatto che esistano violenze gratuite verso di loro non vuol dire che TUTTI i mezzelfi vengono massacrati gratuitamente in ogni giorno dell'anno. I mezzelfi possono camminare normalmente tra tutta la popolazione, purché mostrino la dovuta reverenza presso i propri superiori.

I mezzelfi non hanno alcun diritto, e nessun "sangue puro" su Skan-Dur sospetta che possano avere delle capacità.

LA STORIA DI SIEHEL FROSTFIRE

Siehel Frostfire è un mezzelfo che crede in valori opposti rispetto a quelli che dominano la vita degli altri abitanti di Skan-Dur. Siehel è convinto che l'amore e la giustizia possano trionfare, e che le risorse idriche possano essere spartite con equità tra tutti. In particolare, crede che in un primo momento le condizioni debbano migliorare per la gente della sua razza,

particolarmente messa alla prova dalle durezze della vita (Fare riferimento alla terza parte dell'introduzione per ulteriori dettagli su Siehel).

Ribellandosi all'ordine costituito con un manipolo di persone indottrinate dalle sue idee, Siehel ha liberato dalla schiavitù molti suoi consimili. Quando ha scoperto dell'esistenza dei Rbdom è riuscito, con il loro aiuto, a raggiungere zone altrimenti inaccessibili della grande piana rocciosa, e lì ha fondato il primo Villaggio di soli mezzelfi, un luogo in cui la sua razza fosse libera di camminare a testa alta senza temere in ogni istante per la propria vita. Siehel è anche stato il primo tra i mezzelfi a capire che poteva sfruttare i poteri della propria mente, e a capire che tutti i mezzelfi sono straordinariamente dotati da un punto di vista psichico (vedi oltre per ulteriori dettagli a questo proposito).

LA TEORIA DELL'EQUILIBRIO

Siehel ha anche creato la teoria dell'equilibrio, secondo la quale finché la guerra tra elfi ed umani continuerà i mezzelfi potranno continuare a vivere. Siehel è ripugnato dall'idea che per sopravvivere altri si devono uccidere, ma realisticamente capisce che con gli attuali mezzi è improponibile pensare che potrebbero sopravvivere se un eventuale vincitore della guerra desse la caccia ai mezzelfi con tutti i propri mezzi.

SIEHEL E GLI ALTRI MEZZELFI

Nei giorni in cui è ambientata l'avventura Siehel è decisamente vecchio, e sebbene mentalmente sia ancora discretamente lucido, fisicamente non è più obiettivamente in grado di spostarsi dal villaggio.

Siehel viene quasi venerato come un messia all'interno del villaggio, e sebbene lui si sforzi di farsi passare per un normale mezzelfo pochi lo considerano tale. Tutti sono consci della sua età, ma quasi nessuno nel villaggio lo considera come un vecchio senza alcuna utilità. Siehel è un vero e proprio "consigliere spirituale" e funge da confessore per tutti i mezzelfi che abbiano voglia di confidarsi con lui.

Pochi tra i mezzelfi del villaggio, principalmente qualcuno tra quelli che conoscono Siehel fin dai primi tempi, pensano però che oramai sia troppo vecchio e senescente anche solo per prendere decisioni, che abbia fatto tanto per il villaggio ma che sia effettivamente necessario un "cambio della guardia", passando il testimone ad un capo più giovane.

IL VILLAGGIO MEZZELFO

Il villaggio mezzelfo è costruito attorno ad una grande oasi. La maggior parte dei mezzelfi è composta da contadini. Molti di questi sono anche abili combattenti (tutti coloro che sono stati liberati hanno sofferto le pene dell'inferno e farebbero tutto il possibile per difendere in prima persona la propria indipendenza). Siehel ha aiutato molti nel villaggio a sviluppare i propri poteri mentali, e difatti parecchi mezzelfi sono dotati di poteri psionici. Uno dei mezzelfi del villaggio è addirittura in grado di incidere tatuaggi psionici, e ne crea parecchi per



aiutare tutti coloro che combattono per la salvezza del villaggio.

IL RESTO DEL MONDO

Ovviamente l'esistenza di simili tatuaggi psionici sui corpi dei mezzelfi, dei Rabdom e del villaggio stesso viene custodita come un segreto di vitale importanza da parte di tutti i mezzelfi. Tutti sanno benissimo che se le loro conoscenze dovessero diventare appetibili o la loro stessa esistenza dovesse diventare palese per i "sangue puro", i mezzelfi non avrebbero modo di difendersi dall'interessamento che ne seguirebbe.

LE SPIE

Per cercare di contare qualcosa di più nel resto del mondo, Siehel ha chiesto a qualcuno dei mezzelfi che ha liberato di restare per qualche anno ancora in schiavitù, in modo da poter spiare i "sangue puro".

Nessuna spia accetta mai di buon grado, ma il carisma (e il bonus di ragg...diplomazia) di Siehel stesso fanno sì che in molti si sacrificino per la causa. In particolare, Siehel ha introdotto quattro spie a Llevialemm (anche se una di queste è morta nell'ultimo anno senza che Siehel stesso lo sappia) e tre spie tra gli umani, oltre ad un paio che viaggiano tra i villaggi elfici e le grotte umane per tenere sotto controllo tutta la popolazione impegnata in guerra.

Tutte le spie possiedono un tatuaggio psionico raffigurante l'oasi del villaggio mezzelfo, completa di parecchi dettagli (palme, case...). In caso di necessità il tatuaggio può essere rimosso dal portatore con un semplice tocco (per esempio prima di venire eventualmente scoperti dai "sangue puro"), o può essere utilizzato per inviare un breve messaggio telepatico a Siehel. Il tatuaggio può essere utilizzato con questa finalità una sola volta, dopodiché l'immagine dell'oasi nel tatuaggio muta, e l'oasi "muore" (le palme attorno avvizziscono, le case vengono abbandonate...)

Per evitare che la sua eventuale cattura possa far catturare l'intera rete di spie, Siehel, utilizzando l'abilità di autoipnosi (cfr [1]), cancella dalla propria mente moltissimi ricordi di queste spie (tra cui il loro nome, l'aspetto estetico), affidandosi al solo tatuaggio dell'oasi per riconoscerne una quando ne avesse bisogno.

Per analogo motivo nessuna spia è a conoscenza di troppi dettagli dei mezzelfi: nessuna spia è a conoscenza dell'esistenza dei Rabdom o della posizione del villaggio, sebbene tutti sappiano dell'esistenza dello stesso come "stimolo" per portare avanti la propria attività di spia. Analogamente nessuna spia sa dell'esistenza di altre spie.

GIORNO E NOTTE

Più volte, nel corso dell'avventura, si fa riferimento alle parole "giorno" e "notte". A rigore il giorno dovrebbe durare 21 ore, mentre la notte solo 3. Poiché non è proponibile che qualcuno dorma solo 3 ore a notte (chiaramente fatto eccezione per lo

scrittore il periodo di tempo necessario a scrivere quest'avventura :P), l'abitudine a Llevialemm è di considerare otto ore convenzionali come dedicate al riposo.

In particolare quindi, la notte inizia convenzionalmente due ore prima del tramonto di Loras e finisce tre ore dopo che Sarol sia sorto. Con il termine "buio" si intende il periodo di tempo le tre ore in cui né Sarol né Loras sono presenti in cielo.

Può sembrare un controsenso che, in un ambientazione desertica, non ci si riposi durante le ore di maggior calore. Effettivamente, i tipici spostamenti prevedono di viaggiare nelle otto ore chiamate convenzionalmente "notte", e di dormire nelle altre.

La vita a Llevialemm, invece, prevede di lavorare di giorno per poter sfruttare appieno la luce del sole.

"IL DESERTO DELLA MEMORIA" IN BREVE

I FATTI RECENTI

LA GUERRA OGGI

Durante i giorni dell'avventura la guerra va sempre peggio per gli elfi. Gli umani saranno lontani meno di una cinquantina di chilometri dalle porte di Llevialemm. D'altro canto questo risultato era prevedibile, perchè gli umani sono in numero nettamente maggiore ed hanno, dalla loro parte, la ferocia di chi sa che non ha più nulla da perdere.

I leader elfici (che ricordiamo ancora essere coincidenti con la casta dei purificatori) sono consci del fatto che, se le cose non cambieranno, la propria razza capitolerà entro un paio di anni. Ciononostante, per evitare disordini interni, le alte sfere degli elfi riferiscono alla popolazione che la guerra sta andando bene, e che in breve saranno gli umani a capitolare. La stessa capitale non sembra una città che fra pochi mesi potrebbe essere cinta d'assedio, quanto un paradiso in mezzo al deserto, lontano dai veri problemi del paese.

Gli elfi, negli ultimi tempi, hanno accentuato gli sforzi per scoprire nuovi templi della memoria in Llevialemm, con la speranza di poter reperire delle conoscenze adoperabili nella guerra.

LA SCOPERTA DEGLI ELFI E LA SPEDIZIONE

Un evento potrebbe però modificare gli equilibri della guerra. Cinque giorni prima dell'inizio dell'avventura, dopo anni di scavi e ricerche, gli elfi sono riusciti a determinare la posizione di un particolare tempio della memoria sotto Llevialemm. L'esistenza di questo tempio era stata accennata in cristalli precedentemente reperiti nella stessa capitale.

In questo tempio viene ritrovata l'informazione della posizione un oggetto psionico dal potere smodato (il cristallo



dell'energia che i Thri-Kreen avevano invano tentato di usare per salvarsi, e che era stato riposto in un tempio della memoria). Immediatamente riunioni ad alto livello vengono indette, e i purificatori decidono di mandare una spedizione per ritrovare al più presto questo cristallo. A questa spedizione prendono parte gli uomini migliori dei casati più potenti di tutta Llevialemm. Un'alta purificatrice in persona guiderà la spedizione.

La minaccia dei dissidenti dell'Alleanza della Porta fa sì che la spedizione parta in gran segreto. Gli uomini dei purificatori si mischiano all'interno di una carovana d'acqua, che è l'unica tipologia di gruppo che esce numeroso dalla città. Dopo qualche giorno, quando sono sicuri che nessuno all'interno della carovana è un alleato della porta e li tradirà, i membri della spedizione abbandonano la carovana e si dirigono verso il tempio che contiene il cristallo dell'energia.

LA SPIA DI SIEHEL E LA CONTROSPEDIZIONE MEZZELFA

A questo evento principale si sovrappone però l'azione del lungimirante Siehel, che aveva posizionato una delle sue spie (Quellistran) all'interno del casato Llyrr, come già detto uno dei casati più influenti all'interno della città. Quellistran riesce ad origliare dietro una porta dove avviene una riunione dei capi casato Llyrr, e a scoprire che si sta organizzando una spedizione per reperire un'arma segretissima. Per fare ciò Quellistran, scoperto da uno schiavo elfo, si trova costretto a compromettere la propria posizione di spia ed a fuggire senza poter reperire ulteriori informazioni. Fortuna ha voluto che comunque nessun elfo libero, nell'eccitazione del momento, ha comunque dato troppo peso alla morte di uno schiavo. Quellistran decide allora di contattare Siehel e di fissare un'incontro presso l'oasi umana più vicina a Llevialemm, ossia l'oasi di Grom, e di scappare verso l'oasi prima di essere arrestato.

Siehel capisce che un'arma troppo potente in mano agli elfi potrebbe significare la fine della guerra e dell'equilibrio che permetteva ai mezzelfi di prosperare, e decide di organizzare una "controspezione", ben sapendo che le chances di successo sono decisamente poche contro i mezzi a disposizione degli elfi. Essendo oramai troppo vecchio per partire da solo decide di farsi affiancare dai 5 mezzelfi che reputa più idonei per portare a termine una controspezione complicata come quella che si appresta ad intraprendere. Tutto il gruppo si dirige quindi verso l'oasi di Grom per incontrare la spia, anche se risulta subito chiaro a tutti i membri del gruppo che Siehel è troppo in là con gli anni per poter compiere una simile spedizione.

IL TRADIMENTO DI GAJANDAR

A questo piano si sovrappone quello di uno dei membri della controspezione mezzelfa, Gajandar. Costei è fermamente persuasa che mai gli elfi potranno vincere la guerra perchè sono troppo deboli e rammolliti. Pertanto, in gran segreto, Gajandar informa gli umani dell'esistenza della spedizione elfica. In verità Gajandar sposa in tutto e per tutto la causa della propria razza, ma è convinta che solo accaparrandosi la

benevolenza degli umani i mezzelfi in futuro potranno prosperare. Fornire agli umani dettagli su quest'arma sembra alla traditrice una valida merce di scambio per ottenere la clemenza verso la razza mezzelfa. Il "tradimento" avviene pertanto in buona fede. Gajandar si impegna a fornire agli umani tutti i dettagli che potrà dare sulla spedizione elfica, inclusa la direzione e la posizione della meta della spedizione stessa.

I PERSONAGGI

Consigliamo a questo punto di leggere i background dei personaggi che prenderanno parte all'avventura. I personaggi sono i 5 mezzelfi che inizialmente accompagnano Siehel nella controspezione.

SE CI FOSSERO SOLO 4 GIOCATORI...

IMPORTANTE: Ricordiamo che nel caso in cui ci siano solo 4 giocatori l'avventura deve essere giocata come se Kruengar non esistesse, ossia come se già inizialmente la controspezione fosse composta da sole 4 persone più Siehel. Tecnicamente è sufficiente dire ai giocatori di ignorare la parte del bg relativa alle relazioni con Kruengar che, non a caso, è sempre quella finale prima dell'ultima frase.

COSA ACCOMUNA I PG

I personaggi hanno caratteri molto eterogenei tra di loro, ma hanno (e dovrebbe essere ben chiaro a tutti) due fatti che li accomuna indistintamente tutti: la dedizione totale per la causa dei mezzelfi e l'odio (chi tantissimo e chi "solo" tanto) per elfi ed umani.

LA STORIA

L'avventura ha inizio nell'oasi di Grom, dove i PG si incontrano con la spia Quellistran. I PG potranno interrogare la spia per poco tempo, perchè una tempesta di sabbia (di origine assolutamente naturale) sta per incombere e dovranno partire prima che arrivi. La spia riferirà nel dettaglio quello che sa, e dovrà emergere la necessità di scoprire ulteriori informazioni a Llevialemm sulla spedizione elfica e sull'obiettivo della ricerca.

Risulterà abbastanza chiaro a molti PG che Siehel non potrà continuare il viaggio con loro per l'età troppo avanzata, e dovrà pertanto tornare indietro. Consegnerà comunque ai PG un oggetto che permetterà, una sola volta durante la partita, di allacciare una comunicazione a distanza con Siehel stesso

In quest'oasi i personaggi assisteranno anche al massacro gratuito di un mezzelfo, ma a meno di idee particolarmente ben riuscite difficilmente potranno salvare il loro consimile dal proprio destino senza rovinare la spedizione.

La maggior parte dell'avventura si svolgerà in Llevialemm, dove i PG potranno reperire le informazioni sul percorso intrapreso dalla spedizione e sull'effettivo obiettivo della stessa. In particolare riportiamo alcune delle azioni standard che i PG



potranno intraprendere dentro Llevialemm e che potranno fornire delle informazioni:

- ✦ Incontrare altre 2 spie mezzelfe a Llevialemm.
- ✦ Andare nella casa di Myrliana, la madre di Lixianis.
- ✦ Entrare nell'Enclave Psionica.
- ✦ Entrare negli scavi della città.
- ✦ Indagare nella magione del casato Llyrr, da dove Quellistran è fuggito.
- ✦ Scoprire l'esistenza e mettersi in contatto dell'Alleanza del Portale.

Le informazioni principali che i PG potranno trovare sono legate a due principali filoni:

- ✦ La spedizione è partita all'interno di una particolare carovana di consegna dell'acqua. Fa parte della spedizione Myrliana, la madre di Lixianis.
- ✦ L'arma che cercano gli elfi è in realtà il cristallo dell'Energia che ha distrutto una razza che anticamente viveva su Skan-Dur. Possono essere reperiti dettagli sul funzionamento del cristallo, modalità di attivazione dello stesso e anche le controindicazioni al suo utilizzo.

Tutte le informazioni possono essere reperite in più modi, ed è assolutamente impensabile che nei tempi di gioco i PG possano visitare la città nella sua globalità.

Un ostacolo per il corretto reperimento delle informazioni da parte dei PG può poi essere causato dall'interpretazione del funzionamento del cristallo fornito dall'Alleanza del Portale (interpretazione dettagliata in seguito). Se seguita fino in fondo, quest'interpretazione porterà a conseguenze nefaste per i PG.

Quando i PG reputeranno di avere accumulato abbastanza informazioni (o quando sarà troppo tardi) potranno seguire la carovana a cui la spedizione elfica si è aggregata. Sarà abbastanza individuare il punto in cui la spedizione abbandona la carovana e seguirne le tracce.

Seguendo le tracce i PG potranno arrivare, in pieno deserto, alla meta della spedizione, ossia al tempio della memoria semisepolto dalle sabbie che contiene il cristallo dell'energia. Alcuni elfi sono di pattuglia fuori dal tempio, e per entrare i PG dovranno aprirsi la strada combattendo.

Nel frattempo il grosso della spedizione è all'interno del tempio, ma sta incontrando grosse difficoltà ad aprire una porta che blocca l'accesso al *sancta sanctorum* (la stanza contenente il cristallo dell'energia). Il tentativo di aprire la porta con la forza si è ritorto contro gli elfi stessi, che quando i PG entreranno del tempio saranno quasi tutti morti. Unica eccezione è composta dal capo della spedizione, che sarà proprio Myrliana, la madre di Lixianis (le cause di questo fatto che, detto così, può apparire "miracoloso", sono riportate in seguito). Costei è però abbastanza prossima al proprio decesso, e potrà interagire con il figlio per pochi minuti. Dovrebbe essere una scena abbastanza strappalacrime anche

perchè, tra le altre cose, Myrliana rivelerà che Siehel è il vero padre di Lixianis.

Una volta superato l'ostacolo che aveva bloccato la squadra (risulterà fondamentale una visione di Xaynthas) i PG arriveranno a contatto con il cristallo dell'energia, e a questo punto è impossibile stabilire che cosa accadrà: potrebbero non essere in grado di utilizzare l'oggetto, o potrebbero aver raccolto le informazioni necessarie all'utilizzo, ma non aver recepito il pericolo che corrono. Quel che è certo è che, quando avranno preso una decisione su come usare l'oggetto, prima che i PG possano attuare il loro piano entrerà la pattuglia di umani che Gajandar aveva informato dell'arma, e che comunque aveva trovato il modo di seguire i mezzelfi. Di nuovo dovrebbero esserci ottimi spunti per giocare di ruolo e potrebbero esserci molteplici possibilità di finire l'avventura. Alcuni probabili macrofiloni sono:

- ✦ I PG non sanno come utilizzare l'oggetto
- ✦ I PG utilizzano l'oggetto per distruggere tutti gli umani e/o elfi: in questo caso tutto Skan-Dur viene distrutto perchè non sono in grado di controllare l'oggetto.
- ✦ I PG utilizzano l'oggetto solo per ristabilire l'equilibrio nella guerra tra umani ed elfi, proprio come Siehel vorrebbe. In questo caso i mezzelfi possono continuare la loro vita di stenti.
- ✦ I PG utilizzano l'oggetto come "deterrente" verso umani e elfi, solo minacciando l'utilizzo dell'oggetto e non utilizzandolo effettivamente ed ottenendo in questo modo il rispetto verso la propria razza. Questo può comportare un netto miglioramento della vita di tutti i mezzelfi.
- ✦ I PG utilizzano l'oggetto in modo mirato, per distruggere i centri nevralgici del potere di umani ed elfi. Di nuovo questo può comportare un miglioramento della vita dei mezzelfi.

Quello che è importante è che, per quanto siano radicalmente differenti tra loro, tutti i PG facenti parte della spedizione hanno come obiettivo il miglioramento delle condizioni di vita dei mezzelfi, per quanto tutti vedano differenti modalità di ottenere questo risultato.

Ricordiamo che è molto importante che, durante tutta l'avventura, emerga l'atmosfera dominante del mondo, e quindi l'idea di vivere in un mondo malvagio, crudele dove i PG sono l'ultima ruota del carro senza alcun diritto, e dove un singolo errore può essere l'ultimo.

TEMPI DI GIOCO

Ripartiamo ora quanto ci si aspetta che ogni parte di gioco duri in termini di tempo reale.

Oasi di Grom: 30 minuti

Dentro Llevialemm: 2h 25 minuti

Viaggio – Combattimento - Incontro con Myrliana: 45 minuti.

Gran Finale: 20 minuti



CRONOLOGIA DEI GIORNI DELL'AVVENTURA

Per comodità dei master, riportiamo una cronologia dei fatti dell'anno 1016 che scatenano o compongono l'avventura. Tra parentesi indichiamo i giorni "relativi" rispetto all'inizio dell'avventura.

giorno 121: (giorno -9) Ritrovamento del cristallo in un tempio della memoria sotto Llevialemm

giorno 123: (giorno -7) Quellistran origlia la riunione in casa Llyrr

giorni 125-127: (giorni -5:-3) Giorni nei quali, secondo Quellistran, partirà la spedizione segreta

giorno 127: (giorno -3) effettiva partenza della spedizione segreta

giorno 130: (giorno 0, di sera) INIZIO DELL'AVVENTURA: i PG arrivano a Grom

giorno 135: (giorno 5) i PG arrivano a Llevialemm

CARATTERISTICHE DEI PERSONAGGI.

CARATTERISTICHE "TECNICHE" DEI PG UTILI PER L'AVVENTURA

Qui di seguito vengono elencate le caratteristiche fondamentali dei PG utili a fini della risoluzione dell'avventura, che traspaiono insieme alle altre nei BG:

PASSARE PER ELFI

Gli elfi sono di corporatura esile e senza barba. Se Lixianis se la rade (la barba! ☺) è IDENTICO ad un elfo qualsiasi. Kruengar, al contrario, è troppo robusto e non potrà MAI passare per un elfo. Prove necessarie agli altri PG per camuffarsi sono riportate in seguito.

XAYNTHAS ED IL COLLEGAMENTO MENTALE

Xaynthas possiede un potere chiamato "collegamento mentale", da noi "creato per l'occasione". Questo potere è molto simile ad un altro già esistente ma è variato in alcuni punti. In pratica questo potere permette a Xaynthas di mettersi mentalmente in contatto con un'altra persona e di instaurare una conversazione bidirezionale, indipendentemente dal fatto che l'altra persona sia senziente o meno. L'attivazione costa 5 punti potere e non concede tiro salvezza.

XAYNTHAS E LE VISIONI

Xaynthas ha il potere delle visioni. Esistono fondamentalmente due tipi di visioni:

- ✦ Visioni spontanee: capitano durante il corso della partita in momenti particolari ma non possono essere richieste a piacere, anzi, vengono comunicate nei dettagli dai master

- ✦ Visioni volute: il PG può concentrarsi per avere una visione fino ad un massimo di due volte al giorno. Avere una visione è fisicamente faticoso e costa 5 punti potere. Dopo 2 visioni il PG si sentirà molto stanco.

IMPORTANTE: Riportiamo di seguito le linee guida che un master deve seguire per poter gestire le visioni. Ricordiamo che la lista delle visioni è riportata in appendice

- ✦ Durante una visione Xaynthas vive e si muove come se fosse un protagonista attivo della vicenda che sta vedendo. Un master dovrà comunicargli nel dettaglio di volta in volta cosa sta vedendo e provando, permettendo a Xaynthas di interagire.
- ✦ In genere una visione è legata al luogo in cui viene evocata e parla di fatti importanti che sono capitati, che potrebbero capitare o che capiteranno nel luogo stesso.
- ✦ Tutte le visioni saranno strutturate in modo che, giocando bene, Xaynthas non possa carpire informazioni "aggiuntive" oltre a quelle che vogliamo dare. Teoricamente però le visioni potrebbero essere usate come un mezzo per gabbare l'avventura fregandosene del gioco di ruolo, raccogliendo illecitamente indizi. Se un giocatore forzasse la mano il master dovrà troncane la visione. Questo, all'interno del gioco, sarà giustificato dall'"allontanamento" di Xaynthas dalle linee guida del pianeta, perchè ha agito contro la sua stessa natura (di interagire solo con le visioni dimenticandosi di se stessi).

XAYNTHAS E IL REPERIMENTO DELL'ACQUA

Xaynthas è un rbdom e può trovare l'acqua senza troppo sforzo. Al costo di 1 punto potere può concentrarsi e determinare la direzione e la distanza del deposito d'acqua significativamente più vicino a lui, se ve ne sono presenti entro 1 kilometro. Di fatto, il suo potere percepisce o la più grande fonte d'acqua vicino a lui (nel caso ce ne siano altre più vicine ma significativamente più piccole) o la più vicina, nel caso vicino a lui vi siano tante fonti di analoga dimensione. Xaynthas non è mai in grado di stabilire se percepisci il deposito d'acqua più grande o più vicino, né sa quanta acqua stia localizzando. Questa abilità può essere utilizzata al massimo 5 volte al giorno.

Tendenzialmente, in pieno deserto, Xaynthas, come tutti gli altri Rbdom, trova delle piccole fonti sotterranee a pochi centimetri dal sottosuolo. Per questo motivo viaggiatori mezzelfi accompagnati da un rbdom hanno sempre con sé piccole piccozze o arnesi analoghi per scavare.

Le pozze trovate sono tendenzialmente sufficienti a dissetare per diversi giorni più persone.

TOO, IL TOPO DI KRUENGAR

Too, il topo di Kruengar, non è usabile come famiglio.



LIXIANIS ED IL RITORNO A CASA

Lixianis può (anzi, dovrebbe) pensare di andare a casa e quando si ritroverà a Llevialemm sarà una possibilità assolutamente realistica e fattibile.

PERSONAGGI PSIONICI

- ✦ I PG come eccellenti psionici: Su Skan-Dur tutti i mezzelfi sono personaggi potenzialmente degli eccellenti psionici. Pertanto tutti i PG, essendo mezzelfi, sono potenzialmente degli eccellenti psionici. Alcuni sono psionici nella concezione standard, mentre Kruengar ed Elyhar sono psionici potenziali, ossia psionici che non hanno ancora sviluppato il loro potere
- ✦ Una razza naturalmente psionica: questo, in termini tecnici, è stato reso modificando la razza base del mezzelfo, ossia "rimpiazzando" da tale razza i bonus razziali alle prove di Osservare, Cercare ed Ascoltare con una riserva naturale di 1 punto psionico. Con poca fantasia, abbiamo chiamato questa nuova sottorazza "mezzelfo" di Skan-Dur"
- ✦ Utilizzo dei cristalli psionici: Qualunque PG può usare i cristalli della memoria, i cristalli psionici ed il cristallo dell'energia, in quanto dotati di punti potere.

CONOSCENZA ED USI ELFICI

I PG hanno apposta le abilità di Conoscenza di usi elfici e di usi umani. Ogni qualvolta cerchino informazioni concernenti le popolazioni, ricordatevi di fargli effettuare queste prove.

INDIVIDUARE POTERI PSIONICI

I PG non hanno poteri per individuare altri poteri psionici attivi.

MAGIA

È importante ricordare che su Skan-Dur la magia standard non esiste ma è stata occasionalmente rimpiazzata con degli equivalenti poteri psionici. In particolare Elyhar, in qualità di assassina, dovrebbe avere delle magie che sono state tramutate in identici poteri psionici, per permettere ai giocatori di gestire un unico tipo di poteri "sovrannaturali" senza complicarsi troppo la vita

ALLINEAMENTI

Ecco gli allineamenti dei PG, che non sono forniti ai giocatori per evitare, al solito, che interpretino l'allineamento al posto del BG. Per completezza riportiamo comunque gli allineamenti

- ✦ Elyhar: Legale Malvagio
- ✦ Xaynthas: Caotico Buono
- ✦ Lixianis: Neutrale Buono
- ✦ Gajandar: Neutrale pura
- ✦ Kruengar: Caotico Neutrale

"SOLUZIONE" DEI PERSONAGGI

Riportiamo di seguito alcune linee guida che dovrebbero aiutare nella valutazione dell'interpretazione di ogni PG. Questi possono essere considerati dei "riassunti essenziali dei BG", che riportano, senza "fronzoli stilistici", le caratteristiche che devono essere colte ed essere "rese".

Si ricorda che, nonostante le loro caratteristiche, tutti i PG seguono fedelmente ed hanno tanto a cuore la causa del popolo mezzelfo.

Analogamente, ricordiamo che tutti i PG dovrebbero aver capito il "posto" che spetta ai mezzelfi del mondo, e dovrebbero cercare di non provocare nessuno, rispondere alle provocazioni non attirare l'attenzione e via così. Non aver compreso questo concetto sarà una grave pecca nell'interpretazione di un PG.

ELYHAR

Assassina. È la seconda di Siehel (ma ha ambizioni di diventare il capo unico) e comanda l'intero gruppo. È spietata e lapidaria, arrivista, intelligente e le piace comandare e sfruttare appieno gli altri. Non esita a comportarsi da vera malvagia per raggiungere lo scopo che si prefigge.

Rapporto con PG & Siehel:

- ✦ Lixianis: cocco di Siehel.. sembra inutile e non sarebbe qui se non fosse raccomandato. Le piace punzecchiarlo per farlo "soffrire".
- ✦ Xaynthas: ha il dono. Deve cercare il modo di sfruttarlo appieno,
- ✦ Gajandar: si fida ciecamente dei suoi consigli (che riceve in abbondanza) e le crede al 100%,
- ✦ Kruengar: lui non si fida molto di lei, ma l'importante è sfruttarlo senza provocarlo.
- ✦ Siehel: lo reputa un "rincoglionito utopista" e vorrebbe prendere il suo posto. Non osa comunque sfidarlo mai in pubblico, sebbene in privato, talvolta, lo faccia.

LIXIANIS

È il cocco di Siehel ed è il più giovane della compagnia. È figlio di Myrliana (un'alta purificatrice) e di Siehel, anche se non sa chi sia il padre. Ha la barba, ma senza quella sarebbe identico ad un elfo: in fondo è per ¾ elfo. È molto intelligente e con modi di fare, educati e forbiti, ritenuti "altezzosi" o da "femminuccia" in mondo come Skan-Dur. Piange spesso. È scappato da Llevialemm dove stava studiando da Purificatore appena ha scoperto di essere un "mezzo" ed in cuor suo rimpiange i lussi che c'erano là. Ha i rimorsi per aver abbandonato la madre e vorrebbe tornare ad incontrarla poiché l'ama ancora profondamente. Come Siehel non approva la violenza gratuita, ma alla fine, come lui,, sa che in certe occasioni è necessaria. Cerca di apprendere il più possibile da tutti coloro che gli stanno attorno

Rapporto con PG:



- ✦ Elyhar: non le va a genio, anche perché la punzecchia spesso e usa metodi non "alla Siehel". Dato che il Maestro l'ha nominata sua seconda la deve rispettare.
- ✦ Xaynthas: è il suo grande amico. È timoroso e Lixianis cerca sempre di confortarlo e di stargli vicino per evitare che, durante le visioni, compia azioni pericolose.
- ✦ Gajandar: gli danno un po' fastidio i suoi modi volgari e burberi, ma ne stima tantissimo l'esperienza e, ovviamente, cerca di apprendere da lei.
- ✦ Kruengar: leggenda di forza e coraggio, cerca insegnamenti reciproco: Kruengar gli insegna la forza e Lixianis prova ad istruirlo nell'uso dei poteri della mente
- ✦ Siehel: lo adora alla follia e lo reputa "il Maestro" ed il padre che non ha mai avuto (☺!). Teme molto per la sua salute cagionevole.

XAYNTHAS

È il raddom visionario. Ha un tic fastidioso (volutamente non specificato, ogni giocatore interpreterà come vuole). Le sue visioni (*vedi appendice 3, che consigliamo di leggere per capire questo PG*) possono avere effetti collaterali: ha ucciso il suo migliore amico durante una di queste. Prova grande soddisfazione nel trovare acqua.. Usa solo l'arco perché è meno pericoloso di altre armi durante visioni. Gli dà fastidio essere considerato una "borraccia", cioè solo come cerca acqua, ma vuole dimostrare a tutti che è fondamentale in altre situazioni. Ha il potere del collegamento mentale per stabilire comunicazioni bidirezionali mentali. Questo potere, così come le visioni ecc. lo stancano molto fisicamente. Vuole dimostrare di essere utile.

Rapporto con PG:

- ✦ Elyhar: ha con lei un rapporto un po' freddo, sebbene meriti rispetto in quanto braccio destro di Siehel. Non gli piace che faccia innervosire Lixianis.
- ✦ Lixianis: è il suo grande amico, che lo supporta sempre, moralmente e praticamente, durante le visioni. Non capisce come possa reggere l'accusa di "inutilità" che tutti gli rivolgono contro, perché lui vive questa sensazione di un'inutilità come un problema.
- ✦ Gajandar: è premurosa con lui, anche se non lo dà a vedere. È molto saggia ed esperta e per questo Xaynthas si fida di lei.
- ✦ Kruengar: è un grande per quello che ha mostrato di valere, ed unico nel suo genere. Per questo lo venera (il rapporto è reciproco).
- ✦ Siehel: è il vero è proprio messia degli elfi, oltre che un padre confessore. L'ha aiutato ad uscire dalla depressione che in passato ha attraversato per la morte dei genitori ed il gesto di violenza che ha compiuto.

GAJANDAR

A parte Siehel (che abbandonerà subito la missione) è la più anziana del gruppo ed ha partecipato alla fondazione del Villaggio. Pragmatica, esperta, sa sempre quale sia la cosa migliore da fare. È molto volgare, dice sempre parolacce, è burbera e nella vita ha visto proprio di tutto. È testarda: perché cambiare le cose? Basta sfruttare al meglio l'occasione così come si presenta. Crede che gli umani siano più forti degli elfi (anche se li odia), e per questo, in buona fede, tradisce la causa mezzelfa. Cercherà di lasciare più tracce possibili perché gli umani la seguano, ma a fine avventura potrebbe accorgersi di aver fatto un errore (è una libera interpretazione da parte del giocatore).

Rapporto con PG:

- ✦ Elyhar: meno male che c'è lei, che agisce molto e parla poco. Gajandar le dà tanti consigli e sarà la sostituta ideale di Siehel.
- ✦ Lixianis: giovane mezzo inutile... sarà l'ennesima "puttanata" di Siehel?
- ✦ Xaynthas: molto potente, anche se va controllato e supportato. Di fondo le sta simpatico, ma lo guarda a vista.
- ✦ Kruengar: leggenda di forza e valore. La eccita "fisicamente" e hanno avuto un rapporto sessuale prima della convocazione. Non sa se la storia possa continuare o meno.
- ✦ Siehel: ormai è completamente rincoglionito... peccato! È troppo legato a valori utopici e poco alla realtà.

KRUENGAR

Eroe di forza e di coraggio tra i mezzelfi, è un po' "limitato" mentalmente, anche se nessuno glielo osa dire. Non è una macchietta, ma un personaggio rispettabile. Lui si deprime per questo motivo. Viaggia sempre con il suo topolino Too, con cui si trova spesso a parlare di sé e del suo passato (sì, ok, la somiglianza con Minsk e Boo di Baldurs' Gate non è casuale... ☺). Se c'è da sporcarsi le mani combattendo non si tira indietro. Parla sempre in terza persona e fisicamente assomiglia un po' ad agli umani, che imita in quanto forti e coraggiosi, sebbene li odia: per esempio si rade sempre i capelli. Odia l'acqua.

Rapporto con PG:

- ✦ Elyhar: non si fida di lei a pelle perché la reputa malvagia, ma finché lei lo rispetta, lui farà altrettanto.
- ✦ Lixianis: bravo ragazzo a cui insegna molte cose sulla forza ed il coraggio. Contemporaneamente, però, Lixianis prova ad istruirlo sui poteri della mente
- ✦ Xaynthas: lo reputa un genio, e per questo lo venera (il rapporto è reciproco). È un onore lavorarci insieme.
- ✦ Gajandar: la ama, in quanto vera donna! Hanno passato una notte di passione assieme. Per questo lui è imbarazzatissimo e vorrebbe chiarirsi con lei una volta per



tutte (libera scelta dei PG se continuare o meno la relazione).

- ✦ Siehel: lo reputa un vero Messia. Siehel ha provato a insegnargli ad usare i poteri della mente, ma non ci è riuscito. Per questo Kruengar ha pianto.

RETROSCENA E ALTRI PARTICOLARI DI INTERESSE

Riportiamo ora dei retroscena che sono utili per capire alcune sfaccettature dell'avventura. Alcune di queste informazioni, probabilmente, non potranno mai essere reperite da parte di un PG, ma è bene che un master le abbia lette almeno una volta.

PERCHÈ NELLE VISIONI DI XAYNTHAS COMPAIONO DELLE OMBRE? LA TEORIA DEL "MONDO VIVO" DI XAYNTHAS È VERA?

Come si può osservare nell'appendice 3, in moltissime visioni di Xaynthas compaiono delle "ombre" laddove, in verità, dovrebbero comparire dei Thri-Kreen: tutte le ombre delle visioni sarebbero quindi, in verità, dei Thri-Kreen.

Non è solo Xaynthas ad avere di questi "problemi". Anche molti altri Purificatori avrebbero dovuto vedere dei Thri-Kreen toccando dei cristalli della memoria, ma hanno visto solo le stesse ombre osservate da Xaynthas. Questo è dovuto al fatto che i cristalli della memoria comunicano direttamente con la mente di chi li tocca: la fisiologia dei Thri-Kreen è troppo "aliena" per poter essere colta da un qualsiasi psionico di Skan-Dur.

Le visioni di Xaynthas sono dovute all'utilizzo di un numero sempre maggiore di oggetti/poteri psionici nel mondo: la particolare sensibilità di cui è dotato gli permette di cogliere delle immagini di eventi lontani nel tempo o nello spazio, eventi che nella sua mente prendono forma di visioni. È stimabile che, fra qualche anno, molti altri mezzelfi, la razza psionica per eccellenza su Skan-Dur, avranno analoghe visioni.

Xaynthas vede delle ombre come gli psionici elfi perchè, nonostante la sua sensibilità superiore, al pari dei sangue puro non è ancora stato in grado di cogliere l'immagine di un Thri-Kreen.

Avvicinarsi al cristallo dell'energia, alla fine dell'avventura, farà sì che, per la vicinanza di un artefatto di potenza smisurata ad influenzare la sua mente, Xaynthas superi il blocco psicologico che fa formare delle ombre dal suo subconscio, e riesca finalmente a visualizzarsi dei Thri-Kreen.

L'idea che il mondo sia vivo e gli parli è solo parzialmente vera: effettivamente, Xaynthas riesce a cogliere degli echi psionici, anche se questi echi sono provocati da altri psionici e non da Skan-Dur.

MYRLIANA, LIXIANIS E SIEHEL

CUORI SPEZZATI...

Myrliana, la madre di Lixianis, è sempre stata una purificatrice molto abile. È stata una delle prime a scoprire un tempio della memoria sotto Llevialemm, e si è sempre dedicata con passione incredibile allo studio di quello che aveva capito essere il "linguaggio" dei Thri-Kreen, ossia degli strani simboli lasciati in alcuni templi della memoria. In poco tempo, all'interno dei purificatori, Myrliana è diventata la vera esperta del "linguaggio" dei Thri-Kreen.

La morale di Myrliana è incredibilmente differente da quella dei suoi consimili, ed è incredibilmente vicina a quella di Siehel: per questo motivo lei e il mezzelfo, incontratisi per caso, hanno avuto un'intensa storia d'amore, dalla quale è nato Lixianis. Siehel ha rivelato a Myrliana dell'esistenza del villaggio e dei suoi doveri verso gli altri mezzelfi (a tutti gli effetti è l'unica sangue puro a sapere ciò), perchè il leader dei mezzelfi si fidava ciecamente della sua amata. Per non venire meno ai propri doveri verso la razza mezzelfa, dopo che Lixianis era stato concepito, Siehel ha lasciato l'elfa amata per occuparsi del villaggio, lasciandole un messaggio di addio in un cristallo psionico.

Il caso ha poi complicato la situazione: il mezzelfo ha lasciato l'amata proprio nel giorno in cui questa ha scoperto di essere incinta. Myrliana non ha comunque odiato Siehel per questo, perchè sapeva che la sua causa era giusta, ed ha riversato verso il figlio tutto l'amore che provava per il suo amato. Myrliana non se l'è però mai sentita di rivelare la verità al figlio sulle sue origini.

Quando però, 10 anni prima dell'inizio dell'avventura, Lixianis ha scoperto di essere un mezzelfo ed è fuggito, è stato proprio Siehel ad imbattersi in lui, per una mera coincidenza. Il leader del Villaggio, una volta ascoltata la storia di Lixianis, ha capito di essere il padre di quello che sarebbe, non a caso, diventato il suo "cocco". Nemmeno il grande Siehel ha però avuto il cuore di rivelare la verità.

MYRLIANA DOPO LA FUGA DI LIXIANIS

La fuga di Lixianis ha destato molto scalpore in Llevialemm (era la prima volta che un purificatore abbandonava il proprio rango), e non solo tra i purificatori. La maggior parte del pari grado di Myrliana non però ha mai creduto alla fuga, e piuttosto ha pensato che la madre avesse voluto eliminare un concorrente in famiglia che stava diventando troppo "abile". Niente di strano, su Skan-Dur.

Simili gesti sono visti come segni di forza all'interno di Llevialemm, ed è anche per questo che, un anno dopo la fuga di Lixianis, Myrliana è diventata Somma Purificatrice. Poiché ha sempre continuato ad occuparsi dei Thri-Kreen è diventata una vera esperta del settore, ed è per questo motivo che è stato affidato a lei il comando della spedizione dalle cui sorti dipenderà la salvezza della razza elfica.



Myrliana, prima di partire, ha ricevuto una missiva da un'amica nell'alto consiglio, che la informa "informalmente" (come lei stesso aveva chiesto, per semplice curiosità) sugli ultimi sviluppi della lotta all'Alleanza della Porta. Questa missiva sarà reperibile dai PG.

LE CAVALCATURE

PERCHÈ I PG NON ARRIVANO A GROM CON DELLE CAVALCATURE?

Questa è una lecita domanda che i PG potranno fare, e la spedizione è molto semplice: il deserto roccioso è incredibilmente sconnesso, e il tragitto più diretto che unisce Grom al villaggio richiede di scalare piccole alture. Non sarebbe possibile portarsi con sé delle cavalcature fino a Grom, così come i PG non potranno montare cavalcature da Grom a Llevialemm.

MA QUESTE CAVALCATURE COME SI CHIAMANO?

In alcuni punti dell'introduzione, le tipiche cavalcature di Skan-Dur vengono chiamate lozhal, in altri punti (due righe dopo) vengono chiamate Raptor. Questo NON è un errore dovuto alla fretta di pubblicare l'introduzione (NOOOOOOO :O): entrambi sono nomi validi per chiamare lo stesso animale... Diciamo che sono, rispettivamente, il nome scientifico ed il nome comune dell'animale :P...

L'ALLEANZA DELLA PORTA E LA SPEDIZIONE

Abbiamo già rivelato che i Purificatori hanno organizzato la spedizione per recuperare il cristallo dell'energia in gran segreto, per non far sapere all'Alleanza della porta della spedizione. Questa, in verità, è venuta lo stesso a conoscenza della spedizione, ma non sa dove sia diretta. Ulteriori dettagli su questo punto sono riportati in seguito, quando i PG potranno avere a che fare con un membro dell'alleanza.

LA LITE TRA IL CASATO LLYRR ED IL CASATO GHYLIAN

Nel momento dell'avventura, tra due importanti casati di Llevialemm (i Llyrr ed i Ghylian) ci sarà molta tensione, per delle questioni che non coinvolgono minimamente la trama dell'avventura, ma riguardano antichi e nuovi dissapori tra le due famiglie.

A tutti gli effetti questa vicenda, appena descritta nell'avventura, è una vera e propria "sottotrama", che ha il solo scopo di confondere i PG.

DIAMO I NUMERI?

Infine riportiamo, di seguito, qualche numero che potrà aiutare i master a comprendere meglio l'ambientazione.

- ✦ 5: il numero di Rbdom esistenti nel mondo.
- ✦ 819: il numero di mezzelfi nel Villaggio.

- ✦ 2210: il numero totale di mezzelfi ancora in schiavitù (di questi, circa 1100 vivono tra gli umani e circa 1110 tra, gli elfi. Circa 732 mezzelfi vivono a Llevialemm).
- ✦ 14346: il numero totale di Elfi nel mondo (di questi circa 3319 non vivono a Llevialemm e circa 11027 vivono là).
- ✦ 114768: il numero totale di Umani nel mondo.

ALTRE NOTE "TECNICHE" PER IL MASTER

LEGGERE LE PARTI "LETTE"

Le parti di avventura indicate in sfondo grigio sono da considerarsi descrizioni, mentre quelle in GRASSETTO tipiche frasi che in particolari situazioni i PNG possono riportare. Queste ultime in particolare vogliono essere una traccia per rendere bene la personalità del PNG e non avere disomogeneità di interpretazione. Chiaramente un master ha la facoltà di modificare leggermente le descrizioni ed adattare i dialoghi (a cui, nei limiti del possibile, consigliamo di attenerci), purché sia certo di non travisare il PNG che sta interpretando. Un master può anche riportare alcune, poche o nessuna delle frasi consigliate, sempre rispettando la personalità dei PNG e le scelte dei PG.

Di certo un PNG non dirà una frase preceduta da una domanda a meno che i PG non chiedano esplicitamente quella domanda.

A questo proposito tra parentesi tonde è effettivamente indicata una domanda, mentre tra quadre è indicata una scena o condizione che deve avvenire

ECCEZIONE IMPORTANTE: FRASI IN NERETTO

Unica eccezione è formata dai dialoghi in neretto, che DEVONO ESSERE COMUNICATI AI PG, molto meglio se nella forma indicata per uniformità tra i vari gruppi giocatori

LE PROVE DI ABILITÀ E LE CONOSCENZE

LE PROVE LEGATE ALLE CONOSCENZE DEVONO ESSERE CHIESTE

Prima dell'inizio della partita specificare ai giocatori che tutte le prove di percezione e di conoscenze DEVONO ESSERE CHIESTE ESPLICITAMENTE; l'avventura non prevede dei tiri di dado forzati per far appello alle proprie conoscenze o Ascoltare, Percepire Intenzioni e via così.

Analogamente, specificare ai giocatori che dovranno chieder ai master se il proprio giocatore conosce qualcosa a proposito di un determinato argomento perché, a meno che l'argomento stesso non sia talmente rilevante da "far drizzare le orecchie" ai personaggi, si considera che di norma ogni personaggio non si sforzi cercando di focalizzare nei dettagli ogni frase che



sente. Sarà il giocatore a richiedere tale focalizzazione tutte le volte in cui lo riterrà opportuno.

PROVE SEGRETE

Alcune prove di abilità devono essere effettuate in segreto da parte del Master e non tirate normalmente dai giocatori; questo perché, talvolta, un giocatore può essere influenzato dall'esito di una prova sebbene questo non abbia senso in termini di gioco.

Per esempio, se un giocatore sceglie di effettuare una prova in Cercare invece che prendere 20, se otterrà un numero basso sarà invogliato a ritentare e se otterrà un numero alto saprà che non c'è niente da trovare. Questo in termini di gioco però non ha senso, perché quando una persona cerca qualcosa è sempre concentrato al massimo sulla ricerca. Un altro esempio è dato da un'eventuale prova in Ascoltare fatta fare ai giocatori, li mette sul 'chi vive' in modo innaturale, senza che i personaggi abbiano un effettivo motivo per esserlo. Per questo motivo la maggioranza delle prove in Ascoltare sono da tirare in segreto, senza che i giocatori conoscano nemmeno il fatto che i loro sensi sono messi alla prova.

Ci sono delle prove in cui il giocatore può avere un'idea del risultato della propria performance (per esempio Muoversi Silenziosamente e in questo caso è possibile comunicare tale ordine di grandezza al giocatore solo se questi lo richiede espressamente). Infine se il non sapere il risultato della prova non influisce palesemente sul comportamento futuro del giocatore, allora è auspicabile che il tiro di dado per la prova sia effettuato dal giocatore stesso. Con questo espediente si potranno coinvolgere di più i giocatori stessi

In appendice sono riportate le abilità dei personaggi inerenti alle prove che devono essere effettuate in segreto dal Master.

LE CONOSCENZE DEI PNG

In tutti i PNG compare una voce chiamata "Conoscenze standard". Questo è un artificio creato per evitare di dover ripetere più volte le stesse informazioni che diversi PNG conoscono. Tutte le volte che si fa riferimento alle conoscenze standard, si deve controllare l'appendice I, e confrontare il grado di conoscenza che ogni PNG ha su di un determinato argomento.

Alcuni livelli di conoscenza rappresentano delle informazioni sbagliate ma, di fatto, quelle informazioni sono ciò che il PNG sa. Possedere un livello di conoscenza significa conoscere anche tutte le informazioni date da livelli contrassegnati con un numero inferiore.

Esempio: Siehel la conoscenza ME IV. Facendo riferimento alla tabella riportata nell'Appendice I, questo significa che Siehel ha tutte le conoscenze riportate in tabella, anche se alcune vengono "rimpiazzate" dalle conoscenze di grado più elevato.

MASTER & COMASTER

Questa è un'avventura ideata per essere giocata con due master, se si vuole restare nei tempi delle 4 ore. Quasi certamente, infatti, molte squadre si divideranno all'interno di Llevialemm e giocheranno divise per parecchio tempo.

Suggeriamo comunque che, quando una squadra si divide, master e comaster si avvertano immediatamente se i vari PG dovessero cambiare locazione

Molte scene comprendono più di un PNG. Come sempre, è a discrezionalità di ogni coppia master-comaster decidere come dividersi questi personaggi non giocanti. Se una coppia lo desiderasse un master potrebbe anche interpretare sempre tutti i PG e il comaster dedicarsi alle descrizioni... Ogni coppia è libera di trovare il proprio equilibrio!

LA NUMERAZIONE DEGLI ALLEGATI

Nella numerazione degli Allegati manca l'allegato numero 5, che di fatto non esiste.

BREVE INTRODUZIONE AI POTERI PSIONICI

Riportiamo, di seguito, un breve vademecum per l'utilizzo di poteri psionici.

COSA SONO I POTERI PSIONICI?

Con il termine *poteri psionici* si intendono dei poteri mentali innati con effetti che potrebbero essere assimilati a quelli ottenuti con la "magia". Il potere di uno psionico è basato sulla particolare configurazione di corpo e mente. L'intera energia dell'effetto viene prodotta dalla mente dello psionico. Il controllo misurato e cosciente dell'energia prodotta manifesta gli effetti desiderati dal personaggio.

I poteri si manifestano con effetti olfattivi (cattivi odori, profumi,...), uditivi (cigolii, scricchiolii,...) visivi (giochi di luce, flash,...). Il senso coinvolto nella percezione della manifestazione (ex: vista, udito..) è riportato nella descrizione di ogni potere

PUNTI POTERE

Ogni personaggio può avere un certo quantitativo di punti potere (PP). I punti potere sono una caratteristica di ogni personaggio, ai pari della CA e dei PF. Un personaggio non dotato del dono della psionia avrà 0 punti potere. Eventuali PP si recuperano completamente riposando per 8 ore

MANIFESTARE I POTERI PSIONICI

Ogni potere, per essere lanciato, occorre di un certo numero di PP; quando un potere viene manifestato, un personaggio psionico paga immediatamente il suo costo in PP. Ogni potere ha uno specifico effetto nel gioco, come indicato nella sua descrizione. Un potere conosciuto da uno psionico può essere utilizzato fino a che questi dispone di punti potere per pagarne il costo.



È possibile aumentare l'effetto di un potere spendendo più PP di quanti ne sarebbero necessari. Le modalità in cui ogni potere può essere aumentato è descritto nella descrizione di ogni potere. Non è mai comunque possibile spendere, in un singolo lancio, un numero di PP maggiore del lanciatore (ex: uno Psion di 8° livello può spendere al massimo 8 PP per manifestare un singolo potere).

IL FOCUS PSIONICO

Il focus psionico è un particolare stato mentale dello psionico, tale per cui il suo stato di concentrazione è più profondo. Un qualsiasi personaggio, in ogni momento della partita, può possedere o meno il focus psionico. Una volta che lo si guadagna, il focus psionico viene mantenuto senza che il personaggio debba sforzarsi o concentrarsi in maniera particolare. Un personaggio perde il focus solo perchè è incosciente, ha speso tutti i poteri, dorme o lo "spende" per compiere qualche particolare azione come indicato sotto.

Per guadagnare il focus psionico è necessario possedere 1 o più punti potere, e, dopo aver passato pochi secondi a

meditare, superare una prova di Concentrazione con CD 20 (in termini di gioco meditare per guadagnare il focus è un'azione di round completo che provoca attacchi di opportunità).

TATUAGGI PSIONICI

(ATTENZIONE: questo trafiletto non è stato fornito ai giocatori, aspettatevi qualche domanda sui tatuaggi psionici, o descrivete voi a cosa servono): Alcuni poteri psionici possono essere "marchiati sulla pelle" sotto forma di tatuaggi psionici. Un personaggio può attivare il potere del tatuaggio toccandolo, tramite un'azione standard che provoca attacchi di opportunità. Una volta che il potere è stato manifestato il tatuaggio scompare.

Concentrandosi, il portatore di un tatuaggio psionico può "spostare" il tatuaggio su una differente superficie del corpo. Il tatuaggio può anche essere trasferito ad una creatura consenziente toccata dal portatore.



L'OASI DI GROM

INTRODUZIONE

Assicuratevi che i giocatori abbiano letto l'introduzione!!! Senza, l'avventura è un disastro da giocare!!! Se non l'hanno fatto perdetevi qualche minuto quantomeno per far leggere le cose importanti... Certo è che il tempo che perderanno per leggere, a rigore, sarà da scalare dal tempo normale, perchè difficilmente in qualche turno si potrà sfiorare dei 20 min necessari a leggere l'intro...

Per essere sicuri che tutti abbiano veramente colto il tono del mondo, leggete questa intro ai giocatori fuori dalle 4h, prima di incominciare a giocare:

Questo è Skan-Dur, un mondo molto difficile, dove le creature delle cosiddette razze "intelligenti" (elfi, umani) sono tipicamente spietate e gratuitamente crudeli. E' assolutamente comune trovare degli umani che vendono la propria madre per un po' d'acqua, purificatori elfici che compiono riti sacrificali unicamente per poter avere una "tintura rossa" a basso prezzo con cui colorare le rose bianche dei giardini, od elfi che umiliano il prossimo solo perchè di una casta inferiore. E qui, in mezzo, state voi, mezzelfi, feccia della società, alla stregua di bestie da sfruttare per entrambe le razze purosangue. Un errore commesso da un vostro fratello viene spesso pagato con la vita, ma non è affatto raro trovare un umano od un elfo che decide di punirvi senza alcun apparente motivo, ma solo perchè gli punge vaghezza di farlo. Un mezzelfo che alzi il gomito è inevitabilmente destinato a perire.

Questo è Skan-Dur.

SCelta DEI PG

Per poter scegliere i PG, consegnate ai giocatori l'*ALLEGATO 0*, che ne contiene una sommaria descrizione. Una volta che, solo sulla base di questo allegato, i PG avranno scelto il personaggio che vorranno giocare, consegnate loro schede e background.

L'Allegato 0 contiene anche informazioni sul giorno in cui l'avventura ha inizio.

TEMPO REALE A DISPOSIZIONE PER LEGGERE I BG:

35 minuti. Se i PG volessero del tempo aggiuntivo, questo verrà detratto dal tempo di gioco dell'avventura.

SOLI CON SIEHEL

L'avventura inizia all'ora del tramonto di Loras, ossia due ore dopo rispetto all'appuntamento che i PG e Siehel avevano con la spia.

DURATA DELLA SCENA

5 minuti in tutto di tempo reale. Gajandar rientra al 3° minuto.

NELLA TENDA

Siete da circa due ore nella tenda da viaggio che avete eretto ai margini dell'accampamento umano presso l'oasi di Grom. Le malridotte stoffe della piccola tenda lasciano qualche spiraglio, e ora non vedete più i raggi di Loras filtrare nella tenda. In compenso, qui all'interno, l'olezzo dell'accampamento umano ha preso il posto della luce. Avete acceso una lampada, le cui fiamme vive rendono i vostri visi tremolanti.

Siehel è accovacciato davanti a voi, con gli occhi chiusi ed il fiatone. La sola Gajandar manca in questo momento dalla tenda, perchè ha approfittato della scarsa luce presente all'esterno per andare, qualche minuto fa, ad urinare nel pieno deserto. Finalmente, come è vostra consuetudine quando vi accampate tra i teli della vostra tenda, vi siete potuti levare i veli che vi coprivano il viso.

Ovviamente Gajandar non è andata ad urinare, ma a fare la sua spiata presso il Khan del villaggio...

🗨️ OSSERVARE SIEHEL

automatico: indossa vestiti logori e trasandati.

CD 10: ha parecchie escoriazioni su parecchie parti del corpo, come quelle di un uomo che avesse camminato anche trascinandosi.

CD 15: sembra veramente essere allo stremio delle forze: ansima vistosamente e respira molto male.

🗨️ PERCEPIRE INTENZIONI O GUARIRE SU SIEHEL

CD 10: Siehel fa finta di non farlo notare, ma è ridotto veramente allo stremio delle forze: ansima e respira male, sebbene siate fermi già da parecchio tempo.

CD 18: Siehel è visibilmente preoccupato, e da alcune occhiate capite che sta aspettando qualcuno.

IL PRIMO DIALOGO CON SIEHEL

In questa scena sono riportate tutte le tipiche risposte e frasi di Siehel. Molte altre informazioni a disposizione del leader



mezzelfo sono riportate in seguito, ma prima che arrivi la spia Siehel starà molto sulle sue, e risponderà in maniera evasiva.

Chi deve interpretare i PG?: sia Siehel sia la spia Quellistran sono due PNG chiave, che dovranno rivelare informazioni vitali. Sugeriamo che master e comaster gestiscano un PG ciascuno (la scelta potrebbe influenzare questa scena in cui il solo Siehel è presente), ma se il comaster non si sentisse all'altezza sugeriamo che sia il master a gestire entrambi i PNG.

🦋 PNG: SIEHEL FROSTFIRE

- ✦ (Mezzelfo Ranger 4°, Innato 10°, TS volontà +14, 78 PF, Percepire intenzioni +16, Allineamento NB)
- ✦ Conoscenze standard: ME IV, AG III, AP I, MA I, LL II
- ✦ Il carattere di Siehel è descritto nelle note per i master.
- ✦ In questo momento Siehel è fisicamente distrutto... Vorrebbe continuare la missione, ma in cuor suo sa già che non ce la potrà fare.
- ✦ Evasivo su molte domande, fino a che non arriverà la spia... Se i PG insistono risponderà, ma controvoiglia.
- ✦ **IMPORTANTE:** se il dialogo dovesse stagnare far entrare la spia prima dei 5 minuti di tempo reale.
- ✦ **IMPORTANTISSIMO:** è **FONDAMENTALE LEGGERE** (o quantomeno far emergere) **LE BATTUTE EVIDENZIATE... DARANNO IL VIA ALL'AVVENTURA**

(PERCHÈ TUTTE QUELLE ESCORIAZIONI?): bambini miei... Il viaggio è stato faticoso... Ogni tanto la stanchezza mi vinceva ed ero costretto a trascinarli... COFF... COFF... Ma non preoccupatevi, sto bene.

[INTERCALARI CLASSICI]: ...COFF... , ..COFF..., ...scusate, ora mi riprendo subito..., ...bambini miei... State calmi, andrà tutto bene...

(QUANDO ARRIVERÀ LA SPIA?): presto, bambini miei... Presto.. abbiate fiducia... Arriverà a momenti!

(È IN RITARDO?): Ci saremmo dovuti incontrare due ore fa circa, quando abbiamo montato la tenda... COFF COFF... ma è normale incontrare ritardi in questi casi...

(COME SI CHIAMA LA SPIA?): Non so come si chiami... Per ragioni di sicurezza ...COFF... COFF.. non conosco troppi dettagli sulle nostre spie.

(COME FAREMO A RICONOSCERLA?): vedrete bambini miei... COFF... COFF... Non sarà difficile... Abbiate qualche minuto di pazienza...

(MA È FIDATA QUESTA SPIA?): ma certo che è fidata... Rischierei la vita di tutti noi, in caso contrario? Tranquilli... COFF... COFF...

Riportiamo di seguito alcune frasi tipiche che Siehel si potrà trovare a dire, ma tendenzialmente solo dopo che la spia Quellistran si sarà presentata ai PG. Sugeriamo ai master che

leggano per la prima volta l'avventura di leggere in un primo momento la descrizione di Quellistran ed in seguito le frasi scritte di seguito.

🦋 SIEHEL FROSTFIRE

[SOLO SE I PG NON FANNO DOMANDE ALLA SPIA]: vi prego, bambini miei... Fate pure voi le domande di rito per scoprire le ragioni di quest'incontro... Io sono veramente troppo stanco, ora... COFF...COFF.

(NON CE LA FARAI A CONTINUARE IL VIAGGIO!!): no, bambini miei, non vi preoccupate per me... Sono forte... COFF... COFF...

[INSISTONO ANCORA - PISTOLOTTO]: Avete ragione. ...COFF...COFF... È giusto così, oramai ho la mia età. *(rivolgendosi a Quellistran)* Bambino mio, tu accompagnerai indietro, al Villaggio. *(ai PG)* Vi ho scelto perchè siete in grado di portare a termine questa spedizione anche senza di me. La situazione mi sembra abbastanza chiara. L'equilibrio rischia di essere compromesso e, come sapete, la nostra esistenza è possibile solo se elfi e umani continueranno la guerra. Per la prima volta della nostra ...COFF...COFF...storia noi mezzelfi possiamo essere artefici del nostro destino.

Ascoltatevi bambini miei, quello che vi sto per dire è molto importante. A questo punto avete due compiti da portare a termine: da una parte dovete cercare di capire qualcosa di più su quest'arma, cos'è, che poteri ha... Sono convinto che indagando a Llevialemm potrete trovare informazioni di questo tipo. Allo stesso tempo dovete capire dove questa spedizione è andata, inseguirla e trovare quest'arma prima degli elfi. Quest'arma dovrà essere usata per riportare l'equilibrio nella guerra. COFF...COFF...

Mi raccomando però, bambini miei, state attenti: Llevialemm è una città enorme, e se vagaste senza meta rischiereste di perdervi. COFF...COFF.. Concentrate i vostri sforzi su pochi obiettivi, e non perdetevi troppo tempo là, perchè altrimenti rischiereste che gli elfi arrivino all'arma prima di voi. E questo non deve assolutamente accadere. Mi raccomando, è prioritario che non tralasciate nessuna delle due componenti di questa missione.

Elyhar, sarai tu a guidare la spedizione. *[si sfilta un medaglione recante l'effigie di una palma e glielo consegna]*. Questo medaglione è molto prezioso, e vi consentirà di contattarmi una singola volta ed a qualsiasi distanza vi troviate. Potremo sostenere anche un dialogo prolungato, non solo poche parole. La vostra saggezza vi suggerirà quando utilizzare quest'oggetto... COFF...COFF...

Buona fortuna, bambini miei...COFF...COFF...

(MA COME POSSIAMO FARE DA SOLI?): Bambini miei... Oramai siete voi il futuro della vostra razza... Mi fido di voi, di tutti voi...

(CON CHE MERITI LIXIANIS È TRA NOI?): Abbi fiducia bambino mio, abbi fiducia... COFF.. COFF... Sono tuttora sicuro di



aver fatto la scelta giusta incaricando voi di accompagnarvi... É giovane, ma vedrete che vi sarà indispensabile... Ognuno di voi è indispensabile... COFF, COFF

(CON CHE MESSAGGIO QUELLISTRAN TI HA CONTATTATO?): Con queste parole: "Elfi trovato arma segreta. Spedizione élite partirà. Incontro urgente Grom fra sette giorni, due ore prima tramonto Loras".

(CI SONO ALTRE SPIE/ AGGANCI IN CITTÀ?): Bambini miei... No avete ragione... Che sciocco sono stato a non parlarvene subito... Questa missione va oltre ogni precauzione per mantenere segreta la nostra esistenza. Ci sono altre spie mezzelfe a Llevialemm, e forse loro possono sapervi dire qualcosa di più. Forse. COFF...COFF..

Ci sono altre 3 spie a Llevialemm. Ho cancellato dalla mia mente i loro nomi o dettagli fisici per evitare di comprometterli se mi fossi fatto arrestare. Una di queste spie lavora come becchino nel cimitero... COFF...COFF... Uno lavora come schiavo nei magazzini accanto alla porta est, mentre la terza è travestita da elfa e vende stoffe nel Bazar. Vorrei sapervi dire di più su di loro, ma purtroppo non posso. L'unico modo che abbiamo per riconoscerli è il tatuaggio da spia, che ognuno di loro celerà con la massima attenzione.

Non fate comunque troppo affidamento su di loro, è difficile che si siano imbattuti in informazioni che le alte sfere tra gli elfi cercano di tenere segrete... Già che uno dei nostri ce l'abbia fatta è un mezzo miracolo...COFF...COFF...

(DICCI DI PIÙ DEL TATUAGGIO CHE OGNI SPIA HA!) Il tatuaggio rappresenta il villaggio mezzelfo, e permette di mandarmi un breve messaggio telepatico una sola volta, dopodiché l'immagine del tatuaggio muta e l'oasi diventa morente. Se una spia venisse messa alle strette dai sangue puro potrebbe far svanire il proprio tatuaggio con un semplice pensiero...

L'ARRIVO DI QUELLISTRAN

Quellistran entrerà e, se i PG non interverranno, reciterà una "scenetta" con Siehel a beneficio dei PG, atta a mostrare la propria identità di spia. Modificate la scena adattandola alle eventuali interazioni dei PG.

Quellistran arriva nell'accampamento e, per cercare la tenda in cui si rifugiano i PG, scosta i teli che coprono gli ingressi di alcune tende per guardare all'interno. Questa è una prassi quando si cerca qualcuno in un accampamento senza conoscere in che tenda il tal qualcuno si trovi.

DURATA DELLA SCENA

20 minuti in tutto di tempo reale. Dopo questo tempo la spia potrà essere ulteriormente interrogata per pochi altri minuti. Se i giocatori dovessero "finire" questa scena in meno di 20

minuti è chiaramente possibile anticipare la scena seguente, quella del massacro di un mezzelfo.

L'INGRESSO NELLA TENDA

Una figura vestita con logori abiti scuri e il viso coperto da un cappuccio scosta il telo che copre l'ingresso della tenda, e sembra scrutare all'interno. Vi sta guardando in faccia. Siehel alza un braccio, più per calmare voi che per salutare lo straniero.

L'incappucciato, allora, entra nella tenda e richiude il telo che copriva l'ingresso dietro di sé. Siete decisamente stretti, ma in questi giorni non comunque avete comunque goduto di eccessiva privacy. Siehel scruta con attenzione lo straniero e questi, con un rapido gesto, si toglie il cappuccio, mostrando degli inequivocabili lineamenti da mezzelfo.

Siehel non sembra tranquillizzato e socchiude gli occhi come aspettandosi ancora qualcosa dallo straniero. Questo, con un gesto controllato, si apre le vesti: una macchia di colore si sposta dalla vita dell'uomo, andando a posizionarsi sul glabro petto del mezzelfo. Ora che potete osservarla con calma, potete notare che la macchia di colore è un tatuaggio, che si è spostato sul corpo del mezzelfo. Chiaramente un tatuaggio psionico, come quelli che ciascuno di voi possiede! In particolare, sembra che questo tatuaggio rappresenti un paesaggio.

Siehel ora sembra finalmente tranquillizzarsi.

🗨️ OSSERVARE LO STRANIERO

CD 10: sembra essere veramente malridotto, come provato da un lungo viaggio.

CD 15: il tatuaggio raffigura il villaggio mezzelfo costruito attorno all'oasi, solo che l'immagine complessiva resa dal tatuaggio è molto più decadente di quella reale: la flora attorno all'oasi è quasi completamente in secca, e non c'è più quasi acqua nell'oasi stessa. Le case sembrano essere abbandonate da tempo e non si vede anima viva nel villaggio.

L'INTERROGATORIO

Importante in questa parte è la sinergia di effetti tra Siehel e Quellistran. Tutti gli scambi rapidi tra i due sono descritti nella Sezione di Quellistran, mentre le informazioni specifiche di Siehel sono indicate nella sezione a lui dedicata.

Tendenzialmente, comunque, Siehel è troppo stanco per interrogare Quellistran, e permetterà di buon grado che siano i PG a porre le domande.

🦋 QUELLISTRAN LA SPIA

- ✦ (Mezzelfo ladro 4°, TS volontà +3, 16 PF, Percepire Intenzioni + 2, Allineamento CB)
- ✦ Conoscenze standard: ME III, AG IV, AP I, MA I, LL II
- ✦ Provato per il viaggio, terrorizzato dal fatto che Siehel possa arrabbiarsi con lui perchè, per spiare, ha



compromesso la sua posizione. Si calmerà parecchio dopo che Siehel gli farà comunque i complimenti.

- ✦ Dispiaciuto di non aver potuto reperire ulteriori informazioni, ma se accusato di incompetenza di metterà sulla difensiva (in questo caso interverrà Siehel).
- ✦ Se non cercheranno di metterlo a suo agio o, peggio, gli daranno contro, sarà intimorito dai PG, e sarà difficile strappargli informazioni.
- ✦ Non sa dell'esistenza di altre spie a Llevialemm, anche se ne sospetta l'esistenza.

(CHI SEI?): sono il vostro contatto, grande Siehel. Sono io che vi ho avvertito telepaticamente e vi ho chiesto di incontrarci qui.

(COME TI CHIAMI?): *(Guarda Siehel)* Devo dire il mio nome signore? *(Siehel acconsente tossendo)*. Mi fa una certa impressione poterglielo finalmente, grande Siehel! Mi chiamo Quellistran.

(PERCHÈ HAI CONVOCATO QUESTO INCONTRO?): **So per certo che qualche giorno fa elfi molto importanti hanno fatto partire da Llevialemm una spedizione, segreta per la stragrande maggioranza della popolazione. Non conosco la meta della spedizione, ma so che l'obiettivo è di recuperare un'arma potentissima, che farà finire la guerra in pochi giorni.**

(QUANDO È PARTITA LA SPEDIZIONE?): **Doveva partire entro 4 giorni dalla data della riunione, che era esattamente 7 giorni fa, ma mi sembra di aver capito non ce l'avrebbero fatta ad organizzare tutto prima di 2 giorni seguenti la data della riunione.**

(COME SAI QUESTE INFORMAZIONI?): Come il grande Siehel mi ha chiesto, ho servito il villaggio elfico come schiavo del casato Llyrr, uno dei più importanti casati di tutta Llevialemm. O perlomeno, servivo... Grande Siehel, da dietro una porta ho origliato una riunione di alti membri del casato, e ho scoperto che si stava organizzando questa spedizione con queste finalità... Purtroppo sono stato sorpreso da uno schiavo elfo, che... Mi ripugna dirlo... Ho dovuto uccidere... Grande Siehel, ho commesso un omicidio a sangue freddo e ho compromesso la mia posizione di spia... Non sarò più degno di entrare al villaggio, vero? *(Siehel gli dice parole di conforto, e che ovviamente lui ha tutto il diritto di andare al villaggio come eroe)*. Grazie, grande Siehel!

(CHI HA PRESO PARTE A QUELLA RIUNIONE?): Sì, fatemi fare mente locale... Di sicuro c'erano Gorian Llyrr, il patriarca del casato e alto purificatore, e Azelies, uno dei più validi combattenti del casato. Secondo me c'erano anche parecchi alti purificatori appartenenti ad altri casati... Mai viste tante alte personalità nel casato, e soprattutto non avevo mai percepito tanta eccitazione nell'aria...

(COSA CI PUOI DIRE DI PIÙ SU QUESTA SPEDIZIONE, O SU QUEST'ARMA?): Mi dispiace... Assolutamente nulla... Già per scoprire queste informazioni mi sono esposto troppo...

Se fossi ancora rimasto ad origliare molto probabilmente una guardia mi avrebbe sorpreso, e a quel punto non avrei potuto riferire proprio nulla.

(HAI USATO IL VERBO "RECUPERARE" (UN'ARMA POTENTISSIMA)... DA DOVE?): Non lo so per certo... Sembra che ora come ora quest'arma non sia sotto il controllo elfico, ma non vi sapei dire nulla di più...

[FRASE RIPETUTA SPESSO]: sbrigatevi, sta per arrivare una tempesta di sabbia. Se volete evitare di aspettare che sia passata dovrete partire tra pochi minuti... Cercate di non perdere troppo tempo..

[FRASE RIPETUTA SPESSO] Grande Siehel, la vedo provato, lasci che le dia una mano...

(COME STA ANDANDO LA GUERRA?): Decisamente male per gli elfi... Ho avuto modo di spiare qualche documento riservato firmato dal capocasato Llyrr, e sembra che in pochi mesi gli umani arriveranno alle mura di Llevialemm. Oramai il destino per gli elfi è segnato. Ciononostante dentro Llevialemm tutti vivono nella loro beata ignoranza, senza preoccuparsi del pericolo che sta per incombere sulla città.

(PERCHÈ SEI ARRIVATO IN RITARDO?): Scusatemi, ma ho dovuto cercare un percorso tra le linee del fronte che mi permettesse di evitare elfi ed umani...

(COSA CI SAI DIRE SUL CASATO LLYRR?): è uno dei casati più influenti di Llevialemm.. Hanno molti schiavi ed un forte peso politico all'interno della città.

(PUOI SUGGERIRCI COME ENTRARE NEL CASATO, DOVE POTREMMO CERCARE ULTERIORI INFORMAZIONI?): Certamente. Innanzitutto vi posso fare uno schizzo della magione sulla sabbia *(disegnare la mappa della magione, riportata in seguito)*. Le due porte di ingresso sono porte psioniche, per entrare è sufficiente avvicinarsi ad esse e "pensare" una parola. Non conosco la parola chiave dell'ingresso principale, ma l'ingresso secondario aveva come parola chiave il suono "Zmat-sass", e non penso che l'abbiano cambiato. Se entrate in un lasso di tempo compreso tra 10 e 12 ore dopo il sorgere di Sarol non troverete quasi nessuno a girovagare nella casa, quasi tutti si riposeranno a quell'ora.

(COME HAI FATTO AD INFORMARE SIEHEL PER FISSARE UN INCONTRO QUI ED ORA?) Il tatuaggio che mi identifica come spia mezzelfa permette, una volta soltanto, di inviare un brevissimo messaggio mentale al grande Siehel in persona.

(CHE MESSAGGIO MENTALE HAI INVIATO A SIEHEL?) *(riferisce il testo corretto, riportato nella scheda del PNG di Siehel)*

(COSE HAI NOTATO DI STRANO A LLEVIALEMM?): guardate, io non è che girassi molto per la città, in genere lavoravo nelle cucine... Quello che mi continuava a stupire era come nessuno si preoccupasse del disastro imminente... Ma probabilmente questi elfi sono così arroganti da non



immaginare che potranno anche essere sconfitti, nella guerra...

(COME FACCIAMO AD ARRIVARE A LLEVIALEMM?) Ho trovato un percorso tra le linee nemiche che evita di essere visti da entrambi gli schieramenti. Purtroppo, questo percorso è abbastanza tortuoso ed impervio, ma sono in grado senza problemi di segnalarvelo sulle vostre mappe... Dovrete scalare qualche metro di roccia, spero che non sarà troppo un problema. Anche entrare a Llevialemm non sarà un problema, nessuno si aspetta che un eventuale "nemico" possa arrivare così vicino alla città... Come sempre sottovalutano i mezzelfi!

(SIEHEL È IN GRADO DI AFFRONTARE IL PERCORSO?) Signore... Posso essere sincero? Non se la prenda, ma temo proprio di no.

(CI PUOI ACCOMPAGNARE A LLEVIALEMM?) Scusatemi, ma oramai la mia posizione è compromessa in Llevialemm. Tornare indietro equivarrebbe condannarmi a morte, ed oltretutto vi sarei solo di peso... *(Siehel conferma le sue parole e fa desistere i PG).*

ALTRA VIOLENZA GRATUITA...

Nel villaggio, vicino alla tenda dei PG, un mezzelfo sta per essere massacrato da un gruppo di umani alticci, senza che vi sia alcuna ragione apparente. Un eventuale intervento dei PG in questo senso potrebbe essere molto difficile, e molto probabilmente i PG dovranno subire passivamente e soffrire in silenzio.

DURATA DELLA SCENA

5 minuti in tempo reale, o anche molto meno

IL MASSACRO DI UN CONSIMILE

Quelle che fino a poco fa erano delle voci isolate fuori dalla tenda, a cui a malapena avevate fatto caso, ora sono delle vere e proprie grida: parecchia gente sta urlando fuori dalla vostra tenda.

Se i PG non vogliono andare a vedere (cosa molto difficile) interverranno Siehel e Quellistran, che si copriranno il volto ed andranno a dare un'occhiata e chiederanno ai PG di accompagnarli.

È oramai buio, ma diverse lanterne sono accese ed illuminano tutto l'accampamento. A una decina di metri dalla vostra tenda si è formato un cerchio di umani che ridono, urlano e dicono parolacce. Alcuni hanno il volto interamente coperto, altri no. Sembrano tutti molto eccitati, e sembra che stiano prendendo a calci qualcosa, o qualcuno. Qualcuno impugna dei piccoli fiaschi, presumibilmente di bevande alcoliche

🗨️ OSSERVARE

CD 5: ci sono 16 umani che formano il cerchio e, nelle immediate vicinanze, ce ne sono altri 12.

CD 10: quello che gli umani stanno prendendo a calci è un mezzelfo.

CD 15: il mezzelfo è parecchio molto malridotto, e perde parecchio sangue.

🗨️ ASCOLTARE

CD 10: la vittima del pestaggio sta mormorando a bassa voce, coperto dalle risate degli umani "Pietà signori, vi imploro pietà. Vi scongiuro".

🗨️ PERCEPIRE INTENZIONI (SUGLI UOMINI)

CD 15: gli uomini sono decisamente alticci, e sembrano essere presi come da una specie di "frenesia da violenza", decisamente paragonabile all'eccitazione sessuale.

CD 20: un'azione basata sulla forza per salvare il prigioniero è certamente destinata a fallire contro delle forze così soverchianti in numero.

L'EVENTUALE INTERVENTO DEI PG

È abbastanza prioritario che i PG capiscano che un intervento con la forza per salvare il prigioniero è inevitabilmente destinato a fallire, per il numero di umani presenti.

- ✦ Reazione di Siehel: guarderà ogni istante della scena, e due lacrime righeranno il suo volto. Resterà assolutamente impassibile di fronte alla scena.
- ✦ Reazione di Quellistran: sarà palesemente furibondo e stringerà i denti per la rabbia. Guarderà continuamente Siehel, aspettando che dia l'ordine di fare qualcosa, ma mai andrà contro la sua autorità.

🦁 GHENGA DI UMANI INFEROCITI

- ✦ (Umani barbari 3°, TS volontà +0, 30 PF, Percepire intenzioni -1, Allineamento CM)
- ✦ Conoscenze standard: ME I, AG III, AP I, MA I, LL I.
- ✦ Sono più persone ma, di fatto, pensano e agiscono come uno solo. Ogni volta qualcuno differente prenderà la parola.
- ✦ Sono "eccitati" per la violenza che stanno per compiere, e molto difficilmente rinunceranno al loro divertimento.
- ✦ Crudeli, feroci, sanguinarie.
- ✦ Per loro la vita del mezzelfo che stanno ammazzando è assolutamente prima di valore, al pari, nel mondo reale, di un sigaro che qualcuno si appresti a fumare. Se qualcuno provasse a riscattare lo schiavo immaginatevi, sempre nel mondo reale, come possa reagire qualcuno a cui si sta cercando di togliere/comprare un sigaro acceso.



✦ **IMPORTANTE:** Se i PG si mostrano come mezzelfi attireranno molto l'attenzione, e gli umani partiranno con un atteggiamento letteralmente disastroso verso di loro...

[SE QUALCHE PG NON SI È COPERTO]: (*ridendo*) Ehi, mezzelfo... è il tuo giorno fortunato... Ora siamo occupati, ma se vieni qui in mezzo ce se sarà anche per te!

(COSA VI HA FATTO QUEL MEZZELFO?): è a voi che cosa interessa? Andate via! (*in verità non ha fatto nulla, solo il suo padrone è alticcio e si vuole divertire nel massacrarlo*)

(DI CHI È SCHIAVO?): Mio. Ma a voi cosa interessa? (*e tira un calcio al mezzelfo*)

(VORREMMO COMPERARE QUESTO MEZZELFO...): (*Tutti guardano chi l'ha detto con aria molto stupita*) Ma cosa dici? Sei impazzito? Comprane un altro, ora con questo ci stiamo divertendo...

(INSISTONO) Bene, forse dovremmo pestare anche te...

[CHI LO CHIEDE SI PALESA COME MEZZELFO]: Ma cosa credi di fare? Ma chi ti credi di essere? Forse dovremmo farti vedere cosa merita un mezzelfo... (*a rigore gli umani si scaglierebbero ad uccidere il mezzelfo in questione, ma per esigenze da torneo si "modereranno"*)

Alla fine, se i PG non interverranno, in pochi minuti il mezzelfo morirà per le botte prese tra atroci sofferenze...

Dopo il massacro la ghenga si disperderà e tutti torneranno alle proprie tende.

☼ **RAGGIARRE O DIPLOMAZIA: CONVINCERE GLI UMANI A NON UCCIDERE IL MEZZELFO**

CD 40: gli umani vendono o non uccidono il mezzelfo.

Buone scusa/motivazioni possono aggiungere un bonus al massimo pari a 10 alle prove.

★ **I PG INSISTONO PER SUICIDARSI...**

Giocatori che non hanno capito bene lo spirito dell'ambientazione possono provare a fare qualcosa per salvare il mezzelfo, anche se rischiare la vita per un solo mezzelfo con la posta in gioco è un grosso errore di valutazione per tutti i PG.

Nel caso Siehel cercherà in tutti i modi di dissuadere i PG dall'intervenire se questi proveranno a fare qualcosa, dicendo loro che altre volte in vita ha assistito a queste scene impotente...

Se proprio i PG insistono, Siehel interverrà come "umano travestito", che richiamerà all'ordine il suo schiavo minacciando di punirlo in seguito... Siehel potrebbe arrivare ad uccidere lui stesso lo schiavo a calci (per quanto faticosi) pur di levare i suoi d'impiccio... Dopo questo, in privato, si direbbe delusissimo dai PG che hanno fatto il colpo di testa, facendo una scenata arrabbiato come mai nessuno dei PG l'aveva visto prima...

Se non ci fosse modo per non arrivare alle mani, si può fare riferimento alle statistiche riportate in fondo all'avventura ma bisognerà permettere ai PG di scappare (gli umani non li inseguiranno nel deserto di notte).

★ **UNA VENDETTA POSTUMA**

Alcuni PG potrebbero pensare ad una vendetta "postuma", uccidendo chi ha commesso questo delitto. Permettete pure di effettuare questa vendetta senza troppi problemi (nel gruppo c'è un assassina, e dopo qualche minuto gli umani si addormenteranno...). Se serve le statistiche sono sempre riportate in fondo all'avventura.

LA PARTENZA

Dopo che questa scena ha avuto luogo e qualunque sia l'esito (a meno che non obblighi i PG a fuggire dall'accampamento, ma speriamo che non si debba arrivare a tanto), i PG potranno tornare nella tenda e finire il dialogo con Siehel e Quellistran.

Fate riferimento alle precedenti schede dei PNG. L'unica variazione sarà data da Quellistran, che premerà sempre di più i PG perchè partano al più presto ed evitino la tempesta di sabbia (in verità espediente perchè non perdano qua troppo tempo...)

COSA DEVE EMERGERE DAL DIALOGO CON SPIA E

SIEHEL:

Tendenzialmente dal dialogo devono emergere i seguenti punti. Assicuratevi che tutti emergano. Ovviamente lasciate che prima siano i PG a farli venire fuori, poi se proprio non li tireranno fuori da soli:

- ✦ Siehel non è in grado di proseguire la missione.
- ✦ I PG dovranno indagare in Llevialemm sulla destinazione della carovana e sull'utilizzo dell'arma che gli Elfi cercano.
- ✦ Devono partire verso Llevialemm al più presto, perchè una tempesta di sabbia potrebbe tagliar loro la strada per parecchi giorni.
- ✦ La spia può suggerire ai PG un percorso per raggiungere Llevialemm senza passare in mezzo alle guardie nemiche.
- ✦ Dentro Llevialemm non dovranno perdere troppo tempo, perchè è vitale che i PG mettano le mani sull'arma prima degli elfi.
- ✦ Ci sono 3 spie mezzelfe dentro Llevialemm, ma non è detto che queste possano fornire delle informazioni utili ai PG.

E DORMIRE?

I PNG non saranno assolutamente stanchi (hanno bighellonato di fatto nei giorni precedenti, dovendo stare al passo di Siehel) e potranno partire di notte per riposare di giorno, come è usanza fare nel deserto. Arriveranno di giorno a Llevialemm, e



senza "Jet Lag" od effetti simili (alla fine i PG sono giovani e/o forti!) si abitueranno agli orari "diurni" seguiti nella capitale

elfica.



LLEVIALEMM

IL VIAGGIO

NECESSITÀ DI "TAGLIARE" IL VIAGGIO

Purtroppo, per limiti di tempo dell'avventura, il viaggio verso Llevialemm può solo essere raccontato, senza dare ai PG la possibilità di "giocarlo".

Chiedete comunque ai PG se prendono precauzioni particolari o fanno qualcosa di particolare durante il viaggio. In particolare, se i PG non cercheranno dell'acqua, arriveranno a Llevialemm finendo completamente le scorte idriche. Se invece cercheranno dell'acqua (con regolarità, ogni kilometro per esempio) permettete a Xaynthas di trovare una sorgente d'acqua e di giocare la sola scena del ritrovamento, tagliando il resto del viaggio inutile.

IL RITROVAMENTO DI ACQUA

Finalmente, concentrandoti, riesci a percepire una fonte d'acqua, a 200m circa di distanza da te, in direzione ovest e pochi centimetri sotto la superficie del deserto.

I PG, per poter recuperare l'acqua, dovranno scavare per mezz'oretta (non a caso dei mezzelfi, in spedizione con un rabdom, sapendo cosa aspettarsi portano sempre con sé degli attrezzi per scavare per terra...).

L'acqua trovata in questo modo basterà per dissetare per 7-8 giorni tutti i PG.

Se il giocatore che interpreta Xaynthas non gioca proprio male, dovrebbe essere molto emozionante per lui trovare l'acqua, ma dovrebbe rimanerci male se qualcuno lo trattasse da semplice "borraccia".

★ TROUBLESHOOTING: I PG "INSISTONO" PER GIOCARE IL VIAGGIO

Se i PG vorranno assolutamente parlare tra di loro e discutere durante il viaggio, dare loro la possibilità di farlo, magari incalzando con i particolari del viaggio in modo che comunque non perdano troppo tempo. Fate sapere loro che comunque avranno modo di dire tutto quello che vorranno una volta arrivati fuori dalle porte di Llevialemm.

DESCRIZIONE DEL VIAGGIO

Finalmente partite per la vostra missione. Oramai siete soli, senza più Siehel a guidarvi, e probabilmente questo è un bene. Effettivamente la spia aveva ragione, una grossa tempesta di sabbia si stava avvicinando, e vi avrebbe tagliato la strada se

non foste partiti subito. Avete camminato per 15 ore consecutive prima di potervi riposare nelle ore più calde della giornata, e con Siehel assieme a voi non avreste mai potuto mantenere simili ritmi.

La pista suggerita dalla spia è molto accidentata, e in alcuni casi è addirittura stato necessario che, tra mille difficoltà, vi arrampicaste di una decina di metri. La spia è però stata di parola, non avete incontrato anima viva nel vostro percorso. In lontananza avete visto degli scontri, ma il percorso che vi è stato suggerito vi ha permesso di viaggiare in mezzo alle linee nemiche.

Il viaggio dura in tutto 4, massacranti, giorni e notti. La mattina del quinto giorno, tre ore dopo il sorgere di Sarol, vedete in lontananza una città fortificata da una possente cinta muraria: non può che trattarsi di Llevialemm.

Fate cancellare tutte le scorte idriche ai PG

I PG ci metteranno ancora un'oretta per arrivare vicino alle mura, ed arriveranno circa ad un'ora equivalente alle 10 di mattina (ossia, appunto, tre ore dopo il sorgere di Sarol).

- ✦ Stanchezza: i PG hanno dormito poco, ma continuano a non essere troppo stanchi. Certo, d'ora in avanti incominceranno a sentire la stanchezza normalmente (come già detto nelle note per i master, mica si vive dormendo tre ore a notte :P), e avranno bisogno di riposare 8 ore a notte.

LLEVIALEMM IN BREVE

Riportiamo ora una serie di informazioni utili per gestire al meglio la città di Llevialemm.

FLESSIBILITÀ, FLESSIBILITÀ, FLESSIBILITÀ!

Llevialemm è a tutti gli effetti la città più grande del mondo, quindi è probabile che i PG possano inventarsi di tutto e di più all'interno della città. Nel caso in cui facciano qualcosa che va "fuori dal seminato" cercate, per quanto possibile, di assecondarli facendo però capire, dopo un po', che l'azione è infruttuosa e può far solo perdere tempo. Cercate di tenere a mente le caratteristiche del popolo elfico, e con queste sarete in grado di gestire la maggior parte degli eventi imprevisti!

Nel caso in cui i personaggi tirassero fuori qualcosa di veramente strano, non tagliate le loro idee ma contattate il Supermaster per chiedere come gestire la cosa!!!



DESCRIZIONE DELLA CITTÀ

Llevialemm è senza dubbio la vera capitale di tutto il mondo, e guardarla da vicino è veramente un'emozione per chiunque non l'abbia vista prima.

La città, grosso modo di forma circolare e con 1 kilometro raggio, è costruita su una collina. Un possente complesso murario la cinge per tre lati, mentre il quarto lato della città, a strapiombo sulle Paludi di Sangue circa cento metri sotto, è perlopiù privo di vere mura, ma è comunque militarmente inespugnabile. Nonostante le mura, da dove vi trovate potete vedere tantissimi edifici, perchè la città è costruita con una forte pendenza.

Diversi particolari attirano la vostra attenzione: innanzitutto vi colpisce la grandissima *ziqqurat* sulla sommità della collina, costruita in una pietra completamente bianca che luccica sotto la luce di Sarol, con diverse macchie di colore verde causate dai giardini innestati sugli enormi gradoni.

Poi, l'architettura nel suo complesso è molto particolare: ci sono 3, enormi vie principali che partono da un edificio in centro città. Escludendo queste, le altre vie sono strettissime, probabilmente tali da permettere a malapena alle persone di passare.

Ma quello che colpisce di più la vostra attenzione è, senza ombra di dubbio, il coacervo di diversi stili architettonici: alcuni quartieri sono composti da piccole case in pietra grigia, ammassate l'una sull'altra, altri sono composti da case bianche come la *ziqqurat* frammiste a lussureggianti giardini, altri ancora sono pieni di grossi edifici costruiti con la stessa pietra del deserto.

Già da lontano vedete che la città sembra brulicare di vita, e che tantissime persone sono in viaggio per la strada.

PUNTO DI VISTA DI LIXIANIS: COSA È CAMBIATO?

Lixianis si può lecitamente chiedere se qualcosa sia cambiato nella città, da quando lui è partito. Fermo restando che non è che facesse grande vita sociale, per rispondere a questa domanda il PG può vagare per la città con occhio critico

🔍 CERCARE

CD 5: Spendendo un ora per girare la città, Lixianis può notare che, bene o male, la città era come se la ricordava. L'unica differenza è data dalla presenza di parecchi cantieri di ristrutturazione di alcuni edifici (*se necessario riferirsi alla descrizione*). Anni fa non esisteva niente di simile.

COSA VEDIAMO DI PARTICOLARE?

Anche gli altri PG possono girovagare per la città in cerca di qualsiasi cosa possa attirare la loro attenzione.

🔍 CERCARE / OSSERVARE

CD 15: Spendendo un ora per girare la città, qualsiasi PG può notare un particolare che balza all'occhio: in tutta la

città sono presenti quelli che sembrerebbero essere cantieri di ristrutturazione di alcuni edifici. (*se necessario riferirsi alla descrizione*). Questi cantieri sembrano essere sorvegliati a vista da alcune guardie, e questo è un particolare che risalta decisamente.

LA GENTE E LO STATO D'ANIMO

Riportiamo ora una serie di informazioni che i master potranno utilizzare per cercare di caratterizzare al meglio i PNG elfi.

LA LONTANANZA DELLA GUERRA

Nonostante le cose stiano andando malissimo, nessuno in città sembra vagamente preoccuparsi della guerra. Nessuno ci ha fatto caso, ma ci sono sempre meno soldati di stanza in città.

L'IMPORTANZA DELLE CASTE CHIUSE

Una componente fondamentale dei rapporti interpersonali è rappresentata dalla casta di appartenenza: quando un appartenente ad una casta inferiore parlerà con un componente di una casta superiore, sarà sempre deferente ed ossequioso. Viceversa il proprio interlocutore sarà sprezzante e tratterà chi appartiene ad una casta inferiore come un essere a tutti gli effetti inferiore. Più è alto il divario sociale e più un simile gap si noterà. Questa è la normalità su Skan-Dur.

Gli schiavi abbassano sempre lo sguardo quando guardano i propri padroni, i padroni usano regolarmente violenza sugli schiavi, e nessuno si lamenta di questo sistema, oramai radicato nella società elfica.

Il capriccio di un padrone può causare atroci sofferenze, mutilazioni permanenti od anche la morte di uno schiavo. Per questo motivo il primo pensiero di ogni schiavo è sempre rivolto a non contrariare gli esseri più potenti di lui.

Questo concetto è amplificato enormemente nei rapporti tra i mezzelfi ed il resto della popolazione: un mezzelfo subirà ogni angheria e dovrà comunque chinare il capo. Altri atteggiamenti verrebbero puniti con la morte, senza nemmeno porsi il problema. Un mezzelfo non ha alcun diritto, e un mezzelfo non avrà alcuna credibilità in un dialogo con un sangue puro.

L'IMPORTANZA DELL'ABBIGLIAMENTO

Un fattore contraddistintivo della società è dato dai vestiti. Nella società elfica si indossa quello che si è, o quello che si vuol mostrare di essere. È necessario mostrare deferenza verso chi porta abbigliamento di una casta superiore alla tua. Non capita di rado che qualcuno voglia viaggiare in incognito, per non attirare troppo l'attenzione. Chiaramente chi accetta di mettersi abiti più umili deve anche "accettare lo scotto" di subire le angherie chi ha gli abiti di una classe sociale superiore.

Qualcosa che non verrebbe accettato è che invece qualcuno indossi gli abiti tipici di una casta superiore alla propria. Tendenzialmente, chi viene scoperto in simili situazioni, viene giustiziato come sovversivo, e nessuno corre il rischio.



Ovviamente un mezzelfo che indossi degli abiti non da schiavo verrebbe visto come un'eresia da estirpare ad ogni costo.

Gli abiti degli elfi ricordano molto quelli della civiltà Azteca, con ampie decorazioni rappresentanti volti, facce e maschere in oro, metalli pregiati, o anche solo in ferro. Le vesti, indossate da maschi e femmine, sono tendenzialmente variopinte e larghe.

Quasi tutti viaggiano per le strade della città con il volto coperto o parzialmente coperto (per proteggersi dal caldo e dalla sabbia), mentre invece viaggiano a viso scoperto negli ambienti chiusi. Queste sono comunque solo delle tendenze di massima.

LA CRUDELTÀ CONGENITA

Il tratto comunque predominante della civiltà elfica è l'incredibile e gratuita crudeltà degli abitanti: nessuno muoverà un dito per impedire un assassinio od una rapina in mezzo ad una strada, a meno che questo assassinio non sia compiuto da uno schiavo o, a maggior ragione, da un mezzelfo. Infliggere dolore ai propri sottoposti è all'ordine del giorno a Llevialemm, e nessuno sarà restio all'uso della violenza.

Le regole del gioco sono molto chiare per tutti gli abitanti: se un elfo A non agisce contro l'ordine costituito o contro un elfo B, perchè B dovrebbe impedire ad A di usare violenza? Cosa ne guadagnerebbe, oltre a rischiare per nulla la propria vita?

VIAGGIARE NELLA CITTÀ

Tutto sommato, viaggiare in città sarà relativamente semplice per i PG. Questi potranno:

- ✦ Viaggiare vestiti da schiavi coprendosi il volto.
- ✦ Viaggiare vestiti da schiavi senza coprirsi il volto (in questo caso, 4 o 5 mezzelfi che girano assieme potranno attirare qualche attenzione indesiderata da parte delle pattuglie, descritte in seguito).
- ✦ Viaggiare travestiti da elfi, di ogni ceto sociale se troveranno i vestiti (sarà automatico per Lixianis se si taglierà la barba, gli altri avranno bisogno di una prova di camuffare). Per la propria corporatura robusta, Kruengar non potrà in alcun modo travestirsi da elfo ed essere credibile.

☺ CAMUFFARSI DA ELFI

CD 20: con pochi ritocchi Xaynthas, Gajandar ed Elyhar sembreranno degli elfi sangue puro per chiunque li osservi in maniera superficiale. Un esame attento richiede una prova contrapposta tra la prova di camuffare e quella di osservare da parte di chi stia scrutando più attentamente.

PATTUGLIE E CONTROLLI

All'interno della città, nonostante non siano numerosissime per via della carenza di soldati, i PG potranno imbattersi in alcune pattuglie di ronda.

PATTUGLIE STANDARD DI RONDA

Una pattuglia standard di ronda è composta da 4 o 6 soldati semplici (a seconda che i PG giochino in 4 o 5), un sergente di 6° livello e uno Psion di 6° livello, a tutti gli effetti il capo della spedizione.

Se non viene specificato altrimenti, una guardia è un soldato semplice.

Tutte le statistiche dei singoli componenti di una pattuglia sono riportate in appendice 3.

ATTEGGIAMENTO DELLE PATTUGLIE E DELLE FORZE

DELL'ORDINE IN GENERE

Come è insito nell'atteggiamento delle caste chiuse, i militari provano un profondo senso di superiorità verso tutti coloro che appartengano ad una classe sociale inferiore.

Se provocate, le pattuglie non esiteranno ad attaccare. Magari se vedranno un mezzelfo, attaccheranno briga solo per vederlo chinare il capo di fronte a loro, o solo per eliminarlo nel caso in cui lo sciagurato mezzelfo desse un minimo appiglio per farlo.

Se scoprono di essere in inferiorità tattica, le pattuglie non rischieranno la vita ma fuggiranno, spesso per chiamare rinforzi (a crepare al posto loro).

UN CONTROLLO OBBLIGATORIO

Dopo un'ora e un quarto che i PG sono entrati in città, avverrà un incontro con una pattuglia proprio davanti ad uno degli scavi mascherati da edifici in ristrutturazione. Quest'incontro avrà luogo solo quando almeno uno dei PG sarà identificabile come schiavo, meglio se mezzelfo.

Siete davanti ad un'ampia zona recintata con delle stoffe molto grezze, mantenute tese da gradi pali d'acciaio. Sembra che una pattuglia stia sorvegliando questa zona, quando un soldato della pattuglia sembra notarvi, e viene verso di voi.

In verità questo soldato, e a ruota gli altri, hanno notato alcuni PG e vogliono tormentarli, magari facendo pesanti apprezzamenti sulle fanciulle, magari sputando su uno degli altri PG e spintonandolo a terra. Ovviamente muoiono dalla voglia che uno dei PG reagisca, per poterlo aggredire.

UCCIDERE PER STRADA

Come risulta abbastanza chiaro dall'ambientazione e da alcuni BG, sarà possibile che alcuni PG commettano degli atti di efferata violenza o degli assassinii in strada. A meno che chi compie l'assassinio non sia univocamente riconoscibile come mezzelfo, molto probabilmente questi atti di violenza non attireranno per nulla l'attenzione, eventualmente anche sotto lo sguardo di una pattuglia (se uno Psion ammazzasse uno schiavo di botte, una pattuglia chiederebbe allo Psion se avesse bisogno di una mano).



CERCARE ACQUA IN CITTÀ

Le abilità da rbdom di Xaynthas in città risulteranno relativamente poco utili, perchè, tranne in una significativa eccezione che verrà descritta in seguito, il visionario non troverà fonti d'acqua "libere", bensì solo possedute da altri... Pertanto, se avranno bisogno di trovare acqua in città, i PG dovranno rubarla, comperarla od ottenerla in altri modi strani, ma di certo non potranno trovarla nel sottosuolo.

NOTA: Xaynthas non individuerà, grazie al suo potere, la centrale di smistamento od il tempio dell'acqua, a meno che il rbdom non usi i suoi poteri là vicino.

TEMPI DI GIOCO E DEUS EX MACHINA

TEMPO DI GIOCO

Durata stimata della permanenza dei PG in città: 2h 30 min. Questo tempo è molto scarso e in città si rischia assolutamente di perdersi, quindi sarà spesso necessario "punzecchiare" i PG perchè non cincischino troppo, ovviamente senza penalizzare il gioco di ruolo.

★ TROUBLESHOOTING: DOPO 2H IN CITTÀ I PG SONO IN ALTO MARE

Se dopo 2h di tempo di gioco trascorse in città i PG sono ancora in alto mare e non hanno ancora capito come seguire la spedizione, uno dei PNG interverrà e fornirà il percorso seguito dalla spedizione. Questo PNG deve essere qualcuno di cui i PG possano fidarsi: se è stato contattato sarà preferenzialmente Wyquag, la spia dei magazzini a "informarsi" sulla spedizione. a scoprire che questa si è aggregata ad una particolare carovana d'acqua e a sollecitare i PG a partire. In alternativa, se solo lei è stata contattata, sarà Vokhara, la spia del bazar, a fornire l'informazione e a sollecitare i PG. Se proprio non fossero stati in grado di contattare nessuno in città sarà Siehel a tirare fuori dal cilindro un contatto mentale, a farsi dire gli indizi raccolti dai PG e a metterli sulla buona strada.

Questo espediente serve per permettere alla maggior parte dei giocatori di giocare anche l'ultima parte dell'avventura, che offre parecchi spunti interessanti

★ TROUBLESHOOTING: DOPO 2H25 IN CITTÀ I PG CONTINUANO A CINCISCHIARE

Potrebbe capitare che i PG abbiano già capito il percorso seguito della spedizione, ma continuino a cincischiare, per provare a reperire più informazioni possibili sull'oggetto. In questo caso, uno dei PNG sopraccitati, nell'ordine preferenziale sopraccitato, incontrerà per caso i PG ancora in città e si "stupirà" che siano ancora lì. Consiglierà loro di partire, prima che sia troppo tardi. Il PNG in questione sarà molto determinato nel consigliare ai PG di partire.

★ TROUBLESHOOTING: "IO SONO/CONOSCO LIXIANIS"

Potrebbe capitare che uno dei PG citi il nome di Lixianis ad un commerciante o qualcuno di casta superiore. Anni addietro, nella città Lixianis aveva destato scalpore fuggendo dalla città da aspirante purificatore, il primo della storia a fare qualcosa di simile.

In questo caso, per aggiungere un po' di pepe all'avventura, l'interlocutore del PG dirà qualcosa del tipo "Lixianis.. Ah, sì, adesso mi ricordo chi era! Non sapevo fosse tornato...". L'interlocutore però lascerà perdere la questione, e non indagherà oltre. Di certo questo, però, potrebbe essere un buon modo per farsi mettere delle pattuglie alle calcagna...

★ INCONTRARE PURIFICATORI

MAI, per nessun motivo, i PG potranno incontrare dei purificatori!!! Potranno travestirsi da essi ed avere più comodità nell'interagire con i PNG ed accedere alla centrale di smistamento (NON alla zioqurat = tempio dell'acqua), ma MAI potranno incontrarne uno!! Se lo cercheranno, si apposteranno... semplicemente non troveranno nessuno! E questo, come da forum, è giustificabilissimo...

ENTRARE IN CITTÀ

LE PORTE DELLA CITTÀ

Normalmente ci sono tre porte che conducono dentro la città, una a nord, una ad est ed una a sud. Le porte nord e sud sono temporaneamente chiuse (la motivazione reale è che i militari non vogliono sprecare uomini per presidiarle, con il bisogno di uomini sul fronte). Di notte vengono anche chiuse le porte est, e non è possibile entrare od uscire dalla città se non scavalcando le mura (è probabile che, di notte, nessuno guarderà le mura)

ENTRARE IN CITTÀ

A presidiare le porte est ci sarebbero due soldati semplici e uno Psion, le cui statistiche sono riportate in appendice. Queste guardie sono però decisamente annoiate (ricordiamo che la guerra è ancora molto lontana nella concezione degli elfi), e non si prenderanno la briga di controllare nei dettagli nessuno.

Appena i PG entrano in città, consegnate loro l'**ALLEGATO 01**, raffigurante la mappa della città.

📖 OSSERVARE

CD 5: aspettando mezz'oretta, i PG potranno notare qualche viandante, perlopiù commerciante, entrare ed uscire dalla città. Le sentinelle sembrano ignorare completamente il via vai di gente.



RACCOGLIERE INFORMAZIONI DAI CITTADINI

Una delle tipiche operazioni che i PG potranno fare è raccogliere informazioni dai dialoghi degli abitanti di Llevialemm, o provare a chiedere specifiche informazioni, come indicato in seguito. Per effettuare le seguenti prove, è necessario tenere conto di alcuni modificatori condizionali di cui i PG si possono avvalere.

MODIFICATORI PER RACCOGLIERE INFORMAZIONI

Ci si presenta come mezzelfo ad un mezzelfo: +5;

Ci si presenta come un mezzelfo ad un elfo o viceversa: -10;

Ci si presenta come qualcuno dello stesso cetto sociale dell'interlocutore: +5;

Ci si presenta come qualcuno di cetto inferiore all'interlocutore: -10;

Particolari azioni riuscite/fallite per raccogliere informazioni: fino a +/-5.

RACCOGLIERE INFORMAZIONI TRA I CITTADINI

Questi risultati richiedono delle prove della durata mezz'ora. Prima di fare una prova è necessario chiedere quale categoria sociale si prova ad interrogare.

CD	Chi può sapere...	Informazione comunicata
12	Schiavi elfi, Contadini, Commercianti	La guerra sta andando decisamente bene. In poco tempo gli umani capitoleranno (NOTIZIA FALSA)
13	Tutti	Un editto vieta di avvicinarsi ai lavori di ristrutturazione di alcuni edifici
15	Militari o superiori	La guerra sta andando assolutamente male! Tempo pochi mesi, e se non cambiano le cose, Llevialemm verrà cinta d'assedio
15	Commercianti o superiori	L'editto che vieta di avvicinarsi agli edifici è stato promulgato dagli Alti Purificatori
18	Contadini o superiori	L'alleanza della Porta, un gruppo di dissidenti, sta prendendo sempre più piede all'interno della società
20	Commercianti o superiori	Sembra che i membri dell'alleanza della Porta creino nuovi adepti nelle idroteche

22 Contadini superiori o Il casato Llyrr ed il Casato Ghylian sono in lotta perchè sembra che, per colpa dei Llyrr, un giovane rampollo Ghylian sia morto in guerra. Si temono faide (VERO, MA ININFLUENTE)

22 Commercianti Si teme che, a causa della guerra, il prezzo della seta aumenterà esponenzialmente nei prossimi mesi. Se si vuole investire nella seta questo è un buon momento.

TIPICHE CONOSCENZE STANDARD POSSEDUTE DALLE VARIE CATEGORIE DI CITTADINI INCONTRABILI DAI PG

- ✘ Mezzelfi: ME I o II, AG I, AP I, MA I, LL II
- ✘ Schiavi elfi: ME I, AG I, AP II, MA I, LL II
- ✘ Contadini o Commercianti: ME I, AG II, AP II, MA I, LL III
- ✘ Militari: come contadini ma AG III
- ✘ Psion: ME I, AG III, AP III, MA I, LL III

Ricordiamo che per nessun motivo i PG potranno incontrare un purificatore nel corso dell'avventura.

DOMANDE MIRATE PER RACCOGLIERE PARTICOLARI INFORMAZIONI

Volendo, è possibile provare a raccogliere particolari informazioni mirate, chiedendo alle giuste persone e spendendo tempo ed eventualmente denaro.

Quando si cerca qualche particolare informazione, chiedere ai PG, prima di effettuare prove in raccogliere informazioni, quanto tempo impiegano per cercare la notizia: se questo non fosse sufficiente, oppure se la prova non dovesse dare esito positivo, l'informazione non verrà ottenuta. Valgono gli stessi modificatori riportati in precedenza.

Riportiamo in seguito alcuni esempi di domande, di tipiche CD correlate e di tempi necessari ad ottenere l'informazione. Ovviamente eventuali PNG secondari possono poter rispondere a molte altre domande... Nel caso valutate cosa un PNG può sapere.

Domanda	CD	Tempo usato	Chi può saperlo	Esito
Chi e come si può avere accesso all'enclave Psionica	15	30 min	Commercianti +	Solo gli Psion possono entrare nell'Enclave. In genere gli Psion si avvicinano la porta



					dell'Enclave s'apre
Quando si apre la porta dell'Enclave Psionico?	25	1h	Psion+		È sufficiente che qualcuno dotato di poteri psionici si avvicini alla porta
Cosa sono quelli (indicando gli scavi)?	15	5 min	Tutti		Sono degli edifici pericolanti. È stato emanato un editto che punisce con la morte chiunque entri in questi scavi.
Dove si trova (edificio noto)	5	2 min	Tutti		[Indica la via per arrivare]
Cosa è (edificio noto)	10	5 min	Tutti, con diversi livelli di dettagli		[Illustra l'edificio, dando dettagli compatibili con le proprie conoscenze]

Questa è una locazione inizialmente non segnata sulla mappa perchè non è di "interesse comune". La casa è una qualsiasi delle case che sono presenti nel quartiere dei Purificatori.

UTILIZZO DELLA CASA

Potete osservare la mappa della casa riportata di seguito.

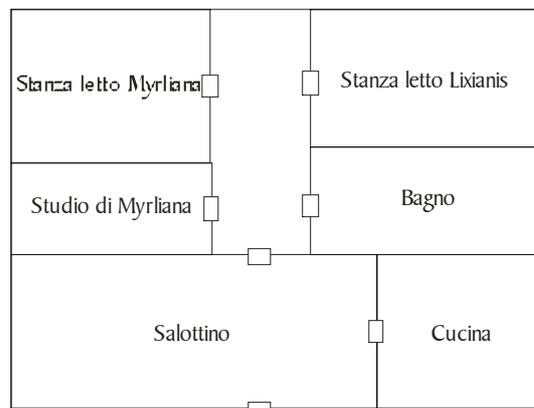


Figura 2 - La Casa di Myrliana e Lixianis

L'UTILIZZO DI MYRLIANA

Normalmente, Myrliana utilizza la casa solo come dormitorio nelle ore "serali", e difatti in essa non sono contenuti documenti importanti legati alla sua attività di purificatrice. In questo momento però guida la spedizione per recuperare il cristallo dell'energia. Myrliana è dovuta partire d'urgenza dalla casa come tutto il resto dei membri della spedizione, per evitare che spie dell'Alleanza della Porta ne carpiessero qualche dettaglio, ed ha lasciato tutta la casa in disordine.

Se Lixianis dovesse chiederlo esplicitamente, gli si può riferire che, normalmente, Myrliana era molto precisa, ordinata e meticolosa.

UN EVENTUALE UTILIZZO DA PARTE DEI PG

Se i PG lo volessero, potranno utilizzare la casa come "rifugio sicuro", all'interno del quale, tendenzialmente, non verranno mai disturbati.

Eccezioni a questa norma potrebbero nascere se i PG commetteranno atti contro la quiete pubblica e, per qualche motivo, faranno il nome di Lixianis. In questo caso delle pattuglie controlleranno psionicamente la presenza di persone nella casa. Se ne troveranno faranno irruzione con due pattuglie standard, le cui statistiche sono riportate in appendice (nel qual caso l'avventura per loro finirà all'istante, ma ovviamente c'è da immaginare che questa eventualità non si avvererà per nessuna squadra).

POSTI PARTICOLARI DOVE È POSSIBILE RACCOGLIERE INFORMAZIONI

In due posti particolari è possibile ottenere le stesse informazioni riportate nei due paragrafi precedenti, con dei bonus particolari:

- ✦ **Bazar:** bonus di +5 a tutte le prove di raccogliere informazioni con commercianti e +2 altrimenti, perchè nel Bazar le persone sono molto più cialchiere.
- ✦ **Idroteche:** bonus di +5 a tutte le prove di raccogliere informazioni, perchè nelle idroteche le persone sono molto più cialchiere. Ulteriore bonus fino a +5 se si spende per offrire da bere al proprio interlocutore.

LA CASA DI MYRLIANA E DI LIXIANIS

È molto probabile che Lixianis voglia provare ad andare a casa per incontrare la madre.

FUORI DALLA CASA

LA CASA VISTA DA FUORI

La casa non sembra per nulla dissimile alle altre abitazioni di questa zona di Llevialemm.



La casa, composta da un solo piano, è costruita con una pietra biancastra e molto liscia, e le finestre altro non sono che sottili feritoie, troppo in alto perchè si possa guardare all'interno. Una singola porta in metallo liscio e senza maniglie rappresenta l'unico ingresso nella casa.

OSSEVARE/CERCARE/SOPRAVVIVENZA

CD 15: la casa sembra essere tenuta decisamente in buono stato, e sicuramente qualcuno ci vive ancora.

BIGHELLONARE FUORI DALLA CASA

La casa di Myrliana si trova in una zona decisamente ricca, nella quale passeranno più pattuglie che in altri posti. Se i PG attirassero l'attenzione restando a lungo (ossia un'oretta) fermi fuori dalla casa (specie se con abiti da schiavi e/o mostrandosi mezzelfi) subiranno certamente le domande di una di queste pattuglie. Analogamente avverrà se ci resteranno poco, ma proveranno a sfondare la porta per entrare.

Solo se i PG si faranno sorprendere nel fare azioni stupide (tipo, appunto, sfondare la porta o scalare i muri per sbirciare dalle feritoie) le pattuglie arriveranno ad attaccare od arrestare i PG, ma nuovamente si spera che nessuna squadra arrivi a tanto.

ENTRARE IN CASA

La porta è una porta psionica, dotata di minimi frammenti di volontà. Come tutte le porte psioniche, per entrare, è sufficiente che un essere dotato di poteri psichici pensi di comunicare alla porta una parola chiave, un'immagine o realizzare una condizione scelta da chi abita nella casa.

Solo se Lixianis lo chiederà esplicitamente (o chiede cose del tipo: "come rientrava mia madre in casa?") comunicategli queste informazioni.

Tempo fa (e Lixianis ne è a conoscenza, ma nuovamente ditelo solo se lo chiede) la parola chiave per entrare in casa era la parola elfica per indicare "serraglio", che da piccolo Lixianis adorava ed era una parola sufficientemente poco comune da non essere individuata facilmente.

Poiché è prassi cambiare regolarmente la parola chiave, in seguito alla scomparsa del figlio, come nuova parola chiave, Myrliana ha scelto "Lixianis", proprio nella speranza che il figlio decida di tornare a casa e possa trovare una parola a lui nota.

CONOSCENZE PSIONICHE / CONOSCENZE (USI ELFICI)

CD 20 (per conoscenze psioniche) o **CD 15** per conoscenze (usi elfi): La porta è una porta psionica, dotata di minimi frammenti di volontà. Per entrare è sufficiente che un essere dotato di poteri psichici pensi di comunicare alla porta una parola chiave scelta da chi abita nella casa.

SCALARE PER SBIRCIARE DALLE FERITORIE

CD 12: il PG riesce a scalare di qualche centimetro i muri della casa, per sbirciare dentro una feritoia (si nota la cucina, molto disordinata),

SFONDARE/SCASSINARE LA PORTA

La porta ha spessore 5 cm, durezza 15 (assorbe i primi 15 danni di ogni attacco), 70 punti ferita, **CD 28** per essere rotta con una singola prova di forza e **CD 22** per essere scassinata

DENTRO LA CASA

L'abitazione, come tutte le altre case di Llevialemm, non è grandissima. Appartenendo ad un purificatore è dotata però di parecchi confort per gli standard di Llevialemm, come i servizi igienici.

IMPORTANTE: non si deve perdere tempo nel descrivere queste stanze! La descrizione è riportata per completezza, ma suggeriamo di passarci sopra molto velocemente. Dove non è indicato nulla vuol dire che eventuali prove di cercare non portano ad alcun risultato.

L'ORDINE E L'IGIENE

- ✦ Polvere: se i PG lo chiedono esplicitamente c'è un po' di polvere in casa, ma non tantissima. Per sapere cosa questa comporta i PG devono superare una prova di sopravvivenza indicata sotto.
- ✦ Ordine: alcune stanze della casa sono fortemente in disordine.
- ✦ Myrliana come "donna di casa": Se Lixianis lo chiede esplicitamente Myrliana era una padrona di casa molto attenta all'ordine e all'igiene, e certo lo stato in cui ora si trova la casa non è normale.

SOPRAVVIVENZA

CD 12: la casa sembra essere usata di recente, ossia nell'ultimo mese.
CD 28: dalla quantità di polvere presente sembra che, comunque, nessuno sia entrato di casa nell'ultima settimana.

LUCE

In tutta la casa c'è poca luce, ma c'è un debole potere psionico attivo. Le parole *su* e *giù* dette con la giusta intenzione da chi sia dotato di potere psionico aumentano ed abbassano psionicamente la luminosità (per un processo molto simile alla selezione di fronte alla porta di ingresso). Ovviamente Lixianis sa anche questo.

Comunque sia, i PG avranno bisogno di uno strumento con cui creare luce.



COSA SI RICORDA LIXIANIS

Ovviamente Lixianis sa cosa c'è dietro ogni porta di quella che, per anni, è stata la sua casa prima di varcare la soglia. Se lo chiedesse, a parte piccoli particolari (un quadro cambiato, una mattonella sbrecciata, un soprammobile diverso) la casa, l'atmosfera e i profumi sono identici a quella che aveva lasciato dieci anni addietro.

ENTRATA PRINCIPALE / SALOTTINO

Entrate in un elegante salottino decorato con pietre azzurre, sebbene la scarsa luce che filtra dalle feritoie permetta poca visibilità. Al centro della sala spicca un preziosissimo tavolo di legno, attorno al quale è disposto un lungo divano a foggia di ferro di cavallo, anch'esso di una nuance azzurra. Alle pareti notate dei quadri di immagini decorative astratte, quali spirali colorate, figure geometriche parzialmente sovrapposte. Due porte aperte, alla vostra destra e davanti a voi, conducono in altri due ambienti.

Il tavolo è prezioso perchè, ricordiamo, è di legno in un mondo desertico. I quadri raffiguranti immagini astratte sono, come Lixianis si può ricordare, la corrente artistica preferita di Lixianis. Ovviamente i quadri sono dipinti su tavole d'argilla ricolorata di bianco!

CUCINA

Davanti a voi c'è una piccola cucina, dove risaltano un tavolo in metallo ed un caminetto in pietra bianca. Diversi armadi sono aperti, e sembra che parecchie attrezzature da cucina (padelle, posate...) siano gettate alla rinfusa sul tavolo e per terra. Un'enorme armadio-dispensa è aperto, e anche lì parecchi contenitori sono palesemente fuori dal loro posto, tanto da impedire all'anta dell'armadio della dispensa di chiudersi.

🔍 CERCARE

- CD 5: un piccolo armadio della stanza funge da ripostiglio, contenendo attrezzature varie (lampade ad olio, corde piccoli utensili per riparare la casa...)
- CD 10: c'è parecchio cibo ancora "consumabile" all'interno della dispensa, anche se qualcosa è marcito. Sono presenti 3 botti, di cui due piene d'acqua purissima.
- CD 15: sembra che manchino tutte le razioni "essiccate" e, genericamente, tutti i cibi facilmente trasportabili.
- ✦ Ripostiglio: permettete di trovare tutto quello che ha senso sia presente in un piccolo ripostiglio della casa di una purificatrice che manda avanti la casa da sola.
- ✦ Acqua: il quantitativo è sufficiente a sostenere i PG per tutto il tempo in cui resteranno a Llevialemm.
- ✦ Scorte mancanti: In effetti, prima di partire, Myrliana ha portato con se delle razioni di cibo consumabili in viaggio ed un otre d'acqua, come scorta personale di riserva. Questo per essere preparata nel caso in cui, per qualche

emergenza, le scorte d'acqua fornite dalla spedizione dovessero finire.

CORRIDOIO

Innanzi a voi parte un corridoio lungo circa 4 metri, come la cucina decorato con parecchi quadri astratti. Qui, nessuna feritoia permette alla luce di filtrare. Dal corridoio si aprono 4 porte, due a sinistra e due a destra. Tranne la porta di destra, più lontana da voi, tutte le altre porte sono spalancate.

BAGNO

Il bagno che potete vedere sembra essere completamente sottosopra: chiaramente oli e detersivi sono stati frettolosamente spostati, asciugamani sono stati estratti alla rinfusa da un armadio spalancato e gettati su un mobiletto o dentro un grosso bacile presente in un angolo.

🔍 CERCARE

- CD 10: sembra che manchino oli da bagno, saponi e simili lussi che, al pari di un bacile, ovviamente possono essere trovati solo nella casa di una purificatrice.

STUDIO

Vedete una piccola stanza rettangolare, dalle pareti decorate con tozzetti di pietra grigi e rossi. I soliti quadri astratti decorano le pareti. Contro un muro è appoggiata una larga scrivania decorata dagli stessi tozzetti, mentre contro l'altra è appoggiato un grosso armadio in metallo, perlopiù con le ante aperte.

🔍 CERCARE

- CD automatica: rivelare i contenuti di armadio e scrivania, riportati sotto.

- ✦ Armadio: l'armadio contiene tutta la "cancelleria" che poteva essere reperita nell'ambientazione: per esempio è riempito di tavolette d'argilla vergini, scalpellini per scrivere... Nuovamente permettete ai PG di ritrovare qualcosa che si inventeranno, se ha senso che si trovi qui.
- ✦ Scrivania: sopra la scrivania sono presenti due tavolette d'argilla. Consegnate ai PG *ALLEGATO 02* e *ALLEGATO 03*, ossia, rispettivamente, una lettera di convocazione urgente per la spedizione ed una nota scritta da un amico di Myrliana.

🔍 CONOSCENZE (USI ELFI)

- CD 10: lo stemma presente sulla lettera è il simbolo del consiglio degli alti purificatori.

SALA DA LETTO DI MYRLIANA

Davanti a voi c'è una grossa stanza da letto, probabilmente la stanza più grande di tutta la casa. Al centro della stanza c'è un grande letto a due piazze, mentre contro le pareti sono addossati tre grossi armadi a muro. In questa stanza sono



presenti diversi quadri, raffiguranti vari soggetti. Su uno degli armadi è appeso un rudimentale specchio. Parecchi vestiti sono sparsi sul letto, e l'aspetto generale che la stanza vi dà è di confusione.

📖 OSSERVARE

CD 0: i quadri raffigurano vari paesaggi: in ordine una panoramica dall'alto della città, vista da un punto sopraelevato interno alla città, una grossa ziqqurat verdeggiante e una vista delle dune del deserto durante il tramonto. Spicca molto il quadro di un giovane elfo sorridente, che di certo potrebbe assomigliare incredibilmente a Lixianis qualche anno fa.

🔍 CERCARE

CD 5: gli abiti nell'armadio sono tutti femminili: alcuni sono abiti bianchi da purificatore, altri sono normali abiti di ottima qualità e pregio.

CD 10: sembra che manchino parecchi abiti da viaggio dagli armadi, oltre a due divise da purificatrice.

CD 22: Una mattonella è smossa, e dietro di essa si trova un piccolo nascondiglio. All'interno sono presenti 4 gemme (uno smeraldo, due topazi e un quarzo) una parure di gioielli in oro (collana, anelli, cerchietto, orecchini), 250 MP, 1800 MO e 3600 MA.

IMPORTANTE: la prova di cercare per trovare la mattonella è una prova "seria", non una farlocca, ed è basata sui bonus che i PG hanno. Se i PG decidono di tentare la sorte, effettuare la prova in segreto e tenere conto del numero uscito. Se, invece, i PG decidessero di prendere 20 in ogni stanza per cercare qualcosa, troveranno senza problemi la mattonella smossa.

- ✦ **Abiti:** gli abiti, che permettono di vestirsi da purificatrice o da ricchissima commerciante (il travestimento preferito di Myrliana per non farsi notare troppo), possono essere indossati sia da Elyhar, a cui calzano a pennello, sia da Gajandar a cui però stanno un po' stretti. Non essendo però Gajandar quello che si dice una signora... :P
- ✦ **Risparmi:** Questi sono i risparmi di un vita di Myrliana, quelli che Lixianis non aveva trovato prima di fuggire. Se Lixianis lo chiede, la madre era molto affezionata alla parure di gioielli in oro.
- ✦ **Rubare in casa propria:** Dal carattere di Lixianis ci sta che, per una causa superiore, "prenda a prestito" gli averi di sua madre, anche perchè dal background emerge che aveva già provato a farlo in passato ma non ci era riuscito. Ovviamente, però, Lixianis dovrebbe cercare di non impegnare la parure a cui la madre era affezionata, così come non dovrebbe "sciacquare inutilmente" ciò che troverà, ma impegnarlo per fini seri come comperare cavalcature.
- ✦ **Quarzo:** un PG, non appena tocca il quarzo, scatena il contenuto del cristallo: consegnare a questo PG **ALLEGATO 04:** la visione dell'amante di Myrliana.

📖 CONOSCENZE (USI ELFI)

(se applicate ai quadri)

CD 5: la ziqqurat è senza ombra di dubbio il tempio dell'acqua.

CD 15: il panorama sembra essere visto dalla cima della torre dell'Enclave Psionica, che è il punto più alto della città.

(se applicate ai vestiti)

CD 15: i vestiti bianchi appartengono senza ombra di dubbio ad un'alta purificatrice. I piccoli fregi dorati sulle maniche sono inconfondibili.

(se applicate alle gemme)

CD 5: il quarzo ha senza ombra di dubbio la forma di un cristallo psionico.

📖 VALUTARE (LE GEMME TROVATE):

CD 15: lo smeraldo vale 1200 MO, i topazi valgono 550 MO l'uno, il quarzo varrebbe, come materiale, 10 MO (ma tutti si accorgerebbero che è un cristallo psionico e si insospettirebbero nel vederselo proporre) la parure in gioielli vale globalmente 3500 MO (singolarmente 600 MO ogni orecchino, 1000 MO la collana, 700 MO il cerchietto).

Fallimento: fornire informazioni sbagliate fino al 50% in negativo, a seconda dell'entità del fallimento.

SALA DA LETTO DI LIXIANIS

Questa è l'unica stanza della casa che ha la porta accostata, perchè Myrliana non vi è entrata prima di partire

La stanza davanti a voi è la tipica stanza da letto di un bambino elfico, con un letto, parecchi giochi ordinatamente riposti sugli scaffali e parecchie tavolette d'argilla e cristalli di quarzo impilati in vari angoli della sala. La stanza, a differenza del resto della casa, sembra essere perfettamente ordinata. Nella stanza è anche presente un grosso armadio in metallo.

- ✦ **I ricordi di Lixianis:** costui noterà che la stanza è esattamente come se la ricordava: tutto è rimasto com'era prima della partenza: i suoi giochi (che, ad essere sinceri, già da qualche anno non utilizzava), i suoi averi scolastici (cristalli della psionia, contenenti lezioni simili all'introduzione letta dai PG), i suoi vestiti negli armadi...
- ✦ **Giochi:** principalmente sono statuette di soldati, bambole di pezza, od un nuovo gioco chiamato ELOG, pezzetti in metallo colorato che si incastrano tra di loro, e con cui costruire edifici.
- ✦ **Averi scolastici:** anche in questo caso permettete di trovare vari cristalli psionici di scarsa utilità (per nessuna ragione sarà trovabile un cristallo "scrivibile", nè i PG sarebbero in grado di scriverlo), tavolette ancora non scritte o simili materiali.



- ✦ Vestiti: due sono uniformi da apprendista purificatore, gli altri sono vestiti da elfo altolocato (ricco mercante) o da Psion. Questi abiti vestiranno ancora abbastanza bene addosso a Lixianis, e volendo potranno anche essere indossati da Xaynthas (anche se gli staranno decisamente stretti).

UN'EVENTUALE VISIONE DI XAYNTHAS DENTRO LA CASA DI MYRLIANA

Xaynthas può avere una visione "speciale", se decide di evocarne una qui dentro. Fate riferimento all'appendice 3 per la natura di questa visione

UTILITÀ DELLA CASA DI LIXIANIS NELL'AVVENTURA

La casa di Lixianis è una locazione molto importante, e può essere decisamente utile ai PG, per vari motivi. In particolare può fornire:

- ✦ un rifugio sicuro;
- ✦ ingenti quantità di acqua e denaro, non fondamentali ma comunque utili;
- ✦ informazioni sul fatto che nientedimeno che gli Alti Purificatori sono coinvolti in qualcosa di grosso legato ad un ritrovamento, e qualcosa di importante è stato ritrovato nel quartiere della guardia (quest'ultima informazione, se collegata agli scavi, fornirà la locazione dell'ultimo scavo);
- ✦ informazioni sull'esistenza dell'Alleanza della Porta;
- ✦ indicazioni su chi sia il vero padre di Lixianis, che chiama Myrliana "Bambina mia..." :P;
- ✦ spunti su chi sia a capo della spedizione (o, mal interpretando l'allegato che fornisce l'informazione sull'Alleanza della Porta, l'assenza della purificatrice può far sembrare che sia una seguace di questo culto, fuggita per paura);
- ✦ parecchi spunti per dell'ottimo GdR...

I MAGAZZINI (E LA PRIMA SPIA)

DESCRIZIONE DEI MAGAZZINI

I magazzini sono formati da un grande e spartano complesso di edifici, costruito con differenti tipi di pietre, accostate assieme senza grande criterio estetico. Tutti gli edifici hanno dei grandi portali in pietra, perlopiù aperti, e parecchi schiavi sembrano indaffarati sotto lo sguardo vigile di alcune guardie: molti schiavi sembrano spostare casse di merci da un magazzino all'altro, e altri fanno la spola tra il magazzino e il resto della città, tirando carretti stracolmi di casse. Pochi supervisor sembrano ordinare ai singoli schiavi cosa fare. C'è molta confusione in questa zona, dovuta alla vicinanza con le

porte della città ed alle urla di parecchie persone, che, sovrapponendosi tra di loro, intimano a questo o quell'altro schiavo di fare qualcosa.

📖 OSSERVARE

CD 15: in tutto sembrano essere presenti 18 guardie, ed un centinaio di schiavi circa.

CD 20: sembra che in tutto ci siano dodici schiavi mezzelfi, impegnati nel trasporto dei carichi più voluminosi (e verosimilmente anche più pesanti).

ABITUDINI ED USI DEGLI SCHIAVI

Tutti gli schiavi sono proprietà della città di Llevialemm. Gli schiavi trascorrono circa 16 ore al giorno a lavorare, e trascorrono le restanti ore a riposarsi nel quartiere degli schiavi. Gli schiavi parlano sempre molto poco durante il lavoro, un po' per risparmiare il fiato ed un po' perchè, comunque, verrebbero ripresi dalle guardie.

Agli schiavi mezzelfi non è mai permesso abbandonare i magazzini.

DI NOTTE

Tutti i magazzini sono chiusi, e una pattuglia è sempre di ronda per evitare che nessuno rubi merci dai magazzini.

AVVICINARE I MEZZELFI DI GIORNO

Avvicinare i mezzelfi di giorno, mentre lavorano, non sarà assolutamente semplice, perchè le guardie non permetteranno che gli schiavi perdano tempo e che qualcuno li disturbi.

LA PRIMA SPIA: WYQUAG

Uno dei mezzelfi, di nome Wyquag, è la spia che Siehel ha "piazzato" nei magazzini, perchè osservasse chi entrava ed usciva dalla città, e segnalasse se qualcosa di particolarmente strano accadeva.

IMPORTANTE: se i PG contatteranno a caso un mezzelfo tra i dodici presenti, costui non sarà MAI Wyquag, ma sempre un altro.

AVVICINARE UN MEZZELFO CHE LAVORA

I PG potranno scegliere accuratamente un mezzelfo ed avvicinarsi ad esso, per parlare.

📖 AVVICINARSI E PARLARE CON UN MEZZELFO SENZA

FARSI NOTARE DALLE GUARDIE:

Nascondersi: **CD 25**

Muoversi Silenziosamente: **CD 25**

A queste prove aggiungere un malus fino a -10, a seconda delle reazioni che avrà il mezzelfo (più o meno visibili...)



🦋 PNG: SCHIAVO MEZZELFO NEI MAGAZZINI, DI GIORNO

- ✦ (Mezzelfo Paesano 1°, TS volontà +0, 3 PF, Percepire Intenzioni +0, Allineamento N)
- ✦ Conoscenze standard: ME II, AG I, AP I, MA I, LL II
- ✦ Impaurito, terrorizzato, non vorrà farsi notare a parlare.
- ✦ Amichevole se avvicinato da uno che si rivela essere un mezzelfo, tendenzialmente ostile altrimenti.
- ✦ Se i PG, travestiti da elfi, provano "di nascosto" a mostrare di essere mezzelfi ad uno schiavo questi sarà veramente fuori di sé dal terrore... Se saranno maldestri rischieranno anche di farsi notare dalle guardie (giocare molto su questo aspetto della paura di essere visti).
- ✦ Se uno schiavo viene contattato con Empatia Mentale sarà terrorizzato, chiederà chi è l'interlocutore, e vorrà essere lasciato tranquillo.
- ✦ IMPORTANTE: questi schiavi non diranno mai di loro spontanea volontà "vediamoci dopo", a meno di essere contattati telepaticamente da qualcuno che si mostri essere un mezzelfo.

[PG TRAVESTITO DA ELFO]: Lasciami stare, non voglio avere grane. *(se insiste):* ti ho detto di lasciarmi lavorare in santa pace, guarda che ci andrai di mezzo anche tu se ti vedono...

[PG CHE SI MOSTRA SUBITO MEZZELFO]: Fratello, ti prego, lasciami stare... Se ci vedono parlare ci massacrano a colpi di frusta...

(QUANDO POSSIAMO PARLARE TRANQUILLI?): dopo la fine dell'orario di lavoro, circa due ore prima che Loras tramonti. Grazie, non farmi avere guai, ora...

(CONOSCI SIEHEL?): la leggenda del messia? Sì, ne ho sentito parlare, eccome, ma ti prego, se ci notano è la fine... Guarda che ci andrai di mezzo anche tu!

[PG MOSTRA UN TATUAGGIO]: fratello, ma come hai fatto a fartelo fare? Se te lo vedessero ti spellerebbero vivo, pur ti togliertelo... Ti prego, non voglio andarci di mezzo...

[SCHIAVO CONTATTATO CON EMPATIA MENTALE/INVISIBILITÀ]: ma chi è? La prego, signore, non ho fatto nulla, non mi metta nei guai...

(se chi usa l'Empatia/invisibilità si mostra mezzelfo): ma... non è possibile!! Fratello, se qualche Psion sta controllando la zona verremmo massacrati! Ti prego... Non possiamo parlare dopo, a voce?

Se un PG non si nasconde, una guardia arriverà quasi immediatamente ad interrompere un dialogo.

Se un PG prova a mantenere un dialogo senza farsi notare, la CD per nascondersi, di fatto, aumenterà tantissimo con il prolungarsi del dialogo. Dopo poche battute, far effettuare una prova per non farsi notare ad ogni tentativo di domanda posta,

con CD 40: non appena falliranno (perchè capiterà :P), far arrivare una guardia molto arrabbiata.

🦋 PNG: GUARDIA DEI MAGAZZINI

- ✦ Guardia Elfa standard, statistiche riportate in appendice
- ✦ Tendenzialmente farà il cazziatone per far lavorare gli schiavi, ma sarà abbastanza "malleabile" e, come sempre, non inquisirà troppo i PG, a meno che questi insistano per restare. Diciamo che crederà a qualsiasi scusa, ma terrà sott'occhio chi ha mirato.

(Se nota un PG vestito da schiavo): Tu! Cosa ci fai qui? Non ti è permesso entrare! *(Silenzio)* Chi è il tuo padrone?

(se è mezzelfo): Se sei venuto a sollazzarci facendoti scuoiare vivo potresti essere venuto nel posto giusto...

(sentendo un nome mai sentito): mai sentito. *(Silenzio)* E che cosa saresti venuto a fare qua?

(dopo la risposta): Allontanati immediatamente! *(Eventuali risposte standard):* il tuo padrone deve far richiesta, per ritirare le merci. Via di qua! Oggi è proprio il tuo giorno fortunato *(e se è un mezzelfo gli sputa in faccia...)*

(se è vestito da mercante/guardia): LEI! Non può stare qua! Si allontani subito dalle bestie, se ha bisogno di qualcosa può fare regolare richiesta di acquisto merci!

(se è vestito da Psion): Signore... Mi dispiace interromperla, ma non può stare qua... Sono le leggi, e dovrei farle rispettare... Mi scusi...

🗨️ DIPLOMAZIA/RAGGIRARE/INTIMIDIRE

CD 15: qualcuno travestito da Psion può convincere le guardie a parlare con i mezzelfi, i quali comunque saranno terrorizzati da costui e non diranno assolutamente nulla di utile. Saranno un po' più collaborativi ma ancor più terrorizzati se lo Psion si dovesse rivelare essere mezzelfo (immaginatevi sempre le punizioni che questi poveretti dovrebbero subire...). In questo caso, come per il contatto con l'utilizzo di magia, il mezzelfo contattato chiederà di vedersi dopo, ma potrebbe anche rispondere a qualche domanda, sulla falsa riga di quanto scritto in seguito.

CD 30/25: qualcuno travestito da mercante/guardia può parlare con lo schiavo.

Modificatori: fino a +/-10 per buone idee da parte dei PG.

SEGUIRE ED AVVICINARE I MEZZELFI DI SERA

Due ore prima del tramonto di Loras, i mezzelfi "smontano" e si avviano verso il capannone dove dormono, nel quartiere degli schiavi.



◆ PNG: SCHIAVI MEZZELFI NEI MAGAZZINI, DI SERA

- ✦ (12 Mezzelfi Paesani maschi 1°, TS volontà +0, 3 PF, Percepire Intenzioni +0, Allineamento N)
- ✦ Conoscenze standard: ME II, AG I, AP I, MA I, LL II.
- ✦ Se i PG si presentano come mezzelfi: amichevoli, cercheranno di condividere il poco che hanno con i PG (perchè sono "benestanti" tra gli schiavi, poiché Wyquag rimpolpa sempre le scorte di acqua/cibo e gli altri non fanno domande), faranno comunella con loro, li inviteranno a bere.
- ✦ Le battute dette in seguito saranno dette un po' da ciascuno dei mezzelfi... Sugeriamo che quando ci sono i puntini di sospensione master e comaster si alternino nella lettura.
- ✦ Se si presentano come elfi: chiusi, introversi, praticamente non parleranno con loro, e andranno nel loro capannone.
- ✦ In questo dialogo Wyquag, la spia, si comporterà come uno qualsiasi degli altri PG, anche se, non essendo un bravo dissimulatore, sarà possibile individuarlo osservandone le reazioni.

[SE GAJANDAR O ELYHAR SONO PRESENTI]: ciao belle! Ma che bello vedere dei fiori come voi in mezzo al deserto! Perché non ci fate compagnia?

[SE C'È QUALCUNO CHE IN GIORNATA HA ATTIRATO L'ATTENZIONE]: fratello, ma tu sei pazzo! Guarda che si viene uccisi per molto meno! Sei fortunato che oggi quella guardia fosse di buon umore. Poi finché ammazzano te... Ma non tirare in mezzo anche noi! Cosa ci dovevi dire di così importante?

[SE QUALCUNO HA MOSTRATO DI SAPER USARE DEI POTERI "PSIONICI"]: *(saranno tutti meravigliati e spaventati allo stesso tempo, e non appena parleranno di Siehel sarà molto più semplice far scoprire Wyquag).*

(CHI SIETE?): beh, lavoriamo nel magazzino vicino alle porte est della città. Lavoriamo come schiavi, ovviamente. Un postaccio, la vita là... Veniamo sempre massacrati, specie noi mezzelfi...

(COME VI CHIAMATE?) Seraph, Kilyas, Modal, Wyquag, Xxemen, Alpozay, Liuast (e poi vedi lista dei nomi in calce all'avventura...)

[TIPICHE DOMANDE CHE FARANNO]: Chi siete? Siete nuovi in città? Di chi siete schiavi? Volete venire a bere qualcosa da noi? Se non avete ancora un posto dove dormire, per un po' vi possiamo ospitare noi!

[OFFRONO ACQUA E CIBO] *(l'acqua offerta è pura!)*

(COME FATE A REPERIRE L'ACQUA?) Questo è merito di Wyquag... Ogni tanto arriva con dell'acqua pura, anche se ci chiede di non domandargli come e perché... E chi sputa sull'acqua regalata?... A furia di parlare di Siehel vuole diventare come lui...

(CONOSCETE SIEHEL?): Siehel Frostfire? Il messia? Ma certo che conosciamo la leggenda, come no! Ne parliamo spesso tra di noi, è un argomento che salta sempre fuori! Siehel... Il salvatore dei mezzelfi, il creatore del villaggio di soli mezzelfi... Ovviamente non ci facciamo troppo affidamento, è solo una leggenda, ma certo che ne abbiamo sentito parlare...

(CHI NE PARLA PIÙ SPESSO?) Beh, Wyquag sembra avere una venerazione per la leggenda di Siehel, e sembra sapere tutto su di lui...

(NON È UNA LEGGENDA!): Beh, come no?... E allora perchè saremmo ancora qui a soffrire?

(NOI ABBIAMO CONOSCIUTO SIEHEL!): Ma veramente?? No, non ci credo... Ma figuratevi... Ma siete sinceri? E com'è fatto? Ma è vero che combatte meglio degli elfi?

(CI MANDA SIEHEL PER PARLARE CON QUALCUNO DI VOI...): Ma su, dai non scherzate... un conto è scherzarci su la sera, un conto è dire di aver veramente conosciuto Siehel...

(INSISTONO): ma scusate, che prove avete di quello che dite? E comunque, se anche fosse, noi siamo semplici schiavi, cosa vorrebbe da noi Siehel, se non liberarci tutti? *(Wyquag è terrorizzato che sia un trucco delle autorità, non vuole intervenire senza prove)*

[MOSTRANO IL TATUAGGIO PSIONICO O MOSTRANO DI SAPER USARE POTERI PSIONICI]: *(questa è una prova sufficiente, e Wyquag si rivelerà chiedendo ai PG di parlare in privato)*

(I PG INSISTONO PARECCHIO SU SIEHEL, O SUL VILLAGGIO): Wyquag, hai visto? C'è qualcuno che sembra saperne più di te sui mezzelfi... *(e a questo punto la spia, scoperta, capitolerà chiedendo ai PG di parlare in privato. Come prima cosa chiederà però che mostrino un tatuaggio, come "prova" della loro affiliazione al villaggio).*

[SE WYQUAG VIENE PUNTATO PER QUALSIASI MOTIVO "SERIO"]:
(ex: perchè si è tradito con le espressioni facciali, o gli altri mezzelfi l'hanno "tradito") dopo un po', anche se non mostrano il tatuaggio, Wyquag capitolerà chiedendo ai PG di parlare in privato. Come prima cosa chiederà però che mostrino un tatuaggio, come "prova" della loro affiliazione.

☒ PERCEPIRE INTENZIONI / OSSERVARE

Questa prova può essere effettuata se i PG parlano di Siehel e provano ad osservare le reazioni dei PG.

ATTENZIONE: questa è una delle prove (segrete) per cui è necessario mantenere il valore del tiro di dado per la prova e non alterarne il risultato, poiché esistono altri modi più "efficaci" per smascherare la spia di un solo tiro.

CD 15/20: (rispettivamente per Percepire Intenzioni ed Osservare) tra tutti i mezzelfi, quando i PG parlano di Siehel, uno sembra essere particolarmente a disagio (il mezzelfo il cui nome è Wyquag).



IL CAPANNO DOVE GLI SCHIAVI MEZZELFI DORMONO

Nel frattempo, dopo un po' che chiacchierano, i PG ed i mezzelfi arriveranno al dormitorio di questi ultimi

Entrate in un piccolo monolocale con le pareti in stoffa, tenute su da intelaiature di metallo... Logori letti a castello riempiono lo stanzone, e i pochi averi di tutti sono mischiati in un mucchio in mezzo alla stanza. Le condizioni igieniche della stanza sono disastrose, e l'odore di chiuso è quasi insopportabile, nonostante la struttura sia tutt'altro che ermeticamente sigillata...

Arrivati qui dentro, addirittura i mezzelfi offriranno un sorso della loro acqua pura (non di più) e un po' di cibo ai PG.

A TU PER TU CON WYQUAG.

PNG: WYQUAG, LA SPIA DEL MAGAZZINO

- ✦ (Paesano 1° Esperto 3° (spia), TS volontà +1, 15 PF, Percepire Intenzioni + 3, Allineamento N)
- ✦ Conoscenze standard: ME III, AG II, AP II, MA I, LL II.
- ✦ Molto ciarliero, se sa di potersi fidare (ha detto decisamente troppo ai mezzelfi con cui vive su Siehel, e in ogni momento ne parla).
- ✦ Decisamente non è bravo a dissimulare le proprie intenzioni ed è insicuro (tranne che sul particolare dell'uscita dalla città di una spedizione).
- ✦ Ha il terrore cieco di venire scoperto dalle autorità come spia, e di venire giustiziato per questo. Prenderà da parte i PG per parlarci, per evitare che i suoi amici mezzelfi sappiano troppo!
- ✦ IMPORTANTE: è FONDAMENTALE che Wyouag, se i PG ci parlano assieme, dica che nessuna carovana "extra" è uscita dalla città e, se i PG si interrogano sulle carovane d'acqua, li porti sulla strada della centrale di smistamento, magari fornendo loro il pass se questi si mostrassero un minimo interessati.

[QUANDO CAPIRÀ DI POTERSI FIDARE, MOSTRERÀ IL TATUAGGIO PSIONICO CON L'OASI RIGOGLIOSA]: scusatemi se ho tentennato, ma temevo decisamente che poteste essere al soldo degli Elfi... Ora però mi posso fidare di voi.

[TIPICHE FRASI]: Come sta il messia? Perché siete qua?

(COME TI CHIAMI?): *(se non lo sapessero ancora)* In verità preferirei che continuaste a non saperlo... Vi prego, mi sentirei più sicuro nel non dirvelo...

(È SUCCESSO QUALCOSA DI PARTICOLARE IN CITTÀ IN QUESTO PERIODO?): Guardate, in verità non sono giunto a conoscenza di nulla di particolare. Siehel mi ha chiesto di restare al magazzino per sorvegliare l'uscita est, da anni l'unica utilizzata, per controllare entrate o uscite sospette dalla città. Vi posso dire qualcosa che in verità è di dominio pubblico: in città si fa un gran parlare dell'Alleanza della Porta. Scusate, so che è poco...

(CI SONO STATE ENTRATE O USCITE PARTICOLARI / SAI DI UNA SPEDIZIONE AD ALTO LIVELLO IN USCITA?): **Bene. Guardate, sono assolutamente sicuro che non c'è stata nessuna entrata o uscita particolare dalla città, altrimenti me ne sarei certamente accorto. Non c'è possibilità che mi sbagli, su questo. Non ci sono stati gruppi numerosi fuori dal comune che siano usciti dalla città, solo i soliti piccoli gruppi di mercanti e le solite, enormi, carovane d'acqua, con le solite decine e decine di soldati di scorta. A parte queste uscite, peraltro normalissime, non c'è stata nessuna particolare uscita dalla città. Guardate, statene certi. Quando ci sono grandi gruppi che escono dalla città riesco sempre a "disimpegnarmi" dal lavoro per guardare con attenzione, e negli ultimi giorni si è sempre trattato di carovane d'acqua.**

(COSA CI SAI DIRE DELL'ALLEANZA DELLA PORTA?): poco, in verità. Una volta, camminando per strada, ho sentito qualcosa. So che esiste un gruppo di dissidenti che si fanno chiamare con questo nome... Sembra che siano Psion ribelli, che vanno contro l'ordine costituito della società, ma non vi so dire nulla di più.

(COSA CI DICI SUGLI EDIFICI IN RISTRUTTURAZIONE?) Boh, non sono normali edifici pericolanti? Non saprei... So che esiste il divieto di entrare in questi posti, pena la morte, e ovviamente non voglio rischiare la posizione che il grande Siehel mi ha incaricato di spiare per semplice curiosità...

(COME TI PROCURI ACQUA E CIBO?) Guardate, per migliorare le mie condizioni di vita e rendere la schiavitù più tollerabile, Siehel mi aveva fornito un pass per entrare nella parte amministrativa della centrale idrica. Mi travesto da elfo, metto degli abiti più accettabili e mi intrufolo là. Ogni tanto, quando allestiscono una nuova carovana, capita che rimangano delle botti non osservate per qualche minuto. Potendo bere, non ce l'ho fatta a tenere questo dono per me, e condivido volentieri le mie risorse con i miei fratelli... *(Nota: Siehel ha cancellato dalla sua mente l'informazione di aver consegnato questo pass).*

(COME FACCIAMO A CAPIRE SE C'È STATA QUALCHE CAROVANA D'ACQUA FUORI DAL COMUNE?) Mmm... Bella domanda, fatemi pensare... *(supera una prova di Conoscenze(Usi elfici) :P)* Sì. **Dovrebbe esistere un archivio centralizzato che tiene traccia delle carovane in partenza, nei sotterranei della Centrale di Smistamento.** Se volete, posso darvi un pass per accedere alla zona amministrativa, ma dovrete travestirvi da elfi. Mi raccomando, però: usiamo questi pass per rubare l'acqua per sopravvivere, non compromettete la nostra posizione. Comunque non dovrete incontrare troppi sangue puro, negli archivi, non ci va quasi mai nessuno. Vi consiglio però di evitare tutti gli altri posti, rischiereste di attirare troppo l'attenzione.



IL BAZAAR (E LA SECONDA SPIA)

DESCRIZIONE DEL BAZAAR

IL BAZAR DI GIORNO

Se tutta Llevialemm è un'accozzaglia di diversi stili architettonici ed abitazioni appartenenti ad elfi di ceti sociali molto diversi, il Bazar può essere considerata una riproduzione della cittadina: sono tantissime le bancarelle presenti, ed ognuna ha un proprio stile differente: alcune sono delle costruzioni stabili in pietra, altri sono delle ricche tende in tessuti colorati, altri ancora semplici e maleodoranti carretti.

Ogni angolo contiene una differente e variegata attività commerciale. Sembra che si venda tutto nel bazar, dai tessuti al cibo essiccato, dalle armi agli strumenti per la scrittura. Ovunque guardate vedete venditori e acquirenti, tutti intenti a cercare l'occasione od a tirare sul prezzo. Diversi odori, alcuni piacevoli ed altri meno si mischiano nelle alle vostre narici, ed il forte rumore che arriva alle vostre orecchie è lo stesso che si potrebbe avere in una piccola grotta ricolma di umani.

IL BAZAR DI NOTTE

La vista della piazza del bazar di notte è decisamente contrastante con quella che si avrebbe di giorno:

C'è una grande distesa vuota davanti a voi, con pochi edifici in pietra al centro della piazza, resti e rifiuti per terra e poche anime che vagano nella piazza.

LE GUARDIE

Di giorno, nel mercato, ci saranno sempre almeno due pattuglie standard, che interverranno in caso di allarme per furto o generici disordini. Queste pattuglie non disturberanno, i PG a meno che questi facciano qualcosa per attirare l'attenzione.

COMPERARE QUALCOSA

ACQUISTARE DEGLI OGGETTI

Tra le bancarelle, spendendo il giusto tempo, è possibile reperire tutto l'equipaggiamento che si può trovare nelle voci equipaggiamento d'avventura (pag 128), armi (pag 116) e armature e scudi leggeri (pag 122). Tutti i prezzi proposti sono triplicati rispetto al manuale base, ma è possibile contrattare.

Sono presenti quantità sensate di ogni pezzo.

- ✦ Raptor (o Jozhal): uno dei tipici acquisti che i PG potrà fare (se troverà monete) sono gli Jozhal. Costano quanto i cavalli leggeri, ossia il loro prezzo base è di 75 MO l'uno. Ricordiamo che un raptor consuma le stesse quantità di acqua e cibo che un umano consumerebbe, ma possono bere anticipatamente fino a 50 litri d'acqua.

📖 DIPLOMAZIA: CONTRATTARE

CD 15: i prezzi vengono solo raddoppiati.

CD 20: rispetto al manuale base i prezzi vengono solo aumentati della metà (del 50%).

Aggiungibile un bonus di circostanza fino a +5 (consigliato max +2) per particolare bravura del giocatore che contratta.

RUBARE DEL MATERIALE

Volendo, è possibile anche cercare di rubare nelle varie bancarelle.

📖 LESTO DI MANO: RUBARE DALLE BANCARELLE

CD 20: Prova di Rapidità di mano contrapposta a una già tirata prova standard di Osservare di 20. Per ogni prova si possono rubare fino a 4 kg di merce, con una penalità di -4 per ogni kg aggiuntivo dell'oggetto.

Aggiungibile un bonus di circostanza fino a +5 (consigliato max +2) se si creano diversivi particolarmente efficienti (superando anche una prova di raggirare CD 15).

Fallimento: il titolare della bancarella derubata (o un vicino) darà l'allarme. Entro 4 round arriverà una delle pattuglie presenti nel mercato, ma vista la confusione non sarà difficile per i PG divincolarsi.

RACCOGLIERE INFORMAZIONI

All'interno del bazar è possibile raccogliere informazioni come spiegato nell'omonima sezione. All'interno del bazar, dove tutti parlano volentieri, i PG otterranno un bonus di +5 alle prove di raccogliere informazioni se parleranno con commercianti e +2 altrimenti.

CONTATTARE VOKHARA, LA SPIA NEL BAZAAR

LE 5 VENDITRICI DI BANCARELLE

Siehel ha detto ai PG che una delle spie (di nome Vokhara, sebbene i PG non lo sappiano) è una mezzelfa travestita da elfa e vende abiti nel bazar, ma non è stato in grado di fornire a questo proposito ulteriori particolari.

📖 CERCARE

CD 10: girando un'ora per il Bazar, è possibile scoprire che in tutto, nel mercato, ci sono 5 venditrici che rispondono alle caratteristiche dette da Siehel.

In particolare:

- ✦ La prima venditrice:

Un'elfa magrissima e bassissima, palesamente in là con gli anni, sembra vendere delle logore, stracciate e malridotte vesti riposte su un altrettanto logoro carretto. Questa donna ha una



profonda cicatrice che attraversa tutto il lato sinistro del volto, ed è decisamente maleodorante. Ha pochissimi clienti.

La donna è scortese, irascibile e maleducata. Vende vesti a bassissimo costo (massimo 1 MO), ed i PG non troveranno mai la taglia desiderata.

✦ La seconda venditrice:

La venditrice è una donna molto robusta e decisamente brutta. Vende vesti di ogni tipo disposte su grandi bancarelle coperte da tende parasole. Tre schiavi elfi saettano a sinistra ed a destra, muovendosi a servire questo o l'altro cliente. Sembra che frotte di clienti siano richiamati dalla voce tonante della venditrice.

Questa donna è diretta, urla sempre ed è una venditrice nata. Sfrutta gli schiavi elfi senza praticamente dare loro alcun mezzo per sostentarsi. Le sue vesti hanno prezzi che arrivano fino alle 10 MO, ma non ha niente per la casta delle guardie o superiore.

✦ La terza venditrice

Questa volta la venditrice è un'elfa molto alta e attraente, dai lineamenti delicati e dalla voce soave. Sembra possedere una specie di gazebo, con delle vesti disposte sopra una elegante tavola. Sorride cordialmente a tutti i clienti che le si avvicinano.

La terza spia (proprio Vokhara travestita) è gentile, affabile, cordiale. Vende vesti per le caste dei mercanti, delle guardie e degli psion, e i prezzi dei vestiti vanno dalle 5 alle 50 MO. È molto preparata sulle vesti che vende.

✦ La quarta venditrice

Vedete un'elfa di media corporatura e seminuda, vestita con abiti sgargianti e con strani gioielli di ogni foggia che le adornano il corpo. Un bellissimo schiavo elfo, a torso nudo e con uno strano gonnellino variopinto a coprire le pudenda, sorride a tutte le elfe che passano vicino alla bancarella. Le vesti in vendita in questa vistosa bancarella non sono meno sgargianti di quelle indossate dalla venditrice e dal suo schiavo

Quest'elfa è sessualmente provocante, amante dell'esotico e decisamente eccentrica. Le vesti che vende costano mediamente 10-20 MO, provengono dalle zone più remote di Skan-Dur e sono generalmente composti da sete variopinte e abiti con tagli molto particolari, decisamente "esotici" a Llevialemm.

✦ La quinta venditrice

La quinta venditrice è una donna minutissima ed ombrosa, vestita con abiti veramente magnifici. La bancarella, seppur di dimensioni limitate, è coperta da sete profumate, e due schiavi elfi imbellettati, uno maschio e uno femmina, sono in piedi vicino alla propria padrona. Qualche cliente si avvicina a controllare la merce, ma non vedete nessuno comperare nulla. Tre guardie armate di tutto punto sono di sentinella dietro il bancone

Questa donna è ombrosa, riservata e sospettosa. Vende le più belle vesti di tutto il bazar, ed in particolare vende abiti "civili"

per Psion e Purificatori. Gli abiti più economici costano almeno 200 MO, i più cari superano le 2000. Le statistiche delle guardie sono identiche a quelle dei soldati semplici elfi, le cui statistiche sono riportate in Appendice.

IDENTIFICARE LA SPIA TRAVESTITA

Identificare chi delle cinque venditrici è la spia travestita sarà veramente arduo per i PG. Non sarà possibile puntare sul riconoscerla come mezzelfa dalla semplice osservazione, perchè altrimenti Vokhara avrebbe avuto vita decisamente breve all'interno del mercato e sarebbe già stata riconoscibile altre volte. Per identificarla è necessario incrociare due caratteristiche (avete presente "Indovina Chi"? :P), dimostrando di aver capito lo spirito del mondo:

- ✦ Una spia elfica, innanzitutto, tenderà a tenere un basso profilo, attirando il meno possibile l'attenzione (questa necessità è più volte specificata, sia nell'introduzione sia nel dialogo iniziale con Siehel). Questo ragionamento fa scartare le commercianti che hanno uno schiavo (per diminuire le possibilità che scopra la vera natura della propria padrona), e fa puntare l'attenzione già su Vokhara tra le uniche due "papabili", perchè tutte le altre commercianti del suo rango hanno sempre almeno uno schiavo, poi Vokhara è la venditrice che attira meno l'attenzione tra tutte.
- ✦ È necessario eliminare dalla ricerca tutte le elfe che sono troppo magre per poter essere mezzelfe, perchè un mezzo sangue ha sempre una costituzione più robusta di un sangue puro. Il viso, in questo senso è meno indicativo (un po' quello che avviene con Lixianis).

Poi è necessario tenere a mente altri punti, nel giocare questa scena:

- ✦ Vedi nella scheda di Vokhara (paragrafo seguente) le condizioni sotto le quali la spia si rivelerà ai PG.
- ✦ Tutte le venditrici mostreranno, se si andrà sull'argomento, di odiare i mezzelfi (chiamati magari le bestie) in pari misura dello standard elfico. Anzi, per evitare di tradirsi, Vokhara sarà ancor più rigida in questo senso.
- ✦ Se una venditrice elfa (non Vokhara) vede un mezzelfo utilizzare un potere psionico o possedere un tatuaggio psionico, urlerà e darà l'allarme (fortunatamente, a meno che la cosa si ripeta, la venditrice verrà presa per una visionaria).
- ✦ Nessuna venditrice (inclusa Vokhara), all'apparenza, reagirà in maniera particolare alle parole "Siehel", "Villaggio", "Tatuaggio", "Mezzelfo" o a qualsiasi altra parola che i PG diranno. Analogamente reagiranno tutte in maniera assolutamente normale alla violenza gratuita su mezzelfi o a simili atti.



A TU PER TU CON VOKHARA

🦋 PNG: VOKHARA, LA SPIA NEL BAZAR MAGAZZINO

- ✦ (Mezzelfa Ladra 3°, TS volontà +2, Percepire Intenzioni +8, 16 PF, Allineamento LN)
- ✦ Conoscenze standard: ME III, AG III, AP IV, MA I, LL III
- ✦ È decisa, gentile, affabile, cordiale, molto attenta ed investigativa.
- ✦ La spia è molto abile, e non si tradirà mai in alcun caso, nemmeno con prove di percepire intenzioni o se interrogata su Siehel. Teme fortemente tradimenti, e si svelerà SOLO E UNICAMENTE SE un mezzelfo mostrerà di essere dotato di poteri psionici oppure mostrerà il proprio tatuaggio psionico. Si osservi come Vokhara NON ABBAIA MAI VISTO IL MEDAGLIONE CHE SIEHEL HA DATO AI PG, e quindi questo non sarà uno strumento utile ai fini del riconoscimento.

[QUANDO CAPIRÀ DI POTERSI FIDARE]: (*sottovoce e guardando da un'altra parte*): non qua. Vediamoci stasera, al tramonto di Loras, nell'idroteca dell'Elfo Disidratato.

[LA SERA, ALL'APPUNTAMENTO]: (*Vokhara si presenterà nella squallida bettola in questione – vedi idroteche nei paragrafi seguenti - con degli abiti da schiava. Appena si vedrà con i PG andrà al loro tavolo, e con un agile movimento mostrerà, pochi centimetri sopra il seno, l'immagine del tatuaggio dell'oasi e del villaggio rigoglioso*) Scusatemi, ma la prudenza non è mai troppa, in questi casi. Qui possiamo parlare tranquillamente, fidatevi. Nessuno ha orecchie in questo posto.

(COME TI CHIAMI?): (*se non lo sanno già*): se non lo sapete preferirei non rivelare il mio nome, così come io non chiederò i vostri. Non sapete chi potrà farsi catturare, domani...

[FRASI TIPICHE]: Sì, vedo la mano del grande Siehel nel vostro coraggio - Che la saggezza del grande Siehel sia sempre con voi – Grande Siehel!

(HAI NOTATO QUALCOSA DI PARTICOLARE IN CITTÀ?): Grande Siehel! Beh, diciamo di sì. Sono tre le cose che mi hanno particolarmente colpito, di questi tempi: la presenza dei lavori di ristrutturazione, se così si può dire, il potere che sta acquistando l'Alleanza della Porta e la lite tra i casati Llyrr e Ghylan.

(NON SAI NULLA DI UNA PARTENZA/SPEDIZIONE?): Purtroppo no, non o sentito nulla di simile, e non sono così vicina alle porte da vedere chi potesse entrare o uscire. Mi dispiace.

(COSA CI SAI DIRE SULL'ALLEANZA DELLA PORTA?): (*Come da conoscenze standard AP IV*).

(COSA CI SAI DIRE SUI LAVORI CHE SONO PRESENTI IN CITTÀ?): questi lavori sono molto sospetti, anche se non ho mai avuto l'occasione di indagare di persona. Addirittura un editto del consiglio degli Alti Purificatori ha vietato l'ingresso ad alcuni edifici fatiscenti. I trasgressori sono

puniti con la morte. Ci sono delle guardie che sorvegliano questi siti, e ovviamente la cosa è molto sospetta, perchè, visto che la guerra sta andando male, non avrebbe senso sprecare risorse per sorvegliare edifici fatiscenti. Grande Siehel! C'è qualcosa di molto grosso sotto. Una volta ho sentito due Psion parlare tra di loro. Non so quanto fossero attendibili, ma dicevano che la città sembra essere costruita su di un antico sito, e contenga degli artefatti antichi, costruiti né dagli elfi e neppure i dall'uomo. Le ristrutturazioni sono una copertura di scavi su vasta scala. Sembra anche che questi scavi abbiano un'importanza vitale per la guerra, sempre a detta di quei due. Che sospetto fossero dei membri dell'Alleanza della Porta, anche se non ho prove per suffragare la mia teoria. Chiamatelo intuito femminile.

(SAI QUAL È L'ULTIMO CANTIERE APERTO?): certamente. Nel nome del Sommo Siehel, che apporto alla causa darei se non mi tenessi informata? Tre settimane fa circa è stato aperto l'ultimo cantiere nel quartiere della Guardia.

(COSA CI SAI DIRE SULLA LITE TRA IL CASATO GHYLIAN ED IL CASATO LLYRR?): è una novità abbastanza recente, e c'entrano di sicuro delle vecchie ruggini presenti tra i due casati riguardanti il commercio di tessuti. Sembra che ora ci sia stata la classica goccia che ha fatto traboccare il vaso: un giovane rampollo del casato Ghylan è morto sul fronte, e sembra che la colpa sia di un'azione avventata dei Llyrr. I Ghylan hanno chiesto la testa di qualche Llyrr ai vertici dell'esercito ma, come spesso capita, questa cosa finirà in un nulla di fatto, specie con la guerra che sta procedendo in maniera disastrosa.

(PUOI PROCURARCI DEI VESTITI CON CUI TRAVESTIRCI, ANCHE SE NON ABBIAMO SOLDI?): Certamente, stasera potrete passare nella mia casa, e vi darò quanto vi occorre, nel nome del grande Siehel.

IL CIMITERO (E LA TERZA SPIA)

DESCRIZIONE DEL CIMITERO

Il cimitero è un'altra città in miniatura, con zone palesemente riservate ai ricchi, piene di imponenti cripte decorate, affiancate da fosse comuni nelle quali vengono sotterrati gli schiavi. Sembra che il cimitero sia in quasi totale stato di abbandono.

Ed in effetti è così: su Skan-Dur non esistono riti funebri, e la maggior parte della popolazione getta i cadaveri dei propri "cari" (...) nelle fosse comuni, assieme agli schiavi. Sempre che il caro in questione non muoia in strada, nel qual caso l'incombenza può passare alle guardie...



CERCARE INFORMAZIONI SULLA TERZA SPIA

Senza perdere troppo tempo i PG potranno scoprire che la spia mezzelfa è morta un anno addietro.

☞ CERCARE

CD 10: in un angolo del cimitero è presente una logora capanna, nelle vicinanze delle quali si potrà trovare Gzim, il becchino del cimitero:

GZIM, IL BECCHINO DEL CIMITERO

☛ PNG: GZIM, IL BECCHINO DEL CIMITERO

- ✦ Elfo Esperto (Becchino) 3°, 405 anni, 6 PF, Percepire Inganni + 4, TS volontà +0, Allineamento NM.
- ✦ Conoscenze Standard: ME I, AG II, AP I, MA I, LL II.
- ✦ Vecchio e abbastanza stanco di vivere, oramai non ce la fa quasi più a scavare. Da parecchi anni ha smesso di curare il cimitero.
- ✦ Scontroso e burbero.
- ✦ Non parlerà mai di sua volontà con dei mezzelfi, ma sarà possibile intimidirlo, corromperlo, o sarà più semplice del solito travestirsi da elfi per ingannarlo.

(CHI SEI?): Sono Gzim, il becchino. Se volete seppellire qualcuno le tariffe variano dalle 5 alle 500 MO, a seconda del tipo di sepolcro che scegliete.

(SEI DA SOLO QUI?): Purtroppo sì. Se cerchi lavoro sto giusto cercando uno schiavo da comperare a basso costo... Hai qualcuno da vendermi? O per caso ti offri di diventare mio schiavo? Pagherei bene, 1 moneta di rame a settimana.

(MA NON CI SONO ALTRI LAVORATORI QUI?): Beh, sì, fino all'anno scorso avevo una bestia mezzelfa che avevo comperato a caro prezzo, ma poi è schiattato.

(PERCHÈ È SCHIATTATO?) Ma che ti interessa? Perché dovrei dirtelo?

[SE DIVENTA COLLABORATIVO]: beh, ha fatto irritare uno Psion a cui era morto il figlio... Quello Psion l'ha fatto incendiare sul colpo. Devo dire che mi è andata bene, perchè poi mi ha ricompensato il doppio di quanto l'avevo pagato... Il mio giorno fortunato, sarebbe potuto andare via senza darmi nulla.

(TI RICORDI CHI ERA LO PSION IN QUESTIONE?): Ma come faccio, e che me ne fregerebbe? Mi ha pagato, tanto mi basta.

(DOVE È SEPPELLITO IL MEZZELFO?) Ma mi prendi per il culo? Come vuoi che me lo ricordi!

☞ INTIMIDIRE

CD 10: anche se restio dirà tutto quello che sa

☞ DIPLOMAZIA

CD 20: Gzim dirà tutto quello che sa.

Se i PG offrono del denaro, la CD può scendere fino a 0 se offrono fino a 1 MO (cifra per la quale, se fosse ancora viva, Gzim venderebbe la propria madre ed in più offrirebbe un gadget per non apparire troppo esoso).

IL TEMPIO DELL'ACQUA

DESCRIZIONE DEL TEMPIO

Davanti a voi, su una collinetta nel punto più alto di Llevialemm, si erge un'imponente ziqqurat di 16 gradoni, proprio a strapiombo sulle Paludi di Sanguè. Una piccola e tortuosa stradina collega la ziqqurat con il resto della città, e diversi sistemi di tubature escono dalla piramide stessa, alcuni indirizzati verso le paludi, altri verso un grosso edificio in centro alla città.

La ziqqurat, che sarà alta circa 40 metri, è composta da una stupenda pietra bianca che abbaglia alla luce di Sarol e Loras. La stragrande maggioranza delle gradinate sono completamente ricoperte da piante e giardini, e non è raro trovare anche zampilli e piccole fontane d'acqua. L'effetto complessivo, di colore verde, bianco e azzurro è veramente maestoso.

PROVARE AD ENTRARE NEL TEMPIO

INGRESSO PRINCIPALE

Il Tempio dell'Acqua è probabilmente l'unica locazione non raggiungibile da parte dei PG, anche perchè, per entrare, è necessario possedere un particolare tatuaggio psionico che i PG non hanno. Lixianis ne possedeva uno anni addietro, ma non essendo stato rinnovato (perchè il mezzelfo era solo un apprendista), il tatuaggio è svanito con gli anni.

Davanti all'ingresso ci sono 2 sergenti (vedi statistiche negli allegati), che combatteranno chiunque si avvicini alla porta senza dimostrare, con il proprio tatuaggio, di essere un purificatore.

★ TROUBLESHOOTING: I PG VOGLIONO SUICIDARSI

CERCANDO DI PENETRARE NEL TEMPIO

Alla fine la scelta è dei PG. Se le guardie dovessero venire sconfitte, la porta che permette l'ingresso nel tempio non potrà essere comunque aperta con la forza (è protetta psionicamente, e permette l'ingresso solo a chi sia dotato del già citato tatuaggio).

Richiamate psionicamente da purificatori all'interno del tempio, nel giro di qualche minuto arriveranno, dal centro della città, due pattuglie standard accompagnate da due Psion di 6° livello e uno di 9° (fare sempre riferimento alle statistiche in appendice) a combattere con gli intrusi che si siano attardati fuori dalla porta.



In qualche modo, permettete comunque ai PG di scappare se lo volessero, anche se mai come in questo caso meriterebbero di morire... Se combattessero e vincessero molte altre pattuglie sarebbero in grado di arrivare...

ALTRI INGRESSI

Il tempio non ha altri ingressi oltre a quello principale e non è dotato di finestre.

LA CENTRALE DI SMISTAMENTO

LA CENTRALE DI SMISTAMENTO VISTA DAL DI FUORI

Quello che vedete davanti a voi è un edificio a pianta quadrata molto alto e grande, collegato al Tempio dell'Acqua da enormi tubature. Un enorme portale a due battenti si affaccia nella direzione nord-ovest dell'edificio, mentre due porte di dimensioni ridotte sono presenti a sud-est. Davanti ad una di queste porte, chiusa, è presente una guardia, mentre l'altra porta è aperta e vedete un discreto viavai di elfi intenti ad entrare ed uscire dalla porta, trasportando contenitori di grande volume.

DI NOTTE

Di notte la centrale di smistamento è chiusa, ed il complesso intero è sorvegliato a vista da 5 pattuglie... Entrare di soppiatto di notte dentro la centrale è assolutamente impossibile, a meno di riuscire ad eliminare le pattuglie ad una ad una senza che diano l'allarme...

L'INTERNO: AMBIENTI SECONDARI

Fate riferimento alla mappa schematica allegata in basso

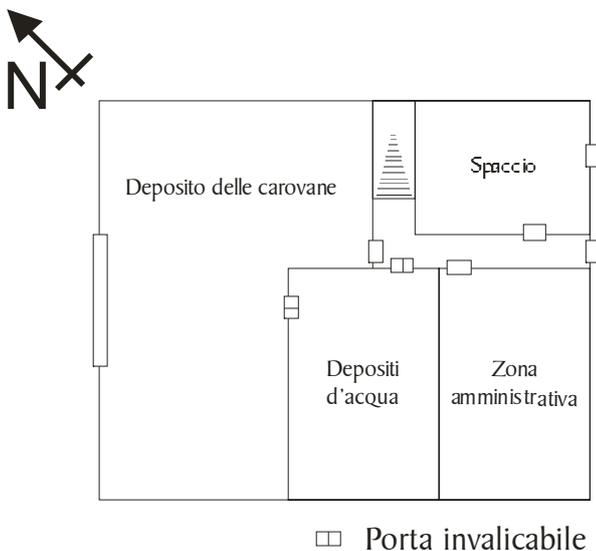


Figura 3 - Il tempio dell'acqua

La centrale di smistamento è composta da 5 differenti sezioni, sorvegliate in maniera disomogenea. Innanzitutto è possibile spostarsi da una zona all'altra senza troppe difficoltà, nel corridoio, a meno che restino lì per ore o in orario di "fine lavoro", i PG non troveranno mai nessuno.

L'ingresso con il gran viavai di persone porta allo spaccio (= posto dove l'acqua viene venduta al dettaglio), mentre l'altro ingresso porta al resto delle zone della centrale.

LO SPACCIO

Siete in un grande stanzone, che termina con un lungo bancone sorvegliato a vista da 5 guardie. Dietro a questo bancone sono presenti delle grandi botti, e quattro inservienti riempiono, spillando dalle botti, i contenitori che i vari cittadini di Llevialemm portano con sé. Quattro, lunghe, code si sono formate nell'attesa che gli inservienti distribuiscano l'acqua a tutti. Una piccola porticina è presente nella stanza, lontana da tutte le file di elfi in attesa.

C'è molta confusione ed una lunga coda dentro lo spaccio, perchè questo è l'unico punto di vendita dell'acqua, se si escludono le idroteche. I poveracci, che hanno soldi solo per comperare fanghiglia, devono venire tutti i giorni a comperare acqua, perchè non hanno disponibilità per comperare per più giorni.

- ✦ **Costo dell'acqua:** L'acqua di qualità meno pura è una fanghiglia di colore marrone, scarto di produzione del processo di purificazione, e costa 2 MA al litro. Chiunque ne beva un boccale e non ne sia abituato (ossia tutti i PG) deve effettuare un TS tempra CD 15 o avere la dissenteria per 3 giorni (-2 a tutti i tiri per colpire, tiri salvezza e prove). Acque di qualità più pure costano 5 MA al litro, fino ad arrivare ad 1 MO al litro per l'acqua purissima.
- ✦ **Mezzelfi:** ai mezzelfi è concesso solo acquistare l'acqua meno pura.
- ✦ **Guardie:** sono soldati semplici. Fare riferimento alle statistiche riportate in appendice.

NASCONDERSI

CD 20: È possibile sgattaiolare dentro la porta, solo accostata, senza che nessuno degli acquirenti di acqua e nessuna delle guardie se ne accorga.

Fallimento: in questo caso qualcuno urlerà, e una delle guardie interverrà. Nel caso sia un PG che si palesi come mezzelfo nel compiere l'infrazione, la guardia dirà di voler giustizia il PG in questione, ma di fatto il PG avrà modo di scappare per la ressa presente nella stanza.

LA PORTA SORVEGLIATA

Davanti alla porta sorvegliata è presente una singola guardia, che vieta l'accesso dei normali cittadini alle zone amministrative della centrale di smistamento.



Se un PG palesemente mezzelfo si avvicina alla porta, verrà cacciato dalla guardia in malo modo. Analogamente, ogni elfo senza apposito pass verrà allontanato.

- ✦ Entrare con il Pass di Wyquag: se un PG travestito da elfo prova ad entrare con il pass di Wyquag (la spia dei magazzini), potrà entrare nel complesso assieme ad altri due elfi travestiti, poiché il pass permette l'ingresso a tre persone in tutto. La guardia controllerà il pass distrattamente, e non si interesserà dei PG.
- ✦ Ottenere un pass: volendo, i PG potranno seguire uno dei lavoratori che, la sera, escono dalla porta sorvegliata ed ottenere molto semplicemente il suo pass con la violenza od il furto. Nessun pass è nominale e tutti consentono l'ingresso a tre persone. Se il derubato dovesse restare in vita le guardie verrebbero informate del furto, ed il giorno seguente i controlli all'ingresso della centrale sarebbero più accurati.

LA SORVEGLIANZA DENTRO LA CENTRALE

La centrale, di giorno, non è sorvegliata in maniera troppo stretta perchè tanto, per entrare nella zona dove sono contenuti i depositi d'acqua, eventuali ladri dovrebbero conoscere un'apposita parola psionica (vedi descrizione della porta d'ingresso della casa di Myrliana per ulteriori dettagli). Se qualcuno provasse a sfondare una delle porte di ingresso dei depositi d'acqua (peraltro senza riuscirci, visto che sono pure protette psionicamente contro rottura e sfondamento), due pattuglie standard arriverebbero, convocate psionicamente da alcuni Psion che lavorano dentro il deposito dell'acqua.

Ci sono parecchi lavoratori nel deposito di carovane e nella zona amministrativa vera e propria, ma se i PG si comportano con naturalezza non attireranno l'attenzione. Ovviamente, i PG non hanno comunque alcun motivo per entrare in queste zone, se non provare il brivido di mettere inutilmente a rischio le proprie vite... ☺

IMPORTANTE: anche qui sarebbe bene che i PG non si perdessero, ma puntassero dritti agli archivi. Mettete parecchi lavoratori nelle zone poco significative della centrale, che scoraggino i PG a bighellonare senza meta per non correre rischi di essere individuati.

IL DEPOSITO DELLE CAROVANE

Prima di farli entrare nella porta:

🔊 ASCOLTARE

CD automatica (da far fare ai PG per scoraggiarli ad andare di qua): dietro la porta sentite provenire molte voci, oltre a forti rumori di attrezzi che cozzano contro pezzi in metallo

Se poi i PG volessero proprio entrare:

Vedete un enorme stanzone, pieno di enormi botti in metallo e giganteschi carretti in grado di trasportare le botti. Sembra che svariati artigiani stiano lavorando su questi componenti, assemblandoli, spostandoli e riparando eventuali falle nelle

botti. In un angolo vedete decine di Jozhal, mentre un enorme portale a due battenti domina la parete di fronte a voi.

Girando un po' (con gli abiti adatti), i PG troveranno anche la porta che conduce nei depositi d'acqua, ma in alcun modo qui potranno trovare nulla di interessante (ex: rubare gli Jozhal senza farsi notare sarà impossibile).

I DEPOSITI D'ACQUA

I PG non potranno avere accesso a questa sezione della centrale di smistamento, contenente i depositi dell'acqua depurata nel tempio dell'Acqua.

ZONA AMMINISTRATIVA VERA E PROPRIA

Prima di farli entrare nella porta:

🔊 ASCOLTARE

CD automatica (da far fare ai PG per scoraggiarli ad andare di qua): dietro la porta sentite provenire il brusio di parecchie voci.

Se poi i PG volessero proprio entrare:

Vedete un enorme stanzone, contenente decine di tavoli, attorno ai quali sono seduti parecchi elfi abbigliati con abiti di qualità. Molti di questi sono intenti a leggere tavolette d'argilla e ad inciderne altre. Appena aprite la porta, alcuni elfi alzano lo sguardo scrutandovi con aria interrogativa, e poi tornano al proprio lavoro.

Se i PG provassero a girare per questa stanza verrebbero come minimo interrogati dai lavoratori, che potrebbero arrivare ad urlare chiamando l'intervento delle guardie nello scaccio se non venissero ben convinti dai PG.

GLI ARCHIVI

Questa è l'unica sezione veramente utile di tutta la centrale di smistamento.

DESCRIZIONE

Una scala polverosa conduce nei sotterranei. Delle lampade accese sono appese ai muri.

Quando i PG scenderanno le scale si PG troveranno davanti una porta aperta, dietro alla quale ci sarà l'archivio:

Entrate in un enorme stanzone polveroso, illuminato da otto lampade. Dappertutto vedete scaffalature in cui sono riposte enormi quantità di tavolette d'argilla.

VARIE SUGLI ARCHIVI

- ✦ Lampade: Le lampade sono lampade "psioniche", l'equivalente psionico delle torce semprebrucianti.
- ✦ Qualche impiegato entra negli archivi: Normalmente non c'è nessun impiegato nell'archivio. Occasionalmente (ogni quattro ore), qualcuno porta qualche nuova tavoletta da archiviare. Qualcuno arriverà dopo tre ore che i PG si trovano negli archivi. I PG si accorgeranno sempre di



questi impiegati superando prove di Ascoltare CD 10, nel qual caso avranno modo di nascondersi senza alcun problema. Se un impiegato vedrà i PG, intimerà loro di andarsene e si girerà per andare a chiamare le guardie nello spaccio.

- ✦ Se si facesse notte: in verità, se si dovesse fare notte mentre i PG sono impegnati nella ricerca, qualcuno scenderà a chiudere la porta degli archivi, dopodiché provvederà a chiudere tutte le altre porte della centrale di smistamento. Molte delle porte (escluse quelle che proteggono il deposito d'acqua) potrebbero essere sfondate, ma ricordiamo che, di notte, cinque pattuglie fanno la ronda attorno alla centrale, e quasi di certo i PG non potranno fuggire.

CONSULTARE GLI ARCHIVI

I PG possono provare a perdere qualche tempo (cinque minuti) per capire come è strutturato l'archivio.

CERCARE

- CD 5: sono memorizzati dei dettagli sulle destinazioni delle carovane.
- CD 10: le tavolette d'argilla sono memorizzate in ordine cronologico.
- CD 15: sugli scaffali sono incise delle scritte che aiutano notevolmente la ricerca.

Tendenzialmente, i PG potranno cercare informazioni sulle carovane:

- ✦ nei giorni suggeriti da Quellistran, la spia incontrata a Grom, ossia i giorni 125, 126 e 127.
- ✦ se fossero riusciti a scoprire la data della partenza, direttamente nel giorno 127).

CERCARE

Trovare le tavolette con le informazioni cercate dai PG (quindi legate ai giorni della partenza) richiede, di base, 20 minuti di lavoro se il/i PG hanno notato le incisioni sugli scaffali, 1 ora di lavoro se il/i PG hanno scoperto che le tavolette d'argilla sono memorizzate in ordine cronologico e 3 ore di lavoro se il/i PG non hanno scoperto nemmeno quest'informazione.

Purtroppo non tutte le tavolette sono ordinate, e per questo motivo la ricerca non è immediata come potrebbe sembrare.

CD 18 (prova in cui non si può prendere 20): il tempo effettivo di lavoro è raddoppiato o dimezzato di un fattore 2 per ogni 5 punti extra per cui la prova è fallita o superata. Per esempio, superare CD 30 comporta metterci un quarto del tempo base, ottenere un valore pari a 16 vuol dire metterci un tempo doppio.

Quando i PG troveranno le tavolette riguardanti i giorni in questione, consegnare loro l'**ALLEGATO 11**.

Questo allegato, da solo, non è sufficiente a stabilire quale carovana possa essere "sospetta", perchè è normale che alcune carovane siano più grandi ed altre siano più piccole.... tutto dipende da quali villaggi sono via via riforniti

CONOSCENZE (GEOGRAFIA)

CD 10: Tutti i nomi riportati nella mappa sono dei piccoli accampamenti elfici: Per segnare la posizione ai PG fare riferimento alla mappa riportata di seguito in figura 4.

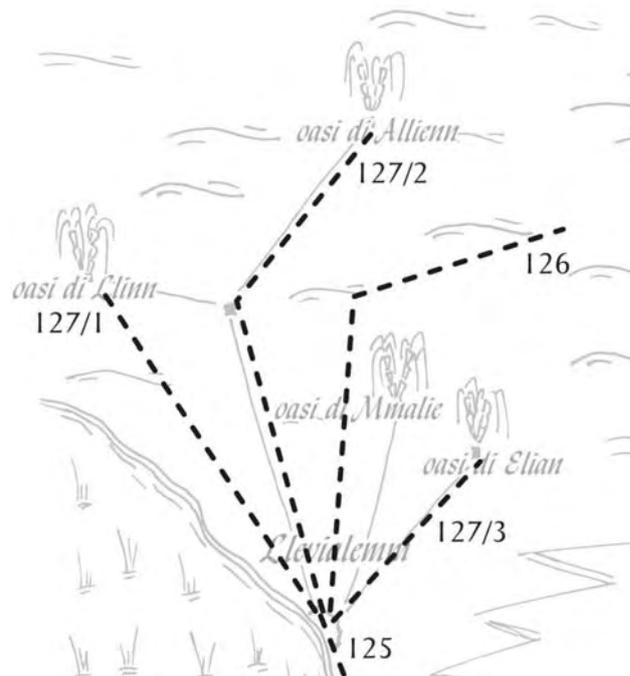


Figura 4 - La mappa delle carovane

TROVARE LA CAROVANA A CUI LA SPEDIZIONE SI È UNITA

I PG possono confrontare questo dato con le dimensioni delle carovane partite per le stesse destinazioni (ricordiamo che ciclicamente, ogni 10 giorni, carovane partono per le stesse destinazioni). Noteranno automaticamente che una ed una sola carovana (quella diretta all'oasi di Allien, indicata in figura 4 come 127/2), nei giorni considerati, era composta da 30 uomini di guardia in più rispetto al solito. Tutte le altre carovane sono sempre state composte dallo stesso numero di uomini.

CONOSCENZE (USI ELFI)

CD 15: le carovane riforniscono uno stesso villaggio ciclicamente, ogni dieci giorni

CERCARE

CD 20: Lo stesso risultato può essere ottenuto spendendo un'ora nella ricerca e cercando qualsiasi particolare "strano" tra le carovane partite negli ultimi tempi, una volta che l'Allegato 11 sia stato reperito con successo.

ATTENZIONE: questo ragionamento sembra difficile, in verità non lo è così tanto... Giocando, verrà abbastanza da sé ai PG



che più che confrontare le altre date di partenza delle carovane che hanno individuato non si potrà fare...

LE IDROTECHE

Poiché le leggi locali vietano la vendita di alcolici (e tendenzialmente gli elfi di classi sociali inferiori si attengono a questa norma), i classici punti di ritrovo classici sono rappresentati dalle cosiddette *idroteche*. In questi edifici si degusta l'acqua in varianti via via più pure e/o aromatizzate con varie spezie.

Ci sono tre idroteche a Llevialemm, una di scarsa qualità (nel quartiere degli schiavi) chiamata *L'Elfo Disidratato*, una di media qualità (nel quartiere dei mercanti) chiamata *L'Ankheg sgozzato*, e una di alta qualità (nel quartiere dei purificatori) chiamata il *Boccale Lindo*.

Queste idroteche sono fortemente "classiste", nel senso che se qualcuno entrasse in un'idroteca con abiti non consoni, verrebbe certamente cacciato (se di casta non sufficiente ad entrare) o additato come un estraneo (se di casta troppo elevata).

TROVARE LE IDROTECHE

Per trovare le idroteche (la cui ubicazione Lixianis non conosce) è sufficiente interrogare un qualsiasi elfo o mezzelfo di Llevialemm, oppure spendere qualche minuto girando un quartiere:

☞ CERCARE

CD 10: spendendo mezz'ora per ogni quartiere, i PG scoprono se e dove nel quartiere stesso si trova una locanda.

DESCRIZIONE DELLE IDROTECHE: L'ELFO DISIDRATATO

L'elfo disidratato è veramente una bettola di qualità infima. Diversi banconi in metallo sono sistemati in un lercio magazzino. Per terra, scarafaggi mangiucchiano avanzi di cibo, ed il fetore che aleggia è insopportabile.

Notate che la clientela è composta unicamente da lerci schiavi, che sghignazzano allegramente bevendo boccali di una strana sostanza densa e marroncina.

☞ OSSERVARE

CD 20: Molto in disparte, notate anche qualche gruppetto di mezzelfi, tutti incappucciati, che cerca di bere qualcosa senza attirare l'attenzione. Questi mezzelfi si guardano attorno in maniera nervosa e bevono dei boccali della strana sostanza marroncina. Sembra che i mezzelfi siano ghettizzati dagli altri avventori.

- ✦ **Mezzelfi:** ovviamente, questi mezzelfi rischiano molto nel bere in un'idroteca (stare vicini agli elfi è sempre rischioso), ma vogliono provare a distrarsi con i pochissimi soldi che hanno rubacchiato dalla schifezza della loro vita.

- ✦ **PG:** Analogamente, se i PG per qualsiasi motivo attirano l'attenzione verranno cacciati in malo modo dalla locanda.
- ✦ **Camere:** sono presenti, per pernottare, delle logore camere da tre persone (costo 3 MO l'una), che però non verranno affittate a mezzelfi (mentre invece verranno affittate a persone col viso coperto da un cappuccio, che non vogliono mostrare la propria identità).
- ✦ **Prostitute:** se vorranno, i PG potranno trovare parecchie prostitute mezzelfe (3 MA la prestazione) ed elfiche (dalle 6 MA alle 5 MO).
- ✦ **Cibo e bevande:** qui non si vende acqua pura, ma solo di scarsa qualità (sottoprodotto della purificazione) e senza spezie. I boccali d'acqua di scarsa qualità costano 2 MA il boccale (mezzo litro), e chiunque ne beva un boccale e non ne sia abituato (tutti i PG) deve effettuare un TS tempra CD 15 o avere la dissenteria per 3 giorni (-2 a tutti i tiri per colpire, tiri salvezza e prove). I cibi sono di vario tipo (carni, verdure, cous cous...) ed il costo varia da 3 MA a 1 MO.

DESCRIZIONI DELLE IDROTECHE: L'ANKHEG SGOZZATO

L'Ankheg sgozzato è una locanda di media qualità, con tavoli decentemente puliti ed avventori tutto sommato di classe: vedete qui dentro contadini, mercanti e guardie, ordinatamente disposti attorno a dei tavoli. Il profumo che riempie l'aria è quello di carne di Jozhal condita con cumino e coriandolo, una vera prelibatezza.

- ✦ **Bevande:** qui si può bere acqua di tre qualità diverse, rispettivamente da 4 MA il boccale (la stessa poltiglia servita all'elfo disidratato), 1 MO il boccale (acqua semipura) e 2 MO il boccale (acqua purissima). Su richiesta, l'acqua può essere tagliata con ogni tipo di spezie, ma tra queste classi sociali quest'usanza viene ritenuta barbara.
- ✦ **Cibo:** ogni sorta di cibo (dalla sopracitata carne ai trionfi di verdure in pastella) può essere trovata in quest'idroteca. I prezzi variano da 1 MO a 4 MO.
- ✦ **Camere o prostitute:** in questa locanda non ci sono né camere in affitto né prostitute con cui sollazzarsi.

DESCRIZIONI DELLE IDROTECHE: IL BOCCALE LINDO

Il Boccale Lindo ha anche due buttafuori all'uscita (statistiche dei soldati semplici riportati in appendice), che non faranno entrare chi non sia Psion o Purificatore.

Il Boccale Lindo è un vero e proprio fiore in mezzo alla città. Gli interni del boccale sono in lussuoso velluto, e divanetti sono presenti al posto delle sedie. Parecchie intrattenitrici ed intrattenitori frequentano il locale, mostrando i loro corpi praticamente nudi, coperti solo da drappi di seta. Più di una persona sembra apprezzare la compagnia di questi schiavi. Tra gli avventori notate solo gente di ambo i sessi vestita con stupendi broccati in seta.

Il Boccale Lindo è veramente un posto di gran lusso, dove gli avventori trovano più che sola acqua e cibo: è praticamente un



vero e proprio bordello di gigolò e puttane d'alto bordo, che cercano di offrirsi al cliente più ricco.

- ✦ **Tariffario:** non esiste un vero e proprio tariffario dei prezzi, perchè la cosa sarebbe ritenuta volgare da parte dell'alta società, che può decisamente permettersi questi lussi. L'acqua che si vende è sempre purissima, e spesso e volentieri è tagliata con parecchie spezie (anche perchè, tanto, sia i Purificatori sia gli Psion possono permettersi ciò che vogliono). I prezzi minimi partono dalle 5 MO per un boccale d'acqua, dalle 10 MO per una pietanza e dalle 30 MO per uno degli stupendi intrattenitori / intrattenitrici. Ultimamente è considerato di moda appartarsi con un elfo dello stesso sesso.
- ✦ **Porzioni:** le porzioni di cibo sono in genere molto ridotte, perchè viene considerato poco galante abboffarsi di cibo: solo le classi meno abbienti si comportano così.
- ✦ **Alcol:** Senza troppi problemi, è anche possibile farsi portare del distillato di cactus, perchè tanto sono gli stessi purificatori a decidere dove far controllare alle guardie lo smercio di alcol... Nessuno tra le classi meno agiate sa di queste usanze.

CHE INFORMAZIONI SI POSSONO GENERICAMENTE

TROVARE

All'interno del bazar è possibile raccogliere informazioni come spiegato nell'omonima sezione. All'interno del bazar, dove tutti parlano volentieri, i PG otterranno un bonus di +2 alle prove di Raccogliere Informazioni e, se offriranno da bere, potranno arrivare ad ottenere un bonus superiore, al massimo +5.

INFORMAZIONI PARTICOLARI REPERIBILI NELL'IDROTECA

L'ELFO DISIDRATATO.

Oltre a queste informazioni, nell'Elfo Disidratato sarà possibile cogliere delle altre informazioni, se si va a parlare con i mezzelfi. Ci saranno sempre 3 o 4 mezzelfi in un angolo della locanda, le cui generiche caratteristiche sono riportate di seguito. In genere sono seduti o da soli o a coppie.

👉 PNG: SCHIAVO MEZZELFO

- ✦ Mezzelfo paesano 1°
- ✦ Conoscenze standard: ME I, AG II, AP II, MA I, LL II
- ✦ Questo mezzelfo NON conosce la causa del villaggio elfico.
- ✦ Se gli si offrirà da bere (ossia Raggiare/Diplomazia CD 12) oppure lo si metterà al corrente della causa di Siehel e dei mezzelfi, portandolo dalla propria parte, (Diplomazia CD 20) dirà tutto quello che sa.

(NOTATO QUALCOSA DI PARTICOLARE IN CITTÀ?): Mi dispiace, non saprei proprio, fratello.

(COSA MI SAI DIRE SULL'ALLEANZA DELLA PORTA?): Sì, ho sentito qualcosa di simile... Me ne ha parlato un fratello, una sera,

ma non ti saprei dire niente... Francamente non è che mi interessasse...

(CHI ERA QUESTO FRATELLO CHE TE NE HA PARLATO?): Si chiama Darek, è uno schiavo nel quartiere psionico... Sta sempre da solo, poveretto... Se volete incontrarlo fa sempre la spesa nel bazar per il suo padrone 6 ore dopo il sorgere di Sarol... Lo riconoscerete perchè è alto, biondo, e veste sempre gli stessi stracci verdi...

(HAI SENTITO PARLARE DI UNA CERTA SPEDIZIONE SEGRETA?): *(per ottenere questa informazione i PG dovranno aspettare che nell'idroteca ci sia ricambio di mezzelfi, dovranno spendere almeno 4h nell'idroteca interrogando una decina di mezzelfi)* Uhm... Ma sai che mi è capitato di sentire qualcosa di simile? Che paura... Sono schiavo nel casato Ghylian, e ho assistito ai preparativi per allestire una spedizione, qualche giorno fa, anche se non mi ricorderei quando, di preciso... Di certo parlavano di dover mantenere il segreto a tutti i costi... Lucidavo le armature in un angolo quando sono entrati in quella stanza a parlare. grazie al cielo non mi hanno visto, altrimenti adesso non sarei qua a parlare... Ho colto solo un nome legato a questa spedizione, Allienn, anche se mi sembra di aver capito che quel posto solo c'entrasse con la loro spedizione, ma non fosse la meta finale...

📖 CONOSCENZE (GEOGRAFIA)

CD 5: indicare Allienn sulla mappa del mondo. È una grande oasi, praticamente al confine del territorio elfico con il territorio inesplorato.

★ TROUBLESHOOTING: I PG VOGLIONO ENTRARE NELLA MAGIONE DEI GHYLIAN

In effetti, sentendo uno degli schiavi mezzelfi trovabili in idroteca, potrebbe venire l'idea di intrufolarsi nella magione dei Ghylian per scoprire informazioni. Per evitare che ciò accada la magione dei Ghylian avrà un solo ingresso, che sarà sorvegliato a vista da tre guardie elfiche di 6° livello (vedi statistiche riportate in appendice).

L'ENCLAVE PSIONICA

L'ENCLAVE VISTA DA FUORI

DESCRIZIONE

L'enclave psionica è una maestosa torre, alta circa 70 metri: fatta eccezione per il Tempio dell'acqua, che si trova su una collinetta, questo edificio è il più alto di tutta Llevialemm, e quindi di tutto il mondo conosciuto.

La torre ha un ampio basamento in pietra della forma di una stella irregolare, con delle ampie scalinate che si inframezzano



ai raggi della stella. Questo basamento è rialzato di 8m nella propria parte più bassa e di soli 2 nella parte più alta.

La forma della torre alla base è un'ampia e regolare stella ad otto punte, che va man mano raccordandosi alla sommità di forma circolare, con degli spuntoni in pietra in corrispondenza dei raggi della base. Un enorme portale è presente sulla base di questa torre.

ENTRARE NELL'ENCLAVE

Per entrare nella torre è sufficiente che un personaggio dotato di poteri psionici (quindi uno qualsiasi dei PG) si avvicini alla porta che, si aprirà automaticamente per far passare qualsiasi PG. (per ulteriori dettagli vedi la porta psionica della casa di Lixianis e Myrliana). Non ci sono altre forme di controllo perchè, tanto, tutti coloro che hanno il Dono, essendo Psion o purificatori, possono avere accesso a questo edificio.

In verità ci sarebbe una proposta di legge che prevede di limitare l'ingresso a chi sia sospettato di essere un membro dell'Alleanza del Portale, ma per parecchie settimane la proposta non verrà tramutata in un disegno di legge.

I PG potranno capire che non è difficile entrare nell'enclave ponendo le domande alle giuste persone, o semplicemente provando, dal momento che non sono presenti guardie.

OSSERVARE

CD 20: ogni tanto uno psion entra od esce dalla porta.

★ ATTIRARE L'ATTENZIONE

Ovviamente i PG attireranno molto l'attenzione se proveranno ad entrare nella torre senza l'abbigliamento adatto (tutti i presenti sono vestiti da Psion). In tal caso, dopo qualche minuto uno psion si avvicinerà al PG chiedendo informazioni su di lui, dicendo di non averlo mai visto. Molti Psion resteranno a guardare. Nuovamente, se le cose dovessero degenerare, sarebbe comunque necessario permettere ad un PG di scappare da questa situazione, senza giocare "al meglio" gli Psion della torre, ma simulando confusione, smarrimento...

NELL'ENCLAVE

Ci sono Psion ad ogni ora dentro l'enclave psionica, che resta aperta 24h su 24. I PG non attireranno mai l'attenzione, a meno che, come scritto poc'anzi, non si vestano con abiti non adatti o non abbiano atteggiamenti poco consoni.

Nell'enclave, per tutta la durata dell'avventura, non saranno mai presenti purificatori.

DESCRIZIONE

✦ Piano terra

L'interno della torre è un posto decisamente di classe: vedete, nei singoli raggi della torre a forma di stella, piccoli uffici con scrivanie, dove (sono seduti decine di Psion / in questo

momento non è seduto nessuno): capite di essere nel centro nevralgico del potere di Llevialemm, in un luogo dove parecchie decisioni vengono prese per il bene della società elfica.

Una grossa scalinata porta al primo piano.

✦ Primo piano

Quando salite nel primo piano, capire che questo si estende fino alla sommità della torre. Un enorme quarzo azzurro, di diametro circa di 50 cm, è posto su di un piedistallo al centro del piano, e parecchie alcove, raggiungibili da scalette, contengono sedie e tavoli. Enormi scaffalature contenenti gemme di ogni tipo si estendo verso l'alto a perdita d'occhio. Vedete, nelle alcove, alcuni psion toccare una gemma con gli occhi socchiusi. Ogni tanto, uno di questi esce dall'alcova che occupa, ripone in una scaffalatura una gemma salendo lunghe scale a pioli, scende per toccare la gemma centrale e si dirige con passo sicuro verso un nuovo cristallo, in qualche altro punto della torre.

RETROSCENA: IL DATABASE CENTRALE

La gemma centrale è il "Database" di tutte le informazioni contenute nell'enclave psionico. In verità è un artefatto costruito dagli antichi Thri-Kreen, e recuperato in un tempio della memoria. Contiene tantissime informazioni del mondo antico, solo che nessuno sa come "evocare" la maggior parte di queste informazioni. I Purificatori hanno imparato a "schermare" alcune informazioni, che volevano tenere segrete, che non potranno essere richieste da nessuno che non possenga la giusta parola chiave.

I Purificatori hanno anche aggiunto nuove informazioni dentro il database, ed in particolare hanno capito come "inserire un collegamento" ad un altro cristallo psionico. Di fatto, al giorno d'oggi, il database viene principalmente usato come "indice" per puntare ad altre gemme. Solo alcune particolari informazioni verranno date direttamente dal database.

Nella torre ci sono parecchi Psion che studiano per migliorare i propri poteri.

★ CERCARE DI RUBARE UNA GEMMA O IL DATABASE CENTRALE

Qualcuno che non ha afferrato molto lo spirito del low-profile dell'avventura, potrebbe cercare di rubare una qualsiasi gemma (che invece può comodamente consultare senza che nessuno li ostacoli). Il database centrale pesa 300 kg, e sono necessari almeno 2 tra Gajandar, Kruengar ed Elyhar per sollevare la gemma, senza contare che verrebbero subito notati. È possibile effettuare delle prove di Lesto di Mano per intascare uno dei cristalli più piccoli, e questa prova sarà tendenzialmente facilmente abbordabile.

Il problema è che, quando varcheranno la porta psionica, questa inizierà a "suonare", avvertendo tutti che qualcuno ha trafugando una gemma. In questo caso, si scatenerà una vera caccia al (mezz)uomo, che, tanto per cambiare, si



concluderà con la salvezza all'ultimo istante dei PG. Futuri tentativi di entrare nella torre psionica saranno impossibili, perchè verranno effettuati dei "controlli" sulla base dell'identità di uno psionico che provi ad entrare, che viene controllata da uno psion "di sentinella" nel database, per essere sicuro che non ci siano problemi di sorta.

Solo psion molto influenti e i purificatori conoscono le parole chiave per attraversare la porta senza far scattare l'allarme.

CONSULTARE IL "DATABASE"

Sarà molto semplice per i PG consultare il database, perchè basterà toccarlo.

☞ CONOSCENZE (PSIONICHE), SAPIENZA PSIONICA

CD 25: la gemma è una specie di grosso ricettacolo di informazioni, ed è consultabile da chiunque lo tocchi con estrema semplicità. Basta raffigurarsi nella propria mente l'immagine di quello di cui si vuole sapere, e la gemma "fornirà" tutto quello che sa su quest'informazione.

Appena tocchi la gemma senti una voce calda ed asciutta parlarti. Capisci che questa è una gemma psionica, e che puoi chiederle tutto quello che vuoi, e lei, nel limite del possibile, ti risponderà. Ti senti particolarmente a tuo agio nel toccare questo oggetto, come se una sensazione di calma venisse instillata nel tuo corpo.

Il database contiene, tra le altre, le seguenti informazioni. Altre semplici ed elementari informazioni potranno comunque essere reperite.

- ✦ Conoscenze standard: I PG possono chiedere tutta una serie di informazioni "elementari" alla gemma, che risponderà direttamente. In questo caso il database è dotato delle seguenti conoscenze standard: ME I, AG III, AP IV, MA I, LL III. Se venissero chieste informazioni riguardo ad un eventuale mondo antico, i PG otterrebbero una sensazione di "schermatura" (vedi punto seguente).
- ✦ Schermatura: chiedendo delle informazioni che i purificatori reputano che debbano restare a loro riservate, i PG otterranno dalla gemma la sensazione che quell'informazione sia contenuta, ma capiranno che è stata schermata da parte dei purificatori e che, per ottenerla, sarebbe necessario utilizzare una parola chiave che i PG non conoscono.
- ✦ Carovane dell'acqua: cercando informazioni sulla partenza di carovane d'acqua, i PG noteranno qualcosa di decisamente sospetto: normalmente le carovane vengono gestite dagli psion, ma per otto giorni (dal giorno 122 al giorno 129) sono state gestite direttamente dal consiglio degli Alti Purificatori. Le informazioni sulle carovane di quei giorni sono state schermate. Vengono annotate le rimostranze degli impiegati che lavorano negli archivi della centrale di smistamento.

- ✦ Studio di particolari gemme per apprendere nuovi talenti/poteri: è la ragione che vede così tanti psion qui dentro. Lo studio per apprendere nuovi poteri richiede però mesi di tempo (e soprattutto PX che i PG non hanno ancora per passare di livello... :P)
- ✦ Disegno dei tre simboli A, B e C indicati negli Allegati 07, 08 e 09: il significato associato a questi simboli è stato schermato dai purificatori.
- ✦ Unione dei tre simboli A, B e C schematizzati negli Allegati 7, 8 e 9: Il simbolo risultante dall'unione dei tre simboli in questione (si osservi come si possano incastrare PERFETTAMENTE tra di loro!) aveva un preciso significato nella simbologia dei Thri-Kreen, ed in particolare significava la parola "storia". Chiedendo al database informazioni sul simbolo "unione", i PG evocavano dei ricordi del mondo antico, ancora immagazzinati dai Thri-Kreen nella gemma, e che nemmeno gli stessi purificatori sono riusciti ad evocare. Pertanto, poiché se ne ignora l'esistenza, questo simbolo "unione" non è ancora stato schermato dai purificatori stessi. Nel momento in cui un PG evocasse questo ricordo consegnargli **ALLEGATO 12**. Dopo l'evocazione uno Psion, stupito per il comportamento del PG gli chiederà: "tutto bene?".

CHE INFORMAZIONI POSSONO TRARRE QUI DENTRO I PG

Lo sfruttamento dell'Enclave Psionica può essere di importanza fondamentale per i PG, perchè:

- ✦ Potranno chiedere ogni informazione elementare senza dover passare attraverso un qualsiasi cittadino.
- ✦ Potranno venire a conoscenza del fatto che i purificatori sanno di un mondo antico, ma tengono l'informazione gelosamente custodita.
- ✦ Potranno ottenere uno spunto per investigare sulle carovane d'acqua nella centrale di smistamento.

Se saranno così bravi da cercare informazioni sul simbolo unione (operazione veramente difficilissima) i PG potranno capire che:

- ✦ Legato al simbolo dell'Allegato 09 è presente un artefatto di potenza inimmaginabile, che permette di manipolare l'energia.
- ✦ Una razza di antichi abitanti del mondo registrava ogni accadimento, ed in particolare l'ultimo accadimento registrato riguardava proprio l'utilizzo dell'oggetto.
- ✦ Il mondo non è sempre stato un inferno così come lo è ora.



LAVORI DI RISTRUTTURAZIONE

DESCRIZIONE DI UN TIPICO POSTO DI LAVORO ATTORNO AD UN EDIFICIO FATISCENTE

DESCRIZIONE

Un'ampia zona è stata recintata con delle stoffe molto grezze, mantenute tese da grandi pali d'acciaio. Interi edifici sembrano essere completamente ricoperti da queste protezioni. Una guardia di ronda sembra passeggiare con solerzia attorno alla recinzione.

Le statistiche della guardia (Soldato Semplice) sono riportate in appendice.

ENTRARE DENTRO

Per entrare dentro lo scavo è necessario o eliminare la guardia o provare ad entrare di soppiatto in un'apertura dei teli quando la guardia, per fare la ronda, si allontana dall'ingresso.

È molto differente provare ad entrare dentro uno scavo di giorno o di notte.

Di notte, tendenzialmente, l'eliminazione di una guardia non verrà notata da troppa gente, e nessuno controllerà la presenza o l'assenza di una guardia.

Di giorno, invece, bisognerà aspettare che non passi nessuno e non si avrà mai la certezza di non essere notati e che nessuno noterà l'assenza di una guardia.

Tendenzialmente, a meno che i PG la rimpiazzino con qualche artificio, l'assenza diurna di una guardia verrà (convenzionalmente) notata alla terza volta che si intrufola in un scavo: qualcuno chiamerà una pattuglia (caratteristiche standard riportate in appendice), che cercherà di eseguire sul posto la sentenza di morte, aspettando i PG all'uscita dello scavo.

🗨️ OSSERVARE (O LA GUARDIA O L'INGRESSO)

CD 15: ci sono 3 round di tempo in cui la guardia non vede l'ingresso. Un PG impiegherebbe 2 round a sgattaiolare dentro uno scavo, se si nasconde lontano dal percorso della guardia prima di "scattare"

CD 20: l'ingresso preciso (quali teli spostare, in che ordine) è stato individuato.

🗨️ MUOVERSI SILENZIOSAMENTE: INTRUFOLARSI IN UNO SCAVO CON UNA GUARDIA ANCORA VIVA

CD: contrapposta alla prova di **ascoltare della guardia di +4**. Il Pg impiegherà 2 round a sgattaiolare dentro uno scavo e, pertanto, saranno richieste 2 prove. Se i PG cercano un nascondiglio e poi si muovono alla loro normale velocità per sgattaiolare dentro uno scavo (cosa che sarà necessaria per tutti gli scavi, a meno che i PG

non usino espedienti quali invisibilità), hanno un malus di -10 alla prova.

Viste le statistiche e gli allineamenti dei PG, non vi è comunque dubbio che il metodo più "pulito" per entrare sia di eliminare le guardie.

Ovviamente, se un cadavere non verrà occultato, in breve tempo scatterà l'allarme, e una pattuglia arriverà ad investigare.

DOPO CHE L'ASSENZA/ELIMINAZIONE DI UNA GUARDIA VIENE NOTATA

La mattina seguente o dopo tre ore che l'assassinio ha avuto luogo (a seconda che sia compiuto di giorno o di notte) l'assenza della guardia viene notata, e verranno presi provvedimenti per evitare che questo possa avvenire ancora: pertanto, verranno poste 2 guardie a proteggere ogni scavo. A questo punto, sarà impossibile entrare di soppiatto nello scavo, a meno di non ricorrere all'invisibilità.

Se, nuovamente, le due guardie venissero eliminate e le autorità avessero il tempo per prendere coscienza della cosa, verrà inviata una pattuglia per ogni scavo. La colpa verrà data all'Alleanza della Porta, anche se prima d'ora gli "alleati" non avevano mai fatto nulla di simile.

DENTRO IL PRIMO SCAVO

Quello che si vede sotto i teli può variare da scavo a scavo. Tendenzialmente saranno comunque edifici, all'interno dei quali sarà semplice trovare uno scavo nel pavimento. Ai lati ci saranno attrezzi per scavare. Sentitevi pure liberi di personalizzare queste descrizioni, basta che non perdiate troppo tempo nel farlo.

Esempio standard di ingresso ad uno scavo sotto un edificio:

Vedete un edificio come tanti altri, completamente avvolto dai teli di protezione. La porta è stata divelta, ma non si riesce a vedere dentro perchè è troppo buio.

Appena accenderanno qualcosa ed entreranno:

Appena entrate, notate che nel pavimento è stato praticato un enorme foro, scavato con pale e piccoli. Ci sono attrezzi da scavo appoggiati ad un angolo, assieme a lanterne spente. Una scala a pioli in corda aiuta a calarsi in questo foro verticale.

E appena saranno entrati nello scavi:

Entrate in una grotta dall'aspetto molto particolare, che sembra essere scavata nella roccia in modo da renderne le pareti perfettamente lisce. Un'opera decisamente mirabile, mai avute visto niente di simile. La grotta è ellissoidale, e gli assi maggiori e minori misureranno circa 9m e 6m di diametro. Al centro della stanza è presente una specie di altare parallelepipedico in pietra grigio, la cui sommità, peraltro liscia negli altri punti, ha una singola protuberanza a forma di tronco di cono, proprio al centro dell'altare stesso. Sull'altare è inciso uno strano simbolo.



Il simbolo è riportato in **ALLEGATO 07**, che a questo punto è possibile fornire ai giocatori (chiamiamo convenzionalmente questo simbolo "A").

✦ "Ho già visto il simbolo?"

Appena Lixianis vedrà questo simbolo è necessario consegnargli **L'ALLEGATO 06**, che gli ricorderà di aver visto qualcosa di simile, in passato. Per il resto il simbolo è completamente sconosciuto ai PG, che non hanno mai visto niente di simile.

✦ Perchè questo allegato? Per instradare i PG all'idea che queste grotte sono legate alla spedizione e a Myrliana.

CERCARE

CD 10: le pareti sono levigatissime, e lavori simili avrebbero richiesto opere di mesi, se non di anni.

SOPRAVVIVENZA

CD 20: da mesi nessuno entra qui dentro

DENTRO ALTRI SCAVI

Quello che i PG vedranno negli altri scavi sarà grosso modo simile a quanto hanno visto nel primo scavo, con l'unica differenza che vedranno il simbolo riportato in **ALLEGATO 08**, che convenzionalmente chiamiamo B.

Ulteriori ingressi in altri scavi permetteranno di notare sempre gli stessi due simboli, nella sequenza (A,A,B,A,A,B,B,B,A,A,B,A,B,A...).

Questi simboli avevano, per gli antichi, il significato di "conoscenza" e "speranza", ma i PG non lo potranno mai scoprire per tutta l'avventura.

INCOMINCIARE A GIRARE "A CASO" PER SCAVI

In tempo di gioco avvicinarsi ad una o due guardie, eliminarle, occultare il cadavere e cercare all'interno dello scavo richiede non meno di tre quarti d'ora. (Ciononostante, in tempo reale, il combattimento con ogni sentinella dovrebbe tendenzialmente essere molto breve: si spera addirittura un singolo round, con le caratteristiche di cui Elyhar è dotata).

In una singola notte non è possibile "visitare" più di tre/quattro scavi per gruppo di persone in cui i PG si dividono, per cui sarebbe auspicabile che i PG non andassero alla cieca, girando tutti gli scavi nella speranza di trovare qualcosa di importante. Anche perchè comunque è rischioso eliminare delle pattuglie. In diversi modi i PG possono individuare che uno scavo è differente dagli altri.

★ SCORAGGIARE PG CHE SI INCAPONISCONO E GIRANO AD UNO AD UNO GLI SCAVI

Sarebbe furbo se il master riuscisse a scoraggiare questo "girare a caso", più che altro per non far perdere tempo inutile alla squadra, senza però farglielo notare troppo esplicitamente. In particolare, consigliamo di insistere sul fatto che i PG "vedono" sempre le stesse cose, e che

perdono un casino di tempo in gioco per vagare a caso negli scavi, controllandoli ad uno ad uno...

Se proprio dovessero incaponirsi, cercate almeno di far durare il meno possibile le battaglie con le guardie.

L'ULTIMO SCAVO, NEL QUARTIERE DELLA GUARDIA

Uno degli scavi (quello del quartiere della Guardia) è relativamente recente, ed è stato il cristallo della memoria in esso contenuto che ha, di fatto, dato inizio alle vicende dell'avventura. La descrizione di questo scavo è differente dalla descrizione degli altri.

XAYNTHAS HA UNA VISIONE

Quando Xaynthas si avvicinerà a pochi metri dallo scavo nel Quartiere della Guardia, avrà una visione "automatica", riportata in Appendice 3.

LA PARTE ANTERIORE DELL'ULTIMO SCAVO.

L'edificio posizionato sopra quest'ultimo scavo è identico a quelli che sono posizionati sopra gli altri scavi, ma il tempio sottostante sarà decisamente differente.

Entrate in una piccola grotta naturale di forma irregolare nel piccolo, ma arrotondata nel complesso. La grotta ha una forma vagamente rettangolare, e misurerà circa 4m per 6m. Al centro della stanza è presente il solito altare in pietra grigia, identico ai precedenti, con un simbolo che non avevate mai visto prima inciso sopra.

SOPRAVVIVENZA O CONOSCENZE(NATURA)

CD 18: ci sono alcuni classici segni dell'umidità nella grotta, come la muffa sulle pareti o l'odore che si può sentire. Fino a qualche tempo fa, doveva esserci dell'acqua in questa stanza, che è verosimilmente evaporata o stata rimossa.

CD 20: (*solo sopravvivenza*) qualcuno è stato qui solo pochi giorni addietro.

Il simbolo che i PG vedranno, riportato in **ALLEGATO 09**, è convenzionalmente chiamato "C".

Sull'altare si trovava il cristallo che forniva la locazione precisa del tempio della memoria contenente il cristallo dell'energia, oltre ad una breve descrizione del suo funzionamento.

SE XAYNTHAS PROVA AD EVOCARE UN'ULTERIORE VISIONE.

Se, all'interno del tempio della memoria, Xaynthas prova ad evocare una visione, potrà ottenerne una differente da quella che ha avuto prima! Anche questa visione è riportata nell'appendice 3.



LA GROTTA NASCOSTA DELL'ULTIMO SCAVO

Con gli anni, a causa dell'umidità e degli smottamenti, una parete naturale si è formata a dividere quello che era un unico ambiente che conteneva 2 cristalli della memoria (chiaramente i Thri-Kreen non avevano motivo per far sì che uno dei due cristalli della memoria, con le "istruzioni" per utilizzare la pietra non fosse ritrovato!)

Se Xaynthas coglie l'indizio della visione e ne evoca un'altra dentro la stanza, o prova per intuizione a cercare acqua, scoprirà un giacimento idrico pochi cm (20 o 30) oltre una delle pareti che compongono la stanza

- ✦ Rompere la parete con attrezzi: i PG possono provare a rompere la parete scavando con gli attrezzi che possono essere ritrovati nell'edificio sopra lo scavo (cfr: descrizione standard degli edifici sopra gli scavi). Il lavoro di scavo richiederà 8 ore-uomo di lavoro complessive (10 se si gioca con 5 giocatori). Scavare, però, genera rumore: un'eventuale guardia ancora viva fuori dal sito si accorgerà che qualcosa non va e chiamerà una pattuglia di rinforzo prima di aspettare i PG all'uscita (anche per loro vale il divieto di entrare!!).
- ✦ Rompere la parete con poteri psionici: Molto più semplicemente, i PG possono ricorrere ad un Potere Psionico di Lixianis, che se lanciato nella sua versione sonica permette di distruggere oggetti senza troppi problemi. Ogni 5 punti potere spesi da Lixianis usando l'energia sonica contro il muro (se i PG ci tengono potete anche far tirare i dadi per i danni...), sarà necessario scavare per un'ora di meno. Se Lixianis dà fondo a tutti i suoi punti riuscirà a distruggere la parete.

Quando i PG riescono a bucare la parete:

Finalmente sbucate dall'altra parte della parete, che era spessa circa 10 centimetri. Create un buco che vi permette di passare, anche se vi dovete stringere per poterlo fare. Dall'altra parte notate una grotta naturale, il cui fondo è coperto da profonde polle d'acqua. Un altare, identico a quello che avete appena lasciato alle vostre spalle, si erge davanti a voi, ma questa volta uno splendido quarzo è presente sul tronco di cono sull'altare.

- ✦ Se un PG tocca il quarzo: consegnare a costui l'**ALLEGATO 10**, che spiega come attivare il Cristallo dell'Energia ed illustra qualche principio dei funzionamenti dello stesso.
- ✦ L'acqua qui contenuta: è molto pura e se i PG la raccolgono potrà dissetarli per 5 giorni.

IN CONTATTO CON L'ALLEANZA DELLA PORTA

ENTRARE IN CONTATTO CON L'ALLEANZA

I PG avranno modo di entrare in contatto con un solo membro dell'Alleanza della Porta, di nome Jilias. Per farlo sarà

necessario parlare con Darek, il suo schiavo mezzelfo, la cui esistenza è scopribile nell'idroteca chiamata *L'Elfo Disidratato* (e descritto nell'omonima sezione).

PARLARE CON DAREK

TROVARE DAREK AL MERCATO

Trovare Darek al mercato sarà assolutamente facile, se si sfrutterà la descrizione data dal mezzelfo con cui i PG hanno parlato in un'idroteca.

CERCARE

CD 5: Individui un mezzelfo la cui descrizione coincide con quella che ti era stata fornita in idroteca.

CONVINCERE DAREK

PNG: DAREK, LO SCHIAVO DI JILIAS, MEMBRO DELL'ALLEANZA DEL PORTALE

- ✦ Mezzelfo paesano 1°
- ✦ Conoscenze standard: ME I, AG II, AP II, MA I, LL II
- ✦ Questo mezzelfo NON conosce la causa del villaggio elfico
- ✦ Sempliciotto, ingenuo
- ✦ se raggirato (CD 12), intimidito (CD 18) o se gli si parlerà di Siehel facendoleva sul suo patriottismo (diplomazia CD 15) farà causa comune con i PG e dirà quello che vogliono sapere.
- ✦ **IMPORTANTE**: Non perdetevi tempo con questo PG ultrasecondario!!!

(PARLI SPESSO DELL'ALLEANZA DELLA PORTA, PERCHÈ?) Sento spesso il mio padrone parlare di quest'Alleanza con i suoi amici Psion... Si trovano spesso a casa del mio padrone, quasi di nascosto, e il nome dell'Alleanza salta fuori molto, molto spesso... Speriamo solo che questo non comporti guai per me...

(DOVE ABITA IL TUO PADRONE?) *(indica la strada)*

TRASCINARE IN CASA JILAS

È molto probabile che un dialogo con Jilias finisca o con un nulla di fatto o con la violenza verso Jilias.

La casa di Jilias si trova nella periferia della città, e questo non fa che aiutare l'eventuale violenza contro i PG.

In questi giorni Jilias non uscirà di casa.

OSSERVARE

CD 10: Sulla strada, nel momento in cui parlano con Jilias, non c'è nessuno.



DENTRO LA CASA

La casa di Jilias è molto spartana per gli standard di uno Psion, anche perchè costui non ama i lussi.

- ✦ Altri PNG: 3 schiavi, uno mezzelfo (Darek) e due schiave elfe (di cui Jilias abusa sessualmente con regolarità). Se non è incoerente con lo svolgimento della trama, tutti i PNG saranno presenti quando parleranno con Jilias. Nel caso in cui usassero violenza, le schiave saranno terrorizzate e piangeranno, e il mezzelfo sarà terrorizzato/appoggerà i PG, a seconda di come l'avranno convinto a parlargli del padrone.
- ✦ Cosa c'è dentro la casa: tutto quello che è normale trovare dentro una casa... Se servissero, mutuate le stanze dalla casa di Myrliana, modificandone l'ordine.
- ✦ C'è qualcosa che legghi Jilias all'Alleanza del Portale? Assolutamente no! Non è così stupido da tenere prove in casa contro di lui...

PARLARE CON JILIAS

Jilias potrà essere incontrato in casa propria: ha la casa nel quartiere nel quartiere degli psionici. Darek può segnalare la posizione della casa ai PG.

- ✦ Durante tutta l'avventura, Jilias non uscirà mai di casa e nessuno lo verrà a visitare.
- ✦ Fare rumore: delle urla che provengono da una casa di uno psion sono abbastanza normali... Anche se ad urlare in genere sono gli schiavi...

MODIFICATORI PER TRATTARE CON JILIAS

È possibile dare un bonus di circostanza fino a +/-5 nelle prove con Jilias, a seconda delle motivazioni che i PG addurranno.

Tendenzialmente sarà semplice più semplice ingannare Jilias con buone scuse o minacciarlo, piuttosto che utilizzare la diplomazia con lui. Diplomazia funzionerà se i PG offriranno qualcosa di "appetibile" per l'alleanza della Porta

✦ PNG: JILIAS

- ✦ Elfo Psion 6°, TS volontà +8, 18 PF, Percepire Intenzioni +3 Raggiare +1, Allineamento NM, statistiche riportate in appendice.
- ✦ Figura molto alta e slanciata, lineamenti sottili, veste abiti abbastanza spartani, per essere uno Psion.
- ✦ Conoscenze standard: ME I, AG III, AP V, MA IV
- ✦ Capo in seconda dell'Alleanza della Porta.
- ✦ Freddo, calcolatore, interessato alla sola Alleanza della Porta, spergiuro all'ennesima potenza.
- ✦ Comunque cortese, a meno che non venga insultato (o torturato... :P).

- ✦ Jilias rivelerà ai PG informazioni sull'Alleanza della Porta SOLO E UNICAMENTE SE TORTURATO (fate fare parecchie prove di intimidire, abilità in cui i PG eccellono), ma nemmeno sotto tortura rivelerà mai le identità di altri membri dell'alleanza del Portale o accetterà di presentare i PG ad altri membri.
- ✦ Se viene PESANTEMENTE torturato Jilias smetterà di mentire ad ogni domanda ed inizierà a diventare molto collaborativo... ☺

[APRENDO LA PORTA DI CASA] Sì? Posso fare qualcosa per voi?:

(PG CITANO L'ALLEANZA DELLA PORTA): Alleanza della porta? Ho sentito di questo gruppo di ribelli, ma francamente non so nulla di particolare su di loro, mi dispiace... (MENTE: *Percepire Intenzioni CD 15 per notarlo*)

(INSISTONO): Non so di che cosa parlate, e ora se volete lasciarmi andare... Stavo meditando, e trovo seccante essere interrotto. (MENTE: *Percepire Intenzioni CD 15 per notarlo*).

(SIAMO CERTI, STAI MENTENDO!): Trovo intollerabile che mi si accusi in casa mia! Addio... (e si girerà per tornare in casa)

(POSSIAMO VENIRE PARLARE IN CASA CON VOI?) Scusate, non ne vedo assolutamente il motivo... Non sono solito invitare estranei nella mia dimora... (Convincibile con Diplomazia CD 20 / Raggiare CD 20 / Intimidire CD 20)

Da questo punto in avanti riportiamo solo informazioni che Jilias dirà se torturato

(SEI UN MEMBRO DELL'ALLEANZA?): Sì, lo sono.

(QUAL È IL TUO RUOLO?): sono entrato da poco, in verità... Niente di particolare, sto apprendendo le verità che mi erano sempre state tenute nascoste (MENTE: *Percepire Intenzioni CD 15 per notarlo*).

(SU, NON MENTIRE...): Va bene. Ho un ruolo più centrale. Mi occupo di cercare di trarre informazioni utili alla nostra causa dall'Enclave Psionico, ma purtroppo quei bastardi dei purificatori hanno schermato tutte le informazioni più interessanti... Bastardi... (MENTE: *Percepire Intenzioni CD 15 per notarlo*).

(PARLACI DELL'ENCLAVE): (*Descriverà nei dettagli tutto quello che i PG vorranno sapere... Come entrare, come funziona il database...*).

(SU, NON MENTIRE...): Sono il comandante in seconda dell'Alleanza della Porta. Coordino i miei fratelli nella lotta contro le vesti bianche...

[TIPICHE DOMANDE CHE PROVERÀ A FARE]: Come mi avete scoperto? Chi siete? Cosa volete?

[SE SI MOSTRANO MEZZELFI E/O USANO POTERI]: (*sarà interessatissimo, stupito, e cercherà di fare un sacco di domande su tutto quello che vedrà, anche se torturato... Comunque vuole ottenere informazioni per l'alleanza, anche se sa che statisticamente non sopravvivrà...*).



(CHI SONO GLI ALTRI?/DOVE VI INCONTRATE): Questo non lo saprete mai... Non tradirò mai i miei fratelli...

(QUALI SONO I VOSTRI SCOPI?): c'è un grandissimo imbroglio dietro i purificatori. In realtà i purificatori stanno cercando di riaprire la Porta del Mondo... Vogliono fuggire solo loro e lasciarci qui a crepare, quelle gran bastarde delle vesti bianche

(COME LO SAPETE/COME È NATA L'ALLEANZA?) non, lo so, io credo come atto di fede a quello che mi dicono i miei superiori. (MENTE: *Percepire Intenzioni CD 15 per notarlo*).

(DAI, NON SPARARE TROPPE STRONZATE...) Tempo fa uno di noi si è imbattuto in una strana grotta artificiale sotterranea sotto Llevialemm, che conteneva un cristallo psionico. Sembra incredibile, ma ora che abbiamo raccolto più indizi siamo certi che quel cristallo sia stato lasciato da una civiltà antichissima, poi fuggita da questo posto infernale. Infatti è stata quella civiltà a creare la Porta del Mondo, un collegamento verso altri mondi che nemmeno potevamo immaginare esistessero... Il primo cristallo che abbiamo trovato spiegava il funzionamento della Porta: chi di noi ha toccato quel cristallo ha avuto una specie di visione, ha visto delle strane "ombre" gettare un grande cristallo contro la Porta, dopodiché la Porta stessa si è attivata... Poi la visione si è interrotta... (*diventa quasi sognante*) Ma ci pensate? Quando avremo trovato il giusto cristallo da infrangere contro il portale potremo fuggire in un paradiso terrestre, e lasciare gli umani a crepare in questo inferno... Certo, bisognerà capire per quanto tempo il portale resterà aperto, ma non è un problema...

(CHE ALTRE INFORMAZIONI AVETE SUL PORTALE?) Nessuna, ho detto tutto quello che sapevo (MENTE: *Percepire Intenzioni CD 15 per notarlo*).

(BENE. CHE DITO INIZIAMO A STACCARE?) Va bene, va bene... Abbiamo scoperto la parola che mentre si getterà il cristallo di attivazione deve essere pensata per attivare il portale, ossia "Dhjormepteer" (*questa non è la verità, ma lui è convinto veramente che lo sia...*).

(MA COSA C'ENTRANO I PURIFICATORI CON TUTTO CIÒ?) All'inizio provammo a parlare con i purificatori per dirlo, ma loro ci dissero che sapevano già di quest'antica civiltà e di non immischiarsi in faccende più grandi di noi... Vollerò confiscare il cristallo, ed allora capimmo la vera natura dei purificatori: soggiogarci, sfruttarci, per poi fuggire da soli quando gli umani saranno arrivati a Llevialemm... Figli di puttana... Le vesti bianche di faranno crepare, lasciandoci massacrare da quelle bestie...

(MA GLI ELFI HANNO GIÀ TROVATO QUESTO CRISTALLO?/ COSA SAPETE DI UN SPEDIZIONE SEGRETA?) Non saprei proprio, in verità... (MENTE: *Percepire Intenzioni CD 15 per notarlo*).

(SU, SU... TI DOBBIAMO STACCARE ANCHE L'ALTRA MANO?) ...Siamo riusciti, tramite accurate divinazioni, a scoprire che gli elfi hanno scoperto dove si trova il cristallo che,

infranto sulla Porta del Mondo, permetterà alle vesti bianche di fuggire. Sospettiamo che un gruppo di questi bastardi sia già partito od in procinto di partire verso il sito di questo cristallo-chiave, ma purtroppo non sappiamo quale sia la meta del loro viaggio... Né quando partiranno...

(COME HANNO SCOPERTO IL SITO DEL CRISTALLO?) Hanno trovato un particolare cristallo psionico lasciato dalla razza antica nell'ultimo tempio che hanno trovato, nel quartiere delle guardie. (*ovviamente i suoi ci sono già andati di nascosto, senza trovare nulla...*)

★ TROUBLESHOOTING: I PG LASCERANNO IN VITA JILIAS

Se i PG saranno così scaltri da lasciare in vita Jilias dopo averlo torturato questi, ovviamente, cercherà di vendicarsi. Dopo essere entrato in contatto con i suoi (psionicamente, con piccioni viaggiatori o in qualsiasi altro modo che i PG non potranno immaginare), proverà a far cercare in città i PG da parte di una decina di membri dell'alleanza. Valutate voi se i PG saranno trovabili, nel qual caso, quando meno se lo aspettano, subiranno l'attacco di 6 Psion standard, dalle statistiche riportate in appendice.

LA MAGIONE DEL CASATO LLYRR

LA MAGIONE DEI LYRR DA FUORI

DESCRIZIONE DELL'ESTERNO

Davanti a voi si staglia la magione del casato Llyrr, un comunissimo edificio in pietra su due piani che presenta, al posto delle finestre, delle minacciose feritoie.

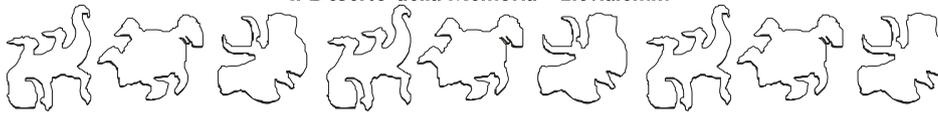
Compiendo un rapido giro intorno ad esso, vi appare chiaro che esistono solo due ingressi: il primo, quello ufficiale, è un massiccio portone a due battenti posto sul fronte della casa, mentre il secondo, sul retro, è una comune porta di servizio che funge, molto probabilmente, da ingresso per la schiavitù.

ENTRARE NELLA CASA

Tutti gli ingressi sono porte psioniche, analoghe a quella della casa di Lixianis, e cioè dotate di minimi frammenti di volontà. Esiste però un solo modo per entrare nella magione, ed è rappresentato dalla porta sul retro. Per entrare è infatti necessario pensare di comunicare alla porta una parola chiave scelta da chi abita nella casa.

In nessun modo sarà concesso ai PG di conoscere la parola d'accesso dell'ingresso ufficiale e quindi non riusciranno ad aprire la porta.

Comunque, se per assurdo provassero a sfondare questa porta o a estorcere la relativa parola chiave ad un membro non schiavo del casato Llyrr, scopriranno che subito dopo vi è un Gabbiotto di Guardie stracolmo di elfi e quindi dovranno



interrompere l'ingresso dalla porta principale, vanificando anche l'ingresso dal retro.

Anche la porta sul retro è psionica e dotata di una parola chiave, ma i PG possono saperla in 2 modi diversi:

- ✦ Da Quellistran, la spia mezzelfa del villaggio Grom.
- ✦ Strappando l'informazione ad uno schiavo.

STRAPPARE L'INFORMAZIONE AD UNO SCHIAVO

Appostandosi per almeno un quarto d'ora nei pressi dell'ingresso sul retro, i PG potranno facilmente accorgersi dell'ingresso/uscita di uno schiavo mezz'elfo. Avvicinandolo, potranno ottenere la parola d'ordine o con le buone (diplomazia, causa mezzelfa...) o con le cattive (torturare, intimidire), e comunque abbastanza agilmente:

🦋 PNG: SCHIAVO MEZZELFO

- ✦ Mezzelfo paesano 1°
- ✦ Conoscenze standard: ME III, AG II, AP I, MA I, LL II
- ✦ Questo mezzelfo conosce la causa del villaggio elfico.
- ✦ Carattere: tendenzialmente impaurito, diventerà molto amichevole se i PG dimostreranno di far parte della causa di Siehel. Importante: chiederà di non andarci di mezzo in prima persona se darà la parola d'ordine.
- ✦ Se interrogato su quando sia meglio entrare nella magione, fornirà le stesse informazione date da Quellistran

🗨️ INTIMIDIRE

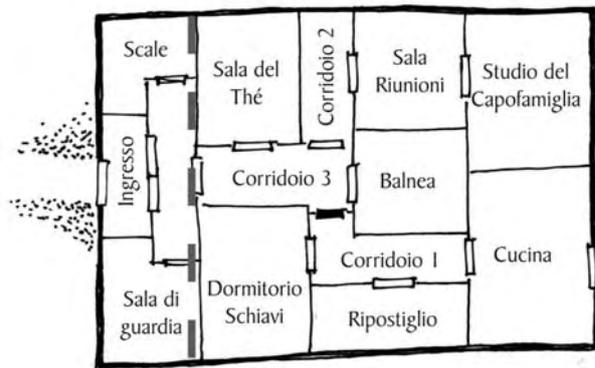
CD 10: "La... la parola è... Zmat-Sass"

🗨️ DIPLOMAZIA

CD 25 o CD 12 se si fa cenno a Siehel: "Per un fratello mezz'elfo come te non ci sono segreti. La parola d'ordine è Zmat-Sass"

DENTRO LA CASA

In basso, è riportata la mappa dell'interno della magione dei Llyrr.



Limite invalicabile

Figura 5 - magione Llyrr

INCONTRI

Se i PG entrano nelle 2 ore precise indicate da Quellistran (tra 10 e 12 ore dopo che Sarol sia sorto) è possibile girare all'interno della casa liberamente (fino al "limite invalicabile") e senza effettuare alcun incontro.

Altrimenti incontreranno:

- ✦ Prima di oltrepassare la porta di metallo: fino a 2 schiavi elfi, uccidibili senza problema o intimidibili CD 10, uno in cucina ed uno che dorme profondamente nel dormitorio.
- ✦ Oltre la porta di metallo 1 guarda elfica non particolarmente attenta. **IMPORTANTE:** non esiterà a dare l'allarme ai commilitoni che stanno nel gabbiotto delle guardie se i PG, fessamente, gli daranno la possibilità di farlo.

LE STANZE "INUTILI"

I PG non possono trarre alcuna informazione utili da:

- ✦ Ripostiglio: è la dispensa della magione e si possono trovare varie cibarie, utensili da cucina e altri oggetti assolutamente inutili.
- ✦ Dormitorio degli schiavi: vi sono sei brandine, una delle quali con un elfo schiavo che dorme e che ha il sonno molto pesate e che non si sveglierà MAI, a meno che sotto richiesta esplicita dei PG.
- ✦ Sala del tè: tavolo, 4 sedie e affreschi raffiguranti degli elfi che purificano l'acqua da un lato e dall'altro degli elfi che sorseggiano un tè.
- ✦ Balnea: sono le sale da bagno della magione, perfettamente decorati e ricoperti di splendide piastrelle azzurre dipinte. Una grande vasca da bagna colma d'acqua è presente nell'angolo in fondo a destra.
- ✦ Corridoio 2: corridoio con qualche piccolo arazzo appeso.
- ✦ Gabbiotto delle guardie e altre stanze oltre il "limite invalicabile": non dovrebbero essere accessibili ai PG e comunque non conterranno mai nulla di utile.



LE STANZE SIGNIFICATIVE

- ✦ **Corridoio 1:** Corridoio grezzo e abbastanza sporco, senza alcun addobbo degno di nota. Da notare che termina con una massiccia porta in ferro battuto, chiusa a chiave. Può essere aperta o con la chiave che si trova in cucina o :

☺ SCASSINARE / SFONDARE

La porta ha spessore 5 cm, durezza 15 (assorbe i primi 15 danni di ogni attacco), 80 punti ferita, **CD 28** per essere rotta con una singola prova di forza e **CD 23** per essere scassinata

- ✦ **Cucina:**

Appena oltrepassata la porta di servizio, giungete in quella che sembra essere l'ampia cucina di casa Llyrr. La stanza, solo all'apparenza disordinata, nasconde in verità un'accurata e sistematica disposizione di tutti gli utensili e dei vari cibi.

Se non passano nel periodo indicato da Quellistran:

In un angolo poco lontano da voi sta uno schiavo elfico, intento a cucinare, che non sembra essersi accorto del vostro arrivo.

☺ NASCONDERSI/MUOVERSI SILENZIOSAMENTE

CD 15: I PG riescono ad andare fino alle spalle dello schiavo o ad attraversare la cucina senza essere notati

Lo schiavo è un tizio molto pauroso, e basterà un semplice Intimidire CD 10 per tenerlo buono quanto basta... inutili altri tipi di prove.

☺ OSSERVARE/CERCARE

CD 12: Una chiave di ferro abbastanza grande sporge da un barattolo vuoto

- ✦ **Corridoio 3:** corridoio con malridotti quadri di avi di famiglia. A meno che i PG non stiano passando nel periodo indicato da Quellistran, troveranno qui la sopraccitata guardia elfa (statistiche, come sempre, riportate nell'appendice 3), che sta in piedi e che dà esattamente le spalle ai PG.

☺ NASCONDERSI E MUOVERSI SILENZIOSAMENTE

CD 15 (corrispondenti a già tirate prove contrapposte di Osservare ed Ascoltare tirate dalla guardia): La guardia non si accorgerà di nulla.

Tra le varie porte, se qualcuno si avvicina a quella che dà verso l'ingresso:

☺ ASCOLTARE

CD Automatica: si sente dall'altra parte un chiaro vociare di molti soldati elfi (almeno una decina).

Questo dovrebbe far desistere i PG da attraversare quella porta! Se provano ugualmente a passare, saranno attaccati e l'assalto alla magione fallirà.

- ✦ **Sala delle riunioni**

La sala delle riunioni è una bellissima stanza quasi quadrata molto ricca di decorazioni militari e nella quale spicca un massiccio tavolo in rarissimo legno. Attorno vi sono 10 sedie finemente intarsiate, anch'esse in legno purissimo: delle vere e proprie rarità! Di fronte a voi vi è un'altra porta, identica a quella da cui siete entrati.

Qui Xaynthas può richiedere di avere una visione "utile".

- ✦ **Studio del capofamiglia Gorian Llyrr**

La sala che vi si presenta davanti sembra essere lo studio privato di una persona evidentemente importante, e presenta al centro una bellissima scrivania in legno nero intagliato affianco al quale troneggiano un paio di sedie imbottite ed ad una libreria. Lo studio è riccamente adorno di monili di ogni tipo: quadri, soprammobili, piccoli ziqqurat di pietra bianca e varie tavolette sparse ovunque.

☺ CERCARE

CD 5: un cassetto della libreria è chiuso a chiave.

CD 15: sulla scrivania spiccano due tavolette degne di nota.

Ai PG che prenderanno queste tavolette consegnare l'**ALLEGATO 13** e l'**ALLEGATO 14**, rispettivamente

☺ SCASSINARE / ROMPERE LA SERRATURA

La serratura ha durezza 10 (assorbe i primi 10 danni di ogni attacco), 55 punti ferita, **CD 25** per essere rotta con una singola prova di forza e **CD 25** per essere scassinata

Se la serratura salta, dentro il cassetto appare seminascondo un quarzo.

Il quarzo è un cristallo della memoria, che il capofamiglia Gorian Llyrr aveva sottratto nel tempio dell'acqua, per studiarlo "privatamente". Al primo PG che toccherà il cristallo consegnare l'**ALLEGATO 15**.

Il Cristallo della Memoria dà tre tipi di informazioni:

- ✦ la prima è inutile, ossia fornisce la descrizione di cosa sia un talento psionico.
- ✦ la seconda è molto importante per capire alcune importanti sfaccettature del cristallo dell'Energia.
- ✦ la terza permette di guadagnare il talento di psionia Poteri Estesì, ma solo se un PG studia ininterrottamente per 8 ore al giorno per 4 giorni (nota: deve essere chiesto esplicitamente dal PG!) le operazioni descritte dal cristallo in maniera dedicata (cioè senza fare altro). Ovviamente spostarsi da Llevialemm al tempio della memoria in cui si svolgerà il finale dell'avventura non consente di studiare questo talento...

UN'EVENTUALE VISIONE DI XAYNTHAS

Nella sala delle riunioni Xaynthas può avere una visione particolare, riportata nell'appendice 3.



UTILITÀ DELLA MAGIONE DEL CASATO LLYRR NELL'AVVENTURA

Nella magione del casato Llyrr i PG possono ottenere le seguenti informazioni:

- ✦ Aggancio per la conoscenza dell'esistenza dell'Alleanza della Porta (Allegato 14);
- ✦ Cristallo della memoria che permette di capire alcune importanti sfaccettature del cristallo dell'energia trovabile a fine avventura;
- ✦ Indicazione del giorno in cui è partita la carovana con la spedizione elfica (Allegato 13), elemento non ancora sufficiente dato che quel giorno ne sono partite 3...

COSA È IMPORTANTE CHE I PG FACCIANO A LLEVIALEMM

Llevialemm è una città che offre tantissimi spunti, e i PG non potranno che vederne una piccola parte nel tempo dell'avventura.

Quello che è veramente fondamentale è che i PG, in questa locazione, trovino il modo di seguire la giusta carovana, altrimenti non potranno proseguire nell'avventura. Già citati deus ex machina possono intervenire per smuovere i PG, se proprio dovessero essere fermi o dovessero perdere troppo tempo.

Tutto il resto non sarà fondamentale, sebbene possa risultare utile per permettere ai PG di finire "bene" l'avventura



L'ULTIMO TEMPIO DELLA MEMORIA

INSEGUENDO LA CAROVANA...

I PG, a questo punto, inizieranno a seguire la carovana diretta ad Allien. Per il percorso seguito fate riferimento alla carovana 127/4 della figura 4 del capitolo precedente.

TEMPO DI GIOCO

5 minuti di tempo reale (se i PG non sbagliano strada)

NECESSITÀ DI "TAGLIARE" IL VIAGGIO

Nuovamente, per limiti di tempo dell'avventura, il viaggio verso il tempio della memoria che custodisce il cristallo dell'energia deve essere parzialmente "tagliato", senza cioè dare ai PG la possibilità di "giocarlo" integralmente.

Chiedete comunque ai PG se prendono precauzioni particolari o fanno qualcosa di particolare durante il viaggio.

Se Xaynthas cercasse acqua (i PG non avrebbero altro modo di sostentarsi nel deserto), fate riferimento al paragrafo di ritrovamento dell'acqua riportato all'inizio del capitolo precedente. Sugeriamo però di non far più giocare la gioia del ritrovamento, per non perdere ulteriore tempo: oramai dovrebbe essere chiaro che, paradossalmente, l'acqua non è più un problema!

IMPORTANTE: fate giocare VERAMENTE velocemente questa parte... Non ha senso perdere tempo con gli spostamenti!

L'INIZIO DEL VIAGGIO

Incominciate ad allontanarvi da Llevialemm, nella direzione che avete intuito debba aver preso la carovana. Non fate che poche centinaia di metri, quando, abbandonando una zona rocciosa nelle immediate vicinanze di Llevialemm, iniziate a camminare su di un terreno sabbioso. Riuscite nella sabbia a distinguere delle palesi impronte sul deserto, che vanno proprio nella direzione che stavate seguendo voi. Capite di aver trovato la orme della carovana diretta ad Allien.

☺ SOPRAVVIVENZA

CD automatica: Seguire le impronte di una carovana con enormi carretti è abbastanza banale, e non serviranno tiri particolari...

CD 10: le orme sono vecchie circa di una decina di giorni.

CD 20: le orme sono lasciate da una novantina circa di guardie elfiche, dieci enormi "carretti" tirati sulla sabbia e parecchie decine di Raptor che tiravano questi carretti.

DAVANTI AD "ULLA"

Quando avviene l'evento:

- ✦ Dopo circa 4 giorni se i PG sono a piedi.
- ✦ Dopo 1 giorno se i PG sono a dorso di raptor.

<È passato 1 giorno/ Sono passati 4 giorni> da quando siete partiti, senza che niente di rilevante sia accaduto, quando notate che le orme della carovana entrano in un piccolissimo villaggio, in un avvallamento davanti a voi: capite di essere davanti ad Ulla. Notate che le tracce ripartono dal villaggio, proseguendo nella stessa direzione da cui provenivano.

Ovviamente i PG possono scegliere se evitare il villaggio (soluzione ottimale a tempo 0) oppure entrarci dentro per perdere un po' di tempo.

IL VILLAGGIO DI ULLA:

Immaginatevi un piccolo villaggio elfico di 350 abitanti circa. La vita qui è molto difficile, niente di paragonabile alle mollezze di Llevialemm.

Interrogando qualcuno, i PG scopriranno che la carovana è passata di qua il giorno 134. Se i PG lo chiedessero esplicitamente a qualcuno, nessuno ha contato quante guardie c'erano a scortare la carovana.

Se volessero comperare qualcosa, i PG scoprirebbero che i prezzi sono quintuplicati rispetto al manuale. I prezzi sono trattabili fino a tre volte il valore base del prezzo.

SULLA MAPPA

Si osservi come Ulla sulla mappa non sia segnata, ma si trovi a metà strada circa del primo tratto di percorso. Il "puntino" segnato sulla mappa rappresenta solo un bivio.

PROSECUZIONE DEL VIAGGIO: IL BIVIO

Se i PG continueranno a seguire le tracce con attenzione, potranno notare qualcosa di particolare.

Quando può avvenire questo evento:

- ✦ Dopo altri 4 giorni se i PG sono a piedi
- ✦ Dopo 1 altro giorno se i PG sono a dorso di raptor

Dove può avvenire:



Con riferimento alla solita mappa, grosso modo ad un terzo del secondo tratto del percorso della mappa 127/4.

☺ SOPRAVVIVENZA

CD 10: i PG troveranno il punto in cui la spedizione elfica si è separata dal resto della carovana.

- ✦ Se i PG notano la deviazione:

State continuando spostarvi cercando di guardare con attenzione le orme, quando un particolare vi colpisce: vi sembra che una fila di impronte si stacchi dalla carovana principale, anche se qualcuno ha certamente cercato di mascherare questa separazione.

Le impronte conducono verso nord-ovest, praticamente in pieno deserto.

Se i PG seguiranno questa fila di impronte arriveranno al Tempio della memoria, che è anche la meta della spedizione.

☺ CONOSCENZE (GEOGRAFIA)

CD 10: Nessun accampamento elfico è presente nella direzione delle impronte.

“ANDARE LUNGHI”

Se i PG non si accorgono della presenza delle impronte o decidono di non seguirle, in breve tempo si riuniranno alla carovana

Quando può avvenire questo evento:

- ✦ Dopo un giorno se i PG sono a piedi
- ✦ Dopo 2 ore se i PG sono a dorso di raptor

Dove può avvenire:

Con riferimento alla solita mappa, grosso modo a metà del secondo tratto del percorso della mappa 127/4 (mancheranno poche decine di chilometri alla seconda tappa della carovana)

IMPORTANTE: Non far perdere troppo tempo ai PG nel far accorgere loro dell'errore e dare la possibilità di tornare sui propri passi!!

In lontananza, incominciate ad intravedere quella che sembra essere una lunga carovana, composta da parecchie guardie a piedi ed enormi contenitori d'acqua tirati da svariati raptor.

☺ OSSERVARE

CD 15: sembra che ci siano grosso modo 60 guardie a condurre la carovana.

PARLARE CON MEMBRI DELLA CAROVANA

Con una buona scusa i PG, se sono travestiti da gente di ceto sociale piuttosto elevato, potranno parlare con il capo della carovana, uno Psion di nome Loptas, oppure, se troveranno la scusa per avvicinarsi, potranno parlare con qualche guardia semplice.

☺ RAGGIRARE/DIPLOMAZIA

CD 15: se i PG sono travestiti da Psion, Convincono Loptas che ci si può fidare di loro.

CD 25: se i PG sono travestiti da Guardie o Mercanti convincono Loptas che ci si può fidare di loro.

☺ LOPTAS

- ✦ (Elfo Psion 6°, statistiche standard riportate in appendice)

(DOVE SONO ANDATI ALCUNI MEMBRI DELLA SPEDIZIONE): si sono separati da noi nottetempo 2 giorni fa (*nota: ricordiamo che la carovana va molto più lenta dei PG*)... Sono stati un mistero per tutto il viaggio quei 30 “estranei”, non hanno voluto dirci perché si fossero aggregati a noi quando non erano necessari...

(CHI ERANO?): non lo so... Penso che tra di loro ci fosse addirittura una purificatrice, o perlomeno così mi sembra di aver capito... Di certo c'erano molti Psion in quel gruppo di 30...

☺ RACCOGLIERE INFORMAZIONI

Ovviamente i PG dovranno trovare una buona scusa con cui avvicinarsi alle guardie.

Modificatori condizionali fino ad un massimo **+/-10** sono adoperabili per questa prova.

CD 20: un gruppo di una trentina di persone aggiunte si erano aggregate alla spedizione. Sembrava ci fossero parecchi Psion ed addirittura una purificatrice tra di loro. La mattina di 2 giorni addietro, al risveglio, i 30 erano misteriosamente scomparsi.

TORNARE INDIETRO

A questo punto si spera che i PG “torneranno indietro” ed osserveranno le impronte...

★ TROUBLESHOOTING: I PG NON SANNO COSA FARE...

Nel caso non ci pensassero, fate riuscire la prova in sopravvivenza automaticamente e senza che lo chiedano.

L'UTILIZZO DI CAVALCATURE

Se i PG utilizzeranno delle cavalcature, anche i 30 della spedizione saranno stati dotati di cavalcature. Questo per far sì che comunque la spedizione elfica abbia un solo giorno di anticipo sui PG. Ovviamente, queste cavalcature non sarebbero state comunque impiegate per il primo tratto del percorso, per stare al passo con la carovana.

★ TROUBLESHOOTING: I PG SBAGLIANO CAROVANA...

Se i PG dovessero seguire la carovana sbagliata, fategliela incontrare al più presto e fate capire loro abbastanza chiaramente che è una normalissima carovana (potranno parlare con i capi in maniera analoga a quanto dettagliato sopra).



Probabilmente conviene contattare il Supermaster per scoprire come rimettere in carreggiata la squadra.

FUORI DAL TEMPIO

TEMPO DI GIOCO

20 minuti di tempo reale.

È però necessario essere rapidi nel gestire il combattimento... Per comodità, consigliamo che ogni master o comaster si prepari bene questa battaglia, in modo da farla sbrigare nel minor tempo possibile... Sugeriamo che master e comaster "incalzino" i PG per farli decidere velocemente come agire, e siano ben preparati sulle azioni che le guardie potranno fare.

IL VIAGGIO

SE I PG FINISCONO IL CIBO PERCHÉ IL VIAGGIO DURA

TROPPO ...

Permettete loro di cacciare tipici animali del deserto (serpenti, rari uccelli...). Questa procedura sarà portata a termine senza problemi da parte di persone dell'esperienza dei PG.

DESCRIZIONE DEL VIAGGIO

Quando dura l'ultimo tratto di viaggio:

- ✦ 7 giorni se i PG sono a piedi;
- ✦ 2 giorni se i PG sono a dorso di raptor;

Dopo qualche ora che seguite le impronte, il vostro compito diventa molto più facile, perché chi si prendeva la briga di provare a nascondere le proprie tracce ha smesso di farlo dal punto dove vi trovate ora.

Viaggiate grosso modo per <7/2> giorni quando, all'orizzonte, vi sembra di notare qualcosa.

🗨️ OSSERVARE

CD 15: sembra che in lontananza ci sia una specie di edificio semisepolto dalla sabbia.

CD 20: ci sono delle figure umanoidi in piedi, davanti all'ingresso di questo edificio.

LE GUARDIE ELFICHE

Ci sono un numero di guardie di sentinella differente a seconda del numero di giocatori presenti:

- ✦ Con 4 giocatori ci saranno 3 sergenti e 1 Psion.
- ✦ Con 5 giocatori ci saranno 4 sergenti e 1 Psion.

Tutte le statistiche di queste truppe sono riportate in Appendice 5.

Questi soldati, tutte truppe scelte, sono disposte a semicerchio attorno all'ingresso, in maniera tale da lasciare 3 m (=2 caselle vuote) tra due elfi vicini. Lo Psion è più vicino degli altri all'ingresso, "protetto" dal semicerchio delle truppe.

AVVICINARSI SENZA FARSI NOTARE

Sarà possibile, perché ci sono parecchie dune di sabbia in questo deserto.

🗨️ MUOVERSI SILENZIOSAMENTE / NASCONDERSI

Nota: tutte queste CD corrispondono a già tirate prove standard delle pattuglie di ascoltare ed osservare. Ogni volta che ci si prova ad avvicinare oltre le distanze sotto riportate è necessario ripetere le prove:

CD 10: avvicinarsi fino a 33 metri;

CD 15: avvicinarsi fino a 15 metri;

CD 25: avvicinarsi fino a 9 metri;

CD 35: avvicinarsi fino a 1,5 metri;

Le Dune possono fornire copertura ai PG (+4 alla CA e ai TS riflessi).

TATTICA DI BATTAGLIA

Tendenzialmente, lo psion si butterà a terra dietro una duna ed userà i suoi poteri mentre le guardie caricheranno chi potranno vedere, o in alternativa cercheranno riparo. Sempre che sopravvivano ad un round di sorpresa...

Essendo guardie d'élite, questi soldati non si ritireranno e non fuggiranno.

DESCRIZIONE DEL TEMPIO

Ovviamente, questa descrizione può entrare in gioco prima che le guardie siano eliminate. Ogni master dovrà oculatamente gestire la cosa.

Qualcosa di senza dubbio "alieno" alla vostra mentalità si erge davanti a voi, perché non avete mai visto niente di simile. Un enorme edificio in una strana pietra bianca si staglia davanti a voi. La facciata dell'edificio è quasi completamente coperta dalla sabbia, dalla quale fuoriescono 2 colonne a spirale. La parte alta dell'edificio sembra essere coperta da decorazioni in bassorilievo che ricordano delle foglie.

Davanti a voi c'è un ingresso si apre tra le sabbie e la bianca pietra, perdendosi nell'oscurità.

Questo edificio vorrebbe ricordare l'architettura di un tempio greco quasi completamente interrato dalla sabbia... Non è possibile vedere il timpano, perlopiù coperto, ma l'ingresso è ben visibile.

CAMPO BASE DELLE GUARDIE

Essendo arrivate un giorno prima dei PG, le guardie hanno creato un campo base composto da tende dietro al tempio. Per trovare il campo i PG devono girare attorno al tempio. Qui



i PG troveranno ogni sorta di equipaggiamento (armi, razioni, acqua...)

UNA VISIONE AUTOMATICA DI XAYNTHAS

Quando Xaynthas arriva entro 3 metri dall'ingresso del tempio avrà una fondamentale visione spontanea: per la prima volta potrà osservare un Thri-Kreen.

DENTRO IL TEMPIO

TEMPO DI GIOCO

15 minuti di tempo reale, sempre che i PG non perdano troppo tempo di fronte alla porta psionica.

ENTRARE NEL TEMPIO

I PG hanno bisogno di una fonte luminosa per vedere dentro al tempio, buio perché privo di finestre (e comunque seminterrato dalla sabbia)

Decisamente non avevate mai visto niente di simile: l'architettura di questo posto, basata su enormi blocchi di una specie di pietra bianca, con venature colorate e liscia in una maniera decisamente innaturale, sembra essere al di là anche delle più progredite conoscenze elfiche.

Sembra che l'edificio sia composto da un solo, lungo corridoio, che percorrete con assoluta cautela.

Finalmente sembra che, ad una trentina di metri il corridoio finisca, ma notate qualcosa di strano nella penombra: sembra che ci sia qualcosa, per terra, al fondo di questo corridoio.

👁️ OSSERVARE

CD 20: sembrano esserci parecchi corpi distesi per terra, davanti a voi

Avvicinandovi notate una scena che decisamente non pensavate che mai avreste visto: il pavimento è cosperso di cadaveri di elfi, ce ne saranno più di una ventina. Una buona metà sembra indossare vesti tipiche da Psion, mentre l'altra metà è composta da soldati dell'esercito elfico. Il corridoio sembra terminare con una porta. Tutti, ad una prima occhiata, non hanno segni di ferite...

Per la cronaca, la pietra in questione è marmo, che i PG non avevano mai visto prima d'ora...

UNA STRAGE DI ELFI

Come descritto nelle note per i master, questo disastro è stato involontariamente causato da Myrliana che, non riuscendo ad aprire la porta, ha provato a sfondarla, scatenando una reazione che non avrebbe mai potuto prevedere. Lei, in vesti

bianche da purificatrice, è l'unica sopravvissuta (poiché la più potente), sebbene non le rimanga più molto tempo per vivere

👁️ OSSERVARE / CERCARE

CD 10: tra i corpi riversi a terra noti quello coperto da bianche vesti di una purificatrice

CD 15: i corpi non sembrano mostrare ferite

👂 ASCOLTARE

CD 15: si sente un debole lamento provenire dal corpo di una purificatrice.

🏥 GUARIRE

Non permetterà di stabilire le cause del decesso

A TU PER MYRLIANA

Ovviamente a Lixianis il volto e la voce della madre, anche se in queste condizioni, saranno immediatamente familiari...

👁️ MYRLIANA

- ✦ (Elfa Psion 7°, Purificatrice 5° (classe di prestigio che tanto Myrliana non potrà sfruttare), TS volontà +12, 0 PF, Percepire intenzioni +10, Allineamento LB).
- ✦ Conoscenze standard: ME III, AG IV, AP IV, MA V, LL III
- ✦ È la madre orgogliosa di Lixianis. Adora il figlio, esattamente quanto adora Siehel. Ha perdonato entrambi per averla abbandonata.
- ✦ Conosce tutto sui mezzelfi e sui sogni di Siehel, sebbene non sappia dove fisicamente si trovi il Villaggio.
- ✦ Straordinariamente colta e di buone maniere.
- ✦ Dispiaciuta di non aver potuto salvare la sua razza dalla distruzione che ci sarà senza quest'arma, ma pensa che un po' gli elfi se lo siano meritati per la loro malvagità.
- ✦ Fate riferimento alla sezione dei retroscena nelle note per i master per conoscere dettagli sulla storia di Myrliana, che non verranno riportati qui... Anche perché ovviamente, il figlio vorrà sapere parecchio su propria madre...
- ✦ Debolissima, le resta poco da vivere: morirà alla fine di questo dialogo, felicissima per aver rivisto il figlio e saputo di Siehel. A nulla serviranno prove in guarire, un tatuaggio di un PG che aggiunge PF temporanei: saranno dei rimedi che prolungheranno la vita, ma che non salveranno la purificatrice. IMPORTANTE: non deve morire prima di aver spiegato perché è successo il massacro, e prima che i giocatori abbiano capito come aprire la porta (alle brutte può fungere da deus ex machina, come indicato in seguito)
- ✦ Troppo debole anche per manifestare poteri

[APPENA SENTIRÀ DELLE VOCI]: Aiuto.... Aiuto...

[APPENA SENTIRÀ LA VOCE DEL FIGLIO]: Lixianis? Amore mio, sei tu? No... Non è possibile... Sto delirando...



[APPENA CAPISCE CHE È LUI]: (scoppia a piangere) ma cosa ci fai qua? Ma è incredibile... (chiederà cosa fa qui, cosa ha fatto... Ovviamente sta molto male e la cosa è chiara, e quindi Lixianis non potrà perdersi nei dettagli)

(MA CHI È MIO PADRE?) Una persona dalla statura morale incredibile... Un mezzelfo, un sognatore di nome Siehel Frostfire.

[SENTE PARLARE DI SIEHEL O DI UN MEZZELFO CHE HA FONDATA UN VILLAGGIO PRIMA DI CITARLO LEI]: Ma stai parlando di Siehel Frostfire... No, non ci posso credere... Evidentemente il destino ti ha ridato qualcosa di quello che ti ha tolto, se hai potuto conoscere il tuo vero padre...

[QUANDO ARRIVA SULL'ARGOMENTO]: scusami se non ho avuto prima il coraggio di dirti che grande persona era tuo padre *(al sentire dire questo persino da una purificatrice Elyhar e Gajandar dovrebbero vomitare all'unisono...:P)*

(MAMMA, MA PERCHÉ ACCETTI DI RECUPERARE UN'ARMA PER STERMINARE UNA RAZZA INTERA?): *(si rabbuia)* Hai ragione figlio mio... Mi fa piacere vedere che sei diventato più maturo di tua madre...

(COSA È SUCCESSO QUA?) Purtroppo è mia la causa di tutto.. La porta che chiude questo corridoio è psionica... Pensavo di essere in grado di aprire ogni porta psionica, ma il principio di apertura di questa va al di là della mia comprensione... Sappiamo così poco di questa razza di antichi... comunque, quando ho capito che non ce l'avrei fatta ho evocato un potente affondo mentale (cfr: potere di Xaynthas) contro la porta, per debellarne alcune volontà psichiche... Non è un'operazione semplice, ma in passato mi era riuscita... Certo non immaginavo che la porta fosse così tanto "viva" da riflettere il potere su di me e su tutte le persone a me vicine... Un vero massacro, e la causa è solo mia...

(Cosa sai su questa razza?): (come da conoscenze standard).

APRIRE LA PORTA PSIONICA

La porta è una lastra di questa strana pietra bianca che compone tutto l'edificio. Sembra che, invece che aprirsi come tutte le porte, "scorra" rientrando nella parete

- ✦ Innanzitutto la porta psionica non può essere scassinata o sfondata, perché, appunto, protetta psionicamente
- ✦ Rifletterà ogni potere che le sia manifestato contro su tutte le creature presenti entro 30m dal manifestatore.
- ✦ In verità, non è una porta pensata per bloccare, ma solo per essere comoda, esattamente come una porta automatizzata ai giorni nostri la cui apertura sia regolata da una sofisticata fotocellula. L'unica condizione per poter aprire la porta è che la porta stessa riconosca che davanti a sé c'è un "Thri-Kreen" al quale è necessario aprire... Elfi, umani e mezzelfi vengono visti dalla porta alla stregua

di animali... Come se la fotocellula dell'esempio precedente fosse regolata per non far entrare dei cani in un locale chiuso!

Aprire la porta sarà abbastanza semplice una volta intuito questo concetto: basterà "ingannare" la porta! Abbiamo pensato a 2 modi per ingannarla e permettere a tutti i PG di entrare, ma non è detto che non ne esistano altri (nel caso consultare il Supermaster):

- ✦ Xaynthas, che ha finalmente visto i Thri-Kreen nell'ultima visione, può pensare intensamente di essere uno di essi, quasi a mo' di autoconvincione. Essendo la porta dotata di poteri psionici, questo potrà essere sufficiente se supererà una prova di Autoipnosi CD 20 (ritentabile)
- ✦ Xaynthas può comunicare, tramite il potere che evoca un'immagine, l'aspetto dei Thri-Kreen ad Elyhar, che può trasformarsi col suo potere da assassina.

Una volta entrato il primo PG, anche gli altri potranno entrare senza problemi, perché la porta resterà aperta (IMPORTANTE | |!!)

Quando la porta sarà aperta Myrliana, soddisfatta, esalerà l'ultimo respiro dicendo qualcosa di dolce al figlio.

★ TROUBLESHOOTING: I PG NON RIESCONO AD APRIRE LA PORTA

È difficile che non ce la facciano, perché se proprio fossero in crisi, probabilmente Xaynthas si farebbe evocare una visione che darebbe una forte imbeccata.

Nel caso, comunque, prima di tirare le cuoia, Myrliana può dare una mano ai PG per farli stare nei tempi di gioco prefissati per questa sezione e per evitare che perdano troppo tempo qua, non giocando il gran finale... Gli aiuti devono essere dati sotto forma di "ragionamenti assieme ai PG" ex: "per me il segreto deve stare in questa razza... Fossi almeno mai riuscita a vederli, invece, in tutti i cristalli, ho visto solo ombre", oppure "Magari si può sfruttare il fatto che tu abbia visto questi esseri, in qualche modo...". Se ancora i PG non capissero potrebbe dire "Forse la porta potrebbe far passare solo quelli della loro razza"... Tendenzialmente comunque è abbastanza facile risolvere l'enigma, e non ci dovrebbe essere bisogno di questi escamotages

UNA VISIONE "RICHIESTA" DI XAYNTHAS

Il rbdom può richiedere un'utilissima visione davanti alla porta, che porterebbe ad una scena non standard. Come sempre la descrizione della visione è riportata in appendice 3.



NEL SANCTA SANCTORUM

TEMPO DI GIOCO

20 minuti di tempo reale, sempre che i PG non perdano troppo tempo di fronte alla porta psionica.

Una volta aperta la porta, i PG potranno finalmente entrare nella stanza più attesa di tutta la partita.

DESCRIZIONE

Entrate in una stanza cilindrica, dominata da un enorme altare in pietra bianca in centro alla stanza e soprattutto dall'enorme rubino rosso fuoco che vi è appoggiato sopra.

Dietro all'altare vedete una scena più strana: tre alcove a forma di abside sono presenti sulla parete opposta alla vostra. Nell'alcova di sinistra è presente una statua di un esponente della razza che oramai avete capito che abitava questo mondo un numero imprecisato di anni fa. L'essere è uno strano umanoide con le fattezze da insetto, 3 paia di arti e la fisionomia che ricorda quella di una mantide religiosa antropomorfa. La statua è stata completamente colorata con quelli che dovevano essere i colori originale della razza. Nelle altre alcove sono invece presenti degli scheletri semidistrutti e malamente appoggiati: di nuovo potrebbero essere scheletri di questa razza di mantidi religiose, perché di certo non sono scheletri né di uomini di elfi né di mezzelfi...

IL CRISTALLO DELL'ENERGIA

Se un PG toccherà il cristallo, si metterà in contatto con esso. I dettagli su questo punto sono spiegati in un paragrafo a parte.

UN THRI-KREEN IN STASI

Ovviamente, quella che agli occhi dei PG è in prima battuta una statua, è in verità un tentativo riuscito di mettere in stasi "psionica" uno della propria razza. Gli altri due sono, invece, tentativi falliti...

📖 OSSERVARE/CERCARE

CD 15: la statua è decisamente particolare: sembra che sia stata abbigliata con vestiti veri, e costruita con parecchi materiali differenti. Addirittura, la pelle dell'essere non ha la stessa consistenza che vi sareste potuti aspettare toccando della pietra... Tutto è fatto per dare un'impressione di realismo... Anche gli stessi occhi chiusi sono un capolavoro di scultura...

CONTATTARE IL THRI-KREEN

Una volta realizzato che il Thri-Kreen non è una statua, Xaynthas potrà provare ad utilizzare il proprio collegamento mentale con lui. In questo caso leggere a Xaynthas il seguente testo (questa è certamente un'attività da comaster!)

I vostri sospetti erano fondati... Questa creatura è viva! Però Non riesci a comunicare veramente con lui, perché sembra essere in una sorta di stasi indotta dai poteri della mente.

Di colpo vieni travolto da un'ondata di immagini, emozioni, colori... Ti sembra di essere lui... Thri-Kreen si fa chiamare... È una sensazione intermedia tra una visione ed un collegamento mentale quella che stai provando adesso, qualcosa che comprende entrambe le idee e le supera.

Capisci quello che prova questo essere: Dolore, Angoscia, frustrazione... Vorrebbe poter fare qualcosa, ma non può... Non puoi. Qualcuno ha sbagliato, ma quel qualcuno non sei tu. Senti la temperatura aumentare tutt'intorno a te, capisce che la sua fine sarebbe arrivata presto, e per questo decidete di farvi mettere in stasi. Alla fine tu hai contribuito parecchio alla creazione del cristallo dell'energia... Ma che colpa ne avete voi se qualcuno ha esagerato?

E poi il collegamento si interrompe, e ti riprendi, devastato, allo sforzo.

Questo può essere un ottimo indizio per permettere ai PG di non utilizzare a sproposito il cristallo dell'energia. L'idea di questo "delirante" passo è che le personalità di Xaynthas e del Thri-Kreen si fondano, alternandosi nel farlo

PARLARE CON SIEHEL

Probabilmente i PG potrebbero usare in questo momento il medaglione per comunicare con Siehel; costui consiglierà ai PG di seguire la sua teoria dell'equilibrio, e quindi di utilizzare il cristallo per parificare le sorti della guerra.

Parlando con Lixianis, a questo punto gli chiederà scusa per non avergli detto nulla prima e si dirà profondamente dispiaciuto di averlo fatto, ed è stata per pura e semplice codardia. Siehel dirà di volere bene comunque come un figlio a Lixianis, indipendentemente dal fatto che figlio lo sia realmente...

L'INTERVENTO DEGLI UMANI

Ricordiamo che una Gajandar ha sempre guidato una pattuglia di umani. Se anche Gajandar avesse smesso di guidarli / se ne fosse dimenticata, alcuni battitori umani, infiltratisi in territorio elfico, sarebbero stati in grado di seguirne gli spostamenti da soli.

È difficile prevedere quello che proverà Gajandar in questo momento: potrà probabilmente rivelare il suo "tradimento" perché ha capito l'errore, o magari ne sarà convinta... A priori è ben difficile poterlo prevedere... Comunque dovrebbero poterci essere delle belle scene di GdR



QUANDO INTERVERRANNO

Gli umani interverranno nel momento esatto in cui i PG avranno deciso cosa fare, oppure quando non saranno tutti d'accordo ma uno, unilateralmente, vorrà utilizzare l'artefatto su vasta scala...

COSA FARANNO

Tra gli umani ci sarà un capomuta di 6° livello e 5 o 7 combattenti di 3° livello (dipende a seconda che ci siano 4 o 5 giocatori).

Gli umani faranno irruzione nella sala. Sotto è riportato un tipico esempio di frasi dette dagli umani.

PNG: CAPOMUTA UMANI

[SALUTO] Bene, bravi. Complimenti per come avete trovato l'arma per noi.

[SE GAJANDAR HA LASCIATO LE TRACCE] Gajandar, ti dobbiamo veramente ringraziare per averci illustrato come venire qui, le tue indicazioni sono state preziosissime.

[SE GAJANDAR NON HA LASCIATO ABBASTANZA TRACCE] Gajandar... Però mi hai deluso... Come faccio a fidarmi di te se dici una cosa e poi non la mantieni? Abbiamo dovuto fare quasi tutto da soli per arrivare qua... Certo che, comunque, informarci della spedizione è stato un bel gesto da parte tua

[CHIUSA FINALE] bene... Ora consegnatemi l'arma e non vi succederà niente... Su, fate i bravi... (è sincero! Se gli consegneranno l'arma li lascerà vivere... D'altronde questi erano i patti, ed un Khan mantiene spesso la parola data!)

Un eventuale combattimento contro gli umani è difficile da superare ma non impossibile...

USARE IL CRISTALLO DELL'ENERGIA: LA TEORIA DELLA RISONANZA

L'EFFETTO RISONANZA

Gli oggetti psionici molto potenti sono soggetti su Skan-Dur all'effetto risonanza. Questo effetto è basato sul fatto che, maggiore è il livello di potere che si vuole utilizzare, maggiore sarà l'effetto collaterale che si avrà. Nota bene: l'effetto collaterale è sempre presente per questi artefatti potentissimi e corrisponde ad un aumento non controllato dell'effetto e del raggio di azione del potere per un tempo limitato di transitorio temporale prima che si manifesti l'effetto voluto. Per capirci, caliamoci subito in un esempio concreto (l'unico utile ai fini dell'avventura): il Cristallo dell'Energia.

Questo artefatto è potentissimo e ha due grandi gradi di libertà:

- ✦ Quanto cambiare la temperatura o il clima

- ✦ Quanto grande è l'area d'azione del potere (da piccolissima al mondo intero)

Questo vuol dire che si avrà un effetto risonanza devastante:

- ✦ cambiando di pochissimo la temperatura o il clima (1° grado basso) MA in tutto il pianeta (2° grado al massimo)
- ✦ cambiando di tantissimo la temperatura o il clima, ad esempio portandola a 100.000.000°C (1° grado al massimo) MA su una piccola zona del pianeta (2° grado basso)
- ✦ cambiando di tanto la temperatura o il clima in una zona enorme del pianeta o combinazioni dei fattori precedenti

Come detto precedentemente, però, la risonanza è SEMPRE presente, anche in casi di utilizzi inferiori: ovviamente il suo effetto sarà minore. Questo vuol dire che, se si vuole ad esempio abbassare di 1°C la temperatura in una zona di 1mx1m, per "effetto risonanza" la temperatura risulterà abbassata per un po' di tempo di 1,1°C in una zona di 1,1mx1,1m prima di raggiungere a regime l'effetto voluto.

La risonanza, inoltre, ha "memoria". Questo vuol dire che gli effetti collaterali aumentano con il numero di utilizzi. Per tornare all'esempio di prima, se si prova ad abbassare varie volte di 1°C la temperatura in una zona di 1mx1m, nel transitorio per effetto risonanza questa risulterà abbassata la prima volta di 1,1°C in una zona di 1,1mx1,1m, la seconda volta di 1,5°C in una zona di 1,5m x1,5m, la terza volta di 3°C in una zona di 3mx3m, la quarta volta di 10°C in una zona di 10mx10m e così via.

La memoria non è però infinita a livello temporale, anzi, decade col passare del tempo fino azzerarsi. Tornando all'esempio precedente questo vuol dire che, dopo un tempo sufficientemente lungo (maggiore di quello della vita dei PG), se si proverà nuovamente ad abbassare di 1°C la temperatura in una zona di 1mx1m, per effetto risonanza la temperatura risulterà per qualche secondo abbassata di 1,1°C in una zona di 1,1mx1,1m prima di raggiungere l'effetto desiderato.

COME SI È APPLICATA LA RISONANZA AL MONDO

ANTICO

I TK hanno tentato di alzare di pochi gradi la temperatura di tutto il pianeta, e quindi per effetto risonanza la temperatura complessiva si è alzata per un po' di tempo di migliaia di gradi, uccidendo ogni essere vivente. Se, giusto prima di morire, i TK avessero voluto abbassare la temperatura per riequilibrarla prima dell'avvento dell'onda di caldo, avrebbero di contro ottenuto una glaciazione altrettanto letale. Dopo questo transitorio devastante, però, la temperatura del pianeta si è stabilizzata su quella voluta dai TK, ossia quella attuale di Skan-Dur.

A causa della memoria, se qualcuno avesse usato il Cristallo dell'Energia immediatamente dopo i TK, anche per un effetto microscopico in una zona piccolissima, l'effetto risonanza sarebbe stato enorme. Col passare dei millenni, però, la



memoria dell'oggetto è svanita, e all'epoca dell'avventura è di fatto nuovamente a zero.

COME POSSONO I PG CAPIRE L'EFFETTO RISONANZA

Come detto in precedenza, se i PG usassero il Cristallo dell'Energia per cambiare anche di pochissimo la temperatura o il clima di tutto il pianeta o per mutarli di "tantissimissimo" anche su una piccola area, l'effetto risonanza sarebbe talmente elevato da uccidere tutti come era capitato ai loro predecessori TK.

I PG possono comprendere l'effetto risonanza sia dai vai allegati che potrebbero aver reperito in Llevialemm, sia usando con moderazione il potere del Cristallo dell'Energia su piccole zone. Ad esempio potrebbero alzare di 100°C la temperatura nell'area in cui si trova la pattuglia umana portata da Gajandar, uccidendoli tutti ma capendo che la temperatura è porsa più alta del previsto e per una zona più grande di quella voluta, arrivando a sfiorare i PG stessi. Prove analoghe possono essere fatte in continuazione anche per comprendere l'effetto "memoria" del Cristallo dell'Energia.

UTILIZZI DEL CRISTALLO DELL'ENERGIA DA PARTE DEI PG

Il cristallo della memoria può essere attivato solo da chi pronuncia o pensa la parola Dhjormepteer, trovabile in Llevialemm in due differenti locazioni. Altrimenti, i PG che toccano il cristallo percepiscono una forza viva e molto potente proveniente dall'oggetto, ma il cui accesso è protetto. In nessun modo si può accedere ad esso senza la parola d'ordine.

I PG possono usare i poteri del cristallo come segue, con i relativi effetti risonanza:

- ✦ Cambiare, anche di pochissimo, la temperatura o il clima di tutto il pianeta o mutarli di "tantissimissimo" anche su una piccola area: l'effetto risonanza sarebbe talmente elevato da uccidere tutti come era capitato ai loro predecessori TK (es.: glaciazione).
- ✦ Tentare di uccidere interamente o in larga parte una o entrambe le fazioni (umani/elfi): si ricade nel caso precedente con lo sterminio totale.
- ✦ Uccidere i centri nevralgici del potere dei due popoli per rendere instabile gli schieramenti. Se per centri nevralgici si intendono singole persone o piccoli gruppi, non ci sono problemi poiché gli effetti di risonanza sarebbero limitati. Si ricorda che il Cristallo dell'Energia ha raggio d'azione infinito.
- ✦ Cambiare il clima nella zona del Villaggio per renderlo temperato, fertile e perfetto. Il cambiamento non sarebbe radicale e l'area sarebbe limitata, quindi non ci sarebbero problemi poiché gli effetti di risonanza sarebbero limitati.

- ✦ Uccidere gruppi di "nemici", alzandogli di qualche centinaio di gradi la temperatura nella zona in cui stanno. La cosa funziona per i soliti motivi. Ad esempio i PG possono decidere di uccidere la pattuglia di umani che ha portato Gajandar.
- ✦ Cercare di rendere tutto il mondo fertile con la speranza di fermare le ostilità. Anche in questo caso l'effetto risonanza sarebbe devastante, e si creerebbe un'inondazione globale a vasta scala che ucciderebbe ogni forma vivente.
- ✦ "Arma deterrente". Questo è un uso particolare, poiché non è basato su un effettivo uso del cristallo, ma su una "minaccia di suo utilizzo". In pratica, i PG potrebbero andare dai capi umani od elfici ed imporre delle condizioni minacciandoli di usare il loro potentissimo artefatto (tanto tutti sanno che è un'arma devastante e letale, ma nessuno ha la percezione del suo effettivo potere).

I POSSIBILI FINALI

Ai finali possibili, qui sotto elencati, si possono aggiungere modularmene alcune varianti indicate successivamente.

COSA FARE PRIMA DEL FINALE

1. I PG NON SANNO USARE IL CRISTALLO DELL'ENERGIA (PROBABILE)

Se i PG arrivano davanti all'oggetti e non sanno come usarlo (ad esempio non conosco la parola di attivazione...) si troveranno innanzitutto di fronte alla pattuglia di umani e possono decidere di:

- ✦ Combatterli (ma senza usare il potere del cristallo)
- ✦ Dare loro il cristallo dell'energia

Se i PG perdono il combattimento o comunque il cristallo finisce nelle mani degli umani (notare che almeno un PG VIENE lasciato vivo), andare al finale "**Vittoria degli umani**".

Se i PG vincono il combattimento possono, prima di ricondursi ad uno dei finali standard:

- ✦ Nel caso ci fosse ancora tempo di gioco disponibile possono fare ritorno a Llevialemm (v. **Tornare a Llevialemm**) per capire come usarlo
- ✦ Andare da Siehel e parlare con lui (vedi "comunicazione a distanza")

2. RIEQUILIBRARE LE SORTI DELLA GUERRA (PROBABILE)

Se i PG hanno capito come usare l'oggetto possono decidere di riequilibrare le sorti della guerra. Per farlo possono, ad esempio:

- ✦ uccidere con moderazione qualche importante truppa umana, senza scatenare l'effetto risonanza devastante



- ✘ schierarsi apertamente con gli elfi (assurdo, ma teoricamente possibile...)
- ✘ decidere di uccidere solo alcuni centri nevralgici umani e niente di elfico
- ✘ altre azioni varie contro gli umani che non scatenino l'effetto risonanza al massimo (usare buon senso!)

Questo finale è caldeggiato tantissimo da Siehel. Vedere #Guerra riequilibrata”.

3. TUTTI ALLA PORTA DEL MONDO (IMPROBABILE)

Se i PG hanno seguito fino in fondo l'Alleanza della Porta, si troveranno alla fine davanti alla Porta del Mondo con l'intento di rompere il cristallo dell'energia. Possono addirittura aver deciso di portare tutto il popolo dei mezzelfi con loro.

Se rompono il cristallo da soli:

La tensione è palpabile: la Porta del Mondo è davanti a voi, massiccia, imperscrutabile, e tra poco sarà finalmente aperta! Potrete finalmente lasciare questo mondo di sofferenze verso una vita migliore, peccato non aver condotto qui anche tutto il vostro popolo! Decidete di compiere il gesto insieme: prendete il cristallo e... CRASH!, lo rompete sulle possenti basi del portale! Ora non resta che attendere!

Passano i minuti e le ore ma... nulla... la delusione inizia a dilagare... come avete fatto a sbagliare? Cosa diavolo è andato storto? L'alleanza della Porta!!! Vi devono aver ingannato!!! Maledetti elfi, ma tanto la loro fine è segnata...

Mesti, non vi resta che tornare al Villaggio...

Se rompono il cristallo con Siehel/tutti i mezzelfi del villaggio/altre persone:

La tensione è palpabile: la Porta del Mondo è davanti a voi, massiccia, imperscrutabile, e tra poco sarà finalmente aperta! Potrete finalmente lasciare questo mondo di sofferenze verso una vita migliore, peccato non aver condotto qui anche tutto il vostro popolo! <Siehel/Tutto il popolo dei mezzelfi/altri> vi guardando sognanti: decidete di compiere il gesto tutti insieme: prendete il cristallo e... CRASH!, lo rompete sulle possenti basi del portale! Ora non resta che attendere!

Passano i minuti e le ore ma... nulla... la delusione inizia a dilagare... come avete fatto a sbagliare? Cosa diavolo è andato storto? L'Alleanza della Porta!!! Vi devono aver ingannato!!! Maledetti elfi, ma tanto la loro fine è segnata...

Mesti, non vi resta che tornare al Villaggio...

Leggere ora la parte "Vittoria degli umani".

4. USO OTTIMALE DEL CRISTALLO (RARO)

Se i PG uccidono i centri nevralgici del potere elfico e umano oppure se utilizzano il Cristallo dell'Energia come deterrente leggere la parte "Vittoria dei mezz'elfi".

5. USO IMPROPRIO DEL CRISTALLO DELLA MEMORIA

Se i PG decidono di usare il Cristallo dell'Energia in modo tale da creare un effetto risonanza devastante (ossia che distrugge l'intero Skan-Dur), leggere il finale "Distruzione di Skan-Dur", diversificando l'effetto in base a come i PG hanno usato il Cristallo (freddo = glaciazione, acqua = alluvione, caldo = onda di calore)

POSSIBILI FINALI

VITTORIA DEGLI UMANI (PROBABILE)

Effettivamente aveva ragione Gajandar: gli umani hanno facilmente vinto la guerra, e tutto sommato anche per merito vostro. Da quando siete ritornati al Villaggio sono ormai passati 5 anni, e tu, Elyhar <...>, sei presto diventata la nuova guida dei mezzelfi, dopo che il grande Siehel si è spento.

Come tutte le mattine sei uscita a fare due passi lungo i confini del centro abitato: i primi anni lo facevi per una sorta di sesto senso che non ti lasciava mai dormire a tranquilla, quasi presagendo qualcosa di negativo. Ma in fondo non sei tu la visionaria e questa è man mano diventata un'abitudine...

Cosa... cos'è quel rumore? Ferro? Qualche fratello in giro così di buonora? Fai qualche passo per controllare la situazione quando... non riesci a credere ai tuoi occhi... uno schieramento di umani sta giungendo da nord! Saranno venuti a parlamentare? Ti volti per dare l'allarme quando noti un altro drappello provenire da sud, uno ancora da est e... e un ultimo da ovest. Vi hanno scoperto, circondati e... dubiti che ci sarà ancora spazio per le parole...

GUERRA RIEQUILIBRATA (PROBABILE)

Per lo schiavo mezzelfo Alistar la fine era sicura. Rovesciare per errore dell'acqua davanti al proprio padrone elfo rappresentava una certa condanna a morte. A nulla sarebbe servito protestare: il pugnale puntato sul collo non lasciare alcuna speranza.

Ma.. una visione? Un miraggio?!? Una figura incappucciata stava avvicinandosi ai due da lontano, e, incurante della situazione, si era ormai fermata ad una decina di metri dall'elfo. Richiamò l'attenzione del carnefice ed incominciò a muovere le mani. L'elfo non fece neanche in tempo a rendersi conto di cosa stava succedendo che crollò a terra, morto. Incredibile, un potere mentale? Forse una vendetta tra purosangue?

"Onore a te, fratello. Sono <Lixianis [se morto: Elyhar, Xaynthas...]>. Non avere paura di me. Se vorrai seguirmi, ti accompagnerò nel Villaggio dove vent'anni fa è vissuto il grande Maestro Siehel Frostfire e dove tanti tuoi consimili prosperano in pace..."



VITTORIA DEGLI ELFI (TEORICAMENTE IMPOSSIBILE...)

Gajandar si sbagliava: grazie al vostro aiuto gli elfi hanno facilmente vinto la guerra. Da quando siete ritornati al Villaggio sono ormai passati 5 anni, e tu, Elyhar <...>, sei presto diventata la nuova guida dei mezzelfi, dopo che il grande Siehel si è spento.

Come tutte le mattine sei uscita a fare due passi lungo i confini del centro abitato: i primi anni lo facevi per una sorta di sesto senso che non ti lasciava mai dormire a tranquilla, quasi presagendo qualcosa di negativo. Ma in fondo non sei tu la visionaria e questa è man mano diventata un'abitudine...

Cosa... cos'è quel rumore? Ferro? Qualche fratello in giro così di buonora? Fai qualche passo per controllare la situazione quando... non riesci a credere ai tuoi occhi... uno schieramento di elfi sta giungendo da nord! Saranno venuti a parlamentare? Ti volti per dare l'allarme quando noti un altro drappello provenire da sud, uno ancora da est e... e un ultimo da ovest. Vi hanno scoperto, circondati e... dubiti che ci sarà ancora spazio per le parole...

VITTORIA DEI MEZZ'ELFI (RARO)

Non è da tutti avere la responsabilità della manutenzione della piazza centrale del Villaggio e solo tu hai l'onore di curare i fiori di chi ha permesso che vi fossero dei fiori: il grande maestro Siehel, la capo villaggio Elyhar e la sua consigliera Gajandar, il capo psionico Xaynthas, l'eroe Kruengar ed il maestro diplomatico Lixianis. Ormai il villaggio è talmente bello che Llevialemm in confronto è come un granello di sabbia contro una montagna. Domani si terrà l'annuale giorno di festa in memoria del giorno in cui il popolo dei mezzelfi è stato liberato da secoli di oppressione! Umani ed elfi sono sempre più disorganizzati, e ben presto riuscirete a creare un'organizzazione mondiale per poter vivere in pace per l'eternità, proprio come sognava il Maestro! Utopia dicevano... realtà dite! Lunga vita ai salvatori della patria! Lunga vita alla gloriosa stirpe dei mezz'elfi!!!

DISTRUZIONE DI SKAN-DUR (IL PIÙ PROBABILE)

Finalmente!

Non state più nella pelle dall'eccitazione! Questa volta sarà veramente la fine per <gli umani/ gli elfi / umani ed elfi> e i mezzelfi potranno finalmente vivere in pace! In preda

all'eccitazione, correte a più non posso verso l'esterno per poter vedere gli effetti finali del vostro piano! Appena fuori, l'immagine dell'attuale Skan-Dur si stampa nelle vostre memorie, certi che, grazie a voi, un nuovo mondo stia per nascere! Ancora meditanti, vedete arrivare dalla lontananza, veloce come il vento, una sorta di... strana onda di energia che sembra diffondersi per tutta la superficie. Non fate neanche in tempo a rendervi conto di cosa stia succedendo, che la più gigantesca <glaciazione/inondazione/onda di calore> immaginabile si abbatte su tutto Skan-Dur: crolla Llevialemm, vengono distrutti tutti i campi umani, scompare il Villaggio. Ogni forma vivente viene spazzata via da questa forza della natura, che pare lasciare spazio solo al vuoto, all'inesorabile vuoto. La maledizione del passato è tornata, e Skan-Dur è tornato ad essere il mondo del nulla.

VARIANTI

TORNARE A LLEVIALEMM

Se in termini di gioco ci fosse ancora del tempo (ad esempio sono arrivati molto in fretta qui), possono tornare tranquillamente in Llevialemm per cercare ancora informazioni

MIGLIORARE IL CLIMA DEL VILLAGGIO

Un uso proprio del Cristallo dell'Energia, che crea un alto effetto risonanza ma non ancora devastante, è quello di creare un microclima idilliaco nel lembo di terra in cui sorge il Villaggio. Se i PG lo fanno leggere questa "visione collettiva" prima del finale apposito:

Sta per terminare la vostra giornata di lavoro ed è giunta l'ora di raccogliere l'erba e le sterpaglie tagliate per poi eliminarle successivamente: i giardini pubblici del... Villaggio... devono essere curati come non mai! Vi chinate e – AHI! – vi pungete con delle spine e – SOB! – vi inzuppate le brache con l'acqua per gli innaffiatoi, ma... mai un dolore è stato così piacevole!!! Come è bello, come è esaltante poter fare tutto questo per la propria nuova patria!

Vi svegliate, assurdamente chini e con un sorriso ebete stampato sul volto. Xaynthas annuisce, abbozzando un sorriso: ormai tutti avete capito che cosa significhi veramente avere una visione...



APPENDICE I: TABELLE DI CONOSCENZE STANDARD

Di seguito riportiamo le Conoscenze Standard che tutti i PNG possono avere

MEZZELFI (ME)

I	I mezzelfi sono solo una razza di schiavi
II	Esiste la leggenda di Siehel Frostfire, un vero e proprio messia per gli elfi, che, da qualche parte nel mondo, ha costruito un villaggio per soli mezzelfi
III	Siehel non è una leggenda, e il villaggio esiste davvero. Siehel e tutti i mezzelfi sono in grado di utilizzare poteri psionici meglio degli stessi elfi. Spie dei mezzelfi sono sparse in tutto il mondo
IV	Conoscenza della locazione precisa del villaggio, esistenza dei Rabdom, particolari mezzelfi in grado di determinare la posizione delle fonti d'acqua.

ANDAMENTO DELLA GUERRA (AG)

I	Umani ed elfi sono in guerra.
II	Secondo i regnanti elfici, la guerra sta andando decisamente bene per gli Elfi, che potrebbero vincere entro pochi mesi (FALSO)
III	In verità l'andamento della guerra non è così florido per gli elfi, anzi... Gli umani hanno conquistato sempre più terra nell'ultimo periodo di tempo
IV	La guerra è giunta ad un livello catastrofico per gli elfi. Se qualcosa non cambia le sorti della guerra, entro pochi mesi la stessa capitale verrà cinta d'assedio.

ALLEANZA DELLA PORTA (AP)

I	Nessuna informazione al riguardo.
II	Esiste, a Llevialemm, un gruppo di dissidenti che va contro l'ordine costituito delle cose e si fa chiamare Alleanza della Porta.
III	L'Alleanza della Porta è composta da Psion, convinti che i Purificatori vogliono in verità attivare la Porta del

	Mondo per poter fuggire da Skan-Dur, abbandonando il resto degli elfi al loro destino
IV	Molti membri dell'alleanza creano nuovi adepti nelle idroteche.
V	Conoscenza della sede segreta e dei i Capi dell'Alleanza della Porta.

MONDO ANTICO (MA)

I	Nessuna informazione al riguardo.
II	Anni fa, su Skan-Dur, esisteva una razza di esseri dotati di poteri telepatici, che per qualche ragione ora non è più presente. Solo i Purificatori sono a conoscenza di ciò
III	Questi esseri hanno lasciato delle testimonianze, chiamati "Templi della Memoria". All'interno dei templi si trovano delle gemme psioniche che, se toccate, possono dire molto del passato.
IV	Nel sottosuolo di Llevialemm sono presenti decine e decine di templi della memoria, mascherati da "lavori di ristrutturazione" per ordine del consiglio degli Alti Purificatori
V	La stessa ziqqurat è un Tempio della Memoria, dove, anni addietro, è stato appreso da un particolare cristallo il processo di purificazione.

LLEVIALEMM (LL)

I	Llevialemm è la capitale del popolo Elfico.
II	Conoscenza sommaria della funzione dei principali edifici che formano la città, e delle principali usanze e regole della città stessa (ex: nella centrale di smistamento si vende l'acqua prodotta nel Tempio dell'Acqua, e da essa, ogni giorno, partono le grandi carovane che riforniranno i villaggi elfici).
III	Conoscenza dettagliata dei retroscena di alcuni particolari edifici della città (ex: nella centrale di smistamento si entra nella sezione amministrativa solo se si ha un pass).



APPENDICE 2: STATISTICHE DEI PG

Di seguito sono riportate le abilità dei PG che possono essere tirate in segreto dal master durante l'avventura

Nome PG	<u>ELYHAR</u>	<u>GAJANDAR</u>	<u>KRUENGAR</u>	<u>LIXIANIS</u>	<u>XAYNTHAS</u>
CA	17	15	15	10	15
PF:	47	50	91 (105)	20	42
TS Tempra:	3	7	10	3	4
TS Riflessi	12	6	6	1	5
TS Volontà	2	4	1	8	1
Attacchi	Stocco +11	Spadone a 2 mani +8	Grande scimitarra +12/+7	Raggio	Arco lungo +8/+3
Danni	1d6	2d6+4	1d12+6	Vario	1d8
Ascoltare	5	4	-1	2	2
Cercare	4	2	-1	4	1
Muoversi Sil.	13	1	-1	0	5
Nascondersi	13	1	-1	0	5
Osservare	5	4	-1	2	1



APPENDICE 3: LE VISIONI DI XAYNTHAS

VISIONE OBBLIGATORIA CHE AVVERRÀ LA PRIMA NOTTE IN CITTÀ

Questa visione, che farà immedesimare Xaynthas con lo schiavo mezzelfo eventualmente ucciso a Grom, avverrà durante la prima sera di riposo a Llevialemm, e darà modo a Xaynthas di giocare anche una visione in cui possa perdere il controllo. Come tutte le visioni questa non è da leggere, ma solo da “raccontare” inframezzandola alle giocate del PG.

Sei un mezzelfo, uno schiavo in un accampamento umano... L'accampamento di Grom. È notte inoltrata.

Quando senti i suoi stivali sulla sabbia, alle tue spalle, un brivido già ti corre lungo la schiena. Sai che il tuo padrone non è solo, e che è molto, molto, arrabbiato. Non importa il motivo. Forse ha perso qualcosa ai dadi, ma non importa. Ti volti e lo vedi: è ubriaco e fremente. Sai che c'è solo una cosa che riesca sempre a fargli tornare il buonumore: pestarti. Tanto. Forte. Senza controllo. Forse se non lo fai irritare non ti farà troppo male, questa volta,...

Un pugno ti investe in piena bocca, spaccandoti le labbra e riducendoti al silenzio. Si uniscono anche gli altri, per un attimo il loro tanfo di alcol e sudore ti colpisce, poi il dolore prende il sopravvento. La pelle si strappa, le ossa si incrinano, i denti ti ballano in bocca.

Nessuno ti aiuta. Alcuni mezzelfi si affacciano da una tenda, sono potenti, non schiavi come te, ma non fanno nulla. Stai per morire, lo sai. Senti una furia smisurata si gonfia dentro di te.

Note:

- ✦ Lo schiavo/Xaynthas può cedere all'istinto di difendersi, mettendo in pericolo i suoi compagni se userà l'affondo mentale”.
- ✦ Questa visione avverrà anche se il mezzelfo è stato salvato, inventando delle reazioni “passive” dei PG(per permettere a Xaynthas di giocare questa scena)... Altrimenti adattate la visione in base a quello che i PG hanno fatto.

LE VISIONI “SPECIALI”

Ecco alcune visioni particolari che capitano se vengono volontariamente evocate da Xaynthas in alcuni luoghi particolari o che gli capitano in particolari situazioni (in genere vicino ad alcuni cristalli psionici) senza che lui le evochi. Le visioni sono degli spunti di gioco di ruolo che il PG deve interpretare in base alle sensazioni descritte ed i master non

devono assolutamente “leggere” l'intero capitoletto, ma solo frasi qui e là intramezzate da pause e con lo spazio libero necessario per far giocare Xaynthas di ruolo.

Alcune scenette (in genere le visioni non volontarie) offrono pochi spunti per giocare di ruolo, ma un bravo personaggio si potrà rifare con gli altri PG!

IMPORTANTE: in NESSUN modo, facendo meta-gioco di ruolo, i giocatori possono ottenere delle informazioni in più rispetto a quelle descritte... Se qualche Xaynthas furbo ci proverà la visione si interromperà IMMEDIATAMENTE! (e la cosa è giustificata dal fatto che, comportandosi in un modo simile, Xaynthas interrompe il suo legame speciale con i poteri psionici nel mondo)

VISIONE A CASA DI MYRLIANA

Sei di fretta, molto di fretta. Cosa ci fai qui? Devi andare subito in camera da letto a fare i bagnali! Dove.. dove hai messo gli abiti? Cerchi ovunque quando – dannazione! – ti accorgi che la tua tunica preferita è macchiata. Cerchi con affanno di smacchiarlo o, male che vada di sostituirlo! Ah che fretta! Passi per caso davanti allo specchio e con la coda dell'occhio ti scopri spettinata! Devi darti una sistemata!

Ovviamente è la persona in questione è Myrliana

VISIONE NELLA SALA DELLE RIUNIONI DI CASA LLYRR

Una immagine si fa sempre più chiara nella tua testa: sei un giovane rampollo della casata. Davanti a te compaiono Purificatori, Alti Purificatori e Capi Casata che si siedono nei vari scranni della sala delle riunioni. Stanno parlando concitatamente, ma a te non può fregare di meno... meno male che c'è il tuo amico vicino a te con cui puoi parlare delle ultime conquiste...

L'amico accondiscende sempre. Durante il dialogo si sentono voci provenire dalla discussione, ma comunque il dialogo è conquistato sulle conquiste amorose del rampollo!

Frase tipiche dell'amico: “Ma te l'ha data?” “Ma come è stata?” “Dai!!! Proprio lei!!!” “Shh.. parla piano!! Quella me la sogno da quando ero bambino...” “Come hai fatto?” “Non ti offendi se ci provo pure io no?”

Frase che provengono dalla discussione: “cosa è stato ritrovato nell'ultimo scavo?” “Il cristallo ritrovato è di fondamentale importanza per il reperimento dell'arma” “è la chiave del luogo” “noi Llyrr saremo in prima fila nella missione”...

Quando senti il tuo nome il tuo amico ti dà una fortissima gomitata... devi fare vedere che eri attento!



**VISIONE NELLA PARTE ANTERIORE DELL'ULTIMO SCAVO,
NEL QUARTIERE DELLE GUARDIE**

Sei nella grotta assieme a molte altre... ombre scure, come umani di cui si veda la sola silhouette annerita... State per pranzare perché avete appena finito di costruire l'altare. Un tuo amico si sta avvicinando

L'amico farà i complimenti per l'ottimo lavoro... L'altare è veramente bello, ben lavorato...

Hai le mani sporche... Ti dispiace iniziare a mangiare in questo stato, e nel pavimento della grotta ci sono parecchie polle... Perché non ti lavi lì le mani? Già ti devi lavare tutte le mani, tutte le due coppie di mani di cui sei dotato, mica puoi lavartene solo un paio... Adesso che li noti, tutti i tuoi amici hanno 4 braccia e 4 mani...

VISIONE NEL MAGAZZINO DI SMISTAMENTO ACQUA

Tu ed il tuo collega state finendo la vostra noiosa e frustrante giornata di lavoro di archivisti e, come se non bastasse, questa volta si sono messi pure i purificatori a darvi dei fastidi ulteriori. "Ma chi si credono di essere!?" dice a voce alta il tuo collega... Ma è pazzo?? Vuole farvi avere delle grane?? Vuoi calmarlo... però lo capisci appieno... che rabbia che ti fanno quando ti passano sopra...

Frase tipiche dell'amico: "Ma chi si credono di essere?" "Credono di saper fare il lavoro meglio di noi, solo perché sono più alti di grado!?" "Ci faranno un casino là dentro che chissà quanto tempo perderemo per rimettere tutto a posto!" "Speriamo non abbiano rotto nulla... TSE!!!!"

Sei veramente stizzito e quando ti senti dire "la gestione dell'archivio per tutta la giornata odierna è, per ordine dell'Alto Purificatore, sotto la gestione diretta dei Purificatori..." avresti voglia di spaccarle tutte quelle tavolette di argilla...

DAVANTI AL PORTALE NEL TEMPIO DELLA MEMORIA

FINALE

Sei una mantide religiosa antropomorfa, e stai camminando nel corridoio... Hai le coppie di mani occupate piene di strumenti, ti aspetterà un duro lavoro dentro la sala della gemma... Passi davanti alla porta, che si apre immediatamente, e vedi dietro decine di tuoi amici che stanno lavorando per mettere a punto il cristallo... Ma hanno lavorato tutta la notte? Sei curioso di saperlo...

Gli altri amici risponderanno di sì, l faranno battute su di lui che era a casa a divertirsi Uno dirà che gli manca la moglie

Ma che stupido! Una notte senza moglie e già gli manca! Qui ci starebbe bene una bella battuta....

VISIONE AUTOMATICA: APPENA FUORI DALLO SCAVO

NEL QUARTIERE DELLE GUARDIE

Sei in una foresta, quasi lussureggiante... Da oltre le chiome degli alberi vedi spuntare la cima della grande ziqqurat...

Attorno a te vedi delle ombre, delle silhouette nere. Una voce ti sta chiamando...

La voce dirà qualcosa del tipo "ti sbrighi a venire?" Guarda che stasera vorrei trovarmi a bere qualcosa, non restare qua tutta la notte.

Hai un'apertura ai tuoi piedi, è da lì che proviene la voce

...Entri in una stanza ellissoidale, con un grosso altare al centro. C'è una gemma sull'altare... E un'ombra nera che ti guarda, lo sai che ti guarda, e ha le braccia conserte. È arrabbiato, trovi sempre tutte le scuse per non lavorare, ma non è colpa tua... Perché se la prende con te?

**VISIONE AUTOMATICA: APPENA FUORI DAL TEMPIO
DELLA MEMORIA "FINALE"**

Certo che questo tempio è proprio bello... Mastoso, lucente... I giardini attorno, poi, sono una favola. C'è una fontana davanti a te, e ti viene l'istinto di avvicinarti. Attorno a te tante ombre nere, come silhouette annerite di corpi umanoidi.

Appena si avvicina si vedrà come un umanoide dal corpo di insetto, con 6 arti in tutto... 4 sono braccia, 2 sono gambe, Si gli sembra di essere una mantide religiosa antropomorfa.

Alzi lo sguardo, e vedi che tutte le tutte le ombre si sono trasformate in queste mantidi antropomorfe

A questo punto la visione si interromperà per lo choc di aver visto per la prima volta un Thri-Kreen

LE VISIONI "GENERICHE"

Ecco alcuni esempi di visioni standard. Si ricorda ai master che le visioni possono tranquillamente essere adattate in base ai luoghi, e che devono dare qualche VAGA informazione o sul mondo passato o su eventi avvenuti, che potrebbero accadere o che accadranno in quel luogo.

VISIONE STANDARD I – OVUNQUE

Stai viaggiando in mezzo al deserto insieme a dei tuoi... "compagni" elfi. State scappando da una battaglia contro una pattuglia umana nella quale stavate avendo la peggio. Questa volta l'avete vista proprio brutta... sei ancora scosso, arrabbiato ed un po' demoralizzato...

Frase tipiche degli altri elfi: "Siamo noi i migliori! Questa volta è stata un caso! I purificatori gli faranno passare la voglia di attaccarci" "Questa volta però l'abbiamo vista proprio brutta..." "Sono delle bestie!"

Un rumore attira la tua attenzione da dietro e ti viene da voltarti mentre stai scappando e... vedi una specie di "onda" d'aria o qualcosa del genere che si avvicina da lontano. Sei investito da una vampata di calore enorme. Non fai neanche in tempo a vedere i corpi degli altri combattenti liquefarsi che cadi a terra sfinito, con una terribile sensazione di nulla e di vuoto.



VISIONE STANDARD 2 – OVUNQUE

Sei nel bel mezzo di una battaglia tra elfi ed umani. Tu sei un umano, barbaro, feroce e... brandisci fieramente una spada! Llevialemm è ormai nelle vostre mani! Ancora pochi momenti e potrete finalmente distruggere quell'edificio enorme a gradoni! Come per la sua capitale, anche per il tuo avversario la fine è vicina... lo stai sterminando!

Stai ingaggiando un combattimento all'ultimo sangue!

Frase tipiche dell'avversario elfo (ben poche, ovviamente 😊), tremante: "Bestia!" "Morirete tutti, bestie!" "Argghhh!!!"

VISIONE STANDARD 3 – ALL'APERTO

Vedi una figura in ombra, in lontananza, una silhouette nera che sta gettando via dell'acqua! Anzi no, sta innaffiando dei fiori! Ecco sì, guardandoti intorno ti accorgi di essere in un bellissimo giardino perfettamente fiorito! Anche tu stai curando con amore delle piante, sei un giardiniere... toh! Il tuo collega là in fondo sta informandoti che una pianta sta particolarmente rinsecchendosi... devi correre ad innaffiarla!

Frase tipiche dell'amico: "Amico mio, come posso fare per rendere più vivo il colore dei fiori?" "Oh, grazie, e le piante che strisciano a terra come si potano?"

VISIONE STANDARD 4 – AL CHIUSO

Hai un cristallo in mano e sei molto concentrato. Altre figure incappucciate intorno a te stanno facendo la stessa cosa. Ti pare che tutto quello che tu stia pensando in quel momento venga in qualche maniera registrato psionicamente nel cristallo stesso. Siete tutti molto concentrati, e tu in particolar modo...

Ma... NO! Ti è scivolato dalla mano il cristallo e l'hai rotto... ahhh!!! Tutti ti guardano malissimo ed iniziano ad inveire, mentre ti senti un verme e vorresti essere piccolissimo...

Frase tipiche degli altri: "Cosa hai fatto? Hai rotto l'artefatto!" "Che scusanti hai?!?" "La tua negligenza deve essere punita!"



APPENDICE 4: NOMI DI PNG

Riportiamo ora una serie di nomi che potranno essere utili tutte le volte che un master si dovrà inventare un nome....

NOMI DI PNG MASCHILI

Ainon - Amlac - Anagrom - Atan - Calengol - Camlost - Celin - Celánduil - Cindir - Cosserdow - Duinhir - Eowyn - Eruannon - Farashir - Finwe - Gildor - Guldur - Helliar - Hildor - Hilyan - Hithrandil - Liofar - Lómadrien - Lómion - Melko - Melkor - Melvegil - Morgoth - Nimrow - Ninor - Pymbor - Shide - Theolir - Thingol - Tibboth - Tithraril - Unarandil - Xanar - Yates -

NOMI DI PNG FEMMINILI

Alissae - Almarille - Ancalime - Ariel - Athrabelle - Beládith - Calilmathiel - Calina - Dorlas - Elanor - Elenion - Elynia - Elálith - Fithralith - Galaradia - Galiothiel - Hellis - Irime - Linnal - Lotyel - Madriethiel - Miowien - Myrimon - Nanme - Nannael - Niniel - Numenor - Oshelle - Pithye - Poicelle - Ridmal - Shee - Tewen - Thradrieclya - Turielle - Urwill - Werlin - Xannan - Yochannan - Yulion -



APPENDICE 5: STATISTICHE PNG

Tutte le statistiche sono già comprensive dei rispettivi bonus, (ex, la maestria è già conteggiata nella CA e nel bonus di attacco, i bonus alle prove segnate sono comprensivi dei modificatori, della penalità dovuta all'armatura, ...)

TIPICI SOLDATI DI LLEVIALEMM

Soldato Semplice (Combattente 2°)

	Elfo medio
Dadi Vita:	2d8 (12 pf)
Iniziativa:	+2
Velocità:	9 m (6 quadretti)
Classe Armatura:	15 (+2 cuoio, +1 scudo piccolo in metallo +2 des), contatto 12, alla sprovista 13
Attacco Base/Lotta:	+2 / +3
Attacco:	Lancia lunga +4 (1d8+1, 20 /x3)
Attacco Completo:	Lancia lunga +4 (1d8+1, 20 /x3)
Spazio/Portata:	1,5m / 1,5m (1 casella)
Talenti:	Sensi Acuti, Arma Focalizzata (Lancia lunga)
Tiri Salvezza:	+3/+2/+0
Caratteristiche:	For 13, Des 14, Cos 11, Int 8, Sag 10, Car 10
Abilità:	Ascoltare +2, Osservare +2, Saltare +3, Scalare +1
Allineamento:	Legale Malvagio
Oggetti posseduti:	Equipaggiamento normale (Lancia lunga, armatura di cuoio, scudo piccolo in metallo)

Sergente (Guerriero 6°)

	Elfo medio
Dadi Vita:	6d10 + 6 (43 pf)
Iniziativa:	+6
Velocità:	6 m (4 quadretti)
Classe Armatura:	18 (+3 armatura di cuoio borchiato, +2 scudo grande, +2 destrezza, +1 maestria normalmente), contatto 13, alla sprovista 15
Attacco Base/Lotta:	+6 / +9
Attacco:	Spada Lunga perfetta +10 (1d8+3, 19-20/x2)
Attacco Completo:	Spada Lunga perfetta +10/+5 (1d8+3, 19-20/x2)
Spazio/Portata:	1,5m / 1,5m (1 casella)
Talenti	Arma focalizzata (Spada lunga), Arma specializzata (Spada lunga), Maestria nel combattimento, Iniziativa migliorata, Attacco poderoso, Volontà di ferro, Sensi Acuti, Leadership
Tiri Salvezza:	+6 / +4 / +5



Caratteristiche:	For 16, Des 14, Cos 13 Int 13, Sag 12, Car 12
Abilità:	Ascoltare +8, Osservare +8, Cavalcare +5, Saltare +5, Scalare +4
Allineamento:	Legale Malvagio
Incantesimi:	-
Oggetti posseduti:	Equipaggiamento normale: (spada lunga perfetta, corazza di cuoio borchiato, scudo grande in metallo)

PSION ELFO DI 6° LIVELLO E JILIAS

	Psion modellatore 6° livello
	Elfo medio
Dadi Vita:	6d4 (19 pf)
Iniziativa:	+3
Velocità:	9 m (6 quadretti)
Classe Armatura:	13 (+3 des), contatto 13, alla sprovvista 10
Attacco Base/Lotta:	+3 / +2
Attacco:	Solo con poteri
Attacco Completo:	Solo con poteri
Spazio/Portata:	1,5m / 1,5m (1 casella)
Talenti:	Dote psionica X 2 (+5 PP già conteggiati), Poteri inarrestabili (+4 al livello per superare RP), Manifestare in combattimento
Tiri Salvezza:	+2/+4/+7
Caratteristiche:	For 8, Des 16, Cos 10, Int 18, Sag 14, Car 10
Abilità:	Concentrazione +9 (+13 nel manifestare sulla difensiva), Autoipnosi + 13, Sapienza Psionica +13, Conoscenze (Psioniche) +13, Professione (Purificatore) +13, Conoscenze (Storia) +13
Allineamento:	Legale Malvagio
Poteri conosciuti:	52 Punti Potere Esplosione di energia 6pp UDI – 6d6 danni da energia in un raggio di 12m (TS riflessi dimezza) Muro di Energia 6pp UDI – crea un muro di energia a scelta (fuoco, ghiaccio, ...) Richiamare agonia 6pp MAT – 5d6 di danno ad un nemico (TS Vol dimezza) Bioreazione 6pp VIS – guadagna resistenza ai danni 3/- Empatia 1pp MEN – conosce le emozioni del soggetto (TS Vol annulla) Vigore 1pp OLF – guadagna 5pp temporanei

TIPICI COMBATTENTI UMANI

	<u>Combattente Semplice (Barbaro 3°)</u>
	Umano medio
Dadi Vita:	3d12 + 3 (35 pf) [41]
Iniziativa:	+0
Velocità:	12 m (8 quadretti)
Classe Armatura:	12 [10] (+2 armatura di cuoio), contatto 10 [8] , alla sprovvista 12 [10]



Attacco Base/Lotta:	+3 / +6 [+8]
Attacco:	Ascia +5 [+7] (1d12 +4 [+7], x3)
Attacco Completo:	Ascia +5 [+7] (1d12 +4 [+7], x3)
Spazio/Portata:	1,5m / 1,5m (1 casella)
Talenti:	Attacco Poderoso (usato a +3), Arma focalizzata (Ascia bipenne)
Tiri Salvezza:	+4 [+6] / +1/+0 [+2]
Caratteristiche:	For 16 [20], Des 11, Cos 13 [17], Int 8, Sag 9, Car 7
Abilità:	Intimidire +7 [+9] (usa bonus di COS), Cavalcare +6, Sopravvivenza +5
Abilità di classe:	Ira barbarica 1 volta/gg (caratteristiche in ira tra quadre), analfabetismo, movimento veloce (già conteggiato), schivare prodigioso (mantiene il bonus di des alla CA anche se colto alla sprovista)
Allineamento:	Caotico Malvagio
Oggetti posseduti:	Equipaggiamento normale (Ascia bipenne, armatura di cuoio, borraccia)

Capomuta (Barbaro 6°)

	Umano medio
Dadi Vita:	6d12 +12 (71 pf) [83]
Iniziativa:	+0
Velocità:	12 m (8 quadretti)
Classe Armatura:	13 [11] (+3 cuoio borchiato), contatto 11 [9], alla sprovista 13 [11]
Attacco Base/Lotta:	+6 / +10 [+12]
Attacco:	Ascia bipenne perfetta +9 [+11] (1d12+10 [+13], x3)
Attacco Completo:	Ascia bipenne perfetta +9/+4 [+11/+6] (1d12+10 [+13], x3)
Spazio/Portata:	1,5m / 1,5m (1 casella)
Talenti	Arma focalizzata (ascia bipenne), Attacco Poderoso (normalmente a +4), Incalzare
Tiri Salvezza:	+7 [+9] / +2 / +2 [+4]
Caratteristiche:	For 18 [22], Des 11, Cos 15 [19], Int 10, Sag 10, Car 11
Abilità:	Intimidire +11 [+13] (usa bonus di COS), Cavalcare +9, Sopravvivenza +9, Saltare +12 [+14]
Abilità di classe:	Ira barbarica 1 volta/gg (caratteristiche in ira tra quadre), analfabetismo, movimento veloce (già conteggiato), schivare prodigioso (mantiene il bonus di des alla CA anche se colto alla sprovista), schivare prodigioso migliorato
Allineamento:	Caotico Malvagio
Oggetti posseduti:	Equipaggiamento normale (Ascia bipenne perfetta, armatura di pelle, borraccia)



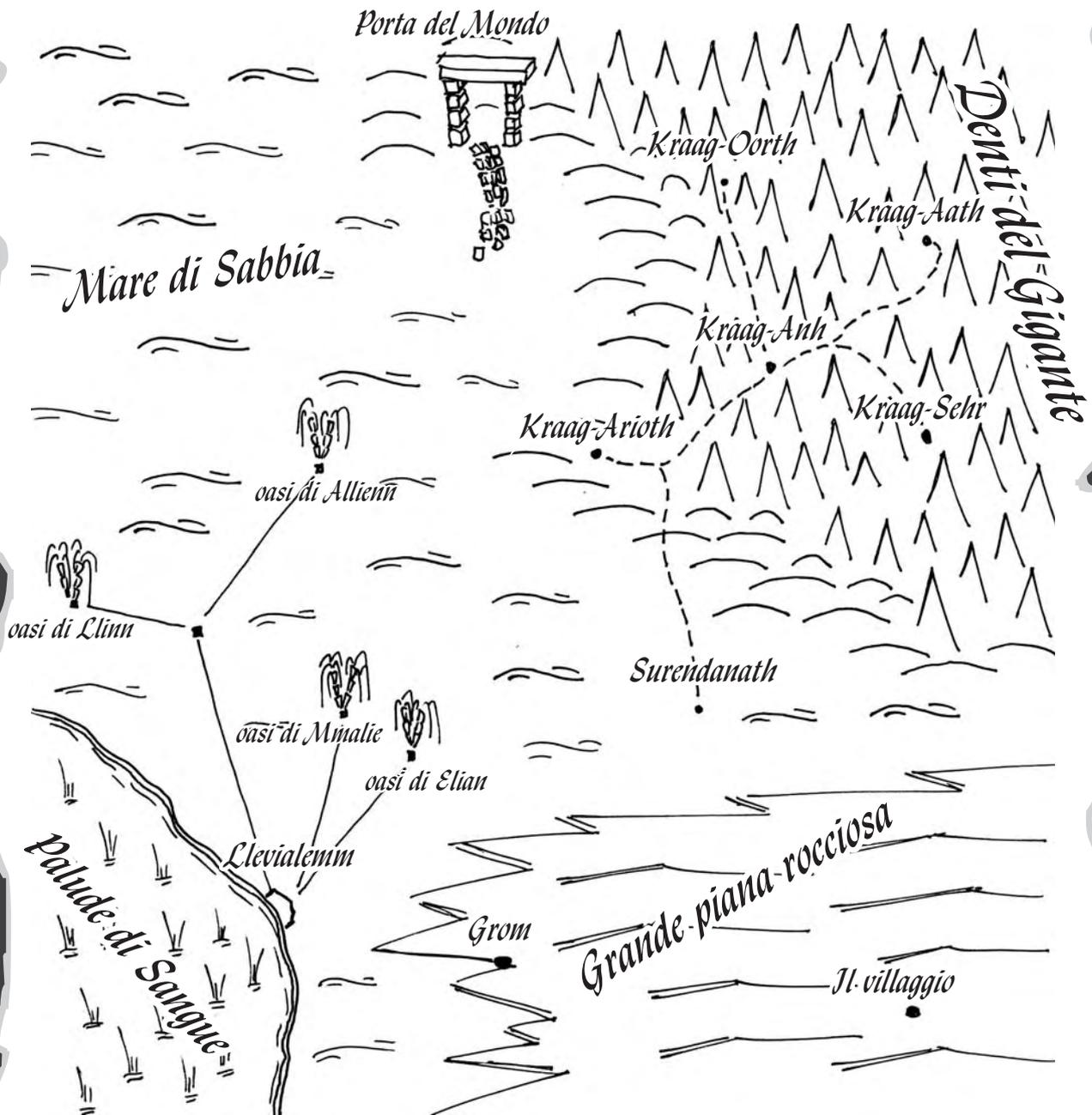
APPENDICE 6: CONSIGLI PER FAR GIOCARRE DDM A CASA

Riportiamo di seguito dei consigli per giocare DDM a casa, nella tranquillità delle mura domestiche invece che con la necessità di chiudere l'avventura nelle 4 ore del torneo. Questi accorgimenti faranno apprezzare molto di più l'avventura ai giocatori.

- ✦ Incontri casuali: nei due viaggi del deserto consigliamo che i PG si imbattano nella tana di un Ankheg molto potente o di un gruppo di ankheg con le statistiche standard riportate in appendice, per farli combattere un po'. Consigliamo che l'incontro avvenga nei primi giorni di entrambi i viaggi, in modo che i PG abbiano modo di recuperare dal combattimento (ricordiamo che nel party non esistono chierici o pozioni curative!). Fate sì che gli ankheg in questione abbiano delle statistiche molto elevate, perchè i PG sono in grado di sostenere battaglie anche molto difficili, se i giocatori sono in grado di usarli. In questo modo si riuscirà anche a rendere la pericolosità del deserto.
- ✦ Viaggi: fate giocare tutti gli spostamenti, insistendo molto su tutte le problematiche legate al caldo che i PG potranno dover affrontare.
- ✦ Eliminate tutti i deus-ex-machina: i PG avranno tutto il tempo per finire autonomamente l'avventura, senza aiuti da parte del master.
- ✦ Parola chiave: assicuratevi che i PG non partano da Llevialemm se non avranno trovato la parola chiave per attivare il Cristallo della Memoria: questo perchè l'avventura rende esponenzialmente di più se i PG sono in grado di utilizzare il Cristallo. Un modo per fare sì che questo avvenga è far sì che Siehel, prima di partire, preme moltissimo sulla necessità di scoprire informazioni sull'arma e consigli di inseguirla solo dopo aver trovato queste informazioni.

Seguendo questi consigli e giocando con calma immaginiamo che l'avventura, comprensiva della lettura dei BG, possa durare anche 8-10 ore.

Il mondo di Skan-Dur



4 giorni a piedi

Estratti da cristalli della memoria elfici

- Lezioni per giovani elfi che studiano come apprendisti psion -

Astrologia

... L'unica certezza è che attorno a Skan-Dur ruotano Sarol e Loras, i **due astri gemelli**. Di fatto, delle 24 ore del giorno, solo tre trascorrono senza che alcun Sole (così son anche chiamati) sia presente nel cielo. Sarol è il primo dei gemelli a sorgere, e dopo 5 ore Loras lo raggiunge. Assieme illuminano Skan-Dur per 11 ore, dopodichè il solo Loras resta per le ultime 5 ore. Riguardo alle stelle che si possono vedere di notte...

Geografia

... Durante le 11 ore in cui i gemelli sono alti nel cielo le temperature, per quanto molto raramente superino i **50°**, difficilmente scendono sotto i 40°. Quando solo uno dei gemelli si mostra nel cielo si possono avere delle temperature inferiori, ma comunque raramente sotto i 35 gradi. **Di notte invece le temperature crollano rapidamente**, anche fino a temperature minori di 0°. Questo fenomeno prende il nome di *escursione termica*, e...

... Ed è per questo motivo che l'**acqua** è la risorsa più preziosa. Non esistono posti in cui l'acqua sia presente in grandi quantità. Qualche teorico vaneggia sul fatto che se la temperatura fosse più bassa potrebbero formarsi addirittura dei corsi d'acqua scorrevole o enormi bacini idrici. Fantasia. Gli unici accumuli d'acqua presenti sono e restano le oasi, comunque sempre piccole e sporadiche. Oltre, ovviamente, alle sterminate **Paludi di Sangue**, il mare di fango e melma ad est della civiltà, anche se ovviamente non è definibile acqua la densa e terrosa sostanza non potabile che forma questo mare. In piccole quantità l'acqua è anche presente nelle profondità di grotte sotterranee, anche centinaia di metri sotto la superficie, ma la sua estrazione è estremamente difficoltosa ed onerosa da un punto di vista di vite che soccombono nei frequenti incidenti che capitano in queste operazioni...

Società e costumi

... Oltre a noi **elfi** è presente altra razza di esseri senzienti chiamati **umani**. A fatica questa razza può essere definita civilizzata. Tra gli umani, infatti, non esiste una città come **Llevialemm**, un fulcro attorno al quale ruoti la vita della loro popolazione e che contenga la maggior parte dei loro abitanti, una vera perla nel deserto. Non sono presenti nemmeno degli organizzati, piccoli nuclei abitativi costruiti attorno alle oasi, come la logica suggerirebbe loro di fare.

Sembra che queste bestie senzienti siano perlopiù **nomadi**, e che si spostino da un accampamento ad un altro, attorno a piccole oasi che immediatamente prosciugano. Esistono parecchie tribù, che erano costantemente in lotta tra di loro prima che quello che gli umani chiamano **Gran Khan** li unisse. Stime accurate dicono che gli umani ci superano in numero di 5 a 1, anche se qualcuno ipotizza che ci siano parecchi di questi barbari che non siamo riusciti a contare. Difatti parecchi umani vivono nelle profondità delle grotte, molto frequenti nel loro territorio, dove estraggono misere quantità d'acqua con le quali non si sa come possano sopravvivere.

Sembra anche che questi barbari non conoscano l'uso della scrittura, e che l'unica legge in vigore nelle loro terre sia quella del più forte. Stranamente non sono superstiziosi, non venerano esseri superiori o praticano altre simili amenità. Probabilmente la nostra vicinanza deve aver giovato loro. Nonostante questo...

...Tra gli umani non esistono nemmeno tradizioni raffinate come i sacrifici degli schiavi e dei deboli o l'uso delle posate per mangiare. Questi barbari mangiano il cibo con le mani.

... Ed il naturale rapporto tra elfi ed umani è la **guerra**, che durerà fino a che tutti i barbari presenti su Skan-Dur non verranno sterminati. La guerra è iniziata circa sessant'anni fa, perchè, invece che morire di sete come sarebbe stato giusto, hanno provato ad accaparrarsi con la forza le nostre superiori scorte idriche. Non credete ai disfattisti che dicono che la guerra sta andando male. Noi elfi non possiamo perdere, siamo troppo superiori ai barbari. Vinceremo, come è naturale che sia...

Biologia

... L'umano medio è fisicamente più forte dell'elfo medio, ma questo è compensato da un'intelligenza decisamente limitata. Sembra che nessuno tra gli umani possa avere dei capelli, per quanto tendano a farsi crescere lunghe e sporche barbe. La piccolezza della razza umani si vede anche nella durata della loro vita. Gli umani muoiono di

vecchiaia mediamente a 60-70 anni. Ma d'altro canto la limitata mente umana non potrebbe ricordare 500 anni di vita. L'apparato digerente dell'umano medio...

... Un altro animale mediamente più intelligente di un umano è lo **jozhal**: questa bestia, bipede, ha una larga schiena su cui è possibile, con difficoltà, agganciare una sella. Il muso, allungato, è dotato in pericolose fauci e due corte zampe artigliate escono dal corpo. Tutto il corpo del raptor è proterro da spesse scaglie. Il raptor addomesticato è l'unica creatura che si riesca con successo a cavalcare..

...Curiosamente, elfi ed umani possono avere figli. Tempo fa questi esseri, sempre frutto di violenze sessuali, venivano eliminati appena dopo la nascita. È invece più produttivo per la nostra civilizzata società utilizzare questi **mezzumani** come schiavi, per tutti quei lavori che siano particolarmente umili o degradanti. Altri esempi di bizzarrie della natura sono rappresentate...

Educazione civica

...La nostra illuminata società è divisa in caste rigorosamente chiuse, ben schematizzate dalla ziqqurat di Llevialemm.

In cima alla ziqqurat sono presenti i **purificatori**, gli unici che sanno sfruttare i propri poteri psionici per bonificare le Paludi di Sangue per ottenere l'acqua. Questi, al loro interno, scelgono 7 di loro che formino il consiglio degli alti purificatori, i veri governanti della razza elfica.

Voi invece, futuri **psion**, avete il Dono come i purificatori ma non siete abili quanto loro, e per questo dovete stare in un gradino più basso del loro nella ziqqurat. Avrete comunque degli importanti compiti amministrativi.

I gradini più bassi sono poi occupati, nell'ordine, da militari, commercianti, contadini e schiavi. Questi ultimi rappresentano circa la metà della popolazione.

Ovviamente il ceto di appartenenza è una questione puramente ereditaria, con una significativa eccezione: solo chi è dotato di poteri psionici come voi può diventare psion od addirittura purificatore, chi non è dotato deve salire su un gradino più basso della grande ziqqurat. Queste sono le regole che governano da sempre la nostra, illuminata, società...

Il mondo di Skan-Dur nelle sue leggende umane

leggende che rappresentano la tradizione popolare del popolo umano di Skan-Dur, tramandato unicamente dai racconti dei loro bardi:

"...sì, "adattati" è la parola esatta, perché noi qui a **Skan-Dur** dovevamo morire. Anni, lustri, secoli fa il nostro mondo era un **paradiso**, dove la terra era fertile, il cibo e l'acqua abbondavano e la vita scorreva felice. Ma i nostri avi hanno commesso degli errori, ed hanno dovuto espiare i loro, ormai nostri, peccati. E gli fecero attraversare la **Porta del Mondo**, il monumentale portale che permette il collegamento con tutte le altre lande esistenti. Eppure siamo ancora vivi. Ora però è quasi impossibile varcarla nuovamente, perché si aprirà solo quando Sarol e Loras saranno allo zenit e perché è protetta da un gigantesco **verme delle sabbie**, che può essere sconfitto solo da un'introvabile lancia ricoperta di scaglie di ankeg."

"... sì, "draghi" è la parola esatta, perché le terre del nord-est sono infestate da terribili creature che chiamiamo **draghi**; essi attendono mimetizzati le proprie prede nelle tane che si sono creati sotto la sabbia e che spesso nascondono dei passaggi per il **centro del mondo**. E sono molto peggio degli ankeg! Già, gli **ankeg**, un flagello per noi ma una risorsa per quei bastardi degli elfi, che riescono a sfruttare appieno la loro pelle per crearci delle armature perfette."

"... sì, "corrompere" è la parola esatta, perché tutti gli elfi hanno venduto la propria anima all'oscurità, ma alcuni, che si fanno chiamare **purificatori**, hanno deciso di corromperla completamente. Certo, in cambio riescono ad ottenere dell'acqua limpida e bevibile dal mare di melma vicino alla loro capitale, **Llevialemm**, ma... a che prezzo? E la sprecano i bastardi, la sprecano alla faccia nostra! Anche se nessuno è mai tornato vivo per confermarlo, sappiamo che a Llevialemm esistono addirittura dei giardini con fontane e vergognosi giochi d'acqua purissima. E dire che normalmente l'acqua non sgorga in luoghi casuali, ma in punti precisi giacenti lungo particolari **linee di forza** che pervadono tutto il pianeta! Ma se gli elfi insisteranno nell'andare contro il regolare corso della natura, Skan-Dur si vendicherà."

“Sì... “impazzito” è la parola esatta, perché qualcuno che è entrato nel deserto è impazzito, dicendo di aver avuto deliranti **visioni** di ogni tipo e di essersi imbattuto nelle **anime dei morti** di sete. In qualche modo gli elfi riescono a trarre beneficio da tutto ciò, ma è meglio stare il più lontano possibile dai loro strani rituali: utilizzano addirittura animali mezzelfi come cavie per degli **esperimenti razziali!**”

“... sì, “arma” è la parola esatta, perché gli elfi riescono a focalizzare i propri pensieri e ad usare i **poteri della mente** come arma potentissima in battaglia. E questo non è l'unico trucco che i bastardi provano ad usare: spesso hanno il corpo coperto di potenti **tatuaggi arcani**, solo all'apparenza uguali ai nostri. In verità risplendono di una tetra luce e riescono a catturare la forza direttamente da Skan-dur, se il tatuaggio è stato inciso in alcune zone particolari del deserto. Ma è tutto vano: la **guerra va sempre meglio** e manca poco al momento in cui gli elfi saranno soltanto un lontano ricordo. E a quel punto, come dicono le leggende, **le divinità torneranno**, perché ci sarà solo più una razza, la nostra.”

Il sogno di un mezzelfo

Treblendir capì che era arrivata la fine. Avrebbe sofferto troppo, ma di certo sarebbe stata una liberazione. Skan-Dur era un mondo crudele con tutti i suoi figli, ma con i mezzelfi come lui lo era particolarmente. Reietti, umani tra gli elfi ed elfi tra gli umani, schiavi privi di valore prima ancora di venire alla luce. Uccisi per capriccio, tormentati perché quello sembrava essere l'unico divertimento per i sangue puro, sviliti e umiliati da tutti. Sì, non importava quello che avrebbe sofferto. La morte sarebbe stata una vera liberazione.

Treblendir alzò lo sguardo, i due elfi chini su di lui sogghignanti. La loro ferocia gratuita presto l'avrebbe finito. Lo stavano massacrando con pugni e calci. Il più alto dei due aveva scommesso che non sarebbe sopravvissuto ancora un minuto e colpiva in maniera molto decisa. Il più basso invece dava colpi più dolorosi, ma che l'avrebbero tenuto in vita più a lungo. Purtroppo.

Tutto divenne scuro, quando, senza preavviso, i colpi cessarono. Il mezzelfo non aveva nemmeno la forza di alzarsi per scoprirne la ragione, anche perché si rischiava troppo dolore nel provare a morire con la testa alta. Qualcosa però non tornava. Perché qualcuno stava intimando ai due di allontanarsi, promettendo misericordia nel caso l'avessero fatto? Misericordia? Quella parola non aveva alcun senso su Skan-Dur...

Dopo si fece tutto confuso per gli obnubilati sensi del mezzelfo morente. Di certo uno dei due elfi disse qualcosa riguardo al valore di un mezzelfo, minore delle proprie feci, e che chiunque provasse a difendere un mezzo dovesse morire impietosamente come lui. Treblendir alzò lo sguardo, terrorizzato. Ora sì che la sua morte sarebbe stata troppo dolorosa per colpa di un idiota sconosciuto. Quello che però vide lo lasciò basito. L'elfo più basso, certamente un veterano dei campi di battaglia, estrasse una grossa lama ricurva e si lanciò contro una figura incappucciata, vestita in abiti umili, la cui voce calma e asciutta aveva appena provato a riscattarlo. Poi fu tutto troppo rapido. La figura incappucciata estrasse due corte e luccicanti spade dalle proprie vesti, e, con una grazia sorprendente, incrociò le lame parando l'attacco dell'avversario. Sollevò poi leggermente la lama sinistra, allontanando la pesante scimitarra dell'elfo basso, e con una velocità fulminea piantò la spada destra nel petto scoperto. Treblendir non avrebbe fatto in tempo ad estrarre il suo pugnale, nel tempo in cui l'incappucciato aveva rovesciato le sorti dello scontro. Il sogghigno dell'elfo basso si trasformò rapidamente nel gelo di chi aveva capito di aver fatto un errore. E, come spesso capitava, un errore su Skan-Dur si pagava con il prezzo più caro. Una maschera di terrore comparve sul volto dell'elfo alto. Devastato dalla paura fece un passo indietro, poi un altro, poi si girò e iniziò a correre selvaggiamente verso il villaggio elfico poco lontano. L'incappucciato non si scompose, e con calma assoluta si portò una mano vicino alla testa, ancora coperta. Treblendir sentì un sibilo allontanarsi dalla strana figura e in pochi secondi il corpo del fuggitivo esplose in migliaia di brandelli...

Non era possibile! Aveva sentito parlare degli psion, elfi la cui mente era dotata di poteri superiori, ma non pensava che si allontanassero mai da Llevialemm!

“Ti prego, padrone, non farmi del male, ti servirò nella maniera che più ti aggrada”, mormorò Treblendir.

L'incappucciato si tolse il cappuccio, ma... Non era possibile! Era un mezzelfo anche lui! E per di più con dei poteri mentali! Incredibile!

“No, non chiamarmi padrone. Chiamami Siehel, come fanno tutti. È stata una fortuna che quei due ti abbiano portato fuori dal villaggio, altrimenti non sarei potuto intervenire”.

“Siehel... Siehel Frostfire... Ma non è possibile... Pensavo fossi una leggenda... Ho sentito parlare di te, si dice che tu sia il nostro messia...”. Ma Treblendir non riuscì a finire la frase, perchè venne interrotto da un colpo di tosse. Un fiotto rosso uscì dalla sua bocca.

“Calmati ragazzo, e risparmia il fiato. Forse questo ti farà stare meglio.”

“Acqua? Pura? Ma sei un mezzelfo, come hai fatto...?”

“Ti ho detto di risparmiare il fiato, ti dirò tutto mentre ci allontaniamo da questi cadaveri. Innanzitutto no, non sono il messia, sono semplicemente un mezzelfo, come te e tanti altri. Solo ho un sogno, e darò tutta la mia vita per realizzarlo. Il sogno è un mondo di amore e pace, dove noi mezzelfi siamo una razza rispettata, dove il modo per ottenere l'acqua non è rubarla dal cadavere di chi si fidava di te ed hai tradito per dissetarti. All'inizio dicevano che ero un visionario. Penso tutto sommato di essere d'accordo, ma è con i sogni che si costruiscono le realtà. Non potevo più vedere i miei consimili soffrire. Un giorno, con una manciata di loro, siamo fuggiti. I primi tempi vivevamo di brigantaggio, rubando l'acqua e macchiando di sangue le nostre mani nel farlo. Ma io non potevo uccidere per sopravvivere, sarei impazzito. Aspetta, non sforzarti troppo, ti aiuto io.”

“Grazie signore...”

“Di nulla... Ma chiamami pure Siehel. Comunque, col tempo, incominciammo a liberare altri mezzelfi che si unirono a noi, ma la vera sorpresa avvenne quando, penso per la prima volta nella storia di questo mondo, due di noi furono liberi di generare un figlio come frutto del loro amore... Già un mezzelfo nato libero sarebbe stata una gioia immensa per me, ma non potevo prevedere quello che sarebbe successo, che sarebbe diventato il primo Rbdom. Sembra che quelli della nostra razza generati da due genitori mezzelfi possano nascere con il dono di percepire le fonti d'acqua. Il più grande dono possibile, da tenere segreto a tutti i costi... In breve scoprimmo che nel sottosuolo ci sono tantissime, piccolissime, fonti d'acqua facilmente raggiungibili. Con l'aiuto di un Rbdom è possibile trovarle e sopravvivere laddove elfi e umani morirebbero. Presto ci inoltrammo sempre di più nella grande piana rocciosa e, con l'aiuto del primo Rbdom, pochi anni fa trovammo una vasta oasi, fino ad allora sconosciuta a tutti. Dopo anni di nomadismo e brigantaggio ci insediammo là, liberi finalmente di fondare un villaggio tutto nostro. Il mio sogno stava diventando realtà. Ancora oggi non siamo tantissimi, ma siamo tutti mezzelfi, liberi di girare nel nostro villaggio a testa alta senza che nessuno ci uccida per capriccio. Un villaggio dove l'amore e la concordia possano regnare su tutto.”

“Ma sign...ehel, umani ed elfi non sanno di questo villaggio?”. Un'occhiataccia l'aveva fulminato, prima che pronunciasse il nome del suo salvatore.

“Guai se lo sapessero. Ci massacrerebbero, non avremmo mai le forze per competere con i loro eserciti addestrati. Probabilmente sospettano qualcosa, ogni tanto qualche pattuglia si addentra di più nel deserto roccioso, ma senza Rbdom non sarà semplice trovarci. E poi in questo periodo la guerra si è intensificata. Ho notato che quando umani ed elfi sono impegnati ad ammazzarsi tra di loro, noi, anche se nell'ombra, possiamo prosperare. Negli ultimi anni il villaggio ha raddoppiato la sua dimensione. I nati liberi si moltiplicano, sebbene non tutti abbiano il dono dei Rbdom. Mi ripugna dirlo, ma possa questa guerra durare per sempre se ci permette di sopravvivere. Quando posso liberare uno di noi è sempre una gioia immensa, anche se è imperativo usare la massima attenzione. Noi mezzelfi, per sopravvivere tra umani ed elfi, dobbiamo vivere nell'ombra, anche se ogni tanto questo comporta dei sacrifici. A maggior ragione ora che un errore potrebbe significare la fine del villaggio, che è diventato lo scopo della vita di tutti noi.”

“Ma... Questo villaggio mi sembra un vero paradiso...”

“Lo è. E tu lo vedrai e ci vivrai, circondato da tuoi fratelli. Ed ora stai zitto e risparmia il fiato, sei ancora troppo debole.”

“Scusa Siehel, ma ho ancora una domanda. Ma tu sai manipolare i poteri della mente come gli elfi?”

“Non solo io, tutti i mezzelfi possono, e anche meglio degli stessi elfi! Siamo molto più bravi di loro nell'usare i poteri della mente, anche se non riceviamo la giusta istruzione per farlo. Ma nuovamente questo non si deve sapere in giro. E' tanto più facile sopravvivere quanto più riusciamo a chinare il capo e a nascondere quello che siamo in grado di fare. Pensa che, all'interno del villaggio, c'è pure uno di noi che è in grado di creare i tatuaggi della mente che normalmente solo i più alti in grado tra gli elfi hanno. Mai un elfo dovrà vedere uno di questi tatuaggi... Mai! Attirerebbero troppo l'attenzione! Ma... Mi ascolti, bambino mio?”

Treblendir era crollato, svenuto per le ferite. Siehel lo prese in braccio con fare paterno, perchè in fondo tutti i mezzelfi erano figli suoi, e continuò a camminare verso il mondo migliore che stava costruendo...

Elyhar

(Occhi azzurri, capelli neri, carnagione olivastra - mezzelfa)

“Agli occhi di tutti appari ormai come la guida futura del Villaggio: per i mezzelfi avresti dato la vita, ma non certo per uno singolo di voi, oltretutto tuo superiore...”

Sei bellissima, atletica, slanciata... la più femminile tra le mezzelfe! Ma quello sguardo penetrante, quell'abito nero e quegli stocchi che impugni ti assicurano sempre il giusto e meritato rispetto.

Gajandar

(Occhi castani, capelli neri, carnagione olivastra - mezzelfa)

“Porca puttana, le hai viste proprio tutte nella tua vita, eh? Nulla più ti sembra nuovo e fai quasi fatica a pensare a qualcosa che tu non abbia mai provato...”

È vero, non sei più nel fiore degli anni e neanche molto attraente ma... le cicatrici che ti ricoprono il corpo sono il segno tangibile della tua enorme esperienza, specialmente in battaglia. Nonostante tutto, però, il tuo fisico è ancora robusto ed abbastanza atletico, quasi mascolino.

Kruengar

(occhi castani, pelato, carnagione olivastra - mezzelfo)

“Poi Kruengar è tornato tutto insanguinato e tutti da quel momento lo considerano un grande e potente eroe!!!” “Squit!”

Grosso, pelato (con cicatrici in testa) e quasi simile ad un umano. Questi sono i primi aspetti che si notano di te, oltre allo sguardo arcigno, i vestiti quasi stracciati e la grande scimitarra che usi portarti appresso. Ma... è un piccolo topolino quella palla di pelo che tieni amorevolmente in mano?

Lixianis

(occhi verdi, capelli azzurrini, carnagione olivastra - mezzelfo)

“È sbagliato uccidere il prossimo, anche quando si avrebbe ragione nel farlo, e la guerra è l'epitome degli errori. Speriamo che un giorno finisca senza uscirne tutti sconfitti”

Esile e slanciato, chiunque ti scambierebbe con un elfo se non avessi quella folta barba. L'eleganza del tuo bel gilet verde e dei tuoi pantaloni bianchi sbuffati però fanno il pari con l'accuratezza del tuo corpo e dei tuoi modi di fare.

Xaynthas

(occhi grigi, capelli neri, carnagione olivastra - mezzelfo)

“Già i Rabdom sono pochissimi, ma tu sei l'unico con il potere di avere e di controllare le visioni proprio perché sei l'unico ad aver iniziato a capire i segreti più reconditi di Skan-Dur...”

Il volto emaciato e scavato, le pesanti occhiaie e l'espressione vaga, persa nel vuoto. Trasandato nell'abbigliamento ma con un potere enorme, indossi i primi indumenti che ti passano sotto mano.

La città di Lebialemm



A Quartiere dei purificatori
B Quartiere degli psion
C Quartiere della guardia
D Quartiere delle guide e dei viaggiatori
E Quartiere dei mercanti
F Quartiere degli artisti
G Quartiere degli artigiani
H Quartiere degli schiavi

1 Enclave psionica
 2 Caserma
 3 Magazzini
 4 Bazaar
 5 Grande ziggurat
 6 Centrale di distribuzione
 7 Porta Nord
 8 Porta Est
 9 Porta Sud
 10 Palude di sangue
 11 Condotte di aspirazione
 12 Condotte di mandata
 13 Cimitero

 Giardini
 Mura
 Torri
 Cantieri

12

Un flusso enorme di informazioni sembra fluire dal Cristallo alla tua mente, ma, dopo qualche momento di iniziale confusione, le immagini ed i suoni cominciano a diventare nitidi. Al contrario di quanto potesse sembrare all'apparenza, capisci che ciò che vedi non è un sequenza casuale di eventi, ma un strutturato archivio di informazioni. Quasi senza rendermene conto ti ritrovi alla fine dell'archivio. Vedi un mondo, rigoglioso, verde, con alberi fioriti e rivoli d'acqua. D'istinto ti senti a casa, come se fossi a Skan-Dur, anche se quello che vedi non ha nulla a che fare con il mondo che conosci.

Nonostante l'apparente pace, quello che percepisci non calma e serenità, ma tensione e preoccupazione. Vedi delle ombre lontane forse delle persone? apparentemente calme e tranquille ma distrutte dentro, come se sapessero di essere in procinto di morire, come se percepissero l'ineluttabilità della loro fine. Le vedi lavorare. Le vedi lasciare dei cristalli in giro per il mondo, a volte in veri templi sotterranei, altre in anfratti naturali. Non riesci a capire con certezza cosa stiano facendo, ma capisci che in questo modo le ombre si sentono più tranquille, sicure che anche dopo la loro scomparsa qualcun altro avrebbe potuto avere memoria di loro e della loro esistenza.

Poi un breve salto, e senti che è stato attivato un artefatto potentissimo, e che una quantità inimmaginabile di energia sta per essere modificata. Poi il caldo. Ad ogni istante più soffocante. Le piante iniziano ad appassire e l'acqua ad evaporare. Le figure in ombra iniziano a correre senza meta, come se fossero impazzite. E ancora il caldo. Atroce. Il mondo diviene rosso. Poi il nulla.

D'istinto stacchi le mani dal cristallo. Ancora tremi. Sei fisicamente sfinito.

04

Senti una voce echeggiare nella tua testa, una voce calda confortante. Davanti a te compare il panorama di Llevialemm, vista dall'alto... Capisci di essere in cima alla torre dell'enclave psionica, e attorno a te vedi tutti gli abitanti della città indaffarati nelle loro abitazioni. Sarol e Loras sono alti nel cielo, ma non sembrano scottare come farebbero normalmente.

Poi una voce... "Amore, perdonami. Non c'è lo fatta a dirtelo dal vivo, non potevo. Sarei scoppiato a piangere, sarei rimasto da te. Volevo provare a dirti tutto qua sopra... Il nostro panorama preferito... Già solo la tua presenza qui sarebbe un reato, figuriamoci la mia... Bambina, sai già quello che ti sto per dire, sono sicuro che in cuor tuo l'hai sempre saputo. Ti amo, ti amo con tutta la mia anima, ma non posso continuare a restare qua. Ho una missione, un dovere che va oltre quello che egoisticamente voglio. Sappi che se il mondo fosse più giusto la mia vita sarebbe certamente con te. Ma non posso. E sono sicuro che tu puoi capirmi. Ti prego, non provare a seguirmi, adesso io sono già lontano... Anche se il mio cuore resterà per sempre vicino al tuo. Ti amo, ora più che mai."

06

Questo simbolo... Ti sembra d'aver già visto qualcosa di simile! Tua madre ci stava lavorando su quando eri molto piccolo...
 "Mamma, mamma, cosa è questo disegno?"
 "Ora non posso dirti nulla, amore mio, ma quando anche tu sarai diventato un brillante Purificatore avrai tutto il tempo per applicartici come faccio io!" "Che bello, sarò un brillante purificatore!"

14

Proposta di legge 234.c.:

"Si ~~entessa~~ ritira la concessione ad ogni ~~ibroteca~~ licenza commerciale di vendita al dettaglio di acqua purissima per sospetta attività eversiva contro l'ordine sociale. e per l'impossibilità attuale di investigare causa carenza di personale militare. "

G. Llynn

03

Myrliana,

il cerchio si sta stringendo attorno all'alleanza della porta. Entro pochi giorni contiamo di catturare uno dei capi dell'alleanza, dopodichè saremo in grado di levarci questa spina nel fianco con estrema rapidità. Visto che mi avevi chiesto di essere informata su ogni novità ti ho scritto appena l'ho saputo.

13

Confermo il mio parere positivo per l'immediata preparazione della missione esplorativa e per la successiva partenza il 127 corrente anno insieme alla già individuata carovana d'acqua.

G. L.

15

Senti una voce echeggiare nella tua testa, una voce impostata, quasi come fosse quella di un maestro a lezione... percepisci delle frasi separate, quasi come fossero dei "capitoli" diversi di un corso...
 "...l'aumento del consumo dell'energia mentale permette l'incremento dei poteri, è sufficiente concentrarsi e facilmente si potrà padroneggiare questo talento..."
 "...gli oggetti molto potenti che sfruttano i poteri mentali hanno tipicamente degli effetti collaterali proporzionali al livello di potere con cui sono usati. Un uso mediocre avrà effetti negativi bassissimi o nulli, mentre un uso estremizzato potrebbe averne di devastanti. Già solo il tentare di portarlo al limite potrebbe attivare effetti a catena con conseguenze inimmaginabili..."
 "...è possibile estendere nel tempo un proprio potere mentale effettuando delle semplici operazioni, che però devono essere padroneggiate perfettamente. Nel dettaglio, è necessario uno studio intenso per otto soli delle seguenti operazioni: <seguono una serie di operazioni psioniche> "

10

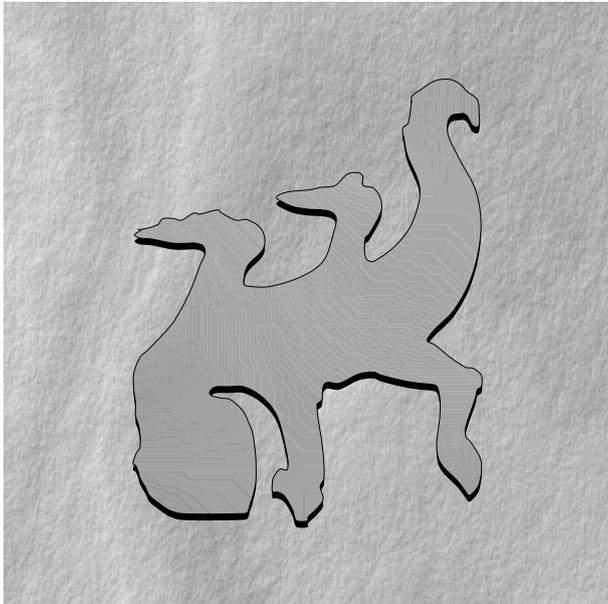
Senti una voce echeggiare nella tua testa, una voce ferma e sicura. Improvvisamente, sembra pesare su di te un pesantissimo fardello misto ad orgoglio, anche se non capisci il perché.

“Il Cristallo dell'Energia è azionabile solo conoscendo la parola d'attivazione “Dhjormepteer”. La protezione è necessaria dato lo smisurato potere che il Cristallo stesso può sprigionare: nessuno deve poter manipolare l'energia per modificare la temperatura esterna o le condizioni meteorologiche del mondo intero a piacimento senza esserne stato autorizzato.”

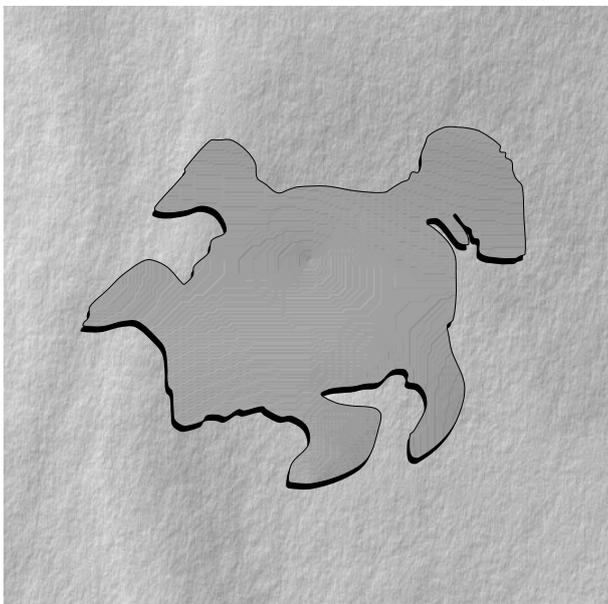
“... è infine possibile senza particolari sforzi limitare l'area di azione del suo potere, spaziando dal globo intero fino ad una minuscola area ben definita...”

Poi, madido di sudore, torni alla normalità.

09



08



11

Giorno 125:

- carovana per Ahrylinn, sosta a Olyharr, 2100 ettolitri, 81 guardie

Giorno 126:

- carovana per Linellian, sosta a Killian e Ferilla, 3100 ettolitri, 96 guardie

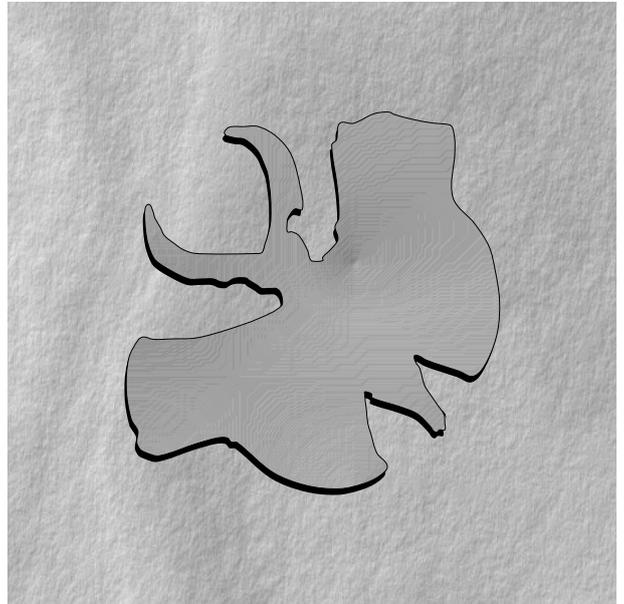
Giorno 127:

- carovana per Linn, sosta a Salia, 1700 ettolitri, 51 guardie

- carovana per Allienn, sosta a Ulla e Silla, 2600 ettolitri, 90 guardie

- carovana per Elian, sosta a Ahri, 2300 ettolitri, 64 guardie

07



02

123° giorno dell'anno 1016

L'alta purificatrice Myrliana è immediatamente convocata presso la sede dell'Alto Consiglio, dove si terrà assemblea per decidere come agire in seguito al ritrovamento nel quartiere della guardia.

È fondamentale agire subito per non far trapelare nulla ai membri dell'alleanza della porta.



giocatore **One-Shot RBB 2007: Il deserto della Memoria** **8** **8** **Nessuna**
 dungeon master **Mezzelfo (Skani-Dur)** **8** **8** **Nessuna**
 campagna **Femmina** **158 cm** **47 kg**
 livello del personaggio **8** **Nessuna** **divinità**
 razza **M** **78** **anni** **Verdi** **Neri** **capelli**
 taglia **3** **occhi** **Olivastria** **carnagione**

LIVELLI

CLASSE / ARCHETIPO	LIVELLO	PUNTEGGIO EQUIV. VITA	PUNTEGGIO EQUIV. VITA	BONUS D'ATTACCO	BONUS D'ATTACCO	TIRI SALVEZZA (TE/RA/VD)
Indro	5	-	d6	+3	+3	1/4/1
Essassino	3	-	d6	+2	+2	1/3/1

ALLEANZA				
----------	--	--	--	--

ARMATURA				
----------	--	--	--	--

ARMAMENTO				
-----------	--	--	--	--

ARMATURA				
----------	--	--	--	--

ARMAMENTO				
-----------	--	--	--	--

ARMATURA				
----------	--	--	--	--

ARMAMENTO				
-----------	--	--	--	--

ARMATURA				
----------	--	--	--	--

ARMAMENTO				
-----------	--	--	--	--

ARMATURA				
----------	--	--	--	--

ARMAMENTO				
-----------	--	--	--	--

ARMATURA				
----------	--	--	--	--

ARMAMENTO				
-----------	--	--	--	--

ARMATURA				
----------	--	--	--	--

ARMAMENTO				
-----------	--	--	--	--

ARMATURA				
----------	--	--	--	--

ARMAMENTO				
-----------	--	--	--	--

ARMATURA				
----------	--	--	--	--

ARMAMENTO				
-----------	--	--	--	--

ARMATURA				
----------	--	--	--	--

ARMAMENTO				
-----------	--	--	--	--

ARMATURA				
----------	--	--	--	--

ARMAMENTO				
-----------	--	--	--	--

ARMATURA				
----------	--	--	--	--

ARMAMENTO				
-----------	--	--	--	--

ARMATURA				
----------	--	--	--	--

ARMAMENTO				
-----------	--	--	--	--

ARMATURA				
----------	--	--	--	--

ARMAMENTO				
-----------	--	--	--	--

ARMATURA				
----------	--	--	--	--

ARMAMENTO				
-----------	--	--	--	--

ARMATURA				
----------	--	--	--	--

ARMAMENTO				
-----------	--	--	--	--

ARMATURA				
----------	--	--	--	--

ARMAMENTO				
-----------	--	--	--	--

ARMATURA				
----------	--	--	--	--

ARMAMENTO				
-----------	--	--	--	--

ARMATURA				
----------	--	--	--	--

ARMAMENTO				
-----------	--	--	--	--

ARMATURA				
----------	--	--	--	--

ARMAMENTO				
-----------	--	--	--	--

ARMATURA				
----------	--	--	--	--

ARMAMENTO				
-----------	--	--	--	--

FOR	11	11	0	
-----	----	----	---	--

DES	20	20	5	
-----	----	----	---	--

COS	12	12	1	
-----	----	----	---	--

INT	15	15	2	
-----	----	----	---	--

SAG	10	10	0	
-----	----	----	---	--

CAR	16	16	3	
-----	----	----	---	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--



ATTACCO BASE

bonus **+5**

TOTALE **+5**

MISCHIA bonus d'attacco

DISTANZA bonus d'attacco

TOTALE **+10**

MODIF. DI FORZA **0**

MODIF. DI TAGLIA **-**

MODIF. DI ABILITÀ **+**

MODIF. DI MAGIA **-**

MODIF. DI VARIO **-**

MODIF. DI FORZA **0**

MODIF. DI TAGLIA **-**

MODIF. DI ABILITÀ **+**

MODIF. DI MAGIA **-**

MODIF. DI VARIO **-**

MODIF. DI FORZA **0**

MODIF. DI TAGLIA **-**

MODIF. DI ABILITÀ **+**

MODIF. DI MAGIA **-**

MODIF. DI VARIO **-**

MODIF. DI FORZA **0**

MODIF. DI TAGLIA **-**

MODIF. DI ABILITÀ **+**

MODIF. DI MAGIA **-**

MODIF. DI VARIO **-**

MODIF. DI FORZA **0**

MODIF. DI TAGLIA **-**

MODIF. DI ABILITÀ **+**

MODIF. DI MAGIA **-**

MODIF. DI VARIO **-**

MODIF. DI FORZA **0**

MODIF. DI TAGLIA **-**

MODIF. DI ABILITÀ **+**

MODIF. DI MAGIA **-**

MODIF. DI VARIO **-**

MODIF. DI FORZA **0**

MODIF. DI TAGLIA **-**

MODIF. DI ABILITÀ **+**

MODIF. DI MAGIA **-**

MODIF. DI VARIO **-**

MODIF. DI FORZA **0**

MODIF. DI TAGLIA **-**

MODIF. DI ABILITÀ **+**

MODIF. DI MAGIA **-**

MODIF. DI VARIO **-**

MODIF. DI FORZA **0**

MODIF. DI TAGLIA **-**

VELOCITÀ

SENZA ARMATURA **9 metri**

EFFETTIVA (CON ARMATURA) **6 caselle**

MODIF. DI FORZA **0**

MODIF. DI TAGLIA **-**

MODIF. DI ABILITÀ **+**

MODIF. DI MAGIA **-**

MODIF. DI VARIO **-**

MODIF. DI FORZA **0**

MODIF. DI TAGLIA **-**

MODIF. DI ABILITÀ **+**

MODIF. DI MAGIA **-**

MODIF. DI VARIO **-**

MODIF. DI FORZA **0**

MODIF. DI TAGLIA **-**

MODIF. DI ABILITÀ **+**

MODIF. DI MAGIA **-**

MODIF. DI VARIO **-**

MODIF. DI FORZA **0**

MODIF. DI TAGLIA **-**

MODIF. DI ABILITÀ **+**

MODIF. DI MAGIA **-**

MODIF. DI VARIO **-**

MODIF. DI FORZA **0**

MODIF. DI TAGLIA **-**

MODIF. DI ABILITÀ **+**

MODIF. DI MAGIA **-**

MODIF. DI VARIO **-**

MODIF. DI FORZA **0**

MODIF. DI TAGLIA **-**

MODIF. DI ABILITÀ **+**

MODIF. DI MAGIA **-**

MODIF. DI VARIO **-**

MODIF. DI FORZA **0**

MODIF. DI TAGLIA **-**

MODIF. DI ABILITÀ **+**

MODIF. DI MAGIA **-**

MODIF. DI VARIO **-**

MODIF. DI FORZA **0**

MODIF. DI TAGLIA **-**

MODIF. DI ABILITÀ **+**

MODIF. DI MAGIA **-**

MODIF. DI VARIO **-**

MODIF. DI FORZA **0**

MODIF. DI TAGLIA **-**

MODIF. DI ABILITÀ **+**

MODIF. DI MAGIA **-**

MODIF. DI VARIO **-**

MODIF. DI FORZA **0**

MODIF. DI TAGLIA **-**

MODIF. DI ABILITÀ **+**

MODIF. DI MAGIA **-**

MODIF. DI VARIO **-**

MODIF. DI FORZA **0**

MODIF. DI TAGLIA **-**

MODIF. DI ABILITÀ **+**

MODIF. DI MAGIA **-**

MODIF. DI VARIO **-**

MODIF. DI FORZA **0**

MODIF. DI TAGLIA **-**

MODIF. DI ABILITÀ **+**

MODIF. DI MAGIA **-**

MODIF. DI VARIO **-**

MODIF. DI FORZA **0**

MODIF. DI TAGLIA **-**

MODIF. DI ABILITÀ **+**

MODIF

Elyhar

Siehel: "Devi capire che se cercheremo di vendicarci, sarò peggio"

Tu: "Questa volta quegli animali l'hanno fatta con una mezzelfa la loro... "caccia" ..."

S.: "Lo so, lo so... ma non possiamo permetterci di scendere al loro livello"

Tu: "Ti rendi conto che ci usano come fossimo dei giocattoli? Gli ankeg sono meno bestie di loro, ma non per quello cerchi un dialogo con loro, Siehel"

S.: "Ma che c'entra?! Non è questione di dialogo così semplicemente. "

Tu: "VUOI CHE VENGA A UCCIDERTI SENZA CHE RISPONDIAMO?!! VUOI CHE CAPISCANO CHE SIAMO DEI SENZAPALLE?!!"

S.: "E tu vuoi che pensino che siamo alleati degli elfi? Che noi mezzelfi vogliamo ucciderli? Neanche si ricorderanno della caccia alla mezzelfa! Dobbiamo agire per diventare diplomaticamente loro pari"

Tu: "VANEGGI! Tu sai come agisco. Lascia fare a me. Non lascerò tracce. Non sapranno mai che sono stata io. Dimenticavo: non osare mai più pensare a me come un'alleata degli elfi, neanche per scherzo."

S.: "Senti, Elyhar... torna qui! Fidati di me qualche volta!"

Avevi dimenticato l'ultima volta in cui avevi perso le staffe in questo modo. Non è da te lasciarti trasportare dalle discussioni così tanto da arrivare ad una lite, in genere le termini molto prima. E di certo non sono molte le persone con cui hai litigato e che sono ancora in vita per poterlo raccontare. Ma con Siehel è diverso, o meglio era diverso. Mai lo sfideresti davanti ad altre persone, perché tutti lo stimano e lo ascoltano ancora come fosse un dio, ma in privato non te la senti di tacere.

Sei nata da uno stupro di un'elfa da parte di uno sporco umano, come molti tuoi simili d'altronde. Genitori? No: troppo bestia il primo, troppo debole la seconda. Tua madre non ha neanche avuto le palle per sopprimerti, per evitare di dare in pasto una così giovane creatura ad un mondo di crudeltà quale è quello in cui vivi. Ma lei non aveva forza – te lo ricordi distintamente – lei piangeva, piangeva per tutto. E quando ti raccontava come ormai tu fossi troppo grande per essere ancora celata alla vista degli altri elfi del villaggio, e che non sapeva cosa fare, piangeva ancora. Sì, piangeva... ma intanto LEI aveva deciso di lasciare in vita una mezza umana tra gli elfi e una mezza elfa tra gli umani. LEI aveva volontariamente deciso di donarti una vita di sofferenze. E così te ne andasti, scappasti da quel villaggio

senza rivolgerle neanche una parola, e può solo ringraziare che eri troppo giovane, altrimenti le avresti riservato il trattamento che meritava. Andasti tra gli umani, sperando di trovare una situazione migliore, in fondo nulla poteva essere peggio di così, pensavi. E fu così che imparasti a conoscere quanto fossero bestie i simili di tuo padre. Appena arrivata fosti catturata e venduta come schiava ad uno di loro che, dopo qualche tempo che eri impegnata in semplici lavori, iniziò a trovare attraenti i tuoi tratti elfici, a trovare incredibilmente seducente la tua pelle e il tuo corpo e ti violentò. Ripetutamente. All'inizio subivi passivamente la situazione, sperando che prima o poi, per qualche motivo, si sarebbe stancato, ma visto che nulla sembrava cambiare, ideasti un piano per andartene. Dopo aver identificato quali fossero stati gli oggetti di maggior valore in suo possesso, preparasti tutto per rubarglieli e scappare di notte. Ma ti scopri, il porco ti scopri. Per qualche motivo quella notte si era alzato e ti aveva scoperto mentre stavi rubando gli ultimi oggetti. Ti si scaraventò contro in preda all'ira, urlandoti imprecazioni a valanga. Ma tu gli avevi appena sottratto il suo stocco. E glielo infilasti in gola, sgozzandolo come si fa con i maiali. Come ti piaceva finalmente sentire le sue urla, i suoi versi striduli: lo uccidesti lentamente, per goderne fino all'ultimo momento. "Muori come hai vissuto: da porco." Sì, lapidaria come sempre.

Hai continuato a viaggiare tra gli umani per vari anni, quasi provando piacere nel farti notare (senza faticare neanche molto, dato il tuo bell'aspetto fisico), e nel seguire ad uno ad uno chi aveva approfittato di te per vendicarti, sgozzandolo nella notte e svuotandogli la tenda. E ce l'hai sempre fatta, in ogni situazione, con la forza dei tuoi fatti, della tua intelligenza, della tua perseveranza.

E poi un giorno, durante un viaggio tra due villaggi umani, da lontano notasti un raptor che stava combattendo con un umanoide. Ti avvicinasti e, notando che era un mezzelfo come te e che stava avendo la peggio, decidesti di salvargli la vita. Senza farti notare, andasti alle spalle del mostro e... ZAC!, decapitato. "Piacere, sono Siehel Frostfire, grazie, grazie di cuore." Grazie... da quanto qualcuno non te lo diceva! Continuasti il viaggio insieme a lui, che ti parlò del Villaggio che aveva fondato, della comunità di mezzelfi che conduceva e di tutti i milioni di progetti che aveva in mente. In generale ti danno fastidio le chiacchiere ed i lunghi dialoghi, ma Siehel sembrò capirlo subito e quasi per metterti a tuo agio modificava il suo modo di parlare per rendertelo più piacevole. Andò direttamente al sodo e ti invitò a far parte del Villaggio: una come te era indispensabile. E fu così che accettasti, non tanto per i vaneggiamenti utopici del vecchio, quanto per le enormi potenzialità che

vedevi in quella comunità: tutti tuoi simili, gente forte e in grado di fare gruppo, gente che sa cosa voglia dire essere dei "mezzi". Loro avrebbero capito la tua sete di vendetta verso tutti, umani ed elfi, nessuno escluso. Per questo ti sei data molto da fare, dedicando ogni secondo della tua vita alla causa. Inizialmente tolleravi molto di più i discorsi di Siehel, effettivamente mossi da uno spirito giusto e corretto, ma col tempo hai iniziato a metterlo in dubbio e non certamente per quanto riguarda la sua buona fede, quanto per le derive utopistiche verso cui tendeva.

Ciononostante, le tue qualità erano chiare agli occhi di tutti, così come la tua completa e totale dedizione ai mezzelfi. E poi, sotto sotto, a tutti piaceva la tua capacità di prendere veloci decisioni, di agire in fretta senza inutili discussioni, andando dritto verso il nocciolo delle questioni e affrontando qualunque situazione con invidiabile intraprendenza, tanto che di fatto diventasti la numero tre del Villaggio, dopo il maestro e Treblendir. Un giorno Siehel mandò voi due in un'importantissima missione, ma appena dopo l'uscita dal Villaggio veniste attaccati da un ankheg. La battaglia fu rapida, ma non certo indolore: Treblendir aveva avuto la peggio e giaceva a terra quasi in fin di vita. Ti sarebbe bastato tornare indietro al Villaggio per tentare di salvarlo ma... era proprio necessario? Vale più la vita di un singolo individuo o la sopravvivenza della razza? Non hai mai avuto dubbi: per i mezzelfi avresti dato la vita, ma non certo per uno singolo di voi, oltretutto tuo superiore... già, saresti pure salita di grado nella gerarchia! Fu così l'abbandonasti ad una morte certa ma completando la missione in maniera ovviamente brillante. Alla fine Siehel rimase sconvolto per la perdita del suo consanguineo, ma ti nominò sua seconda, nonostante le vostre divergenze di opinioni. Agli occhi di tutti apparì ormai come la guida futura del Villaggio, e spesso ti capita di essere fermata da alcuni tuoi simili per consigli o suggerimenti. Vorresti essere tu al posto suo, ma non puoi, purtroppo, perché è ancora troppo stimato e una tua azione pubblica contro di lui equivarrebbe ad un suicidio politico.

Quando qualche giorno fa Siehel ti ha convocato, sei accorsa immediatamente, certa che le tue qualità sarebbero state fondamentali per una qualunque missione. Aveva anche chiamato Gajandar, Kruengar, Lixianis e Xaynthas per partire immediatamente alla volta di un accampamento umano, dove avreste dovuto incontrare una sua spia che tra gli elfi aveva scoperto un fatto incredibile per le sorti della guerra. Probabilmente un'arma nuova o qualcosa di simile stava per finire tra gli elfi, dato che una spedizione di loro guardie d'élite era partita in gran segreto. Siehel non ne sapeva molto di più, ma lo seguisti senza batter ciglio: qualcosa di grosso stava

capitando, e tu dovevi essere presente! Il viaggio è stato un mezzo incubo a cominciare da Siehel stesso, sempre stanco e affaticato: nonostante i suoi sforzi per accelerare, senza di lui che vi rallentava sareste potuti arrivare nettamente prima! Ma purtroppo non sei tu a comandare quando c'è lui... Poi si è portato dietro Lixianis, il suo giovanissimo cocco: pare abbia delle buone qualità, ma francamente non capisci a cosa diavolo possa servire quella femminuccia dato che nel Villaggio ce ne erano altri più abili di lui! Un altro esempio della senescenza del "maestro"... Tra l'altro senza barba potresti scommettere che non noteresti la differenza da un vero elfo! Ti piace punzecchiarlo ogni tanto, anche perché sembra che tutto ciò lo faccia stare un po' male... comunque cerchi sempre di non superare il limite. Sembra che sia amico di Xaynthas, il rabdom visionario, un tizio un po' strano e timoroso ma dotato di poteri incredibili! Ha il Dono e quindi risulterà fondamentale per la missione: devi solo capire come sfruttarlo al meglio! A metà del viaggio, ad esempio, ha avuto una delle sue visioni ma stava per trascinarvi tutti in una tana di un ankheg! Meno male che Gajandar se ne è accorta in tempo e lo ha riportato alla realtà: pochi hanno il Dono, e compito di tutti voi è controllare che venga usato senza effetti collaterali! Gajandar in questo ti sarà certamente d'aiuto: è la più vecchietta del gruppo, l'unica che ha partecipato alla fondazione del Villaggio, ma ha un'esperienza invidiabile: nella sua vita ha visto proprio di tutto! Certo, a volte è un po' troppo "spartana" e burbera, però sa sempre quale sia la cosa migliore da fare ed è una su cui puoi sempre fare affidamento! E poi è diretta e non tenta di usare inutili giri di parole, proprio come piace a te: potrebbe risultare un ottimo supporto per la scalata al potere quando Siehel non ci sarà più! Tra l'altro, molto spesso, ti dà dei consigli che alla fine risultano essere fondamentali! Che dire di Kruengar e del suo topo? E' una leggenda tra voi mezzelfi, eroe di forza e di coraggio, ma a te pare proprio un po' un... beota! Capisci che "a pelle" non si fida molto di te e a volte si mette pure a criticarti. Comunque hai capito che con lui l'importante è non provocarlo...

Appena arrivati all'accampamento vi siete fermati un po' per riposare ed ora siete tutti in attesa che arrivi il contatto di Siehel... non deve mancare molto.

Poteri di Elyhar

Alterare se stesso

Psicometabolismo

Livello: Assassino 2

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo Psionico

Durata: 10 minuti per livello

Punti potere: 3

Lo psionico assume la forma di una creatura dello stesso tipo della sua forma normale (come umanoide o bestia magica). La nuova forma deve essere entro una categoria di taglia dalla sua taglia normale. 1 DV massimi di una forma assunta sono pari al livello dello psionico, per un massimo di 5 DV a 15° livello. Lo psionico può cambiare in un membro della propria specie o anche in se stesso.

Lo psionico mantiene i propri punteggi di caratteristica. La classe, il livello, i punti ferita, l'allineamento, il bonus di attacco base e i bonus ai tiri salvezza base non cambiano. Mantiene anche tutti gli attacchi e le qualità speciali soprannaturali e magiche della sua forma normale, ad eccezione di quelli che richiedono una parte del corpo che la nuova forma non possiede (come una bocca per un'arma a soffio o gli occhi per un attacco con lo sguardo). Inoltre,

conserva tutti gli attacchi e le qualità speciali straordinarie derivanti dai livelli di classe (come la capacità di ira di un barbaro), ma perde tutti quelli della sua forma normale che non derivano dai livelli di classe (come la capacità di presenza terrificante di un drago).

Se la nuova forma è in grado di parlare, può comunicare normalmente. Lo psionico mantiene qualsiasi capacità di lancio di poteri che avesse nella forma originale.

Lo psionico acquisisce le qualità fisiche della nuova forma ma mantiene la propria mente. Le qualità fisiche comprendono taglia naturale, normali capacità di movimento (come scavare, scalare, camminare, nuotare e volare con le ali, fino a una velocità massima di 36 metri per il volo o 18 metri per movimento diverso dal volo), bonus di armatura naturale, armi naturali (come artigli, morso ecc.), bonus di abilità razziali, talenti bonus razziali e qualsiasi qualità fisica evidente (presenza o assenza di ali, numero di estremità ecc.). Un corpo con arti extra non permette di compiere più attacchi (o attacchi a due armi più vantaggiosi) rispetto al normale.

Lo psionico non acquisisce alcun attacco o qualità speciale straordinaria che non sia indicata sopra tra le qualità fisiche, come scurovisione, visione crepuscolare, percezione cieca, vista cieca, guarigione rapida, rigenerazione, olfatto acuto e

così via. Lo psionico non acquisisce alcun attacco o qualità speciale soprannaturale, o capacità magica della nuova forma. Il tipo e sottotipo (se presente) della creatura rimane lo stesso indipendentemente dalla nuova forma. Non è possibile assumere la forma di nessuna creatura con un archetipo, anche se quell'archetipo non cambia il tipo o sottotipo della creatura.

Lo psionico può liberamente designare le qualità fisiche minori della nuova forma (colore e struttura dei capelli, colore della pelle) entro i normali standard per una creatura di quel tipo. Anche le qualità fisiche significative della nuova forma (come peso, altezza e sesso) sono sotto il suo controllo, ma devono rientrare nelle norme per il genere della nuova forma. Lo psionico è camuffato efficacemente come un membro medio della razza della nuova forma. Se utilizza questo incantesimo per creare un camuffamento, ottiene un bonus di +10 alle prove di Camuffare.

Caduta morbida

Psicocinesi

Livello: Assassino 1

Dimostrazione: Olfattiva

Tempo di manifestazione: 1 azione immediata

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Un oggetto o creatura di

taglia Media o inferiore in caduta per livello, che non possono essere distanti più di 6 m l'uno dall'altro

Durata: Fino all'atterraggio o 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri: Sì (oggetto)

Punti potere: 1

Le creature o gli oggetti sotto l'effetto del potere cadono lentamente. La velocità di caduta viene istantaneamente ridotta a 18 metri per round (equivalente alla fine di una caduta da pochi metri), che non infligge alcun danno al momento dell'atterraggio, purché il potere sia ancora in funzione. Quando la durata del potere cessa, tuttavia, la caduta riprende alla sua velocità normale.

Il potere ha effetto su una o più creature od oggetti di taglia Media o inferiore (compresi equipaggiamento e oggetti trasportati fino al carico massimo di ogni creatura), o sull'equivalente in creature più grandi: una creatura od oggetto Grande conta come due creature od oggetti Medi, una creatura od oggetto Enorme conta come due creature od oggetti Grandi e così via.

L'incantatore può attivare questo potere con un singolo pensiero, abbastanza in fretta da salvarsi se subisce una caduta inaspettata. Attivare il potere è un'azione gratuita, come lanciare un potere rapido, e va contato entro i normali limiti di un

potere rapido per round. Lo psionico può anche attivare questo potere quando non è il suo turno.

Questo potere non ha alcun effetto speciale sulle armi a distanza a meno che non stiano cadendo da una certa altezza. Se l'incantesimo viene lanciato su un oggetto in caduta, come ad esempio un masso fatto cadere dalla cima delle mura di un castello, l'oggetto infligge metà dei danni normali in base al peso e senza alcun bonus per la lunghezza della caduta. (Vedi la Guida del DUNGEON MASTER per ulteriori informazioni sugli oggetti in caduta).

Questo potere funziona solo su oggetti in caduta libera. Non ha effetto su colpi di spada o su una creatura in carica o in volo.

Colpo accurato

Psicocinesi

Livello: Assassino I

Dimostrazione: Olfattiva

Tempo di manifestazione: I azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo Psionico

Durata: Vedi Testo

Punti potere: 1

Lo psionico ottiene un'intuizione temporanea dell'immediato futuro relativamente al suo prossimo attacco. Per il suo prossimo tiro per colpire singolo (se effettuato entro la fine del

round successivo), lo psionico ottiene un bonus cognitivo di +20. Inoltre, non è soggetto alla probabilità di mancare il bersaglio che si applica a chi tenta di colpire un nemico occultato.

Invisibilità

Telepatia (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Assassino 2

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: I azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: psionico oppure una creatura o un oggetto pesante fino a 50 kg per livello

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri: Sì (

Punti potere: 3

La creatura o l'oggetto toccato diventano invisibili, sparendo alla vista, e non è possibile individuarli neanche tramite scurovisione. Se la creatura bersaglio del potere porta con sé dell'equipaggiamento, anch'esso svanisce. Se il potere viene lanciato su qualcun altro, né lo psionico né i suoi compagni sono più in grado di vederlo, a meno che non siano normalmente in grado di vedere cose invisibili o possiedano mezzi magici che lo consentano. Gli oggetti che cadono o vengono lasciati a terra da una creatura

invisibile tornano immediatamente visibili; gli oggetti che invece vengono raccolti spariscono solo se vengono messi in tasca o nascosti in mezzo ai vestiti. La luce, però, non può essere in alcun modo resa invisibile, nemmeno se la sua fonte lo diventa (l'effetto che ne risulta è quello di una luce diffusa senza alcuna sorgente visibile). Se una parte degli oggetti in possesso di chi è sotto l'effetto di questo potere si estende oltre 3 metri dal suo corpo, come una corda che viene trascinata, questa parte torna immediatamente visibile.

Naturalmente, il bersaglio del potere non è sotto l'effetto di un incantesimo silenzio ed esistono determinate condizioni che possono rivelare la sua presenza (come mettere il piede in una pozzanghera). Il potere ha termine immediatamente se il soggetto compie un attacco contro una qualsiasi creatura. Ai fini di questo potere, la definizione di "attacco" include qualsiasi potere lanciato contro un bersaglio nemico o la cui area o il cui effetto comprendano un nemico. (Il concetto di "nemico" dipende dalla percezione del personaggio invisibile). Azioni dirette verso oggetti incustoditi non pongono fine al potere.

Ferire in modo indiretto non è considerato un attacco. Un personaggio invisibile può quindi aprire porte, parlare, mangiare, salire scale, evocare mostri e mandarli all'attacco, tagliare le corde che reggono un ponte di

corda mentre i suoi nemici sono ancora su di esso, attivare trappole a distanza, aprire una saracinesca che tiene rinchiusi dei cani da combattimento e così via. Comunque, nel momento in cui il bersaglio attacca direttamente diventa visibile con tutto il suo equipaggiamento. Incantesimi come benedizione, che hanno effetto solo sugli alleati e non sui nemici, non sono considerati attacchi ai fini di questa magia, anche se includono degli avversari nella propria area.

Tiro del Cecchino

Psicocinesi

Livello: Assassino I

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: I azione immediata

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo Psionico

Durata: I round

Punti potere: 1

Gli attacchi a distanza effettuati prima dell'inizio del prossimo turno sono considerati Attacchi Furtivi senza tenere in considerazione la distanza tra lo psionico ed il bersaglio. Le altre condizioni per effettuare un Attacco Furtivo devono comunque essere rispettate. Questo potere non garantisce la capacità di effettuare un attacco furtivo, se non è già posseduta dallo psionico.

giocatore **Mezzello (Skani-Dur)** livello del person. **7** **Nessuna** divinità
 allineamento **91** **Femmina** **164 cm** **70 kg** **Neri** capelli **Olivastria** carnagione
 età **M** genere **M** occhi **M** capelli **M**

LIVELLI

CLASSE / ARCHETIPO	LIVELLO	PUNTEGGIO EQUIV	LIV. EQUIV	BONUS ATTRACCO	TIRI SALVEZZA (TERRAVO)
Acrobazia	3	-	d6	+2	1/3/1
Combattente psichico	4	-	d8	+3	4/1/1

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17	16	15	14	10	8
+3	+2	+2	-	+1	-1

nome dell'abilità

PUNTEGGIO ORIGINALE	PUNTEGGIO EFFETTIVO	MODIF. DI ABILITÀ	PUNTEGGIO MODIFICATORE TEMPORANEO
17	16	+3	
16	15	+2	
15	14	+2	
10	11	-	
12	13	+1	
8	9	-1	

INIZIATIVA modificatore **2** = **2** + **0** = **2** MODIF. DI DESTREZZA MODIF. VARIO

ARMI E ATTACCHI

NOME	BONUS D'ATTACCO	DANNO	GITTATA (m)	CRITICO	TAG. TIPO
Spadone a 2 mani	+8	2d6+4	19-20/x2	III	C
Spadone a 2 mani con affacco poderoso	+8-X	2d6+4+2X	19-20/x2	III	C
Firco lungo	+7	1d8	20/x3	III	Pu



ATTACCO BASE bonus **+5**

TOTALE

MISCHIA bonus d'attacco **8**

DISTANZA bonus d'attacco **7**

CA classe armatura

BONUS DI ARMATURA	BONUS DI SCUDO	BONUS DI DESTREZZA	MODIF. DI ARMATURA NATURALE	BONUS DI DEVIAZIONE
15	10	3	-	+
12	10	+	-	+
13	10	✓	✓	+
10	10	✓	✓	+

CONDIZIONI NORMALI

A TOCCO **12 = 10** + ✓

DI SORPRESA **13 = 10** + ✓

A TOCCO E DI SORPRESA **10 = 10** + ✓

Il simbolo ✓ indica che il bonus è da sommare nelle condizioni considerate. Il simbolo - indica che il bonus è da sommare solo se espressamente indicato nelle Abilità Speciali del Personaggio

TIRI SALVEZZA

PF	TOTALI	BONUS BASE	MODIF. DI ABILITÀ	MODIF. MAGICO	MODIF. VARIO
50	50	7	5	2	+
		6	4	2	+
		4	2	2	+

TEMPIRA (costituzione) **7 = 5** + **2** + **0** = **7**

RIFLESSI (destrezza) **6 = 4** + **2** + **0** = **6**

VOLONTA' (saggezza) **4 = 2** + **2** + **0** = **4**

MUNIZIONI

Frecce (40)

ABILITÀ (CLASSE / CL. INCROC.) **10 / 5**

NOME DELL'ABILITÀ	CARATTERI CHIAVE	BONUS TOTALE	MODIFICAT. CARATTERI	GRADI	MODIFICAT. VARI
Acrobazia ^a	Des*	10	=	2	+
Adestrate animali ^a	Car	10	=	-1	+
Artigianato	Int	0	=	0	+
Artigianato	Int	0	=	0	+
Artigianato	Int	0	=	0	+
Artista della fuga	Des*	1	=	0	+
Ascoltare	Sag	4	=	1	+
Camuffare	Car	-1	=	-1	+
Cavalcare	Des	5	=	2	+
Cercare	Int	2	=	0	+
Concentrazione	Cos	10	=	0	+
Conoscenza (Usi Umani) ^a	Int	3	=	0	+
Conoscenza (Usi Elfici) ^a	Int	2	=	0	+
Conoscenza () ^a	Int	0	=	0	+
Conoscenza () ^a	Int	0	=	0	+
Conoscenza () ^a	Int	0	=	0	+
Decifrare scritture ^a	Int	10	=	0	+
Diplomazia	Car	1	=	-1	+
Disattivare congegni ^a	Int	10	=	0	+
Equilibrio	Des*	5	=	2	+
Falsificare	Int	0	=	0	+
Guarire	Sag	1	=	-1	+
Intimidire	Car	-1	=	-1	+
Intrattenere () ^a	Car	10	=	-1	+
Intrattenere () ^a	Car	0	=	-1	+
Intrattenere () ^a	Car	0	=	-1	+
Leso di mano ^a	Des*	7	=	2	+
Muoversi silenziosamente	Des*	1	=	2	+
Nascondersi	Des*	1	=	2	+
Nuotare	For*	1	=	3	+
Osservare	Sag	4	=	1	+
Percepire inganni	Sag	1	=	1	+
Professione () ^a	Sag	10	=	1	+
Professione () ^a	Sag	10	=	1	+
Raccogliere informazioni	Car	1	=	-1	+
Raggiare	Car	-1	=	-1	+
Saltare	For*	4	=	3	+
Sapienza Magica ^a	Int	10	=	0	+
Scalare	For*	4	=	3	+
Scassinare serrature ^a	Des	10	=	2	+
Sopravvivenza	Sag	3	=	1	+
Utilizzare corde	Des	2	=	2	+
Utilizzare oggetti magici ^a	Car	10	=	-1	+
Valutare	Int	4	=	0	+
Sapienza Psionica	Int	2	=	0	+

Le abilità marcate con ^a possono essere usate solo se il Personaggio possiede almeno 1 Grado in tale abilità. Le abilità marcate con ^b sono in crocette per il Personaggio (non sono tipiche della sua Classe). Alle abilità nelle cui caratteristiche chiave è presente il simbolo * si applica, se presente, la penalità alla prova dovuta all'armatura. Tale penalità raddoppia per le abilità "Nuotare".

Gajandar

"Tu: "Ma è palese! Certamente vinceranno loro. Sono in superiorità numerica netta, sono più forti e sono quasi alle porte di Llevialemm. Obiettivamente non c'è proprio speranze per gli elfi."

Siehel: "Perché ne sei così sicura?"

Tu: "Cazzo, Siehel, ne sono sicurissima. Sono stata schiava degli umani, non dimenticarlo.

Li conosco perfettamente, meglio di chiunque altro qui dentro. Li detesto con tutta me stessa, ma ho rispetto per la loro fottutissima forza."

S.: "Solo se il mondo rimarrà in perfetto equilibrio tra elfi ed umani noi mezzelfi potremo vivere tranquillamente."

Tu: "Vabeh... capisco..."

In verità non lo capisci proprio, non più almeno. Deve essersi proprio rincoglionito in questi ultimi anni. Lo conosci dalla fondazione del Villaggio e ormai è un libro aperto per te. Basta un movimento del ciglio per capire a cosa stia pensando. All'inizio eri proprio entusiasta del suo progetto, "l'unica vera via per salvare noi mezzelfi" ti ripetevi sempre... ma ora, ora è diverso! Ora Siehel ha perso completamente il contatto con la realtà, parla solo più di ideali, di principi... tutto giusto, sacrosanto addirittura, ma non si rende conto di dove stia andando il mondo! Tu invece hai abbastanza anni per avere l'esperienza necessaria per capire come funzionano le cose, ma non così tanti da essere completamente... rincoglionita. Porca puttana, le hai viste proprio tutte nella tua vita, eh? Nulla più ti sembra nuovo e fai quasi fatica a pensare a qualcosa che tu non abbia mai provato... Sì, forse ti manca solo l'amore, l'affetto, ma di certo non ti avrebbe dato molto. E poi nessuno ti mai trovata particolarmente attraente. Non hai potuto sperimentare neanche l'affetto familiare... a dire il vero non hai nessuna memoria della tua famiglia: i tuoi primi ricordi risalgono ad un campo umano (o forse era elfico???) bah, poco importa...) in cui vivevi ai margini dei "non mezzelfi" campando di furtarelli e scappando da chi ti stava inseguendo... Inizialmente ti incazzavi come una biscia quando ti insultavano perché eri una mezza, quando un elfo troppo pieno di sé ti sputava contro o quando un umano troppo ubriaco ti alzava i vestiti per toccarti nelle intimità. Poi però hai iniziato a farti furba, a capire che tanto farsi il sangue amaro per questo non sarebbe servito a niente se non a rovinare te e non certo a cambiare gli altri. Il mondo è così e bisogna imparare a convivere con gli altri esseri viventi cercando di trarre il massimo profitto dalle situazioni che si vanno via via a creare. Dicono che sei testarda e glaciale nei tuoi discorsi, ma la verità è che sei semplicemente obiettiva e pragmatica: se una situazione si evolve in un certo modo, perché dannarsi l'anima per

volverla stravolgere? Basta assecondarla nel modo giusto e forse si riuscirà anche a tirarne fuori qualcosa di positivo... o almeno di non completamente negativo.

Hai quindi passato tutta la tua adolescenza viaggiando tra un villaggio elfo ed un campo umano, comprendendo a fondo quanta feccia ci fosse al mondo da entrambi gli schieramenti. E poi, durante un pomeriggio come tutti gli altri, per caso ti sei imbattuta in Siehel: ti aveva proprio incantato con i suoi ideali e con il progetto del Villaggio! E poi, cazzol, per la prima volta avevi realizzato di far parte di una razza, e non di un sottoprodotto di due razze! Diceva di notare in te grandissimi poteri nascosti e che sarebbe stato in grado di farteli sviluppare al massimo! Perché non aderire? E così camminasti per un mesetto con un altro gruppo di tuoi simili fino a che fondaste il Villaggio! Siehel ti affiancò quindi il suo secondo Treblendir - pace all'anima sua - un abile combattente che ti insegnò non solo a maneggiare la spada, ma anche ad usare la mente per plasmare la realtà! Ricordi ancora la prima volta in cui riuscisti a far cambiare colore alla tua pelle... faticavi a credere ai tuoi occhi! Poi tu sei cresciuta e... Siehel no. Da giovane è normale peccare di utopia, ma poi? Poi non bisognerebbe diventare obiettivi e capire quale sia la strada giusta?!

Gli umani stanno vincendo? Stanno per spazzare via gli elfi? Bene: perché cercare vanamente di opporsi?!? Bisogna cercare di ottenere il massimo da QUESTA situazione, per il bene di tutti i mezzelfi, cazzol! Se tu aiuti gli elfi per pareggiare una situazione impareggiabile cosa otterrai? L'odio indiscriminato da parte dei futuri vincitori, gli umani! Ma se invece aiuti questi ultimi, loro capiranno che sei stata dalla loro parte durante la guerra e alla fine ti premieranno (o se non altro non ti caceranno come un traditore...!) Hai provato a far capire questo tuo pensiero agli altri ma... ma non c'è stato nulla da fare. E tu sei sicura di essere nel giusto! È per questo motivo che negli ultimi mesi hai iniziato ad intraprendere dei rapporti personali segreti con gli umani, cercando di fargli capire che tu eri dalla loro parte, che i mezzelfi erano dalla loro parte! Non l'hai detto a nessuno perché sai come vanno queste cose nel mondo: ti avrebbero fraintesa! Avrebbero creduto che tu volessi tradire la causa mezzelfa! STRONZATE!!! Tu sei la più fedele di tutti alla causa, ma sei anche l'unica che conosce la vera via! E quando qualche giorno fa Siehel ti ha convocato, hai immediatamente capito cosa era giusto fare! Siehel aveva infatti chiamato te, Xaynthas, Elyhar, Lixianis e Kruengar per partire immediatamente alla volta di un accampamento umano dove avreste dovuto incontrare una sua spia tra gli elfi che aveva scoperto un fatto incredibile per le sorti della guerra. Probabilmente un'arma nuova o qualcosa di simile stava per finire tra gli elfi dato che una spedizione di loro guardie d'elite era partita in gran segreto. Siehel non ne sapeva molto di più, ma tu eri certa che qualunque cosa fosse, lui avrebbe deciso di operare seguendo i suoi vani ideali utopici!

Il viaggio è stato quasi un incubo a cominciare proprio da Siehel, sempre stanco e affaticato: nonostante i suoi sforzi per accelerare, senza di lui che vi rallentava sareste potuti arrivare nettamente prima! Ma ormai lui è così, e comunque tutti lo rispettano ancora e così fai

anche tu. Poi si è portato dietro Lixianis, il suo giovanissimo cocco: pare abbia delle buone qualità, ma francamente non capisci che cazzo di apporto possa dare quello sbarbatello, dato che nel Villaggio ce ne erano altri più potenti di lui! A dire il vero sbarbatello non è il termine più adatto, dato che ha una bella barba folta: ora che ci pensi, però, senza questa forse non noteresti la differenza da un vero elfo! Sarà interessante capire se la sua presenza è dovuta ad un'ennesima puttana di Siehel o se effettivamente ha un motivo di esistere: lo aspetti al varco! Sembra che sia amico di Xaynthas, quel pazzo di un raddom visionario! Per carità, ha il Dono e quindi risulterà fondamentale per la missione, ma se non opportunamente controllato rischia di essere più dannoso che altro! A metà del viaggio, ad esempio, durante una delle sue visioni stava per trascinarvi tutti in una tana di un ankheg! Meno male che te ne sei accorta – come farebbero gli altri senza di te... – e lo hai fermato! Hai già capito che dovrai pensarci tu a controllare che il Dono venga usato senza effetti collaterali... probabilmente da lui dipenderà l'esistenza intera della tua stessa razza! Meno male almeno che c'è Elyhar, la seconda di Siehel, che è una che parla poco e agisce molto! E poi è diretta e non tenta di usare inutili giri di parole, proprio come piace a te! È un vero piacere farle avere spesso il tuo parere, dato che pare seguire molto spesso i tuoi consigli. Appena Siehel non ci sarà più lei sarà certamente il suo sostituto ideale! E che dire di Kruengar e del suo topo? È una leggenda tra voi mezzelfi, eroe di forza e di coraggio anche se non con un grandissimo cervello ma... ha un fisico che ti stimola gli istinti più animali! Il giorno prima della convocazione hai fatto in modo di trovarti con lui da sola ai margini del Villaggio, facendolo apparire come un incontro casuale e poi... beh, una bella trombata!

È questo l'amore? Non pensi, o perlomeno non sai, anche se non è stato male di certo per tutto il viaggio ti è parso imbarazzatissimo. E se si fosse fatto illusioni? Alla fine, una trombata è una trombata, mica per forza deve essere qualcosa di più.

Appena arrivati all'accampamento, con la scusa di andare a pisciare, sei andata di nascosto dai tuoi contatti umani che ti hanno condotta addirittura dal Khan locale, il capo del villaggio. Parlando qui e là sei riuscita anche a conoscere la posizione precisa della grotta in cui vive barricato il loro Gran Khan Garoth, ma per ora tutti hanno ritenuto opportuno che bastasse quello del posto. "Volete una fottutissima prova di fedeltà da parte di noi mezzelfi? Bene, questa è la volta buona, quanto è vero che mi chiamo Gajandar!". E hai detto tutto, ed il Khan in persona ti ha assicurato che, in caso di vittoria umana, la tua razza sarebbe stata considerata come determinante! Sai bene che questo molto probabilmente non avverrà, ma di certo meglio di così non potevi agire! Il Khan ti ha inoltre chiesto di riferire a loro eventuali novità e, nel caso in cui tu dovessi partire dall'accampamento, di lasciare delle tracce del tuo passaggio per essere facilmente seguibile da una loro pattuglia. Dopo essersi fatti dare la tua sincera promessa di non avvisare nessun altro di questa vostra conversazione, l'accordo è stato finalmente siglato, e tu sei tornata dagli altri, convinta di aver fatto la cosa migliore per il bene tutti.

Ora sono tutti in attesa che arrivi il contatto di Siehel e tu stai tornando nella tenda... non deve mancare molto.

Poteri di Gajandar

Camaleonte

Psicometabolismo

Livello: Combattente psichico 1, solitario 2

Dimostrazione: Olfattiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 10 minuti per livello (1)

Punti potere: 1

La pelle e l'equipaggiamento dello psionico prendono il colore e la composizione degli oggetti vicini, pareti e pavimenti compresi. Lo psionico riceve un bonus di +10 alle prove di Nascondersi.

Espansione

Psicometabolismo

Livello: Combattente psichico 1

Dimostrazione: Olfattiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 minuto per livello (1)

Punti potere: 1

Questo potere produce una crescita istantanea dello psionico, raddoppiandone altezza, lunghezza e larghezza e moltiplicando il suo peso per 8. Questo incremento aumenta di uno la sua categoria di taglia. Lo psionico ottiene un bonus di taglia +2 alla Forza, una penalità di taglia -2 alla Destrezza (fino a una Destrezza minima effettiva di 1), una penalità di taglia -

1 al tiro per colpire, e una penalità di taglia -1 alla Classe Armatura per il suo incremento di taglia.

Se la nuova taglia dello psionico è Grande o superiore, egli ha ora uno spazio di 3 metri e una portata di almeno 3 metri (vedi Tabella 7-1, pagina 314 del *Manuale del Mostr*). Questo potere non cambia la velocità dello psionico.

Se non è disponibile uno spazio sufficiente alla crescita desiderata, lo psionico raggiunge la massima taglia possibile e può effettuare una prova di Forza (sfruttando la sua Forza accresciuta) per rompere qualsiasi forma di contenimento nel processo. Se fallisce, rimane compresso senza alcun danno dai materiali che lo contengono: non può schiacciarsi da solo aumentando la taglia.

Tutto l'equipaggiamento indossato o trasportato dallo psionico viene allo stesso modo ingrandito dal potere. Le armi da mischia e da tiro infliggono più danni (vedi Tabella 2-2, pagina 28 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

Altre proprietà psioniche o magiche non vengono influenzate da questo potere. Qualsiasi oggetto ingrandito che non è più in possesso dello psionico (incluso un proiettile o un'arma da lancio) ritorna istantaneamente alla sua taglia normale. Questo significa che le armi da lancio infliggono i loro danni normali (i proiettili infliggono danni in base alla taglia dell'arma che li ha tirati). Molteplici effetti che aumentano la taglia non sono cumulativi, che significa (tra le altre cose) che non è

possibile utilizzare una seconda manifestazione di questo potere per aumentare ulteriormente la propria taglia.

Aumento: Lo psionico può aumentare questo potere in uno o più dei modi seguenti.

1. Se lo psionico spende 6 punti potere addizionali, questo potere incrementa la sua categoria di taglia di due categorie invece che di una. Lo psionico ottiene un bonus di taglia +4 alla Forza, una penalità di taglia -4 alla Destrezza (fino a un minimo effettivo di Destrezza 1), una penalità di taglia -2 al tiro per colpire, e una penalità di taglia -2 alla Classe Armatura per il suo incremento di taglia.

2. Se si spendono 6 punti potere addizionali, è possibile manifestare questo potere come azione veloce invece che come azione standard.

3. Se si spendono 2 punti potere addizionali, la durata di questo potere è 10 minuti per livello anziché 1 round per livello.

Schermo di forza

Psicocinesi [Forza]

Livello: Comb. psichico 1, innato/psion 1

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 minuto per livello

Punti potere: 1

Lo psionico crea un disco di forza invisibile che fluttua davanti a sé. Questo schermo di

forza fornisce un bonus di scudo +4 alla Classe Armatura (che si applica anche contro gli attacchi di contatto incorporati, dato che lo schermo di forza è un effetto di forza). Dal momento che fluttua di fronte allo psionico, l'effetto non ha alcuna penalità di armatura alla prova ad esso associata.

Aumento: Per ogni 4 punti potere addizionali spesi, il bonus di scudo alla Classe Armatura migliora di 1.

Arma dissolvente

Psicometabolismo [Acido]

Livello: Combattente psichico 2

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Un'arma impugnata; vedi testo

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 3

L'arma impugnata dallo psionico diventa corrosiva, e una melma vaporosa e sibilante fuoriesce visibilmente dalla sua arma. L'arma infligge 4d6 danni da acido a qualsiasi creatura o oggetto tocchi con un attacco di contatto in mischia effettuato con successo.

L'acido secreto dall'arma si denatura 1 round dopo l'uso, perdendo tutta l'efficacia e la capacità di infliggere danni. Lo psionico è immune all'acido della propria arma.

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, i danni di questo potere incrementano di 2d6.

Kruengar

Ansits: "Kruengar, perché ti radi i capelli tutti i giorni?"

Tu: "Per apparire forte. Gli sporchi umani non hanno i capelli ma combattono come ankheg! E anche Kruengar vuole essere fortissimo e quindi si taglia i capelli."

A.: "Ah. Ma allora dovresti tagliare il pelo anche al tuo topolino!"

Tu: "A Too dici? Forse hai ragione!!! Vieni Too... Kruengar ti taglia il pelo e così ti fa diventare potente! Stai fermo... no... perché scappi?!? Too non vuole farsi tagliare il pelo... Ma... NON TI STAMI MICA PRENDENDO GIOCO DI KRUENGAR?!"

A.: "No, no!!! Veramente!!! E' che il tuo topo è già... intelligente! E per essere intelligenti servono... peli e capelli lunghi!!!"

Tu: "Ah! Hai ragione: Too è molto intelligente! Kruengar ti lascia i capelli, Too, così diventerai sempre più intelligente!"

Too: "Squit!!"

Tu: "Ci conosciamo da quasi un mese, Too, e non sai ancora nulla della storia di Kruengar, ma sappi che mai nessuno riuscirà a prendersi gioco di lui o dei suoi amici senza assaggiare la sua grande scimitarra!"

Too: "Squit!"

Tu: "Ci hanno provato una volta, tanti anni fa, quando Kruengar "lavorava" in un villaggio di umani! Kruengar faceva di tutto, e molto bene, ma una volta per errore ha rovesciato un bidone d'acqua e tutti si sono arrabbiati con lui! Hanno urlato qualcosa tipo "caccia al mezzelfo" e lo hanno lasciato correre con un po' di vantaggio, dandogli una spada arrugginita. Poi si sono lanciati all'inseguimento, insultandolo e dicendogli che era uno stupido e che sarebbe morto. Kruengar si è arrabbiato tantissimo, ma non è uno stupido! Sa che da solo contro tutti loro sarebbe morto veramente, e quindi è corso lontano. Sa correre molto veloce Kruengar, sai Too? Poi di nascosto ha visto quando gli umani erano separati, e li ha presi ad uno ad uno! E quando li aveva davanti è diventato rosso dalla rabbia, e gli piaceva vederli tremare dalla paura! E alla fine li ha uccisi tutti! È molto bravo con la sua scimitarra Kruengar, sai Too?"

Too: "Squit!"

Tu: "Poi Kruengar se ne è andato, e girando ha incontrato un gruppo di mezzumani come lui che lo hanno portato in questo villaggio, che chiamiamo il Villaggio! E lo hanno fatto parlare con il loro Khan... no cioè, il khan è il capo degli umani... vabeh, comunque lo hanno fatto parlare con il loro capo, Siehel Frostfire! È una persona molto intelligente, sai Too? E ha parlato a Kruengar come nessuno mai, senza trattarlo come uno stupido, anzi, facendolo sentire intelligente. Dice che tutti i mezzumani, anzi no, i mezzelfi hanno dei poteri che gli permettono di combattere con la mente, e che quindi anche Kruengar li ha... Ma Kruengar preferisce usare la sua scimitarra e i suoi giavellotti! Comunque si è stabilito qui perché... si trova incredibilmente bene! Tutti sono gentili con lui e lo trattano con rispetto e stima, sai Too?"

Too: "Squit!"

Tu: "Però Kruengar è stato anche molto male qui, sai Too? Siehel ha insegnato a tutti a leggere e a scrivere e ci ha provato e riprovato anche con lui, ma non ci è mai riuscito. Poi ha cercato di confortarlo, dicendogli che le sue enormi qualità erano altre, ma Kruengar ha capito che non era vero, e per la prima volta si è sentito veramente limitato... ha capito che c'era qualcosa che tutti riuscivano a fare e lui no e ha pianto. Anche Kruengar ha un'anima, sai Too?"

Too: "Squit!"

Tu: "Anche per questo Kruengar pensa di essere più umano che elfo! Gli elfi sono strani, parlano un linguaggio che si fa fatica a capire e parlare. Sono malvagi come gli umani, ma più falsi! Attenzione però, Too, dopo quello che gli hanno fatto passare, Kruengar li odia come nessun altro!!! Pensa che una volta una pattuglia umana si era spinta talmente in là da aver scoperto il Villaggio! Stava scappando per andare ad avvisare i suoi simili ma Kruengar è immediatamente corso all'inseguimento e nell'ira della battaglia li ha sterminati tutti, uno ad uno, da solo! Poi è tornato tutto insanguinato e tutti da quel momento lo considerano un grande e potente eroe!!!"

Too: "Squit!"

Quando qualche giorno fa Siehel ti ha convocato sei accorso immediatamente, certo che le tue qualità sarebbero state fondamentali per una qualunque missione. Hai portato anche Too con te: ormai tutti sanno che siete inseparabili e nessuno ha obiettato. "Kruengar e Too sono pronti!", hai quindi detto senza esitazione. Siehel

aveva anche chiamato Gajandar, Elyhar, Lixianis e Xaynthas, per partire immediatamente alla volta di un accampamento umano dove avreste dovuto incontrare una sua spia tra gli elfi che aveva scoperto un fatto incredibile per le sorti della guerra. Probabilmente un'arma nuova o qualcosa di simile stava per finire tra gli elfi dato che una spedizione di loro guardie d'élite era partita in gran segreto. Siehel non ne sapeva molto di più, ma lo seguisti senza batter ciglio!

Il viaggio è passato fin troppo velocemente, tanto che non sei ancora riuscito a terminare la storia della tua vita a Too, raccontandogli nei dettagli tutti i tuoi trucchi da combattimento! Per Siehel, invece, è stato quasi un incubo: sempre stanco e affaticato, nonostante i suoi sforzi per accelerare, senza di lui che vi rallentava sareste potuti arrivare nettamente prima! Ma lui è un grande, è il capo indiscusso e merita comunque il tuo massimo rispetto! Però devi ammettere che ti ha un po' sconvolto realizzare che avresti viaggiato accanto a Gajandar! Donna pragmatica e risoluta, il suo... fascino ha sempre stimolato i tuoi più nascosti istinti animali! Anche lei però deve aver sempre ammirato le tue doti, dato che la notte prima della convocazione vi siete casualmente incontrati ai margini del Villaggio e... la passione ha fatto il resto! Entrambi imbarazzatissimi, avete trascorso l'intero viaggio evitando di parlarvi e di guardarvi dritti negli occhi (o era solo tuo questo atteggiamento?!)... fatto sta che vorresti superare questo impasse e chiarirti con lei una volta per tutte! Era così bello anche solo poter parlare con una persona dotata di un linguaggio così semplice e diretto! Meno male che c'era il giovane Lixianis ad occuparti il tempo! È un bravo ragazzo, molto volenteroso di imparare da tutti e con un grandissimo senso di responsabilità e di rispetto: è un vero piacere per te poterli insegnare tutto quello che sai, proprio come farebbe lo stesso Siehel! Oltretutto ti dice sempre che hai dei poteri nascosti – sembrano quasi parole del Maestro! – e che applicandoti potresti accorgertene anche tu! Non ci credi molto, ma tutto sommato perché smettere di sperare? Inoltre deve essere amico del grande Xaynthas, il raddom visionario, il genio mezzelfo dotato di poteri incredibili! Per lui hai una vera e propria venerazione: a volte rimane affascinato nel guardare come usa il suo potere e come questo tende quasi a prendere il sopravvento su di lui! A metà del viaggio, ad esempio, durante una delle sue visioni stava per trascinarvi tutti in una tana di un ankeg! Meno male che Gajandar se ne è accorta e lo ha fermato! Comunque è un vero e proprio onore poter lavorare accanto ad un mezzelfo con il Dono come lui: sarà un piacere aiutarlo ad essere fondamentale per la missione! Tra l'altro potrebbe esserti d'aiuto a risolvere la tua paura per l'acqua, della quale ti

vergogni molto. Non ne hai mai parlato con nessuno, ma Xaynthas sarà certamente in grado di aiutarti mantenendo al contempo la giusta discrezione. Infine vi è Elyhar, la seconda di Siehel. A pelle non ti sei mai molto fidato delle persone autoritarie e di potere, ma quando dice qualcosa che non ti convince non esiti a farglielo sapere, anche se capisci quando è opportuno fermarsi. A volte ti pare quasi di scorgere nei suoi occhi una scintilla sinistra che ti fa tremare dentro... è meglio evitare di mettersi troppo contro il suo volere! Finché ti rispetta e ti tratta come meriti non c'è motivo di arrabbiarsi, mentre se andrà oltre il limite saprai farti valere!

Appena arrivati all'accampamento vi siete fermati un po' per riposare ed ora siete tutti in attesa che arrivi il contatto di Siehel... non deve mancare molto.

Lixianis

“Mamma, mamma: perchè non può venire anche Levanos a giocare?”

“Lixianis, amore mio, quello che stiamo andando a fare non è un gioco. Tutta la vita degli elfi dipende dall'operato dei Purificatori, e solo una Purificatrice come me od un apprendista come te possono entrare nel Tempio dell'Acqua”

“Ma se è così importante, perché non viene anche Levanos?”

“Perché non tutti gli elfi posseggono il Dono come te, amore. Tu sei speciale, hai delle doti che nessun altro possiede. Potresti addirittura ambire al ruolo di Alto Purificatore. Devi solo impegnarti con tutto te stesso e non arrenderti mai... Levanos non ha le tue qualità, ed è giusto che tu metta a disposizione le tue doti per il tuo popolo”

“Che bello, sarò uno degli Alti Purificatori”

Tu eri il migliore. Rispetto ai tuoi coetanei eri dotato in una maniera fuori dal comune, sembrava che avessi dieci anni in più rispetto a loro. Gli insegnati ti adoravano. “Il più promettente giovane elfo che abbiamo visto negli ultimi 300 anni”, dicevano sempre. E tu ne andavi orgoglioso. Oltretutto eri l'unico maschio in una classe di femmine, come sempre capita tra gli aspiranti purificatori. Di maschi con il Dono ne nasce uno ogni mille, e in genere nessuno brilla particolarmente. Ma con te è diverso. Il rito della Purificazione richiedeva di controllare alla perfezione i poteri della mente, e il tuo talento in questo ambito sembrava veramente illimitato.

La tua vita era perfetta: poco importava delle prese in giro degli altri studenti, che ti irridevano perchè, a loro detta, eri “altezzoso” e parlavi in una maniera forbita. Tsè, bifolchi la cui mente era troppo limitata anche solo per avvicinarsi alle tue capacità linguistiche. E ancor più della stima degli insegnanti apprezzavi l'amore e l'orgoglio di Myrliana, tua madre. Non capitava quasi mai che una Purificatrice avesse un figlio con il Dono, eppure era così. Tra l'altro anche tua madre era molto dotata, sebbene non quanto te. La adoravi e non vedevi l'ora di rincasare la sera per poterle raccontare i tuoi progressi. Eri entusiasta quando le raccontavi cosa facevate all'Accademia, e uno dei suoi sorrisi sul suo splendido volto ti ricompensava di ore di fatica. Sì, la adoravi veramente!

Un po' ti dispiaceva non poter condividere il successo con tuo padre, ma d'altro canto, come ti diceva sempre tua madre, tuo padre era sul fronte. All'epoca non capivi questa storia della guerra. Non capivi questi barbari che si facevano chiamare umani... Perché lottare, quando per dissetarsi basta compiere il rito dell'acqua? Perché non si impegnavano e si creavano la loro casta dei Purificatori?

Tua madre, poi, cercava sempre di farti capire che questa guerra infinita non aveva senso:

“È sbagliato uccidere il prossimo, anche quando si avrebbe ragione nel farlo, e la guerra è l'epitome degli errori. Speriamo che un giorno finisca senza uccirne tutti sconfitti”

“Ma cosa ti interessa degli umani, non sono solo delle bestie?”

“No, amore mio, sono delle persone come me e te. Possono essere più arretrati, ma meritano il tuo rispetto!”

E come tutte le cose che ti diceva tua madre questa filosofia si marchìò a fuoco nella tua mente.

Ma il periodo più bello della tua vita non durò per sempre. Un giorno scopristi per caso un pelo sulla tua faccia, e ridendo lo togliesti. Maneggiare i poteri della mente aveva strani effetti collaterali, anche su un elfo, glabro quasi per antonomasia. Poi spuntò un altro pelo, e un'altro ancora. Eri terrorizzato. Per due giorni interi non uscisti di casa, cercando di non farti notare nemmeno da tua madre... Cosa stava accadendo?? Ti ricordi quei giorni di terrore, passavi le giornate a piangere, senza sosta, quasi un'anticipazione degli anni a venire. Ad un certo punto un'idea ti folgorò, ma era troppo folle perchè potesse essere vera. Raggiungesti tua madre al Tempio dell'Acqua, e là, subito ti accertasti che nessuno potesse sentirti. Stavi piangendo, e avevi le vesti del deserto a coprirti la faccia, per evitare di essere notato.

“Madre, dobbiamo parlare immediatamente”

“Amore, cosa sta succedendo?”

“Madre, che cosa significa questo?”

“Amore...”

“MADRE!”. Era la prima volta che la chiamavi così. Era la prima volta che alzavi la voce con lei.

“Speravo che non sarebbe mai successo...”

“Allora è proprio così vero? Per tutti questi anni mi hai tenuto nascosto che in verità io sono un MEZZELFO, niente di più che un misero schiavo! Come hai potuto tenermi nascosta una cosa simile? Come hai potuto alimentare in me false illusioni? Se mai questa verità dovesse emergere, periremmo di un fato orribile... Un mezzelfo dentro il Tempio dell'Acqua?”

“Amore, basta che nessuno lo venga a sapere! Sei sempre stato uguale a tutti gli altri elfi...”

“Ma mi hai visto in volto? Posso esserlo stato in passato, ma ora decisamente non più! La mia vita è rovinata per sempre!”

E dicendo questo fuggisti via, tua madre troppo impietrita per seguirti. La tua vita era finita quel giorno, non avevi più un futuro, dovevi solo cercare di non farti vedere mai più nel Tempio dell'Acqua. Non sapevi dove andare e prendesti la decisione di fuggire da Llevialemm. Certo, radendoti nessuno avrebbe percepito che tu in realtà non eri un vero elfo, ma comunque non avresti mai potuto vivere così, nella menzogna. Andasti di corsa a casa a racimolare tutto il denaro che potevi trovare (per la verità non tantissimo, non sapevi dove tua madre teneva i vostri risparmi) e fuggisti da Llevialemm. Era la prima volta che uscivi dalle confortanti mura della più bella città dell'intero mondo.

Ti aggregasti di nascosto ad una carovana per il trasporto dell'acqua e per te iniziò il calvario. Presto capisti che in verità quello che conoscevi era solo una piccola parte del mondo, che non eri minimamente preparato per affrontarlo. Eri stato uno sciocco a fuggire... I soldi ti bastarono per due settimane, giusto il tempo di raggiungere un'oasi elfica a nord di Llevialemm. Chiedesti un aiuto agli altri elfi, ma scopristi presto quanto le parole generosità ed aiutarsi, così importanti per te, avessero un significato diverso per quelli della tua, anzi non più tua, razza.

Saresti morto certamente di sete, ma la fortuna ti venne in aiuto. Qualcuno coperto da un velo ti si avvicinò, offrendoti acqua e cibo. Senza esitazione accettasti. La tua sorpresa fu poi enorme nello scoprire che la persona che ti stava salvando la vita era un altro mezzelfo. Scopristi che il tuo salvatore si chiamava Siehel Frostfire, e che non eri l'unico che aveva salvato. Aveva fondato una piccola comunità di mezzelfi,

quasi ai margini delle terre conosciute, in modo da non attirare l'attenzione, ma in grado di far far sopravvivere e prosperare una razza altrimenti destinata alla schiavitù ed alla sofferenza. E lì ti accompagnò. Ti immaginavi un'altra Llevialemm, e rimanesti deluso nello scoprire un gruppo di derelitti allo sbando, senza alcuna possibilità di sopravvivere. Subito fu un colpo durissimo per te: eri troppo abituato agli agi ed al lusso, vivere negli stenti non faceva certamente per te. Come aspirante purificatore avevi diritto alle stoffe più pregiate e alle acque più pure, mentre qui l'acqua era quasi imbevibile tanto era sporca, ma presto capisti che lamentarsi serviva solo ad ottenere l'effetto opposto. All'inizio ci furono delle tensioni con gli altri mezzelfi: ti dicevano che eri troppo “altezzoso”, proprio come gli elfi cui tanto somigliavi, e che parlavi in una maniera troppo “strana”. Per la prima volta in vita tua maledicevi i tuoi doni linguistici... Oltretutto molti ti prendevano in giro dicendo che “ti comportavi come una femmina”, ma cosa ci potevi fare? Sei sempre stato in mezzo alle femmine, sarebbe difficile che fossi diverso! Forse è per tutti questi motivi che ti sei lasciato crescere la barba... Nessuno potrà mai più dire che sei un purosangue Elfo o una donna! Tra l'altro ti vergogni un po' del tuo passato di “agiato”, dato che in genere la vita dei mezzelfi prima di arrivare al Villaggio è un inferno, mentre la tua è stata un vero paradiso.

Quello che invece stava diventando stupendo era il rapporto con Siehel Frostfire... Per quanto molto anziano, il “Maestro”, come ti piace chiamarlo, era una persona stupenda... Per lui la fratellanza e l'aiuto reciproco dovevano essere due pilastri nella vita di ognuno, e nella tua mente predisposta da tua madre gli insegnamenti di Siehel attecchivano rapidamente! Hai abbracciato la causa della prosperità del Villaggio mezzelfo proprio come se fosse la causa della tua vita, e tutto questo grazie al carismatico capo. Premuroso con te, sempre gentile, Siehel è l'unico al quale hai raccontato tutta la tua storia: puoi affermare senza dubbio che il Maestro è il padre che non hai mai avuto.

Non provavi più risentimento verso tua madre – non l'hai mai provato veramente – la amavi troppo e... ormai non potevi più rivederla. Chissà quante sofferenze aveva dovuto patire, poveretta: violentata molto probabilmente da qualche rozzo umano e ora sola, senza suo figlio. A volte ti stupisci nel constatare quanto odio sia cresciuto in te, sia verso gli umani sia verso gli elfi! Potessi tornare indietro non ti congederesti più da lei in una maniera tanto infame, ma il passato non si può cambiare, e ogni tanto piangi ancora per come l'hai trattata. Ma sì: forse un giorno troverai il coraggio di tornare da lei! Tra l'altro, anche il tatuaggio che serviva per

entrare nel tempio della purificazione è ormai svanito, e con lui stanno svanendo sempre più i legami col tuo passato.

Adesso, nonostante le prese in giro per i tuoi atteggiamenti, sei veramente molto utile e stimato nel Villaggio. Da Siehel in persona hai imparato a controllare i tuoi poteri ed è bello vedere che di nuovo la sera c'è qualcuno che ti guarda con orgoglio! Peccato solo che sia così anziano...

Quando qualche giorno fa, circa 10 anni dal tuo abbandono di Llievalemm, Siehel ti ha convocato e sei accorso immediatamente, orgoglioso di sapere che, nonostante la tua giovane età, ti abbia scelto per far parte di una missione. Aveva anche chiamato Gajandar, Elyhar, Kruengar e Xaynthas, per partire immediatamente alla volta di un accampamento umano dove avreste dovuto incontrare una sua spia tra gli elfi che aveva scoperto un fatto incredibile per le sorti della guerra. Probabilmente un'arma nuova o qualcosa di simile stava per finire tra gli elfi dato che una spedizione di loro guardie d'élite era partita in gran segreto. Il Maestro non ne sapeva molto di più, ma lo seguisti senza batter ciglio!

Il viaggio è stato un vero calvario per lui, poveretto! Nonostante i suoi sforzi per accelerare, senza di lui che vi rallentava sareste potuti arrivare nettamente prima: non ha più decisamente l'età per compiere queste spedizioni, anche se ti dispiace ammetterlo. Sembra tra l'altro che gli altri della compagnia non vedano di buon occhio la tua presenza, quasi come fossi un peso più che un aiuto... ma cercherai di fargli cambiare idea, anche se in parte li capisci, dato che nel Villaggio ce ne erano altri più potenti di te! Fortunatamente c'è Xaynthas, il tuo amico rabadom. È un tizio un po' strano e timoroso, ma è dotato di poteri incredibili! Oltretutto in un certo senso anche lui ha il Dono, e per quello spesso si va a cacciare involontariamente nei guai! La tua vicinanza è stata e sarà fondamentale per proteggerlo da questi "effetti collaterali": lui lo sa, e tutto questo ha fatto in modo che il vostro legame diventasse molto forte! A metà del viaggio, ad esempio, durante una delle sue visioni, stava per trascinarvi tutti in una tana di un ankeg! Meno male che Gajandar se ne è accorta in tempo e lo ha fermato! È la più vecchietta del gruppo, l'unica che ha partecipato alla fondazione del Villaggio, ma ha un'esperienza invidiabile: nella sua vita ha visto proprio di tutto! Certo i suoi modi così burberi e "vulgari" ti infastidiscono, però sa sempre quale sia la cosa migliore da fare ed è una di cui il Maestro si fida ciecamente: come ti ha suggerito Siehel stesso, infatti, dovrai cercare di imparare il massimo dal suo modo di agire e di affrontare i problemi! Oltretutto sembra che abbia capito i problemi di Xaynthas e cerca sempre di essergli da

appoggio, anche se non sembra darlo a vedere! Elyhar, invece, in cuor tuo non ti va molto a genio, però se Siehel l'ha nominata come sua seconda vuol dire che merita rispetto! È una che parla poco e agisce molto, ma a volte ti pare troppo spietata e disposta a tutto pur di raggiungere i suoi scopi. A volte sembra quasi che lo faccia apposta a cercare di punzecchiarti per farti stare male e... purtroppo ci riesce benissimo! Pazienza: sarà ancora più stimolante cercare di capire come mai i suoi modi di operare sono così diversi da quelli del Maestro! E che dire di Kruengar e del suo topo? E' una leggenda tra voi mezzelfi, eroe di forza e di coraggio, anche se all'apparenza potrebbe apparire un po' un... sempliciotto! In verità sei convinto che come tutti i mezzelfi anche lui abbia delle capacità mentali nascoste, e sarebbe molto bello poter essergli d'aiuto nel farglieli scoprire. Oltretutto, lo scambio di "insegnamenti" potrebbe essere reciproco: lui è molto potente ma non ne sa nulla del controllo della mente e viceversa! Sei già eccitato al solo pensarci!

Appena arrivati all'accampamento, vi siete fermati un po' per riposare ed ora siete tutti in attesa che arrivi il contatto di Siehel... non deve mancare molto.

Poteri di Lixianis

Controllare oggetti (I)

Psicocinesi

Livello: Cineta I

Dimostrazione: Materiale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Un oggetto incustodito, del peso massimo di 50 kg

Durata: Concentrazione, fino a 1 round per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 1

Lo psionico porta telecineticamente "in vita" un oggetto inanimato. Sebbene non sia realmente vivo, l'oggetto si muove sotto il controllo dello psionico. La vegetazione vivente non può essere controllata in questo modo, né lo possono gli oggetti animati o i non morti. Gli oggetti controllati si muovono come marionette, con movimenti goffi e scoordinati, a una velocità di 6 metri. Se la forma dell'oggetto è rigida, produce cigolii, lamenti e raschi durante il controllo.

Un oggetto controllato può attaccare un avversario se gli viene indicato. Ha un attacco con lo schianto, con un bonus di attacco base pari al bonus di attacco base dello psionico più il modificatore di intelligenza di quest'ultimo. Se l'attacco colpisce, infligge danni pari a 1d6 più il modificatore di intelligenza dello psionico.

Un oggetto controllato ha la solita durezza e punti ferita.

È possibile utilizzare questo potere su di una serratura non magica, facendola muovere in modo che si provi a scassinare da sola. Se un altro personaggio effettua una prova di Scassinare Serrature su di una serratura su cui lo psionico sta esercitando il controllo, quel personaggio riceve un bonus di +4 alla prova.

Distrazione (I)

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Combattente psichico I, innato/psion I

Dimostrazione: Mentale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 1

Lo psionico fa divagare la mente della vittima, distraendola. I soggetti effettuano tutte le prove di Ascoltare, Cercare, Osservare e Percepire Intenzioni con una penalità di -4.

Ectoplasma intralciante (I)

Metacreatività (Creazione)

Livello: Innato/psion I

Dimostrazione: Materiale e visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione

standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura di taglia Media o inferiore

Durata: 5 round

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 1

Lo psionico estrae una sfera di melma ectoplasmica dal Piano Astrale e la scaglia immediatamente con un attacco di contatto a distanza contro una qualsiasi creatura nel raggio di azione. Con un colpo andato a segno, il soggetto viene coperto di melma e diventa intralciato. La melma evapora al termine della durata del potere.

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, questo potere può agire su una creatura di una categoria di taglia più grande.

Raggio di energia (I)

Psicocinesi [vedi testo]

Livello: Innato/psion I

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Raggio

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 1

Dopo aver manifestato questo potere, lo psionico sceglie tra elettricità, freddo, fuoco

o sonoro. Lo psionico produce un raggio di energia del tipo scelto che parte dalla punta delle sue dita e colpisce un bersaglio nel raggio di azione, infliggendo 1d6 danni se lo psionico effettua con successo un attacco di contatto a distanza.

Elettricità: Manifestare un raggio di questo tipo di energia fornisce un bonus di +3 al tiro per colpire se l'avversario sta indossando un'armatura metallica e un bonus di +2 al livello di manifestazione ai fini di superare la resistenza ai poteri.

Freddo: Un raggio di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado.

Fuoco: Un raggio di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado.

Sonoro: Un raggio di questo tipo di energia infligge -1 danno per dado e ignora la durezza degli oggetti.

Il sottotipo di questo potere è lo stesso del tipo di energia manifestata.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, i danni di questo potere incrementano di un dado (d6).

Schermo di forza (I)

Psicocinesi [Forza]

Livello: Combattente psichico I, innato/psion I

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 minuto per livello

Punti potere: 1

Lo psionico crea un disco di forza invisibile che fluttua davanti a sé. Questo schermo di forza fornisce un bonus di scudo +4 alla Classe Armatura (che si applica anche contro gli attacchi di contatto incorporati, dato che lo schermo di forza è un effetto di forza). Dal momento che fluttua di fronte allo psionico, l'effetto non ha alcuna penalità di armatura alla prova ad esso associata.

Aumento: Per ogni 4 punti potere addizionali spesi, il bonus di scudo alla Classe Armatura migliora di 1.

Collegamento sensoriale forzato (II)

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Innato/psion 2

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 3

Lo psionico percepisce quello che percepisce il soggetto utilizzando la sua vista, udito, gusto o olfatto. Solo un senso è collegato, e non è possibile cambiare senso con la stessa manifestazione. Ad esempio, lo psionico potrebbe vedere quello che vede il soggetto, o ascoltare quello che ascolta, o gustare quello che assaggia, e così via. Lo

psionico effettua qualsiasi prova di abilità che riguardi i sensi, come Ascoltare o Osservare, come il soggetto, e solo all'interno del campo percettivo del soggetto. Lo psionico perde il suo bonus di Destrezza alla CA quando percepisce direttamente quello che avverte il soggetto.

La maggior parte degli psionici sceglie di collegarsi alla vista, gusto o udito del bersaglio. Una volta manifestato *collegamento sensoriale forzato*, il collegamento permane anche se il soggetto fuoriesce dal raggio di azione della manifestazione originale (tuttavia il collegamento non funziona attraverso i piani). Lo psionico non controlla il soggetto, né può comunicare con lui in alcun modo tramite questo potere.

La forza del senso collegato del soggetto può essere potenziata da altri poteri o oggetti, permettendo allo psionico di ottenere lo stesso senso potenziato. Lo psionico subisce qualsiasi attacco con lo sguardo che colpisce il soggetto (se è collegato tramite vista). Se lo psionico è accecato o assordato, la creatura collegata funziona come organo sensoriale indipendente, e fornisce allo psionico il beneficio del senso collegato tramite la sua prospettiva per tutta la durata del potere.

Dardo di energia (II)

Psicocinesi [vedi testo]

Livello: Cineta 2

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersagli: Fino a cinque creature o oggetti; nessun bersaglio può trovarsi a più di 4,5 m di distanza da un altro

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza o Tempra dimezza; vedi testo

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 3

Dopo aver manifestato questo potere, lo psionico sceglie tra elettricità, freddo, fuoco o sonoro. Lo psionico rilascia un potente dardo di energia del tipo scelto verso un avversario. Il dardo infligge 3d6 danni a ciascuna creatura o oggetto contro cui lo si dirige, fino a un massimo di cinque bersagli. Non è possibile colpire lo stesso bersaglio più volte con la stessa manifestazione di questo potere.

Elettricità: Manifestare un dardo di questo tipo di energia fornisce un bonus di +2 alla CD dei tiri salvezza e un bonus di +2 al livello di manifestazione ai fini di superare la resistenza ai poteri.

Freddo: Un dardo di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado. Il tiro salvezza per ridurre il danno da una dardo di freddo è basato sulla Tempra anziché sui Riflessi.

Fuoco: Un dardo di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado.

Sonoro: Un dardo di questo tipo di energia infligge -1 danno per dado e ignora la durezza degli oggetti.

Il sottotipo di questo potere è lo stesso del tipo di energia manifestata.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, i danni di questo potere incrementano di un dado (d6) e la CD del tiro salvezza incrementa di 1.

Insinuazione nel sé (II)

Telepatia (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Innato/psion 2

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura

Durata: Concentrazione + 1 round

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 3

Funziona come *confusione* (pagina 216 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come qui indicato.

Rapidi tentacoli di pensiero distruggono la mente inconscia di qualsiasi creatura, privandola di forza. Finché lo psionico continua a concentrarsi totalmente su questo potere, il soggetto resta confuso, incapace di determinare autonomamente quello che vuole fare. Tirare sulla tabella seguente all'inizio di ciascuno dei turni del soggetto per vedere cosa farà il soggetto in quel round.

d%	Comportamento
01-10	Attacca lo psionico con armi da mischia o a distanza (o gli si avvicina se non è possibile

	attaccare).
11-20	Agisce normalmente.
21-50	Non fa altro che mormorare in modo incoerente.
51-70	Fugge lontano dallo psionico al massimo della velocità possibile.
71-100	Attaca la creatura più vicina (a questo scopo, uno psicocrystallo conta come parte del soggetto stesso).

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, la CD del tiro salvezza di questo potere incrementa di 1, e il potere può agire su di un ulteriore bersaglio. Qualsiasi bersaglio addizionale non può trovarsi a più di 4,5 metri dagli altri bersagli del potere.

Richiamare agonia (II)

Chiaroscienza [Influenza mentale]

Livello: Innato/psion 2

Dimostrazione: Materiale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Una creatura

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà dimezza

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 3

La fabbrica del tempo si sfalda sotto il volere dello psionico, rivelando le ferite che i suoi avversari hanno sofferto in passato (o che devono ancora subire). Quell'avversario

subisce 2d6 danni mentre il passato (o il futuro) si inframmette brevemente nel presente.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, i danni di questo potere incrementano di 1d6. Per ogni 2d6 danni extra, la CD del tiro salvezza di questo potere incrementa di 1.

Cono di energia (III)

Psicocinesi [vedi testo]

Livello: Cineta 3

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: 18 m

Area: Propagazione a forma di cono

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza o Tempra dimezza; vedi testo

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 5

Dopo aver manifestato questo potere, lo psionico sceglie tra elettricità, freddo, fuoco o sonoro. Lo psionico produce un cono di energia del tipo scelto che si estende dalla sua mano e infligge 5d6 danni a ogni creatura o oggetto all'interno dell'area.

Elettricità: Manifestare un cono di questo tipo di energia fornisce un bonus di +2 alla CD dei tiri salvezza e un bonus di +2 al livello di manifestazione ai fini di superare la resistenza ai poteri.

Freddo: Un cono di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado. Il tiro salvezza

per ridurre il danno da un cono di freddo è basato sulla Tempra anziché sui Riflessi.

Fuoco: Un cono di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado.

Sonoro: Un cono di questo tipo di energia infligge -1 danno per dado e ignora la durezza degli oggetti.

Il sottotipo di questo potere è lo stesso del tipo di energia manifestata.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, i danni di questo potere incrementano di un dado (d6). Per ogni due dadi di danno extra, la CD del tiro salvezza di questo potere incrementa di 1.

Esplosione di energia (III)

Psicocinesi [vedi testo]

Livello: Innato/psion 3

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: 12 m

Area: Esplosione con raggio di 12 m centrata sullo psionico

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza o Tempra dimezza; vedi testo

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 5

Dopo aver manifestato questo potere, lo psionico sceglie tra elettricità, freddo, fuoco o sonoro. Lo psionico produce un'esplosione di energia ectoplasmica instabile del tipo scelto che infligge 5d6 danni a ogni creatura o oggetto all'interno dell'area. L'esplosione non crea praticamente

alcuna pressione. Dal momento che il potere si estende intorno allo psionico, egli non subisce alcun danno.

Elettricità: Manifestare un'esplosione di questo tipo di energia fornisce un bonus di +2 alla CD dei tiri salvezza e un bonus di +2 al livello di manifestazione ai fini di superare la resistenza ai poteri.

Freddo: Un'esplosione di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado. Il tiro salvezza per ridurre il danno da un'esplosione di freddo è basato sulla Tempra anziché sui Riflessi.

Fuoco: Un'esplosione di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado.

Sonoro: Un'esplosione di questo tipo di energia infligge -1 danno per dado e ignora la durezza degli oggetti.

Il sottotipo di questo potere è lo stesso del tipo di energia manifestata.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, i danni di questo potere incrementano di un dado (d6). Per ogni due dadi di danno extra, la CD del tiro salvezza di questo potere incrementa di 1.

giocatore **One-Shot RBB 2007: Il deserto della Memoria**

dungeon master **Mezzelfo (Skani-Dur)** campagna

Mezzelfo (Skani-Dur) **8** Nessuna livello del person. **8** livello equivalente **divinità**

taglia **M** età **60** Maschio **161 cm** **60 kg** **Grigi** **Neri*** occhi capelli carnagione



CLASSE / ARCHETIPO	LIVELLI		BONUS D'ATTACCO	TIRI SALVEZZA (TIRARV)
	LIVELLO EQUIV	LIVELLO D'AVV		
Rabdom	5	- d6	+3	0/0/2
Ranger	3	- d8	+3	3/3/1

ATTACCO BASE	
TOTALE	+6/+1

MISCHIA	
TOTALE	+7/+2

DISTRANZA	
TOTALE	+8/+3

NO ME DELL'ABILITA'	PUNTEGGIO ORIGINALE	PUNTEGGIO EFFETTIVO	MODIF. DI ABILITA'	PUNTEGGIO MODIFICATORE TEMPORANEO
FOR forza	13	13	1	
DES destrezza	14	14	2	
COS costituzione	12	12	1	
INT intelligenza	12	12	1	
SAG saggezza	7	7	-2	
CAR carisma	18	18	4	

TIPI	MODIF. DI ABILITA'	MODIF. DI FORZA	MODIF. DI DESTREZZA	MODIF. DI MAGIA	MODIF. DI TACITA'	MODIF. VARIO
7	6	1	1	1	1	-

INIZIATIVA
modificatore

PF	TIRI SALVEZZA	TOTALE	BONUS BASE	MODIF. DI ABILITA'	MODIF. MAGIA	MODIF. VARIO
42	TEMPRA (costituzione)	4	3	1	1	1
42	RIFLESSI (destrezza)	5	3	2	2	1
	VOLONTA' (saggezza)	1	3	-2	1	1

ARMI E ATTACCHI	BONUS D'ATTACCO	DANNO	GITTATA (m)	CRITICO	GIU' TAG: TIPO
Elco lungo	+8/+3	1d8	20/x3	30	III P
Elco lungo con tiro rapido	+6/+6/+1	1d8	20/x3	30	III P

MUNIZIONI	
Frece (60)	



INCRONATA?	NO ME DELL'ABILITA'	CARAT. CHIAVE	BONUS TOTALE	MODIF. CAT. CARAT.	GRADI	MODIFICAT. VARI
<input type="checkbox"/>	Acrobazia ^a	Des*	10	=	1	+
<input type="checkbox"/>	Addestrare animali ^a	Car	10	=	4	+
<input type="checkbox"/>	Artigianato ()	Int	1	=	1	+
<input type="checkbox"/>	Artigianato ()	Int	1	=	1	+
<input type="checkbox"/>	Artigianato ()	Int	1	=	1	+
<input type="checkbox"/>	Artista della fuga	Des*	1	=	2	+
<input type="checkbox"/>	Ascoltare	Sag	2	=	-2	+
<input type="checkbox"/>	Camuffare	Car	4	=	4	+
<input type="checkbox"/>	Cavalcare	Des	6	=	2	+
<input type="checkbox"/>	Cercare	Int	1	=	1	+
<input type="checkbox"/>	Concentrazione	Cos	7	=	1	+
<input type="checkbox"/>	Conoscenze (Psioniche) ^a	Int	9	=	1	+
<input type="checkbox"/>	Conoscenze (Lettura) ^a	Int	5	=	1	+
<input type="checkbox"/>	Conoscenze () ^a	Int	10	=	1	+
<input type="checkbox"/>	Conoscenze () ^a	Int	10	=	1	+
<input type="checkbox"/>	Conoscenze () ^a	Int	10	=	1	+
<input type="checkbox"/>	Decifrare scritture ^a	Int	10	=	1	+
<input type="checkbox"/>	Diplomazia	Car	6	=	4	+
<input type="checkbox"/>	Disattivare congegni ^a	Int	10	=	1	+
<input type="checkbox"/>	Equilibrio	Des*	1	=	2	+
<input type="checkbox"/>	Falsificare	Int	1	=	1	+
<input type="checkbox"/>	Guarire	Sag	-2	=	-2	+
<input type="checkbox"/>	Intimidire	Car	4	=	4	+
<input type="checkbox"/>	Intrattenere () ^a	Car	10	=	4	+
<input type="checkbox"/>	Intrattenere () ^a	Car	10	=	4	+
<input type="checkbox"/>	Intrattenere () ^a	Car	10	=	4	+
<input type="checkbox"/>	Leso di mano ^a	Des*	1	=	2	+
<input type="checkbox"/>	Muoversi silenziosamente	Des*	5	=	2	+
<input type="checkbox"/>	Mascondersi	Des*	5	=	2	+
<input type="checkbox"/>	Nuotare	For*	10	=	1	+
<input type="checkbox"/>	Osservare	Sag	1	=	-2	+
<input type="checkbox"/>	Percepire inganni	Sag	-2	=	-2	+
<input type="checkbox"/>	Professione () ^a	Sag	10	=	-2	+
<input type="checkbox"/>	Professione () ^a	Sag	10	=	-2	+
<input type="checkbox"/>	Raccogliere informazioni	Car	6	=	4	+
<input type="checkbox"/>	Raggiare	Car	4	=	4	+
<input type="checkbox"/>	Saltare	For*	0	=	1	+
<input type="checkbox"/>	Sapienza Magica ^a	Int	10	=	1	+
<input type="checkbox"/>	Scalare	For*	1	=	1	+
<input type="checkbox"/>	Scassinare serrature ^a	Des	10	=	2	+
<input type="checkbox"/>	Sopravvivenza	Sag	5	=	-1	+
<input type="checkbox"/>	Utilizzare corde	Des	2	=	2	+
<input type="checkbox"/>	Utilizzare oggetti magici ^a	Car	10	=	4	+
<input type="checkbox"/>	Valutare	Int	1	=	1	+
<input type="checkbox"/>	Sapienza Psionica	Int	9	=	1	+
<input type="checkbox"/>	Autoipnosi	Sag	6	=	-2	+
<input type="checkbox"/>	Empatia Selvatica	Car	7	=	4	+

Le abilità marcate con ^a possono essere usate solo se il personaggio possiede almeno 1 Grado in tale abilità. Le abilità marcate con ^b sono in crociate per il Personaggio (non sono tirate della sua Classe). Alle abilità nelle cui caratteristiche chiave è presente il simbolo * si applica, se presente, la penalità alla prova dovuta all'armatura. Tale penalità raddoppia per l'abilità "Nuotare".

Le abilità marcate con ^a possono essere usate solo se il personaggio possiede almeno 1 Grado in tale abilità. Le abilità marcate con ^b sono in crociate per il Personaggio (non sono tirate della sua Classe). Alle abilità nelle cui caratteristiche chiave è presente il simbolo * si applica, se presente, la penalità alla prova dovuta all'armatura. Tale penalità raddoppia per l'abilità "Nuotare".

Le abilità marcate con ^a possono essere usate solo se il personaggio possiede almeno 1 Grado in tale abilità. Le abilità marcate con ^b sono in crociate per il Personaggio (non sono tirate della sua Classe). Alle abilità nelle cui caratteristiche chiave è presente il simbolo * si applica, se presente, la penalità alla prova dovuta all'armatura. Tale penalità raddoppia per l'abilità "Nuotare".

Le abilità marcate con ^a possono essere usate solo se il personaggio possiede almeno 1 Grado in tale abilità. Le abilità marcate con ^b sono in crociate per il Personaggio (non sono tirate della sua Classe). Alle abilità nelle cui caratteristiche chiave è presente il simbolo * si applica, se presente, la penalità alla prova dovuta all'armatura. Tale penalità raddoppia per l'abilità "Nuotare".

Le abilità marcate con ^a possono essere usate solo se il personaggio possiede almeno 1 Grado in tale abilità. Le abilità marcate con ^b sono in crociate per il Personaggio (non sono tirate della sua Classe). Alle abilità nelle cui caratteristiche chiave è presente il simbolo * si applica, se presente, la penalità alla prova dovuta all'armatura. Tale penalità raddoppia per l'abilità "Nuotare".

EQUIPAGGIAMENTO

OGGETTO (Quantità se diversa da 1) PESO (kg) PESO TOTALE

Armatura di cuoio borchiato		
Spada lunga		
Arco lungo		
60 frecce		
Borracce con acqua per 5 giorni		
Razioni da viaggio per 15 giorni		
Abiti da sciatio		
Corda 15 metri		
Sacco		
Martello da lavoro		
Specchio di bronzo lucidato		
** Tatuaggio Psionico (Crea Suono)		
il tatuaggio funziona come una pozione. Quando il tatuaggio è attivato puoi creare un suono il cui volume è paragonabile a quattro persone che parlano. Il suono dura per un round e può sembrare provenire da un posto distante fino a 8 metri da chi affida il tatuaggio		

MONETE, GEMME E GIOIELLI

m. rame	27	
m. argento	36	
m. oro	2	
m. platino	0	

1 moneta di platino (MP) = 10 monete d'oro (MO) = 100 monete d'argento (MA) = 1000 monete di rame (MR)

LINGUAGGI

Umano	
Elfico	

Linguaggi iniziali: Comune, Linguaggi Razziali + 1 linguaggio per ogni punto di bonus di intelligenza

PUNTI ESPERIENZA

ATTUALI	-
NECESSARI PER IL LIVELLO SUCCESSIVO	-

Scheda per Dungeons & Dragons 3.5 © versione 1.3.1; autore: Andrea "Sass Tam" Barbera (ab_borghesevel@vahoo.it) associazione culturale ReVeish Blind Beholders: <http://www.reveishblindbeholders.net> - info@reveishblindbeholders.net

TALENTI E ABILITÀ SPECIALI

DRIVA DA USARE	NOME
<input checked="" type="checkbox"/>	R Immunità agli effetti di sommo magico
<input checked="" type="checkbox"/>	R +2 ai TS contro effetti di incantamento
<input checked="" type="checkbox"/>	R Scarvisione
<input type="checkbox"/>	R +2 alle prove di Diplomazia e Raccogliere Informazioni
<input type="checkbox"/>	R Naturalmente psionico: 1 punto psionico al primo livello
<input type="checkbox"/>	R Sangue elfico: conta come elfo per tutti gli effetti legati alla razza
<input type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	C Impeto selvaggio +2 (Rabdom)
<input checked="" type="checkbox"/>	C Trovare acqua (Rabdom)
<input type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	C Nemico Favorito: Elfi +2 (Ranger)
<input checked="" type="checkbox"/>	C Seguire Tracce (Ranger)
<input type="checkbox"/>	C Empatia Selvatica (Ranger)
<input type="checkbox"/>	C Stile di combattimento (arciere): Tiro rapido (Ranger)
<input checked="" type="checkbox"/>	C Resistenza (Ranger)
<input type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	C Evocare visioni
<input checked="" type="checkbox"/>	C Tiro Ravvicinato
<input checked="" type="checkbox"/>	C Tiro Psionico
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Poteri Conosciuti:
<input type="checkbox"/>	Affondo mentale (livello 1)
<input type="checkbox"/>	Immagine minore, psionica (livello 2)
<input type="checkbox"/>	Comessione mentale (livello 3) potere nuovo - vedi descrizione
<input type="checkbox"/>	

DESCRIZIONE DI TALENTI E ABILITÀ

Classe Rabdom: classe psionica creata dai RBB con la possibilità di utilizzare poteri psionici e di individuare sorgenti d'acqua.

Nemico Prescelto (Elfi): guadagni un bonus di +2 alle prove di Osservare, Ascoltare, Percepire Intenzioni, Raggiare e Sopravvivenza e ai tiri per il danno con le armi quando utilizzate contro degli elfi.

Seguire Tracce: puoi seguire le tracce di persone o animali attraverso la maggior parte dei tipi di terreno. Per far questo devi effettuare una prova di Sopravvivenza. Quando cerchi tracce devi muoverti a metà della tua velocità normale o altrimenti avere un malus di -5 alla prova. Se ti muovi fino al doppio della tua velocità hai un malus di -20 alla prova.

Resistenza Fisica: hai un +4 alle prove effettuate su Costituzione effettuate per evitare danni quando nuoti, corri, trattiieni il fiato e provi a resistere alla fame o alla sete o al soffocamento. Puoi dormire con indosso armature pesanti senza svegliarti affaticato

La casella "da usare" è da crocettare se il giocatore si deve ricordare in ogni momento di usare il Talento o l'Abilità Speciale (Es: Maestria nel combattimento, Attacco poderoso, Incalzare). In caso contrario il Talento o l'Abilità è già conteggiata in qualche altro spazio della scheda (Es: Arma localizzata, Sensi acuti, Robustezza). Nello spazio "dieta (di)" bisogna indicare per quale motivo il personaggio possiede l'abilità (Es: Talento: C= Abilità speciale di Classe (indicare quale tra parentesi il nome); R= Abilità razziale; P= Bonus inerente; A= Altro

POTERI PSIONICI E INCANTESIMI

Rabdom	CLASSE ABIL.
+4	Car
CD	POTERI NOTI
15	2
	1

PP punti potere

26	attuali
----	---------

SUPERARE R.P. superare resistenza ai poteri

5	SUPERARE R.P. PRIMA CLASSE
---	----------------------------

26	TOTALI
15	DALLA CLASSE PRINCIPALE
-	DA EVENTUALI ALTRE CLASSI
1	RAZZIALI
-	DA TALENTI
10	DA ALTRE FONTI

Impeto selvaggio +2 (abilità da Rabdom): quando manifesti un potere, puoi permettere alle tue passioni ed emozioni di emergere in superficie. Quando lo fai, guadagni un bonus di +1 o +2 al livello da manifestatore (a tua scelta). Questa scelta è però pericolosa. Dopo ogni utilizzo di questa abilità puoi venire travolto dalla tensione dello sforzo. Per ogni punto di bonus aggiunto al livello da manifestatore hai un 5% di probabilità di venire travolto dal tuo stesso impeto; in questo caso sei stordito fino alla fine del tuo prossimo turno e perdi 5 punti potere

Trovare acqua (abilità da Rabdom): al costo di 1 punto potere puoi concentrarti e determinare la direzione e la distanza del deposito d'acqua significativamente più vicino a te, se ne sono presenti entro 1 chilometro. Di fatto, il tuo potere percepisce o la più grande fonte d'acqua vicino a te (nel caso ce ne siano altre più vicine ma significativamente più piccole) o la più vicina, nel caso vicino a te vi siano tante fonti di analoga dimensione. Quando lanci il potere non sei mai in grado di stabilire se percepisci il deposito d'acqua più grande o più vicino, né sai quanta acqua stai localizzando. Questa abilità può essere utilizzata al massimo 5 volte al giorno.

Evocare visioni (talento): Puoi concentrarti ed evocare una visione. Non sai mai se questa visione è uno scorcio del passato, del futuro, di qualcosa che sta accadendo in quel momento o di qualcosa che ti stai solo immaginando, ma durante la visione sei completamente immerso in quello che vedi e pensi di interagire realmente con le persone e le cose della visione, come se fossi un'altra persona senza alcuna reale memoria di quello che sei veramente. Puoi evocare fino a 2 visioni al giorno, e questa operazione ti costa 5 punti potere. Ogni tanto, in presenza di particolari posti o particolari momenti, il tuo potere si attiva da solo senza che tu lo voglia. Questi utilizzi non ti vietano di utilizzare altre volte nella stessa giornata il tuo potere

Tiro Ravvicinato (talento): ottieni un bonus di +1 al tiro per colpire ed ai danni con armi a distanza con gittata fino a 9m

Tiro Psionico (talento): per usare questo talento devi spendere il tuo focus psionico. Un tuo attacco a distanza infligge +2d6 punti di danno. Devi decidere se utilizzare questo talento prima di effettuare l'attacco. Se il tuo attacco manda comunque a spendi il tuo focus psionico

Xainthas

"Sì, ti sento! So che sei qui vicino! Oh, eccoti, finalmente: che bella sensazione di pace e di tranquillità! Ancora una ventina di passi a destra e poi potrò abbeverarmi... ecco, ecco! Qui è perfetto! L'acqua qui è buonissima..."

"Xaynthas, Xaynthas!"

"Eh ma... cosa!"

"Xaynthas stavi mettendoti della sabbia in bocca!"

"S...scusate, una visione mi ha colto alla sprovvista: grazie per avermi fermato prima che mi soffocassi! Ora che ci penso, la visione mi ha indicato che qui sotto forse potrebbe esserci dell'acqua! Lasciatemi concentrare un attimo... hhm... sì, esatto, confermo tutto: scavando troverete una polla d'ottima acqua!"

"Oh... grazie, grazie! La spedizione ora potrà proseguire senza affanni! Siamo orgogliosi di avervi tra noi!"

"Ehm, sì, ma grazie lo devo dire io: senza di voi sicuramente sarei morto..."

"Un onore!"

È raro che ti vengano delle visioni spontaneamente, senza che tu le abbia volute, ma in genere sono providenziali. Certo che, però, se solo riuscissi a capire quando sei nella realtà e quando no sarebbe tutto diverso: ora invece ti senti quasi non autosufficiente... questa volta però era banale! È chiaro che non può esistere dell'acqua da bere in superficie: come hai fatto a non pensarci!? Senza qualcuno vicino a te molto probabilmente saresti morto!

Una volta non era così... sì, hai sempre avuto le visioni, ma mai in maniera così esasperata! Tu sei un Rabdom, un rabdomante! Hai lavorato tanto per essere così... beh, a dire la verità ti sei solo applicato perché è un potere che scorre naturalmente in te, un Dono innato per controllare il quale, però, hai studiato molto. Trovare l'acqua è una delle soddisfazioni più grandi che tu possa provare. Chi non l'ha mai scovata non può neanche lontanamente immaginare l'appagamento che si prova, il puro piacere che pervade l'anima! Sei uno dei pochissimi mezzelfi nati nel Villaggio e non arrivato dall'esterno, uno dei pochissimi ad aver conosciuto bene i propri genitori. Già, mamma e papà... sigh... Perché hanno deciso di andare in missione quella volta... Perché? Tutto è incominciato a precipitare proprio in quel momento, ed è da quel giorno che ti è apparso quel tic fastidioso! Nel mondo c'è solo feccia, lo sapevi, ma loro hanno voluto andare e sono stati massacrati. E per la prima volta le visioni hanno preso il sopravvento! Dopo che ti hanno riferito la tragica notizia sei andato

nella tua tenda, piangendo, e ti sei messo a sedere. La scena ti è apparsa chiara in mente: i tuoi genitori stavano camminando tranquillamente quando si sono imbattuti in una pattuglia di elfi, e tu eri là, un po' dietro rispetto a loro. Li hai visti tirar fuori le armi e combattere... e hai iniziato a correre, velocemente, correre verso di loro, ma sei arrivato tardi: i tuoi genitori erano morti e solo più uno delle "bestie" era ancora viva ed era lì che ti fissava negli occhi, ancora sporco di sangue. E tu hai iniziato a provare odio, odio e ancora odio! Il più enorme odio concepibile! Lo hai fissato anche tu e hai pensato al tuo potere più forte e distruttivo! Ti sei immaginato la furia dell'ankhég che si getta contro la sua preda e hai convogliato tutte le tue forze mentali per vedere quel verme morire davanti ai tuoi piedi!!!! AH SI!!! Finalmente grazie ad un potente affondo mentale avevi vendicato i tuoi genitori facendo esplodere il tuo nemico!!! Ma... cosa era successo?? Perché non eri all'aperto? Perché eri in una tenda?? Cosa... cosa diavolo... "Sinxil, amico mio!!! Svegliati, svegliati!!!" Eri stato tu. Lo avevi, avevi ucciso il tuo migliore amico e non te ne eri neanche accorto. Probabilmente eri corso nella sua tenda e... e da quel giorno sei cambiato: ormai avevi paura, paura di te e dei tuoi poteri! E mentre continuavi ad isolarti sempre più, col timore di perdere nuovamente il controllo delle emozioni, fu providenziale Siehel, che si avvicinò e ti parlò per capire cosa ti stava succedendo. Dopo qualche esitazione gli raccontasti tutto, nei minimi dettagli, finendo il racconto rosso in volto e con la fronte coperta di sudore. Temevi che ti avrebbe cacciato dal Villaggio, ed invece ti parlò con sincero affetto, garantendoti tutto il suo supporto per aiutarti a controllare le emozioni, la causa scatenante del tuo potere. E fu così che man mano ritornasti ad una vita quasi normale, almeno esteriormente. Tornasti a fare il Rabdom e ti specializzasti anche nel combattimento con l'arco, un'arma che per essere usata richiede concentrazione e che quindi speravi di non usare a sproposito durante la concitazione delle visioni. Queste infatti continuavano, ad intervalli irregolari ed imprevedibili: a volte nessuna per mesi, altre volte una decina in pochi giorni. Col tempo, però, hai parzialmente imparato a controllarle, ed ora, sebbene richieda molto sforzo, quando vuoi puoi decidere di concentrarti e di averne una in modo da affrontare i problemi che ti si prospettano sotto un'altra visuale! Già i Rabdom sono pochissimi, ma tu sei l'unico con il potere di avere e di controllare le visioni proprio perché sei l'unico ad aver iniziato a capire i segreti più reconditi di Skan-Dur: è lui che vive e ti parla, è il pianeta che vuole comunicare e per farlo manda le visioni, che però solo tu sai cogliere attivamente. Sai di essere unico e sai di essere troppo importante per tutti i mezzelfi ma, paradossalmente, hai sempre bisogno di qualcuno vicino che eviti che gli "effetti collaterali" delle visioni ti portino al suicidio. Quando entri nel mondo delle visioni, infatti, è come se perdessi di vista la tua identità, comportandoti come se nient'altro esistesse. Alcuni ti considerano un tipo "strano" per questo, ma tutti ti rispettano per il tuo potere. Nonostante questo, però, la paura è ancora molto viva in te, e non passa momento che tu non abbia paura di decidere ed agire in modo errato. Vi è poi un fatto che ti dà molto fastidio, ed è l'essere considerato alla stregua di una borraccia, ossia indispensabile come cercatore d'acqua e basta. Tutto ciò ti

fa spesso sentire inutile verso le vere problematiche del Villaggio! I tuoi poteri, invece, sono enormi e vanno molto al di là di quello che gli altri mezzelfi possono anche solo concepire. Ad esempio, hai il potere di contattare mentalmente praticamente qualunque altro essere vivente, anche se per farlo devi concentrarti tantissimo e alla fine ti senti fisicamente distrutto. È un vero e proprio travaglio, ed è anche per questo che nessuno, a parte Siehel, ti ha mai visto usare questi poteri. Non vedi però l'ora di poterli mostrare ai tuoi simili per far vedere loro quanto sia fondamentale il tuo apporto in ogni situazione.

E quando qualche giorno fa Siehel ti ha convocato sei accorso immediatamente, certo che la tua abilità di Rabdom sarebbe risultata fondamentale in una missione! Siehel aveva anche convocato Gajandar, Elyhar, Lixianis e Kruengar, per partire immediatamente alla volta di un accampamento umano dove avreste dovuto incontrare una sua spia tra gli elfi che aveva scoperto un fatto incredibile per le sorti della guerra. Probabilmente un'arma nuova o qualcosa di simile stava per finire tra gli elfi dato che una spedizione di loro guardie d'élite era partita in gran segreto. Siehel non ne sapeva molto di più, ma lo seguisti senza batter ciglio! Il viaggio stava proseguendo tranquillamente quando, mentre stavate camminando, d'istinto capisti che vi era qualcosa di particolare lungo la strada e ti concentristi per evocare una visione. Vedesti in lontananza una figura in ombra che stava facendo qualcosa e ti avvicinasti. Notasti che questa "ombra", di dimensioni un po' più grandi del normale, stava costruendo una sorta di casa e richiedeva il tuo aiuto... incredibile! Ti avvicinasti per dargli una mano quando ti sentisti stratonare: era Gajandar che ti aveva bloccato! Ti stavi quasi per alterare quando capisti che senza il suo intervento saresti andato dritto verso la tana di un ankeg e... la ringrazisti. Il resto del viaggio comunque proseguì tranquillamente! Fortunatamente Siehel aveva deciso di portare anche Lixianis, ben presto diventato tuo grande amico. Agli occhi degli altri sembra il più debole, forse anche per la giovane età e per l'aspetto esteriore che ricorderebbe quello di un elfo se non fosse per la folta barba, ma pare sia dotato di poteri incredibili! In cuor tuo lo sperai, ma non ne sei molto sicuro... ad ogni modo, come diavolo fa a reggere un peso così grande come quello dell'accusa di inutilità che tutti gli rivolgono contro?? Devi cercare di capirlo! Comunque è un grande perché ti sta vicino "gratuitamente", cercando di aiutarti durante le visioni senza cercare per forza un tornaconto per le sue azioni! Tutti i mezzelfi in fondo ti aiutano e ti vogliono bene, e tu supporti la causa con grande ardore, ma lui e Siehel sono gli unici a farlo senza secondi fini! Al contrario, il solo pensiero di finire nelle mani di un elfo o di un umano ti inorridisce: quelle bestie di certo ti torturerebbero e cercherebbero di sfruttarti fino allo sfinimento! A pensarci bene, anche Gajandar è sempre molto premurosa con te, anche se caratterialmente non lo vuole dare tanto a vedere. È la più vecchietta del gruppo, l'unica che ha partecipato alla fondazione del Villaggio, ma ha un'esperienza invidiabile: nella sua vita ha visto proprio di tutto e sa sempre quale sia la cosa migliore da fare! Però è troppo pragmatica e materialista e spesso si comporta in maniera troppo "brutale"! Non immagina neanche quante bellezze della vita si perda comportandosi così! Se solo tu

riuscissi a farle capire come è bello perdersi nei sogni e come è affascinante trascendere dalla mera realtà! Elyhar, invece, è quella con cui hai un rapporto più freddo, sebbene sia la seconda di Siehel e quindi meritevole di rispetto! È una che parla poco ed agisce molto, ma a volte ti pare troppo spietata e disposta a tutto pur di perseguire la causa dei mezzelfi, che ovviamente condividi appieno, ma che preferisci aiutare con i mezzi ed i valori che ti ha insegnato il tuo Maestro. Oltretutto sembra la classica persona che ti reputa una borriaccia: forse ti sbagli, non la conosci così bene, ma comunque sarà tua cura farle vedere chi sei veramente! Se mai un giorno lui non ci dovesse essere più, hai timore che lei potrebbe diventare il nuovo capo del Villaggio: Lixianis sarebbe certamente molto più indicato e forse faresti bene a tentare di convincerlo, anche se non gliene hai ancora parlato! Tra l'altro, Elyhar lo punzecchia spesso con frasi cattive e taglienti, e tu percepisci che lui ci sta molto male per tutto ciò, anche se non protesta mai: sarebbe bello che riuscissi una volta tanto a confortarlo. E che dire di Kruengar e del suo topo? E' una leggenda tra voi mezzelfi, eroe di forza e di coraggio, anche se non ne sa nulla di poteri mentali! In un certo modo però anche lui è "unico" nel suo genere, e per questo non solo lo rispetti totalmente, ma praticamente lo veneri! Oltretutto, a differenza tua, è in grado di gestire questa sua straordinarietà apparentemente senza troppi problemi, e quindi sarà interessante cercare di capire come faccia, magari confrontandoti a parole con lui!

Appena arrivati all'accampamento vi siete fermati un po' per riposare ed ora siete tutti in attesa che arrivi il contatto di Siehel... non deve mancare molto.

Nota al giocatore sull'uso delle visioni:

Esistono fondamentalmente due tipi di visioni:

- Visioni spontanee: possono capitarti durante il corso della partita in momenti particolari ma non possono essere richieste a piacere, anzi, ti vengono comunicate nei dettagli dai master

- Visioni volute: puoi concentrarti per avere una visione fino ad un massimo di due volte al giorno. Avere una visione è fisicamente faticoso e costa 5 punti potere

Durante una visione vivi e ti muovi come se fossi un protagonista attivo della vicenda che stai vedendo. Ti verrà comunicato dai master di volta in volta cosa stai vedendo, ma in genere una visione è legata al luogo dove ti trovi o ha fatti che sono capitati, potrebbero capitare o capiteranno nel luogo stesso.

Poteri di Xainthas

Affondo mentale

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Rabdom 1

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 1

Lo psionico scatena istantaneamente un assalto massiccio sui percorsi mentali di una creatura, infliggendole 1d10 danni.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, i danni inflitto da questo potere incrementano di 1d10. Per ogni 2d10 danni extra, la CD del tiro salvezza di questo potere incrementa di 1.

Immagine minore, psionica

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Rabdom 2

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)

Bersaglio: fino a 3 creature, distanti tra loro non più di 10 metri

Durata: Concentrazione

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 3

Lo psionico insinua nei bersagli l'idea dell'esistenza di un oggetto, una creatura od una forza. L'illusione non comprende odori, sensazioni tattili o di temperature, ma può comprendere alcuni semplici suoni, anche se non un discorso comprensibile

Connessione mentale

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Rabdom 3

Dimostrazione: Mentale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli); vedi testo

Bersaglio: Lo psionico e un'altra creatura nel raggio di azione che abbia un punteggio di Intelligenza di 3 o superiore

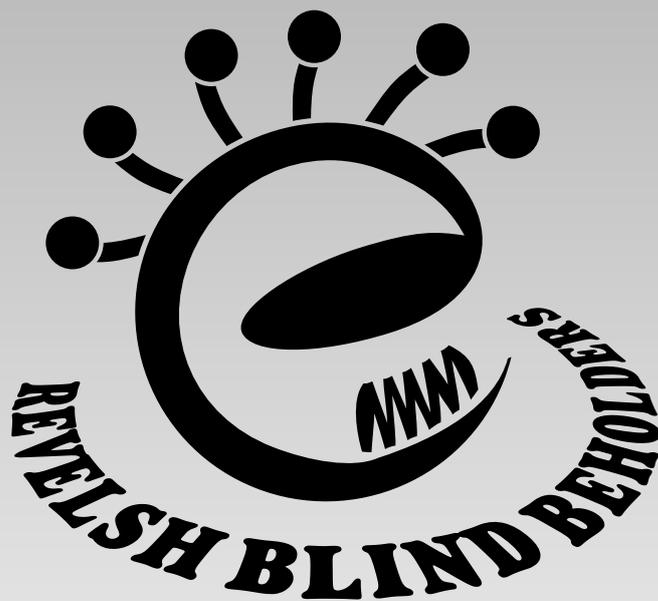
Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: No (innocuo)

Punti potere: 5

Lo psionico forgia un legame telepatico con il suo bersaglio. Può comunicare telepaticamente tramite questo legame anche se non possiede un linguaggio in comune con il soggetto. Come risultato del legame non si stabilisce alcun potere o influenza particolare. Una volta formato il legame, questo funziona a qualsiasi distanza (ma non da un piano all'altro).



<http://www.revelshblindbeholders.net>