

LE NEBBIE DELL'HOTAL

Avventura di Dungeons & Dragons edizione 3.5

Autori (in ordine alfabetico):

Andrea "Szass Tam" Barbera

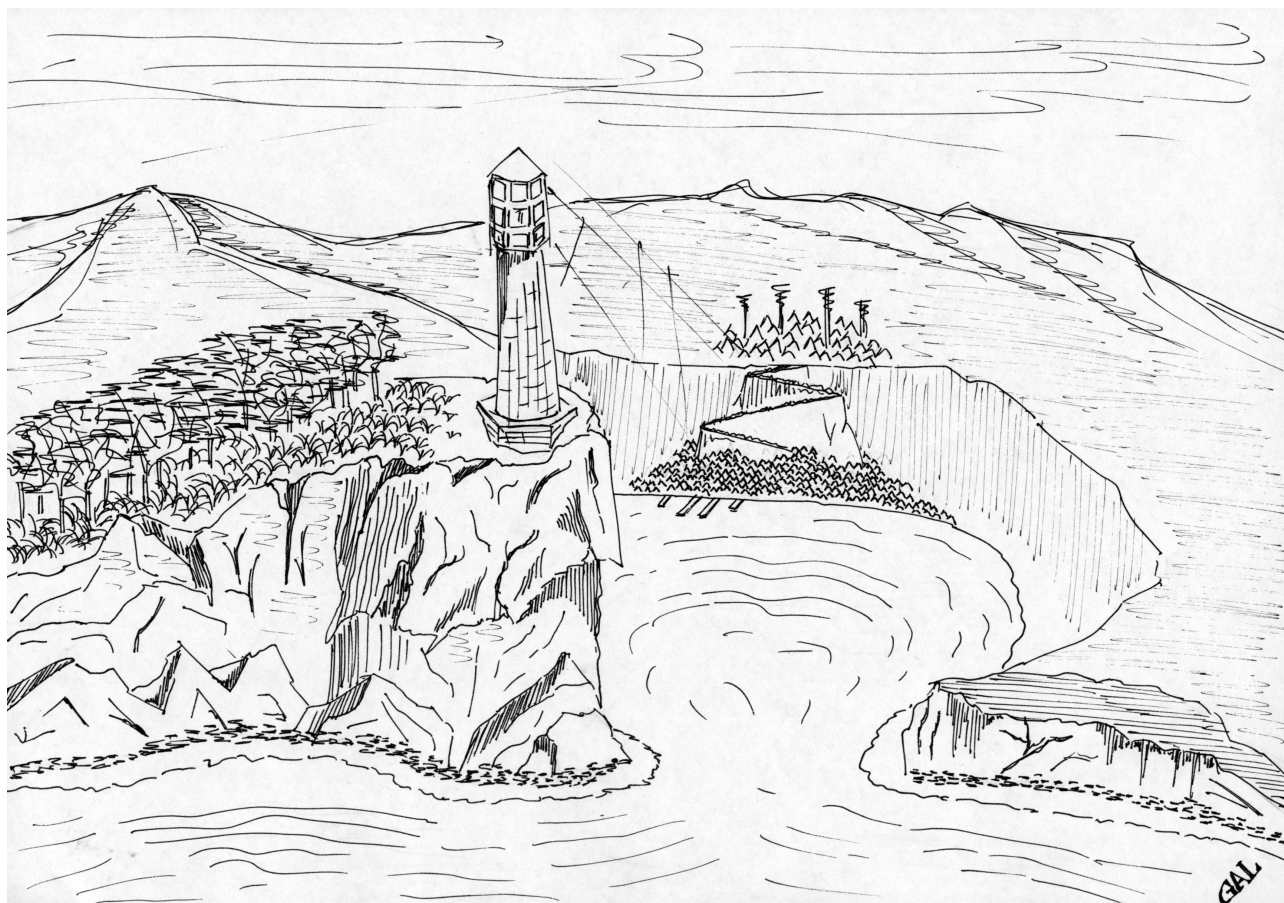
Diego "Galahad" Barbera

Cristopher De Martino

Dario Leccacorvi

Mauro "Tappo" Pesce

Gabriele "Ben" Traversi



LE NEBBIE DELL'HOTAL

Avventura di Dungeons & Dragons edizione 3.5, creata appositamente dagli Autori per il torneo di Vinchio (AT) del 14 marzo 2004.

Per giocare Le Nebbie dell'Hotal è necessario utilizzare i personaggi allegati. Nel caso in cui ci fossero solo 4 giocatori deve essere escluso Troogar e i mostri devono essere ridotti di conseguenza

Per commenti, suggerimenti o qualsiasi domanda vogliate farci contattateci a:

info@revelshblindbeholders.net

<http://www.revelshblindbeholders.net>

ANTEFATTI

Per incominciare a conoscere gli antefatti è necessario aver letto l'Introduzione all'avventura, da consegnare anche ai giocatori. Sarebbe bene anche conoscere i Background dei giocatori prima avventurarsi in questi antefatti

LA STORIA DEL DISASTRO

Duemiladuecento anni fa Neitraan era un regno molto fiorente e al contrario Kardaam doveva ancora incominciare lo sviluppo che l'avrebbe portato agli attuali fasti. Tutto il Regno si estendeva sulla sola Isakar (ossia l'Isola), un'isoletta sperduta in mezzo a un enorme mare, con delle altissime scogliere che la circondano e che la rendono praticamente inespugnabile dal punto di vista militare.

Correva l'anno del Falco 870 (Esattamente 2215 anni fa) quando su Isakar venne rinvenuto un naufrago che rispondeva al nome di lerkmar. Il naufrago si rivelò essere uno studioso notevolissimo, e generosamente aiutò i suoi salvatori a progredire enormemente nelle scienze magiche, insegnando tutto il proprio sapere.

In verità lerkmar era un Esterno natio di un piano dimenticato dagli dei e sfuggito a una guerra civile che stava distruggendo tutti i suoi simili, peraltro evolutissimi dal punto di vista magico e tecnologico. Scappato a stento da una morte certa aprì a caso un portale sul piano materiale, finendo in quello che sarebbe diventato il Mare delle Nebbie; come venne salvato dai Neitraan non ci è dato saperlo, ma quel che è certo è che per gratitudine lerkmar condivise tutte le sue conoscenze con chi gli aveva fatto il dono della vita; per questo l'Esterno passò alla storia come "Alk-lerkmar", ossia lerkmar il Sapiente. Comunque nessuno seppe mai le vere origini del nuovo arrivato, che non sapeva come sarebbe stato accolto.

lerkmar preferì tramandare di tutte le sue conoscenze solo quelle che non avevano applicazioni militari, o che se ne avevano erano di natura puramente protettiva: per questo creò l'Hotal, un artefatto forgiato a forma di trono dai poteri inimmaginabili e conservato in una Ziggurat sull'isola. Fu proprio tramite l'Hotal che Alk-lerkmar creò le nebbie protettive attorno a Isakar, nonché costruì uno stupendo palazzo per il re che l'aveva creato e creò dei mostri che proteggevano l'artefatto.

Prima di morire lerkmar creò, previa approvazione del re, un gruppo di persone che fossero depositarie della sua Conoscenza, e utilizzassero l'Hotal per i bisogni della gente: fu così che nacque il Collegio degli Artefici. Per evitare ogni abuso però Alk-lerkmar mise un limite alla propria creazione: chiunque avrebbe attinto dal potere dell'artefatto sarebbe stato prosciugato di parte della propria energia vitale; ovviamente questo divieto valeva soprattutto per gli Artefici stessi, il cui potere altrimenti sarebbe stato smisurato.

Per 180 le cose funzionarono benissimo per Isakar, tant'è che addirittura i Neitraan incominciarono ad espandersi dalla sola Isakar e a cercare nuove terre. Questo fino a che non divenne Sommo Artefice (cioè il più influente del Collegio) Alk-Maerg, un mago potentissimo ma completamente privo di scrupoli. Contro il volere del Collegio stesso Alk-Maerg cercò e trovò il modo di utilizzare l'Hotal senza rimetterci la vita. Quando gli altri Artefici furono informati dei progressi del loro superiore incominciarono a mobilitarsi per fermarlo e destituirlo, ma era ormai troppo tardi: correva l'anno del Falco 1066 (2019 anni fa) quando Alk-Maerg aveva sviluppato l'incantesimo che utilizzando il potere dell'Hotal gli avrebbe permesso di diventare una divinità: dal trono magico Alk-Maerg diede inizio al suo incantesimo, sfruttando da lontano anche molte energie magiche presenti nel più grande centro abitato dei Neitraan sull'isola, la Capitale Ethield.

Maerg fallì miseramente nel tentativo, e giova a pochi sapere che mperì nel tentativo fra atroci sofferenze: le conseguenze negative difatti furono catastrofiche per l'isola, e ce ne furono talmente tante che vale la pena di citarne solo le due maggiori: molti quartieri della città Neitraan saltò in aria in concomitanza con il lancio dell'incantesimo, e parte dell'energia dell'Hotal fuoriuscì dall'artefatto: questa incominciò a far ammalare le persone e a farle morire nel giro di pochi giorni (potremmo paragonare gli effetti a quelli di un'attuale fuga nucleare). Quanto restava degli Artefici decise che non era più possibile continuare a vivere su Isakar, e fu presa all'unanimità la decisione di abbandonare di gran fretta l'isola. Tutta questa serie di avvenimenti è nota ai Neitraan più colti come il Disastro.

Il resto è storia moderna.

Vale solo la pena di citare come circa cinquecento anni fa una popolazione molto arretrata tecnologicamente ma lontanamente imparentata con i Neitraan, ossia i Vardoran, riuscì a raggiungere le coste di Isakar guidata da un leader che sarebbe entrato nella leggenda: Vard-Hull. Vard-Hull era uno stregone dai poteri inimmaginabili, e con questi riuscì a percepire la presenza dell'Hotal e ad accedervi. A questo punto venne illuminato dalla dea che poi il suo popolo avrebbe adorato (Vard) e utilizzò l'Hotal per bonificare l'Isola dalla malattia che la colpiva e dai mostri che la abitavano. Vard-Hull utilizzò l'artefatto come nella sua stoltezza Alk-Maerg aveva previsto, cioè senza danno per chi ne invocava il potere. Da allora i Vardoran vivono su Isakar.

DAL DISASTRO AL CARNAIO DELL'IESER

Negli anni che seguirono il Disastro i Neitraan riaffermarono il proprio potere e influenzarono fortemente una popolazione molto più arretrata di loro: i Kardaän. Questi ultimi copiarono moltissimi aspetti della cultura Neitraan: non ultimo è il simbolo, perchè l'Albatro Bianco altro non è che una bieca variazione sul tema rispetto al Falco Nero. Anche in ambito religioso è presente un plagio: il dio venerato quasi fanaticamente dai Kardaän, detto l'Unico Dio altri non è che Edendat, una divinità venerata anche dai politeisti Falchi.

Sta il fatto che i contatti tra Falchi e Albatri si intensificarono sempre di più, e le due popolazioni vissero come sorelle prosperando in pace fino a trecento anni fa, quando tra gli Albatri prese potere la Chiesa: questi fanatici religiosi si ponevano come obiettivo l'abolizione del culto di ogni divinità che non fosse l'Unico Dio e di ogni peculiarità culturale diversa da quelle Kardaän. Ovviamente i Falchi non si piegarono al volere della Chiesa, ed allora ebbe inizio la Prima Guerra tra i due popoli. In verità ad attaccare per primi furono i Kardaän, così come le successive tre volte. Tutte le Quattro Guerre però sono sempre finite in parità, con piccolissimi riaggiustamenti territoriali ma nulla di significativo.

Da allora comunque tra i due popoli ci sono sempre state se non delle guerre delle tregue molto fragili, l'ultima delle quali è stata infranta sempre dai Kardaän quaranta anni fa.

La classe dirigente degli Albatri è oramai completamente corrotta, e non crede assolutamente più nell'Unico Dio come divinità, ma solo come strumento di controllo delle masse: le persone diventano invase alla sola idea di poter morire servendo l'unico, e l'idea di farlo per punire dei pagani scalda gli animi di tutto il popolino Kardaän! Poi per aizzare ancora di più gli odi verso i Falchi i governanti hanno fatto sì che si spargesse la voce che i Falchi sono dei mostri crudeli e incivili come descritto nell'Introduzione, e che se c'è la guerra è solo colpa loro e della loro sete di razzie. Sono talmente tanti anni che dura quest'indottrinamento da parte della Chiesa i dei governanti in genere che oramai il popolo ci crede veramente, anche perchè non vengono praticamente lasciati superstiti tra i Neitraan... Tra l'altro i dirigenti degli Albatri vogliono la guerra perchè strategicamente assorbendo i territori Neitraan diventerebbero la potenza assoluta nel mondo conosciuto!

Come descritto nell'introduzione la svolta della guerra è stato il Carnaio dell'Ieser: in verità la maggior parte degli Albatri non ha idea di quale atto proditorio abbiano compiuto i propri generali, tradendo Adwardon il Saggio, il re nemico che veniva a parlamentare sotto bandiera bianca e rispedendo al mittente il capo mozzato e completamente dipinto di bianco. Questo colpo è stato veramente insopportabile per i Neitraan, che hanno incominciato a perdere una battaglia dopo l'altro.

In breve in meno di un anno di distanza dal Carnaio le sorti della guerra erano oramai segnate, e sarebbe stato solo questione di tempo. Per questo una piccola parte dei Neitraan compì una decisione coraggiosa: affrontare una volta ancora il Mare delle Nebbie, questa volta a ritroso per ritrovare Isakar, la culla della loro civiltà. Anni addietro erano dovuti fuggire per salvarsi la vita, e ora beffa del destino vuole essere il dover salvarsi al contrario. Pochissimi si ricordavano ancora del perchè si erano allontanati duemila anni prima, e fortunatamente per loro i Vardoran nella persona di Vard-Hull avevano ripulito l'isola da moltissime possibili minacce. Nessuno tra l'altro sapeva più nulla dell'esistenza dell'Hotal, nè tra i Kardaän nè tra i Neitraan.

Una prima nave sfruttando le antiche carte nautiche si fece strada tra gli scogli in mezzo alla nebbia e praticamente a tentoni, ma riuscì a raggiungere l'antico porto dell'Isola. Poi per favorire l'arrivo di altre navi i Neitraan decisero di accendere il faro se arrivavano particolari segnali di luce dalla nebbia per far arrivare altri supertiti. Lentamente, una nave dopo l'altra, Isakar ricominciò a ripopolarsi; tra l'altro si crearono non pochi di convivenza tra Vardoran e Neitraan, ma questo è descritto nel dettaglio nelle sezioni che seguiranno.

Il piano dei Neitraan consisteva nello sperare che i nemici non avrebbero arrischiato la loro potentissima flotta per cercare di stanare Isakar, la cui nomea la vuole arroccata su altissime scogliere e imprendibile se non da un punto particolare. Probabilmente come piano avrebbe potuto addirittura avere successo, senonchè il fato decise di metterci una volta ancora la mano: due anni dopo il Carnaio, rinvenendo un'antica

biblioteca in territorio Neitraan la cui esistenza era rimasta dimenticata per secoli i capi della Chiesa scoprirono come su Isakar esistesse un artefatto dalla potenza inimmaginabile. In questa biblioteca l'Hotal veniva chiamato "Focus", e i suoi poteri erano descritti abbastanza dettagliatamente da renderlo l'obiettivo principale dell'intera guerra. A questo punto gli Albatri incominciarono sistematicamente a cercare ed eliminare ogni mago Neitraan anche a costo di pesanti perdite: nessuno avrebbe dovuto utilizzare il "Focus" contro di loro!

In effetti gli anni che seguirono furono di una crudeltà inimmaginabile, e ogni persona minimamente sospettata di avere poteri magici tra i Neitraan veniva torturato a morte per farsi svelare tutte quelle che conosceva.

Fu così che tre anni fa i Kardaani eliminarono l'ultimo mago dei Falchi; i pochi profughi che negli anni erano riusciti a scappare all'artiglio dell'Albatro non sarebbero stati un problema senza poter utilizzare l'artefatto descritto nel libro!

L'avventura ha inizio quando oramai tutti i territori dei Neitraan tranne Isakar sono stati assimilati dai Kardaani; i governanti degli Albatri hanno delle remore a compiere un attacco in massa contro l'isola, perché non sanno che i Falchi ignorano l'esistenza dell'Hotal e temono che potrebbero distruggerlo per rappresaglia, non potendo utilizzarlo. Hanno preferito così provare a mandare una piccola squadra di esperti incursori sull'isola per provare ad occupare il faro, accenderlo e prendere l'isola con una manciata di navi per schiacciare la minima resistenza che si prevede di incontrare e rischi minori per l'Hotal. Ovviamente chi guida la missione è un fidatissimo membro della Chiesa, che è stato avvertito della presenza del "focus" e a cui è stata aggiunta come missione secondaria la localizzazione dello stesso. Se la missione "stealth" dovesse fallire i capi Kardaani non esiteranno a gettare via migliaia di vite in un assalto in massa praticamente alla cieca contro l'isola. E tutto questo solo per mettere le mani sull'artefatto

IL PIANO DI GWELGRIN IL MAGO

Esiste comunque tra i Kardaani qualche persona che ha avuto modo di incontrare i Falchi e sa che è vittima di una propaganda assolutamente ingrata. In particolare uno tra questi è un sessantenne oramai inserito nella gerarchia di comando ad altissimi livelli: costui risponde al nome di Gwelgrin il mago.

Sua moglie è morta decine di anni fa per degli incantesimi ad area lanciati dai Kardaani con la scusa di annientare un reggimento di maghi Neitraan. Per anni Gwelgrin ha odiato a morte i Falchi, fino a che per un puro caso non li ha incontrati e ha scoperto di essere stato ingannato. Allora ha incominciato a fare carte false per fare carriera e scoprire chi aveva ordinato l'attacco, salvo scoprire alla fine quanto grande era la ragnatela gettata sugli occhi del popolo dagli Albatri che comandano.

Dieci anni fa grazie a una condotta veramente esemplare Gwelgrin venne messo a capo della sezione che avrebbe dovuto studiare l'Hotal dai libri recuperati dalle biblioteche Neitraan, dimenticate persino dagli dei ma catturate con la guerra. In effetti il mago riuscì a scoprire come avrebbe fatto a raggiungere l'artefatto una volta sull'isola, e come avrebbe fatto a superare tutte le difese che là avrebbero dovuto esserci. Dalle sue fonti non si citavano le scoperte di Alk-Mareg, per cui secondo Gwelgrin l'Hotal risucchia energie per essere utilizzato. Quello che è certo è che il Mago si è sempre guardato bene dall'informare la Chiesa delle sue scoperte: oramai tutto l'odio che provava per i Falchi si era riversato verso i suoi capi Albatri e verso tutti i miopi che non riescono a vedere al di là del proprio naso.

Gwelgrin decise così che sarebbe andato sull'isola e avrebbe utilizzato l'Hotal per proteggere Isakar dalla flotta Neitraan. E questo anche a discapito della propria vita, visto che era ed è perfettamente conscio del costo che l'Hotal richiede a chi non conosce gli studi di Alk-Mareg. Gwelgrin ha scoperto proprio all'ultimo che i Kardaani stavano organizzando una missione stealth da mandare sull'isola, e ha utilizzato tutte le sue conoscenze ad alto livello per convincere l'esercito a farne parte. Alla fine, all'ultimo momento disponibile ce l'ha fatta e ora il suo piano è di far affondare la barca vicino a Isakar facendo morire così tutti gli incursori, di lanciare un'incantesimo per nuotare fino all'isola e qui di difenderla con l'Hotal fino a che le forze non lo avrebbero più sorretto o i Kardaani avrebbero dovuto desistere. Purtroppo Gwelgrin non sa che sulla barca sono state messe delle pozioni per respirare e muoversi sott'acqua proprio per scongiurare eventuali naufragi...

L'avventura ha inizio proprio con il naufragio della barca che avrebbe dovuto portare gli incursori-PG su Isakar.

BREVE SVOLGIMENTO DELL'AVVENTURA

I giocatori nella prima parte dovranno sopravvivere al naufragio e raggiungere a nuoto l'isola. Qui prima di poter raggiungere il faro verranno bloccati dai Vardoran e portati al loro villaggio, dove potranno stringere amicizia, essere esiliati o addirittura fuggire via. Una volta superato questo intoppo i giocatori potranno adempiere alla loro missione, trovare il faro ed occuparlo fino all'arrivo della flotta. Qui però scopriranno che una forza misteriosa (l'Hotal) distruggerà la piccola flotta d'assalto.

Nella seconda parte i giocatori verranno contattati dai superiori, che daranno l'ordine di indagare sulla forza che ha distrutto la flotta e se possibile fermarla; questa è una sezione molto aperta, che può portare gli eroi da una parte all'altra dell'isola. Di sicuro qui i giocatori potranno in innumerevoli occasioni capire come i propri superiori abbiano sempre mentito, così come potranno scegliere di seguire l'Albatro fino alla morte. Qualunque scelta prenderanno si vedranno costretti ad indagare sull'Hotal, per distruggerlo in un caso o supportarlo nell'altro. In questa sezione è particolarmente significativo l'incontro di una giocatrice con suo fratello.

Nella terza parte infine i giocatori potranno trovare le informazioni sull'Hotal nelle rovine dell'antica città Neitraan semidistrutta il giorno del Disastro, e infine potranno accedere all'Hotal: qui dovranno infine scegliere definitivamente se schierarsi dalla parte dei Kardaas o dei Neitraan, e agire di conseguenza attaccando Gwelgrin o schierandosi con lui, affrontando parte del loro precedente esercito. I giocatori potranno anche trovare traccia degli studi di Alk-Maerg e addirittura utilizzare l'Hotal senza venire uccisi per questo. Ma decisamente i finali saranno difficili da prevedere...

IL MOVIMENTO SU ISAKAR

Isakar ora è coperta principalmente da foreste molto fitte, dalle quali si riesce a fatica a vedere la luce del sole. Un movimento nel folto di questa foresta comporta 1 ora per fare un kilometro a piedi (se Isakar non esistono cavalli), mentre se si dovessero seguire le strade segnate sulla mappa dei Master i giocatori potrebbero coprire la stessa distanza nella metà del tempo.

Coprire le proprie tracce comporta una perdita di mezz'ora in più per ogni kilometro percorso

PRIMA PARTE

IL NAUFRAGIO SU ISAKAR

Il momento è quasi arrivato. Siete nel piccolo stanzino che funge da coperta della Rompinebbia, e siete tutti concentrati, attendendo con trepidazione per quella che, l'Unico Dio voglia, sarà l'ultima spedizione di Kardaana contro i Falchi Neri di Neitraan. Da tre ore sta piovendo a dirotto, e sentite il ticchettio della pioggia contro le logore assi di legno sopra di voi; l'effetto terrificante del monotono rumore viene poi amplificato dall'intenso sibilo del vento. La porta che conduce fuori è chiusa per evitare che troppa acqua entri nello stanzino, visto che il mare agitatissimo deborda sul ponte con le onde più alte. La traversata non è certo agevole, ma per il bene di Kardaana si fa questo ed altro. Dorec, il Comandante della Spedizione e Gwelgrin il Mago sono sopracoperti impegnati ad aiutare due abilissimi marinai a condurre la Rompinebbia in mezzo ai terribili scogli di questa regione. Improvvisamente sentite un rumore sordo e venite sballottati a terra: prima che riusciate a realizzare cosa sta succedendo vedete che delle rocce aguzze hanno squarciato lo scafo e fiotti di acqua stanno incominciando ad entrare nella barca....

Gwelgrin ha lanciato un incantesimo di Sonno sui due marinai per adempiere al suo piano, ma inaspettatamente è stato visto da Dorec, che l'ha guardato scioccato ed incredulo: Gwelgrin ha allora tempestivamente colpito il proprio ex-capo con tre incantesimi di Fulmini, di cui uno velocizzato. Non erano dei veri fulmini magici, ma magari delle evocazioni di fulmine simili a quelle druidiche, che con due colpi hanno stecchito un chierico-guerriero di almeno 5° livello. Il cadavere di Dorec è caduto in mare, e immediatamente si è tuffato anche Gwelgrin, lanciandosi l'incantesimo per respirare e muoversi sott'acqua per riuscire a raggiungere Isakar. Ovviamente il mago-traditore è convinto che nessuno potrà salvarsi dal naufrago, ignorando l'esistenza delle pozioni descritte in seguito che permetteranno ai PG di salvarsi

Nota per il Master: far giocare ai PG questa parte round per round con tanto di iniziativa, come se si fosse in combattimento, tenendo presente che ogni azione di spostamento, visto quanto la stanza è angusta, richiede da uno a mezzo round.

Dopo il primo round, con iniziativa 10 (per aggiungere realistica alla scena l'azione non avviene a fine Round), i PG sentono distintamente un urlo: è Dorec colpito a morte da Gwelgrin, ma i giocatori potranno riconoscere solo una voce maschile

Dopo il 5° round, con iniziativa 15, la barca inizia ad inclinarsi facendo scivolare lentamente la porta dello stanzino verso il soffitto. Al round 12° la barca sarà completamente verticale. Dopo il 24° round la barca si schianterà contro il fondale marino cosparso di scogli frantumandosi e ferendo gravemente i PG eventualmente ancora dentro (3d10 di danni dimezzabili con un TS Tempra CD 20)

I PG hanno pochi round (12, quindi 2 minuti) di tempo prima che la Rompinebbia affondi del tutto. La stanzina larga 4m x 3m contiene, tra le altre cose, un tavolino più n+2 sedie. Al centro c'è un tavolo con una mappa terribilmente sommaria dell'isola con tanto di inchiostro e penna. Contro la parete ci sono un paio di bauletti molto piccoli (25 x 20 cm circa), che dovrebbero contenere dell'equipaggiamento utile per la missione. Buttate in un angolo ci sono tutte le divise Kardaana dei PG, che gioco-forza hanno dovuto essere lasciate lì. Vicino ad esse ci sono attrezzature da scala Perfette per n+1 persone, visto che Haareth ce l'ha già (bonus +3 in Scalare).

Il PG sono seduti attorno al tavolino, uno per lato. Vicina alla porta c'è Mirerin, opposta ad essa c'è Viralith. Troogar, se presente, è vicino a uno degli altri due PG.

I BAULETTI

Nel bauletto di sinistra ci sono n+2 pozioni di "Movimento Sott'Acqua", che permettono di aggiungere 25 alle Prove di nuotare e permette di respirare sott'acqua. I PG sanno che l'altro bauletto contiene gli averi personali di [CapoSpedizione]. Dentro ci sono 3 pozioni di Cura Ferite Critiche, Un anello di Protezione +3 e una bacchetta di Ristorazione Minore, con 20 cariche (i PG ne capiranno l'utilizzo con una Prova in Sapienza Magica CD automatica, ma non sapranno quante cariche ci sono). Per scassinare il baule è necessaria una prova in Scassinare CD 18. Questo richiede un round completo. In alternativa può essere sfasciato (CA 7, Durezza 5, PF 40, CD di resistenza alla rottura 19) o portato via, con una penalità enorme (-15) al nuotare visto che cmq pesa molto più delle Armature. A tutti gli effetti se vorranno trasportare il baule intero a nuoto dovranno superare tre prove CD 18 in nuotare. Se il baule viene sfasciato due pozioni e la bacchetta verranno rotte

LA MAPPA

La mappa è tracciata in ALLEGATO 1. Non è né precisa né dettagliata, ma non avrebbe senso organizzare una missione senza uno straccio di mappa. Ovviamente sarebbe azione utile portare la mappa con sé, se non altro per raggiungere il faro, ma la cosa non è semplice vista la nuotata che aspetta i giocatori. Se questi riescono a trovare un modo di trasportare la mappa buon per loro. Il modo più semplice è ovviamente sfruttare la tasca nello zaino impermeabile della maga oppure un'altro è metterla nella fiasca di una pozione appena bevuta, ma potranno trovare migliaia di altri modi per farcela!

LA PORTA

La porticina che conduce all'aperto è alta circa 1m e 60 cm. Arrivare alla porta richiede un round completo da parte di chiunque tranne per Mirerin, per la quale basta mezzo round. Da sotto la fessura della porta entra progressivamente via via più acqua, segno che la barca ne sta imbarcando. Aprirla non è immediato perché è incastrata ed è, e per aprirla è necessario un round completo e una prova di Forza con CD 20 (più 1 per ogni round che passa, vedi dopo perché). Due persone che provano contemporaneamente ad aprire la porta sommano le proprie prove, tre o quattro le sommano con una penalità di -5. La porta si apre verso l'esterno. In alternativa la porta può essere rotta o sfondata (Durezza 5, PF 15, CD per essere sfondata 18+1 per ogni round che passa oltre al primo, di nuovo giustificato prima), perlomeno finché la barca non si inclina troppo

L'ESTERNO DELLA ROMPINEBBIA

L'Rompinebbia è una chiatta da pesca lunga circa 8 metri per 4 di larghezza al centro. Una zona coperta (la stanzina descritta prima) è presente al centro della barca, e si alza per nemmeno un metro rispetto all'altezza del ponte (difatti potremmo definirla "seminterrata"). Per accederci è necessario scendere in un "pozzo" cilindrico profondo 1 m circa e largo 1 m di diametro nel quale c'è la porticina. Via via questo pozzo si riempie sempre di più d'acqua). La porta conduce sul retro della barca. Un parapetto alto circa 40 cm è presente attorno a tutta la barca. Sulla barca ci sono diversi sportelli dietro i quali ci sono tanti strumenti di pesca e navigazione, descrivere pure a piacere.

I corpi dei due marinai si trovano per terra dalla parte della prora: i PG li vedono solo se vanno effettivamente in tale parte del ponte, e non sarà possibile vederli appena usciti dallo stanzino. Scuotendoli fortemente i PG potranno svegliare i due; se non vengono presi provvedimenti i due marinai cadranno in mare quando la barca sarà abbastanza inclinata (9° round) e non potranno più essere ritrovati in seguito, se non come cadaveri. Riferirsi al paragrafo dopo per come comportarsi se i PG riescono a svegliare i marinai.

Per nessun motivo i PG troveranno ancora sulla barca il cadavere di Dorec o Gwelgrin;

All'esterno piove fortissimo, e la notte è illuminata da frequentissimi lampi. Se i PG osservano nella direzione in cui la barca stava andando una volta ogni due round vedranno l'isola, per una frazione di secondo. L'aspetto dell'isola è veramente inquietante.

I MARINAI

I due marinai, di nome **Ibef** e **Ifeb**, sono delle persone vivevano nel territorio dei Falchi Neri prima che i bianchi conquistassero quel territorio. Sono abbastanza disinteressati alla Politica, e hanno accettato di partecipare alla spedizione dietro compenso esorbitante, in quanto sono tra i pochi a conoscere le insidie del Mare delle Nebbie e gli scogli attorno a Isakar. Sono terrorizzati e hanno perso la barca con la quale vivevano, per cui sono sotto shock. Se tranquillizzati potranno aiutare i PG a nuotare verso l'isola. Una volta sbarcati però non saranno di alcun aiuto e anzi non si muoveranno dalla grotta dove tutti i PG approderanno,

a meno che non convinti in maniera assai convincente; comunque d'ora in poi non parteciperanno ulteriormente alla spedizione.

Non si ricordano cosa è successo, solo che si sono addormentati improvvisamente e non gli era mai successo prima niente di simile.

Uno dei due bestemmierà continuamente l'Unico, la Chiesa e infinite altre divinità dei Falchi Neri.

LE VIE DI SALVEZZE

Per salvarsi i PG dovranno per forza bere le Pozioni che si trovano nel bauletto, dopodichè raggiungere a nuoto l'isola. Se non riescono a salire sopra coperta prima che la porta sia irraggiungibile potranno sempre, con molta fatica (4 round se lavorano tutti di armi o meno se hanno idee furbe), aprirsi una breccia nello scafo dell'Rompinebbia.

Descrivere la traversata verso Isakar con molta drammaticità, facendo capire chiaramente che senza pozioni sarebbero tutti morti sicuramente, ma anche con le pozioni non è così immediato raggiungere l'isola. Una volta sott'acqua sarà molto difficile risalire per orientarsi, perchè le correnti sono fortissime (prova in nuotare CD 25 più 3 per ogni round in cui si tenta di restare a galla). Il celeberrimo C.d.E. (Culo degli Eroi) farà comunque sì che in un'oretta di nuotata i PG raggiungano le coste, indipendentemente dal fatto che prima di entrare sott'acqua abbiano fatto il possibile per tracciare il percorso.

LA MISSIONE CONTINUA LO STESSO

Come da copione i PG riescono a raggiungere le coste dell'isola; arriveranno completamente stremati, com'è logico (dirlo ai giocatori). Davanti a sé avranno una parete praticamente verticale alta grosso modo 15 metri. Ci sono molti scogli che affiorano dal mare nelle vicinanze della parete, fino anche a mezzo chilometro di distanza: ora i PG potranno anche capire perchè non era possibile pianificare uno sbarco in grande stile in un punto qualsiasi dell'isola. Le onde si infrangono alte sulla parete, e il loro rumore è veramente assordante. Guardare verso l'alto la parete incute veramente terrore: in alto le rocce formano delle ombre cupe, come dei guardiani dell'isola in roccia protesi verso il mare.

Ovviamente la parete è da scalare; ci sono moltissimi appigli, ma la pioggia battente rende la roccia molto scivolosa. Se provano a scalare qui dovranno superare 4 Prove in Scalare CD 28. Un fallimento di più di 5 comporta la caduta se non verranno prese particolari precauzioni e 1d6 di danni per ogni 10 metri

Se i PG provano a seguire le coste dell'isola (usare la tattica TAM-SCORAGGIA) qualunque direzione prendano è logico supporre che, superando delle prove a CD 18 in Sopravvivenza (tiro ripetibile ogni 100 m di camminata) troveranno dei posti dove è più facile compiere la scalata. Questo agevolerà la scalata poichè la scogliera sarà alta 12m e le 3 prove si faranno su CD 23

Se i PG sono riusciti a serbare la mappa e portarla fin qui possono provare a utilizzarla per cercare l'approdo ideale: sono necessari due tiri separati, fatti anche da due giocatori diversi: uno in Cartografia e uno in Sopravvivenza. Se scalano nel punto segnato sulla mappa basteranno 2 prove CD 20, visto che la parete è alta 9m (minimo assoluto per l'Isola).

Una volta che qualcuno scala la parete è molto probabile che getti una corda per permettere agli altri di scalare: non ci sarà nulla a cui legare una corda, ma Haareth dovrebbe realizzare che ha l'attrezzatura da scalata. In questo caso le prove che i PG dovranno superare saranno, con riferimento al caso prima, rispettivamente CD 8,5,2

Se i PG non scalano nel punto di scalata ideale e non trovano un modo per proteggersi adeguatamente le mani si e le feriranno nella scalata: ognuno dovrà superare un TS su Tempra con CD 16 oppure subire -1 a tutti i tiri legati all'utilizzo delle mani per 48h o sole 24h con un successo in Guarire C.D. 19

Una volta superata questa prova spossante i PG si troveranno ai bordi di una foresta letteralmente inquietante, sotto la pioggia battente e stanchissimi per le prove fisiche che hanno dovute superare. Comunicare a Mirerin che non si reggerà letteralmente in piedi, e che non ha la forza di fare un passo. Anche gli altri sono comunque molto stanchi. Se i PG decidono di proseguire lo stesso a uno a uno inizieranno a svenire: fare fare dei TS in tempra, ma comunque non fate camminare i PG per più di due ore:

non ha senso che a quest'ora di notte e dopo gli sforzi che hanno affrontato i PG siano in grado di camminare troppo a lungo, per quanto spessi possano essere.

LA TRIBÙ DEI VARDORAN

Come già accennato nell'introduzione, la parte di isola dove i PG sbarcheranno è abitata da una tribù barbarica, i Vardoran

LA TRIBÙ: POLITICA E SOCIOLOGIA

I Vardoran sono un migliaio di persone con una cultura fondamentalmente Barbarica: hanno colonizzato l'isola cinquecento anni fa, quando i Falchi Neri erano oltre il Mare delle Nebbie in cerca di fortuna; quando gli stessi Falchi Neri hanno dovuto ripiegare su Isakar visto che la guerra stava volgendo al peggio hanno trovato questi inaspettati abitanti; la loro presenza è assolutamente sconosciuta a tutti coloro che non vivano sull'isola. All'inizio tra i Vardoran e i Falchi Neri c'è stato molto attrito e si è addirittura sfiorata una guerra all'interno di Isakar stessa, ma alla fine il buon senso ha prevalso e ora le due società vivono in una specie di "Guerra Fredda", spartendosi Isakar: la metà est è sotto il dominio dei Vardoran, quella ovest dei Neitraan. Vigé un accordo tra le due popolazioni: nessuno sconfinerà mai nell'altra metà dell'isola, e la punizione per l'infrazione di tale legge è a completa discrezione di chi "pizzica" il colpevole. Nessuno ha mai infranto tale regola, e di conseguenza negli ultimi 15 anni non ci sono contatti tra le due popolazioni.

I Vardoran sono un popolo terribilmente fiero ed orgoglioso, che vive principalmente attorno a un villaggio di capanne di paglia e legno. La loro tecnologia è molto arretrata soprattutto se paragonata a quella dei Neitraan, ed è paragonabile a quella dei Mongoli di inizio millennio. Le persone vestono di pelli grezzamente lavorate e vivono di caccia e di pesca con armi, visto che spesso i Vardoran scalano i bordi di Isakar per procurarsi questa fonte di sostentamento. Utilizzano come armi lance rudimentali ma altamente efficaci. All'interno della tribù la legge che conta è quella della forza, ma nonostante ciò vengono tenuti molto in considerazione anche l'anzianità e il coraggio. Il villaggio è governato da un Capovillaggio, carica tramandata di padre in figlio. Teoricamente il Capovillaggio avrebbe ogni potere a disposizione, ma l'attuale leader è una persona sufficientemente illuminata che accetta di buon grado di farsi consigliare dal proprio entourage.

I Barbari adorano la dea **Vard**. Spesso i Vardoran sacrificano alla dea animali ancora vivi per ottenere la sua protezione, e addirittura alla dea si dedicano intere giornate di penitenza e sacrifici. Prima di andare a caccia e a pesca i Vardoran invocano numerose preghiere a Vard.

Notare che Vard in realtà era una delle divinità adorate nei primi insediamenti umani, quando Vardoran, Kardaam e Neitraan erano la stessa cosa. Dopo che Viralith ha visto qualche stralcio di come avvengono i riti della divinità o si informa di alcune sue usanze potrà capire che ella era venerata anche nell'Impero prima che l'Unico e la Chiesa prendessero il sopravvento, ed era conosciuta con il nome di Vallf, dea della Caccia e dei Boschi (Prova in Religione CD da 24 a 27, a seconda di come si informa)

I Barbari parlano tutti quanti una lingua molto simile a quella ufficiale dei Falchi Neri, per cui la comunicazione verbale tra di loro e i PG sarà possibile, sebbene i natii di Isakar non conoscano la maggior parte delle parole più "tecnologiche" della lingua (per esempio non conoscono la parola "faro"), e ne ignorano un buon numero di abbastanza comuni (per esempio ogni tanto fategli non conoscere qualche parola tipo "Bicchieri", o "Ragno" o "Amore")

Tra i Vardoran la magia arcana è completamente sconosciuta, e i pochi poteri a disposizione degli utori di magia divini del villaggio (Lo Sciamano e il Druido descritti dopo) non sono assolutamente spettacolari, ma solo taumaturgici, divinatori o che hanno effetti su Animali e Piante. Ovviamente i Barbari saranno in primo luogo terrorizzati dalla magia se i PG ne faranno uso, ma essendo delle persone fondamentalmente aperte di mentalità ma anche superstiziose il padroneggiare la magia potrà essere sfruttato dai PG in diversi modi.

PERSONE IMPORTANTI NEL VILLAGGIO

Alcune figure importanti del villaggio meritano di essere descritte:

Trabag è il Capo del Villaggio, ed è un uomo muscolosissimo sulla quarantina di anni. Veste di pelli come tutti gli altri Barbari e ha una testa di lupo che spunta da dietro le sue spalle, ma il suo aspetto non lasci ingannare: è un uomo intelligentissimo e un fine politico se necessario, oltre che un valente guerriero come lascia trasparire il suo fisico. Trabag sta attentissimo agli interessi del suo popolo, e nonostante quanto sia illuminato sa che il suo popolo non è pronto a sopportare radicali cambiamenti. Si lascia spessissimo consigliare dallo sciamano del Villaggio, dal CapoCaccia e dai due consiglieri.

Dralo è lo Sciamano del villaggio. È un uomo vecchissimo, con capelli bianchi e aspetto rachitico; è rispettatissimo in tutto il villaggio. Conosce molti miti sulla storia dell'antica Isakar, che com'è proverbiale in parte corrispondono al vero in parte no. È anche il rappresentante di Vard sulla terra, e va molto fiero del proprio ruolo

Pramog è il druido del villaggio. Spesso non è presente nel centro abitato ma vaga dappertutto. Viene visto come un pazzo che si isola dalla società, ma in realtà è molto saggio e, unico nel villaggio, conosce molti particolari della storia dell'isola. È descritto nei particolari nella seconda parte, visto che è lì che i PG lo incontreranno

Booshnark è il CapoCaccia, ovvero il Barbaro incaricato di guidare il maggior numero di spedizioni di caccia, soprattutto quelle pericolose. È un guerriero cazzutissimo, a guardarlo fa veramente impressione per il fisico scolpito e l'aspetto inquietante. Peccato che non è particolarmente sveglio... Soprattutto Booshnark è particolarmente fedele al villaggio Vardoran in genere e ai voleri di Trabag e Dralo

Borak è il Mastro Birraio del villaggio, ossia com'è intuibile è colui che si occupa di distillare la maggior parte delle bevande alcoliche e superalcoliche (Fortissime sono le Lacrime di Vard, bevanda sui 70° che i Vardoran tracannano in quantità naniche). È una persona particolarmente alla mano ma è molto creativo del suo genere, e quando non è ubriaco insiste sempre per far provare le sue nuove creazioni.

Tradish è il figlio del CapoVillaggio Trabag, ed è un bellimbusto stupidissimo, che vive sicuro che un giorno assumerà il comando e spadroneggia su chi può. È particolarmente superstizioso, e crede in Vard quando questa può trarne profitto o pensa valga la pena spendere qualche minuto in preghiera. Non si sa come mai ma ce l'avrà a morte con i PG

Gidnash e **Gulg** sono i due consiglieri di Trabag. Sono entrambi sufficientemente abili guerrieri, e tremendamente assennati. Assieme a Trabag e a Dralo sono il vero centro di potere dei Vardoran. Se Trabag è così illuminato lo deve anche all'intelligenza dei suoi consiglieri

Ghar-Thull: LA BESTIA

Ghar-Thull (chiamato anche "la Bestia" dai Vardoran) è un ragno gigante che ha posto il proprio nido nelle vicinanze dell'Hotal (vedi in particolare la mappa di Isakar); vive dal Disastro causato dai Maghi Neitraan, ed è il frutto di manipolazioni magiche di insetti. È stato creato con lo scopo di difendere l'isola da possibili invasori dagli stessi incantatori che hanno creato l'Hotal: per questo il Ghar-Thull si sente attratto a livello istintivo dal suo potere e vive nelle sue vicinanze; oramai la bestia vive cacciando la fauna locale, ma poiché necessita di poco cibo non altera assolutamente l'ecosistema locale. I Barbari vanno spesso a cacciare vicino al territorio dell'Hotal perché questo rende la regione innaturalmente ricca di fauna, e il Ghar-Thull interpreta l'avvicinamento di questi come un'invasione: per questo spesso la Bestia attacca i Barbari.

Il motivo per cui il Ghar-Thull non venne mai ucciso dal leggendario primo capo Vardoran Vard-Hull è spiegato nella seconda parte.

Nessun Vardoran ha mai visto veramente la Bestia: quando ne percepiscono l'avvicinamento si allontanano più velocemente che possono; spesso in queste precipitose ritirate la bestia miete qualche vittima, e i Vardoran più coraggiosi ne ritrovano i cadaveri risucchiati qualche giorno dopo. Il Ghar-Thull è temutissimo da tutti, nessuno escluso, più che altro per l'alone di mistero che lo circonda.

L'INCONTRO CON I PG

I Barbari la mattina del naufragio sono impegnati in una battuta di caccia proprio vicino ai PG: in molti compongono questa spedizione perché il giorno prima per il maltempo nessuno ha potuto cacciare nulla; ovviamente, esperti come sono della foresta i Vardoran ci metteranno poco a trovare i PG o le loro tracce e a tendere loro un'imboscata in forse.

Dopo qualche ora che i PG camminano verso il faro dovranno fare un tiro in ascoltare e osservare (CD 27) per capire che qualcuno li sta circondando: annunciare i soliti sguardi, fruscii delle foglie...

Se qualcuno passerà i tiri potranno anche mettersi in guardia e preperarsi, ma comunque in pochi round verranno completamente circondati: i barbari usciranno da ogni parte della foresta e in tutto saranno in una trentina; a guidarli sarà ovviamente Booshnark il CapoCaccia, che li intimerà di abbassare le armi, e che se non opporranno resistenza non verrà torto loro un capello (IMPORTANTE!). Se obbediscono con le lancia puntate ma sempre con il dovuto rispetto verranno portati fino al villaggio, senza che i barbari proferiscano

parola (Se proprio i PG provano a parlare a tutti i costi Booshnark asserisce che spetterà a Trabag giudicarli per aver violato il patto, ma non specificherà null'altro minacciando di tagliare loro la lingua se insistono). Se i PG insistono sul fatto che vale la pena buttare nel cesso le proprie vite anzitempo nonostante arrivino barbari da ogni parte accontentateli pure: fategli arrivare un tot di lance come antipasto, e se proprio insistono i barbari li cattureranno colpendo di piattone, tirando le proprie reti contro i PG e trascinandoli a forza al villaggio: questo perchè comunque tutti i Vardoran hanno paura di far arrabbiare i potenti Neitraan

GUERRIERI DEL VILLAGGIO VARDORAN

I guerrieri del villaggio Vardoran sono persone robustissime, vestite di pelli e armate con lance. Hanno un aspetto veramente minaccioso

Umani Barbari 2°-guerrieri 1°, DV 2d12+1d10, PF 34(40), Iniziativa +2, CA 17(15) (+4 corazza in pelli Vardoran , +2 destrezza, +1 schivare), Movimento: 9 metri, Attacchi: lancia Vardoran in mischia +8(+10) (Critico 20 / x2 - 1d12+6(1d12+9)) oppure rete Vardoran a distanza (a tocco):+6 Tiri Salvezza: Te +7(9) / Ri +2 / Vo +1(+3), GS 3, Bonus di attacco base: +3, Abilità: For 18 (22) Des 15 Cos 15 (19) Int 8 Sag 12 Car 10, Faccia/Minaccia: 1,5m / 1,5m

Talenti: Schivare, Competenza in arma esotica: rete Vardoran, lancia Vardoran, Arma focalizzata: rete Vardoran, Arma focalizzata: lancia Vardoran

Attacchi speciali: Rete Vardoran: è una rete particolarmente grande e robusta, intessuta dalle abili mani dei barbari. In genere le reti vengono utilizzate per cacciare. Può essere lanciata fino a una distanza in caselle pari al modificatore di forza dimezzato. Per centrare il bersaglio basta riuscire in un attacco "a tocco a distanza". Chi è bloccato da una rete può muoversi solo di uno spazio per round come azione equivalente al movimento (il "passo gratis" è eliminato), non considera i bonus di destrezza alla CA e non può attaccare altri che la rete. Per liberarsi è necessaria una prova di Forza CD 18 oppure una prova di Artista della Fuga CD 25. Se un personaggio viene colpito da altre reti non può muoversi, e le prove per liberarsi da una singola rete vanno aumentate di 3 per rete aggiuntiva. È anche possibile attaccare le reti con le proprie armi, sebbene risulti molto complicato per la perizia con cui sono state costruite: si può attaccare le reti con un malus di -10, e le reti stesse hanno CA 15. Hanno una durezza di 8 e 15 PF, ma non si può sommare il bonus di forza al danno perchè si è impediti nei movimenti. Ogni PF subito dalla rete viene sottratto dalle prove per liberarsi.

Ogni Vardoran porta sempre con sé 2 reti

Abilità Speciali: Ira 1/giorno per 4 round, Illetterato, Movimento Rapido, Schivare Prodigioso (aggiunge sempre il bonus di des alla CA)

BOOSHARK IL CAPOCACCIA

Come tutti i guerrieri Vardoran, ma se possibile ancora più grosso e minaccioso. Non sarà un genio ma nessuno se ne cura troppo...

Umano Barbaro 2°-Guerriero 2°-Ranger 2°, DV 2d12+2d10+2d8, PF 72(84), Iniziativa +8, CA 19 (17) (+4 corazza in pelli Vardoran , +4 destrezza, +1 schivare), Movimento: 9 metri, Attacchi: lancia Vardoran perfetta in mischia +13/+8(+15/+10) (Critico 20 / x2 - 1d12+7(1d12+10)) oppure rete Vardoran a distanza (a tocco):+10 Tiri Salvezza: Te +10(12) / Ri +6 / Vo +2(+4), GS 3, Bonus di attacco base: +6/+1, Abilità: For 20 (24) Des 18 Cos 17 (21) Int 6 Sag 14 Car 12, Faccia/Minaccia: 1,5m / 1,5m

Talenti: Schivare, Competenza in arma esotica: rete Vardoran e lancia Vardoran, Arma focalizzata: rete Vardoran, Arma focalizzata: lancia Vardoran, Iniziativa Migliorata, Attacco Poderoso

Attacchi speciali: Rete Vardoran x2 (descritta prima)

Abilità Speciali: Ira 1/giorno per 5 round, Illetterato, Movimento Rapido, Schivare Prodigioso (aggiunge sempre il bonus di des alla CA), Seguire Tracce, Nemico Favorito:Animali

DENTRO AL VILLAGGIO: IL “PROCESSO”

Verso le dieci-undici di mattina i PG arriveranno dentro al villaggio. Una volta giunti lì incomincerà davanti alla capanna del capo l'interrogatorio che sarà la chiave di tutta la prima parte. Molte persone assisteranno abbastanza da lontano alla scena, incuriosite ma anche impaurite dagli stranieri. I PG potranno alla fine sia essere amichevoli e spiegare che non sono Neitraan, sia impaurire i superstiziosi barbari sia ingannarli nel modo che ritengono migliore. Se ben sviluppata ognuna di queste vie è percorribile.

Trabag all'inizio non sarà per nulla amichevole, in quanto accuserà i PG di aver tradito gli accordi presi con i loro capi 15 anni fa, ma sarà comunque comprensivo. Ovviamente se precedentemente i PG hanno attaccato o peggio ucciso qualche barbaro le cose all'inizio saranno molto, molto più difficili, ma comunque salvabili. Addirittura Trabag mostrerà la/le mogli dei barbari uccisi, e a seconda di come andranno le cose potrà proporre che venga seguita l'usanza del popolo, ossia che chi ha ucciso ripari sposando la moglie del defunto. La donna sarà di media bruttezza.

Tenete presente che al momento Pramog il druido non è al villaggio, ma è occupato in una delle sue numerose uscite.

Se interrogato con un minimo di iudicio Trabag non avrà problemi a raccontare tutto quello che sa del proprio popolo e dei Neitraan; fate intervenire quello che dalla discussione può emergere è:

- ✓ Secondo Trabag i Vardoran da sempre vivono sull'isola. Un giorno di circa sedici inverni fa i Cittadini (così vengono chiamati i Falchi Neri da tutti i Barbari) sono arrivati, e hanno incominciato a espandersi nella parte sud dell'isola. Ci sono stati numerosi scontri all'inizio, poi suo padre (ora defunto) ha deciso di stipulare un patto come descritto precedentemente
- ✓ Per stabilire se i PG dicono il vero sarà necessario il sommo buon senso della dea Vard: per questo subito dopo il pranzo, come vuole la tradizione, dovranno sottoporsi alla Prova del Valore se vorranno essere liberati. L'alternativa per chi si rifiuta è la prigionia a vita nel villaggio
- ✓ Se Trabag verrà informato del fatto che amici dei PG vogliono intraprendere un'azione militare contro i Cittadini molto probabilmente il capo si dichiarerà neutrale e sarà disposto a fare finta di non aver sentito pur di strappare la promessa che il suo popolo non verrà assolutamente toccato da tale guerra
- ✓ I pasti sono una componente fondamentale della vita sociale dei barbari, che spesso si trovano a mangiare tutti assieme benedendo prima la dea Vard; tra parentesi proprio per questo i Vard sono ottimi cuochi: sono specialmente ferrati nel cucinare il pesce
- ✓ I Vardoran sono dei valenti pescatori oltre che cacciatori, e questo in effetti può sembrare strano su un'isola di scogli: questi pazzi scalano spessissimo la parete rocciosa che delimita l'isola per procurarsi questo alimento.
- ✓ Da tempo stanno arrivando diverse navi di Cittadini che si aggiungono alla spicciolata ai precedenti; addirittura da quello che le avanguardie barbare sono riuscite a capire un diverso gruppo di Cittadini si è stanziato a nord-ovest della Città sul Mare. L'ultimo gruppo è arrivato un mese fa. **IMPORTANTE:** è fondamentale che questo particolare in un modo o nell'altro salti fuori nella discussione con i Vardoran, altrimenti i PG potrebbero trovare difficoltà insormontabili nell'infiltrarsi nella seconda parte
- ✓ Da quel che ne sa Trabag la maggior parte dei Cittadini vive vicino al mare. Esiste un altro posto costruito dai Cittadini (allude alle rovine), ma non ne sa molto perché la leggenda vuole che nessuno ritorni vivo da quel posto
- ✓ Trabag non conosce la parola “faro” come già detto prima, e non conosce nemmeno come sia fatto. In verità lui sa dell'esistenza di una “Luce di Vard che ti guida nella notte”, alludendo al fatto che ultimamente questo è stato acceso diverse volte e interpretandone la presenza come un segno della sua dea
- ✓ Pramog il druido ora non è nel villaggio. Ci vuole tempo per trovarlo, ma è probabile che fra qualche giorno ritorni al villaggio visto che oramai sono quasi due lune che è via, e in genere si fa vivo dopo questo lasso di tempo
- ✓ Fondamentalmente i Vardoran non odiano i Cittadini dall'altra parte dell'isola, ma anzi Trabag è convinto che un'alleanza e degli scambi gioverebbero ad entrambi. Purtroppo però non ha né idee né esperienza riguardo a come intessere dei rapporti con l'altra fazione di Isakar, e per non rischiare un conflitto preferisce lasciare le cose così come sono (NOTA: Comunque Trabag non potrà venire convinto a schierarsi in guerra contro i Neitraan, ma i PG potranno giocare su questo recondito desiderio del capovillaggio)
- ✓ Il Ghar-Thull è un mostro che vive nei pressi della regione controllata dai Vardoran. Spesso i Barbari devono andare a cacciare lì vicino perché è una zona di caccia veramente molto proficua. Trabag

teme la bestia come tutti, ma non lo ammetterà mai. Sarebbe lietissimo se questa smettesse di mietere vittime

Alcune informazioni non possono di certo essere chieste ora perchè i PG non hanno indizi sull'argomento, ma sono riportate qui per completezza, visto che sono informazioni note al CapoVillaggio Trabag

- ✓ Se interrogato riguardo alla ballata che udiranno durante la cena (Vedi dopo la sezione Cena) Trabag dirà che è una leggenda che è una storia che si tramanda da sempre nel suo popolo, e tutti sono convinti che effettivamente sia proprio Vard-Hull il capostipite dei Vardoran. Probabilmente la cosa migliore per saperne di più è rivolgersi a Pramog il druido
- ✓ Il totem centrale è dedicato alla dea Vard e da sempre si trova al centro del villaggio. Anzi, da quello che sa Trabag è stato Vard-Hull, il capostipite dei Vardoran (vedi dopo chi è) a fondare la comunità intorno al totem, messo lì dalla comunità stessa. Di nuovo comunque lui non sa molto a riguardo, e tutto quello di cui è al corrente lo sa perchè gliel'ha detto Pramog il Druido

Se i PG lo chiedono esplicitamente al Master dire che, date le dimensioni dell'isola, anche partendo da lì addirittura nella mattina seguente sarà molto probabilmente comunque possibile raggiungere il faro, anche se la sfiga è sempre in agguato e non si sa mai...

IL PRANZO

Consegnare immediatamente a Haareth l'ALLEGATO 2, nel quale si spiega come abbia notato una barbara dalle curve mai viste prima! (vedi dopo la sezione Dana). Dana era in prima fila durante il "processo", e sembrava interessatissima

Dopo un po' che di tempo dalla fine del "processo" si svolgerà il Banchetto degli Stanieri, tipica tradizione di quando arriva qualche ospite più o meno desiderato nel villaggio; è necessario partecipare a questo Banchetto per sostenere la prova di Valore.

Sempre secondo la tradizione prima di poter partecipare al banchetto è però necessario intervenire nel sacrificio di due agnellini vivi alla dea Vard. Usanza richiede che gli ospiti uccidano uno dei due agnellini e si lavino le mani con il sangue dell'altro, innalzando delle preghiere a Vard. Un certo numero di rappresentanti dei barbari faranno altrettanto con l'agnellino ucciso, e tra questi ci saranno certamente Trabash e Dralo.

Dralo non sarà contentissimo se qualcuno si rifiuta di compiere il rito, e insisterà citando la sfiga che porterà tale azione e via così. Trabash non metterà dito nella questione, mentre Tradish si arrabbierà a morte con chi eventualmente dovesse rifiutare dicendo che stanno offendendo le tradizioni del villaggio, cosa in parte vera.

Durante il pasto comunque viene allestita una grande tavolata, alla quale si siedono molti PNG vicino ai PG. Tradish criticherà gli stranieri apertamente davanti a tutto il viaggio, accusandoli, comunque vada il discorso, prima di essere spie Neitraan. Qualche villico si unirà agli insulti tirando eventualmente fruttuosa marcia.

Il pasto comunque sarà sfarzosissimo e di qualità eccellente. Verranno servite carni di ogni genere condite con ogni sorta di ben di Dio (inventare a volontà), e dopo questo il miglior pesce che i PG abbiano mai mangiato.

In questa fase se i PG fanno domande appropriate sfruttare sia la tabella delle conoscenze del capo messa prima sia le conoscenze del popolino indicate dopo; contate che comunque i barbari non saranno particolarmente amichevoli.

DANA LA BARBARA

Dana è una donna di bellezza indescrivibile, dai capelli scuri come tutti i barbari ma dagli occhi verdi, e dal fisico decisamente provocante; tra parentesi veste pure in maniera assai succinta. Effettivamente potremmo dozzinalmente definirla come una "bonazza incredibile". Come tutti i barbari apprezza la forza bruta e il valore nelle presone. Ha uno stuolo di pretendenti infinito, e lei ci gioca anche su questo. L'ultima vittima del suo fascino è, guarda caso, Tradish il figlio del capo, incazzato nero perchè non riesce a conquistarla nonostante il suo status. Fatela essere molto: "te la faccio vedere ma non te la do", soprattutto nella prima visita dei PG nel villaggio Barbarico. La ragazza è incuriosita da Haareth, ma nulla di più: il PG dovrà sudare se la vuole conquistare!

LA PROVA DEL VALORE

Tradizionalmente la Prova del Valore viene eseguita quando bisogna valutare chi ha la ragione nelle dispute importanti. Essa consiste in una sana scazzotata tra i due contendenti. Nel caso di diatriba tra gruppi la tenzone avviene un esponente di una fazione con un esponente dell'altra; in questa situazione si dovranno affrontare un PG e un membro del villaggio in rappresentanza del "resto del mondo rispetto ai PG". Ovviamente verrà scelto il barbaro più forte, muscoloso e puzzolente disponibile sulla piazza!

Tutti i cittadini formeranno un cerchio di diametro circa 20m attorno alla disfida, e tanto per la cronaca Dana e tutti i PG più importanti saranno in prima fila ad assistere alla disfida. Trabish tra l'altro insulterà in ogni istante lo sfidante PG, incitando il proprio campione a schiacciarlo!

Nessuno vorrà dire che pochi minuti prima dell'inizio in che cosa consiste la Prova, e addirittura i Vardoran si rifiuteranno categoricamente prima della disfida di rispondere a domande del tipo "Cosa ci succederà se perderemo?".

Trabarg specificherà molto chiaramente che la sfida non deve essere letale, e che ogni gesto di violenza gratuita che possa essere eccessivamente pericoloso (come prendere delle armi) verrà punito con l'immediata sconfitta e tutto ciò che questa potrebbe comportare. Non si potrà avvicinare i due contendenti durante la gara, e anche questo verrà specificato dal CapoVillaggio

I contendenti verranno spogliati di ogni arma e armatura, e dovranno combattere fino al Knock-out di uno dei due o la resa.

IMPORTANTE: Le armi e le armature smesse verranno ammucchiate in un angolo ai margini della radura. Come regole per lo scontro utilizzare quella che i danni debilitanti dovuti alla lotta o ai pugni non sono 1d2 + il bonus di forza, ma 1d(2+bonus di forza). Valgono tutte le regole di lotta, spintoni.. Ricordo che dare un pugno contro una persona disarmata non concede attacco d'opportunità.

GULG IL CONSIGLIERE

A differenza di tutti gli altri barbari sembra essere abbastanza magro, o comunque poco robusto.

Umano Barbaro 2°-guerriero 1°, DV 2d12+1d10, PF 31(37), Iniziativa +3, CA 18(16) (+6 corazza in pelli Vardoran, +2 destrezza, +1 schivare), Movimento: 12 metri, Attacchi: lancia Vardoran in mischia +8(+10) (Critico 20 / x2 - 1d12+6(1d12+9)) oppure pugni in mischia +7(+9) (danno: 1d7(1d9)) Tiri Salvezza: Te +8(10) / Ri +3 / Vo +1(+3), GS 3, Bonus di attacco base: +3, Bonus di lotta: +7 Abilità: For 18 (22) Des 17 Cos 13 (15) Int 8 Sag 12 Car 10, Faccia/Minaccia: 1,5m / 1,5m

Talenti: Schivare, Competenza in arma esotica: rete Vardoran, lancia Vardoran, Arma focalizzata: rete Vardoran, Arma focalizzata: lancia Vardoran

Abilità Speciali: Ira 1/giorno per 4 round, Movimento Rapido, Schivare Prodigioso (aggiunge sempre il bonus di des alla CA)

In verità la prova non consiste nello sconfiggere l'avversario, ma nel non impugnare le armi: dopo tre round di lotta Gulg correrà verso le armi e impugnerà la propria ascia a due mani: ovviamente la lotta a questo punto sarà notevolmente impari. Volendo anche lo sfidante potrà recuperare la propria. Gli altri barbari lo inciteranno a massacrarlo e farlo a pezzettini.

In verità Trabarg vuole provare il valore spirituale e non quello fisico dei PG: è lui che ha deciso che Gulg avrebbe impugnato le armi, e vuole osservare se gli stranieri infrangeranno le regole oppure no. Il risultato effettivo della battaglia è poco influente per la prova, e se anzi lo sfidante rischierà di morire giocando onestamente farà terminare la prova con la vittoria del PG.

IL POMERIGGIO E IL FUNERALE

Dopo pranzo i PG vengono resi più o meno liberi di girare per il villaggio se hanno superato con successo la Prova del Valore

Totem: al centro del villaggio è presente un totem sacro dedicato alla dea Vard; se i PG gireranno un po' dopo il pranzo (sempre che la Prova del Valore abbia successo) non potranno non notarlo. Questo è un

totem altro 3 metri, in cui è scolpita una donna bellissima che caccia con il proprio arco. Sopra di lei in diverse sezioni del totem lo stesso soggetto è ripreso in altre pose: in una la dea caccia con una lancia, in una cura degli uomini con le proprie mani e in una si occupa delle piante dell'isola. Questo totem è stato costruito in legno che, magicamente, non deperisce con gli anni (Con un'individuazione del magico si troverà un'aura di abiurazione abbastanza potente), ed è stato posto qui effettivamente da degli adoratori della dea Vaarf prima del Disastro che ha costretto i Neitraan ad allontanarsi; questo posto difatti era considearto sacro nell'antichità. Proprio grazie alla presenza del Totem tutti i Vardoran all'inizio della loro presenza su Isakar hanno incominciato ad adorare Vard. Studiando per qualche minuto il Totem la Prova in Conoscenze – Religioni per identificare Vaarf con Vard scende drasticamente a CD 16, ma suggerisco di poter far ripetere la prova ogni tot ore se dovessero fallire la prima volta

Casa sbarrata: un'altro particolare che non può non colpire i giocatori è una casa di aspetto molto simile alle altre, ma con porte e finestre completamente sbarrate. La casa è di proprietà del druido Pramog, e viene sbarrata durante i suoi viaggi lontano dal Villaggio. Non contiene nulla di interessante, anche perchè viene utilizzata relativamente poco.

Nel villaggio tutti sanno a chi appartiene la casa

Di sicuro a un certo punto del pomeriggio Dralo officierà davanti al totem e in presenza di tantissimi barbari un rito strappalacrime nel quale si dà l'ultimo saluto a due bambini uccisi i giorni precedenti dalla bestia, visto che i pupi si erano uniti ai genitori nella caccia per imparare il mestiere. Nel rito Dralo invocherà diverse preghiere a Vard dopodichè utilizzerà un incantesimo di livello 1 (!) per benedire i cadaveri e li incendierà. I cadaveri durante la benedizione diventeranno luminescenti per mezzo secondo, e la gente a questo fenomeno sembrerà trasalire (indizio x capire eventualmente il rapporto tra i barbari e la magia). Le famiglie saranno circondate di amici e continueranno a piangere per tutta la durata del rito ed oltre. I cadaveri sono stati trovati dai genitori solo il giorno precedente.

Se Haareth riuscirà ad avvicinare i cadaveri riconoscerà sicuramente in loro il segno di un ragno di qualche tipo, suo odiato nemico (Tiro in sopravvivenza CD Automatica). Ovviamente non potrà fare questo studio automaticamente

LA CENA

Nella sera ci sarà un pasto molto grandioso esattamente come a pranzo, senza però il rito iniziale. Ci sarà solo una benedizione oddiciata da Dralo. Di nuovo ci sarà occasione per i PG di socializzare, ma questa volta tutti i Vardoran saranno più disponibili e affettuosi, soprattutto se hanno superato con particolare successo la Prova del Valore

Ci saranno molti cantori che allieteranno la serata, e molte delle ballate saranno veramente affascinanti, soprattutto sul già descritto il padre fondatore del popolo Vardoran, ossia **Vard-Hull il Valoroso**; nella ballata si descrive quest'uomo come una persona dai poteri sovrumani, che riesce a vedere ogni parte dell'isola quando è seduto nel suo trono ed era capace di affrontare stormi di draghi da solo con i poteri del cielo. Nella ballata si dice come bastava una sua parola per devastare interi eserciti e mostri di ogni tipo, e di come effettivamente abbia protetto il suo popolo fino all'età di 111 anni, quando è morto di vecchiaia

Nota x il master: in effetti Vard-Hull ha utilizzato l'Hotal appena arrivato sull'isola, e questa leggenda si è tramandata di padre in figlio. Raccontare a piacere inventando le battaglie epiche di Vard-Hull contro draghi e simili (tanto questa è parte di leggenda e parte di verità!), ma grosso indizio e realtà storica vuole essere il fatto che è possibile utilizzare l'Hotal senza rimanerci secchi ma arrivando anzi a una veneranda età

LA GARA DI LACRIME

Borak il mastro birraio sfiderà pubblicamente qualcuno i PG a farsi avanti ed accettare una sfida di "Lacrime": ossia una gara a chi regge più Lacrime di Vard. Ovviamente se nessuno accetta andrà giù di insulti dando a tutti delle donnicciole e via così, ma non farà nulla con la forza.

La gara funziona così: tutti si siedono a turno attorno a un fuoco, e in senso orario si inizia a bere tutto d'un fiato le lacrime da bicchieri comunque relativamente piccoli (per intenderci da vino). A differenza delle solite gare non bisogna limitarsi al solo bere, ma bisogna anche riuscire ad alzarsi in piedi e tenere un'ascia bipenne Enorme sul palmo di una sola mano e per un intero minuto per dimostrare di non essere ubriachi. Chi in tutto fa cadere l'ascia più di 5 volte o crolla a terra viene eliminato. L'ascia viene gentilmente fornita dai Barbari, ma per evitare che qualcuno si faccia male è imbottita sulle lame

In termini di gioco ci sono sette possibili stati: Ubriaco Perso, Ubriaco, Espansivo, Allegro, Alticcio, Sobrio, Sobrissimo. Ogni volta che si beve bisogna fare un tiro salvezza su CD 10 + 2 per ogni bicchiere bevuto prima. Se si fallisce il tiro di una quantità minore o uguale a 5 si aumenta il proprio stato di ubriachezza di un livello, altrimenti si aumenta di 2 livelli il proprio grado. Per tenere l'ascia in equilibrio bisogna superare un tiro

salvezza su Riflessi con la stessa CD di prima se si è Espansivi o Allegrì, due se si è Ubriachi. Ogni tiro fallito comporta che l'ascia cade per terra. Il tempo viene fermato e si ricomincia da dove si era fermati. Può capitare che l'ascia cada malamente (fallendo il TS Riflessi di 10 se si è Espansivi o Ubriachi o di 20 altrimenti): in questo caso l'ascia colpisce il malcapitato infliggendo 2d8 di danni contundenti, ma il peggio proviene dalle prese in giro degli altri partecipanti

Se si diventa Ubriachi Persi si crolla a terra in uno stato catatonico per qualche ora. Tradizione vuole che chi crolli a terra così senza bere venga coperto di catrame e impiumato, per sberleffo totale.

Si deve sempre comunque finire il "giro" di bevute: non è che se ci sono 6 concorrenti e i primi 5 bevono e fanno cadere l'ascia 5 volte l'ultimo vince senza bere! Bisogna vincere non grazie alla fortuna ma al solido fisico!

Nota per il master: descrivere questa parte in maniera molto da svacco, creando eventualmente delle situazioni anche grottesche. Sfruttare molto soprattutto la barbara di cui è innamorato Haareth, che parteciperà alla gara assieme a Tradish, e ricordatevi che l'intero villaggio guarda la sfida.

Statistiche dei partecipanti:

Ci sono dieci sfidanti, tra cui Tradish e Dana la Barbara. Tirare i dadi solo per questi due, considerando che gli altri cadranno tutti ubriachi o faranno cadere due volte per terra l'ascia tra il 3° e il 6° giro di bevute. Dana cederà verso la fine, ma fate resistere (anche barando) Tradish fino all'ultimo.

TS Dana: +7/+2/+1

TS Tradish: +10/+2/+0

LE DICERIE DEL POPOLO

- ✓ La casa sbarrata è di Pramog, un Vardoran semi-nomade è visto come un pazzo isolato dai suoi compaesani. Solo qualcuno dirà che in realtà Pramog è una persona molto colta che non è però capita da nessuno
- ✓ Se si parla con le persone più vecchie del villaggio si può scoprire che qualcuno di loro è stato al faro prima che i Neitraan ritornassero, e ne riconosce la descrizione che ne possono fare i PG: dirà che è da lì che Vard guarda tutti quanti di sera scendendo personalmente in quel posto. Sa come si fa a raggiungere quel posto ma non lo dirà a meno che Traban non glielo ordini
- ✓ Dana è fierissima, e per conquistarla bisogna dimostrare di essere dei veri uomini. Ma tanto prima o poi cederà anche lei alle lusinghe di Tradish (in verità è falso, ma questo è quello che crede il popolino)
- ✓ Il Ghar-Thull è una vera spina nel fianco per i barbari che vanno a caccia nella parte dell'isola vicino al suo territorio: purtroppo quella è una regione in cui si caccia molto bene, per cui non si può prescindere troppo dall'andare lì (come già detto è la presenza dell'Hotel a rendere la zona ricca di cacciagione). Tutti sono letteralmente terrorizzati dalla Bestia, per la sua natura sovranaturale.

SE QUALCUNO TENTA LA FUGA...

Ovviamente per i PG sarà possibile fuggire nel lasso di tempo che intercorre tra la fine del "processo" pubblico e la Prova di Valore; contate che ci sono sempre 10 barbari molto agguerriti che li sorvegliano da media distanza, ma la cosa se ben organizzata sarà comunque possibile. Ovviamente al primo segnale di una possibile fuga moltissimi barbari accorreranno in massa, inseguendoli fino ai confini della propria zona di foresta.

Ovviamente dopo questa fuga sarà sempre possibile per i PG tornare dopo tra i Barbari, ma la situazione si farà veramente difficile da gestire: se non saranno più che convincenti potranno anche venire messi a morte, e l'avventura finirebbe all'istante. Comunque spero che questa rimanga solo un'ultima possibilità.

Tra parentesi anche raggiungere l'artefatto non sarebbe così semplice se i PG fuggissero, per tutte le numerose battute di caccia che i barbari organizzano in quella zona, per cui è possibile che dei contatti avvengano comunque se non vengono prese tantissime precauzioni

LIBERI!

Una volta liberi, sia che siano fuggiti sia che siano stati liberati per aver superato la Prova o esiliati per averla fallita i PG potranno andare dove vorranno. Se proprio ci tengono in caso di successo nel dimostrarsi innocenti potranno anche restare tra i Barbari per tutto il tempo che vorranno, qui troveranno accoglienza e amici

GITA AL FARO

IL VIAGGIO

Il viaggio dal Villaggio al faro richiederà un numero di ore variabile a seconda che i PG riescano a trovare informazioni tra i Vardoran o no (nel caso in cui ce la facciano ci impiegheranno sulle 3-4 ore e impareranno un sentiero nascosto, altrimenti 6 o più a seconda della strada scelta). Nella mappa è indicata la zona dell'isola dalla quale si vede il faro: segnalare ai PG che da lì lo vedranno. Per il resto utilizzare le normali informazioni di movimento fornite in introduzione

L'ESTERNO DEL FARO: DESCRIZIONE GENERALE

Innanzitutto una pattuglia di soldati Neitraan piantona l'obiettivo della spedizione (vedi dopo per la loro descrizione e le statistiche)

Come si può osservare il faro è una normale torre circolare in pietra, di 15 metri di diametro e alta grosso modo sui 60 metri. Non ci sono finestre in tutti il faro, eccezion fatta per gli ultimi 4 metri che sono completamente circondati da vetrate messe a foggia ottagonale. Un tetto appuntito in metallo parte dall'ottagono e diventa in cima un cono. C'è solo una porta che permette di entrare dentro, ed è in metallo massiccio (Durezza 10, PF 60, DC per essere abbattuta 34, DC per essere scassinata 25). Purtroppo per i PG la porta è chiusa a chiave, la quale è tenuta sempre dal Maestro del Faro (vedi dopo). nel paese Neitraan. Ovviamente non ci sarà tempo o modo per i PG di trovare la chiave, quindi dovranno per forza o scassinare la porta, o scalare la parete ed entrare attraverso le vetrate (vedi subito dopo) o trovare il passaggio segreto che conduce dentro il faro (vedi subito dopo).

Il faro è costruito su una piattaforma circolare in mattoni che dà direttamente sugli scogli. Dalla parte dove non ci sono gli scogli la vegetazione arriva direttamente a ridosso della piattaforma e il livello della terra è a filo con essa. Lontano una ventina di metri dal faro, oramai nel folto della foresta ma lontano dal sentiero che porta al faro è presente una vecchia botola semicoperta dalla terra e dalla vegetazione la cui esistenza non è nota alle guardie che piantonano il faro. Per trovarlo è necessario cercare almeno 40 minuti e superare una prova in Cercare o Sopravvivenza CD 30; ovviamente è fortemente improbabile che i PG trovino questo passaggio segreto, ma la probabilità comunque esiste.

Vicino al faro c'è una casetta in pietra oramai in rovina: i muri e parte del tetto sono su, ma ci sono tantissime crepe; questa casa un tempo era l'abitazione del custode del faro, ma ora è stata svuotata di tutti i mobili, che sono stati gettati alla rinfusa nel magazzino sottostante al faro. All'interno non ci sono più muri e la stanza è diventato un ambiente unico. Le guardie utilizzano questa casa come rifugio, quando piove o fa troppo freddo (ovviamente tutto ciò è all'insaputa dei superiori)

LA PATTUGLIA NEITRAAN DI RONDA AL FARO

Ovviamente i capi Neitraan vogliono proteggere il faro da non meglio precisati pericoli, anche se nessuno si aspetta un attacco ad esso. In effetti non si sa mai, meglio evitare che i bambini facciano le solite bravate rompendo lampioni che è meglio che restino intatti...

Comunque c'è una pattuglia molto svaccata presente sul posto, composta da 1 sergente e 9 soldati. Due di loro sono davanti alla porta che parlano allegramente, gli altri sono dentro la casa intenti a giocare a carte. Ogni mezz'ora circa qualcuno esce per dare il cambio ai due, orinare o simili.

I turni di guardia durano circa 8 ore ciascuno, e dopo tale lasso di tempo arriva dalla Città una nuova pattuglia a dare il cambio alla precedente. Ricordo che a piedi ci si mette circa un'oretta a piedi dal faro alla Città.

I cambi della guardia avvengono alle due di notte, alle dieci di mattina e alle sei di pomeriggio

SOLDATO NEITRAAN

Portano delle armi che hanno di sicuro visto tempi migliori, ma l'aspetto resta comunque notevole: vestono completamente di nero e un falco rosso, simbolo del potere militare. Tutti sono armati di vecchissime spade e scudo

Guerriero Umano 2° livello, DV 2, PF 18, Iniziativa +1, CA 18 (19) (+5 Cotta di maglia +2 Scudo Grande, +1 Destrezza, +1 Schivare), Movimento: 6 metri, Attacchi: Spada Lunga +5 (Critico 19-20 / x2 - 1d8+2) Tiri Salvezza: Te +4 / Ri +1 / Vo +1, GS 2, Bonus di attacco base: +2, Abilità: For 14 Des 13 Cos 12 Int 10 Sag 12 Car 11, Faccia/Minaccia: 1,5m / 1,5m
Talenti: Schivare, Attacco Poderoso, Arma Focalizzata (Spada Lunga), Incalzare
Abilità: Ascoltare +3, Osservare +3

SERGENTE NEITRAAN

Come i soldati, solo che porta un'armatura molto più maestosa, che comunque ha decisamente visto tempi migliori

Guerriero Umano 5° livello, DV 5, PF 48, Iniziativa +11, CA 21 (22) (+8 Armatura completa +2 Scudo Grande Perfetto, +1 Destrezza, +1 Schivare), Movimento: 6 metri, Attacchi: Spada Lunga Perfetta +11 (Critico 19-20 / x2 - 1d8+6) Tiri Salvezza: Te +6 / Ri +2 / Vo +2, GS 5, Bonus di attacco base: +5, Abilità: For 18 Des 13 Cos 14 Int 12 Sag 12 Car 15, Faccia/Minaccia: 1,5m / 1,5m
Talenti: Schivare, Attacco Poderoso, Arma Focalizzata (Spada Lunga), Incalzare, Leadership, Specializzazione (Spada Lunga)
Abilità: Osservare +3, Ascoltare +3, Nuotare +9

I Neitraan addosso hanno tutto l'equipaggiamento segnato, più un totale di 230 monete d'oro. Si osservi come l'armatura del Sergente non è indossabile da nessuno dei PG in quanto non va bene come taglia

ENTRARE ATTRAVERSO LA PORTA

Se i PG scelgono di scassinare la serratura, considerare che un fallimento di più di 8 comporta la rottura definitiva della serratura, che quindi in seguito non potrà essere richiusa ermeticamente dietro di sé. La serratura non può essere riparata nel corso dell'Avventura.

I Neitraan hanno fatto installare sulla porta una trappola, per ogni evenienza (Cercare CD 20 per essere trovata, per essere disinnescata CD 22, fallimento di 8 o più comporta l'attivazione. La trappola consiste in un ago avvelenato che punge chi apre la porta; colpisce automaticamente a meno di particolari precauzioni e causa 1d3/1d6 Cos, evitabili con TS Tempra CD 20)

ENTRARE ARRAMPICANDOSI

Se i PG scelgono di arrampicarsi fare specificare bene da quale punto del cerchio intendono farlo. Questo perché sarà utile dopo. Il faro ovviamente è costruito in maniera tale che non sia facile scalarlo (mica si crea un qualcosa di così importante strategicamente per crearlo espugnabile ;-)), e perché ciò avvenga sono richiesti 5 tiri in scalare CD 23, ossia un tiro ogni 12 metri. Se si fallisce la prova massimo di 5 punti l'avanzamento non prosegue, se si fallisce di più di 5 punti si cade per terra, subendo 1d6 di danni per ogni 6 metri. Una volta arrivati in cima si potrà descrivere agli intrepidi PG la stanza, basandosi sul paragrafo "L'interno del faro".

Per entrare si possono rompere i vetri; questo però non è così immediato, perché le vetrate sono costruite in materiale abbastanza resistente (Scopribile con un tiro in Artigianato generico CD 8). Le statistiche della vetrata sono CA 4 Durezza 10, PF 15 per pannello. Il problema è che se il tiro per colpirla non va a segno si rischia di perdere l'equilibrio, se non si supera una prova in Equilibrio CD 10, e per colpire tale vetrata si ha

una penalità di -10 al tiro per colpire. Se si riesce a rompere la vetrata a meno di precauzioni particolari chi ha senso che li subisca subisce per la caduta di vetri 2-3d10 PF, dimezzabili con TS riflessi CD 18
Un modo molto più semplice di entrare all'interno è superare un tiro in Cercare CD 15 in un punto diametralmente opposto alla porta d'ingresso, o vicino ad esso: chi supera questo tiro scoprirà che in quel punto una delle vetrate ha subito le ingiurie degli anni e può essere facilmente staccata...

L'INTERNO DEL FARO: DESCRIZIONE GENERALE

L'interno del faro è molto semplice e viene usato oramai molto di rado. Una prova in Sopravvivenza CD 15 abbinata al talento Seguire Tracce rivelerà che da un mese nessuno entra nel faro (un mese prima ha fatto la propria comparsa l'ultima nave di profughi, e il faro è stato utilizzato per guidare la nave). Alcuni punti della torre (dalla descrizione si capisce quali) addirittura sembrano non calpestati da un uomo da centinaia di anni.

Dal "piano terra" incomincia una logora scala a chiocciola in pietra che sale lungo le pareti fino ad arrivare, 56 metri più in alto a un soffitto e a un'apertura in esso. Si osservi come non sia presente nessuno scorrimano dal lato della scala a chiocciola non contro il muro, e se gli eventi dovessero portare i PG a combattere su tali scale il rischio di cadere nel pozzo centrale esisterebbe.

LA PORTA CHE DÀ ALL'ESTERNO

Se i PG lo chiedono (ma solo se lo fanno **ESPLICITAMENTE**) dietro alla porta in metallo c'è un "braccio" in metallo che consente di bloccare la porta se si utilizza qualcosa. Quel qualcosa nella fattispecie è una barra che negli anni passati è stata trasportata per errore nella stanza superiore del faro, credendola un componente del macchinario descritto in seguito.

Oltretutto è presente vicino alla maniglia anche una levetta che permette i PG di aprire la porta dall'interno, se la serratura non è stata rotta

L'EX MAGAZZINO DEI PEZZI DI RICAMBIO

Nel pavimento del "piano terra", contro il muro nel punto diametralmente opposto all'inizio delle scale c'è una botola seminasosta dalla polvere ma abbastanza visibile se i PG perlustrano un minimo questo livello. Quest'apertura nel pavimento se sollevata conduce all'ex magazzino dei pezzi di ricambio del faro, che non viene utilizzato da centinaia di anni. Questo è uno stazino rettangolare scavato nella roccia oramai completamente logoro, con tantissimi mobili buttati uno sull'altro: descrivere letti, armadi e tavoli ma anche angoli-cottura o lavandini! Addirittura non sarà così semplice camminare in questa stanza per l'enorme quantità di roba accatastata. Se i PG passano almeno venti minuti a liberare la stanza e superano una Prova in Cercare CD 15 troveranno un passaggio segreto sotto il letto, che conduce direttamente all'aperto come descritto precedentemente. Il passaggio segreto si può anche richiudere dall'interno, se i PG lo chiedono.

LA STANZA DELLA SOMMITÀ DEL FARO

Quando i PG arrivano all'apice della torre vedranno una scena veramente desolante: nebbie dappertutto verso il mare impediscono veramente ogni sorta di visuale, e verso l'isola la situazione migliora nettamente ma resta comunque una visione inquietante: difatti la foresta è molto cupa e tetra, ancor peggio di quanto sembrava dall'interno. A malapena si scorge il villaggio Neitraan, dal quale provengono luci di fuochi molto attutiti dalla nebbia. Alcuni alti edifici si intravedono a malapena, ma bisogna proprio aguzzare la vista.

La sommità si illumina tramite un meccanismo magico la cui costruzione è contemporanea all'Hotal e il suo creatore fu proprio lo stesso Alk-lerkmar che forgiò l'artefatto. Il fatto che il meccanismo del faro sia magico e non mondano permette alla luce di penetrare le nebbie, anch'esse molto di natura magica e non penetrabile altrimenti. Fu proprio questa la funzione per cui Alk-lerkmar lo creò, ed è anche per questo che i Vardoran adorano l'occhio come uno strumento divino. Nota che da questo punto dell'Isola i PG vedranno dall'alto probabilmente per la prima volta oltre alla città Neitraan anche il Campo Profughi e le Fattorie Sparse segnate sulla mappa. Non possono però vedere né le rovine della vecchia città, né il villaggio Barbaro né l'Hotal

Il meccanismo che permette di accendere la luce è abbastanza semplice: il faro è composto principalmente da un grosso macchinario in metallo e pietra alto più o meno 1 metro e mezzo e con un diametro di due. Sopra il macchinario è presente una ciotola di un diametro di circa 25 cm. Attorno a questa ciotola sono presenti decine di specchi rettangolari, disposti a corona circolare con la parte riflettente girata verso la

ciotola. Gli specchi sono tenuti in piedi con delle sbarre che partono dal macchinario e che sono tali da permettere a ogni specchio di ruotare attorno a un ipotetico asse verticale coincidente con l'asse di simmetria dello specchio.

La ciotola è in realtà un braciere: indizio per capirlo può essere che con una Prova in Cercare CD 15 i giocatori troveranno dentro della cenere. Se un fuoco verrà acceso nel bracere la stanza verrà inondata di luce, ma non sarà ancora sufficiente a squarciare le nebbie poichè uno specchio è leggermente fuori asse e deve essere girato: il meccanismo del faro richiede continua assistenza! Si può capire che uno specchio è fuori asse perchè tutti gli altri convogliano la luce in qualche punto particolare sugli specchi attorno, dopodichè il raggio viene fatto rimbalzare su altri specchi ancora e via così. Quando i raggi arrivano sullo specchio fuori asse si disperderanno nella stanza. Per regolare lo specchio basta girarlo con molta delicatezza, superando una prova di destrezza CD 12, Prova ripetibile ogni pochi secondi.

Se i PG pacioccano con altri specchi ovviamente ce ne saranno di più fuori asse.

Una volta che tutti gli specchi sono stati regolati la luce aumenterà notevolmente di intensità senza però impedire ai giocatori di vedere correttamente attorno a se. Questa luce squarcerà le nebbie

Ricordo che vicino al meccanismo sono accatastati pezzi di ricambio di ogni genere: questi un tempo erano conservati nel magazzino, ma sono portati su tantissimi anni fa quando incominciarono a scarseggiare perchè nessuno li creava più. Quasi tutti di questi sono magici, e perlopiù incomprensibili ai PG. Volendo ci sono anche un paio di specchi di ricambio, se quelli originali per qualsiasi motivo dovessero andare rotti. Se i PG superano un tiro in Cercare CD 25 nel mucchio troveranno anche la Sbarra in metallo che blocca la porta di ingresso, sbarra che è stata trasportata qui per errore centinaia di anni fa. Se i PG lanciano un'individuazione del magico la CD per trovare la Sbarra si abbasserà di 15, perchè questo è l'unico oggetto di notevoli dimensioni non magico

IL MASSACRO

Ci siamo! La vostra tensione oramai è alle stelle! Nonostante il naufragio siete riusciti ad adempiere la missione che vi è stata affidata! La luce di natura magica del faro riesce miracolosamente a squarciare le nebbie, e ora avete una visione abbastanza nitida del mare circostante. Ora scorgete distintamente anche l'ultima roccaforte dei Falchi Neri e vi sale immediatamente in testa l'idea che domani questa visione sarà radicalmente diversa...

Aspettate circa [dipende da...] senza che accada nulla ed improvvisamente, come una visione in lontananza vedete i pennoni dell' Orgoglio dell'Albatro che avanzano maestosamente verso Isakar, e dietro di lei altre dieci vostre navi: questa è una piccola parte della maestosa flotta del vostro Impero, ma è più che sufficiente per piegare l'oramai flebile resistenza Neitraan con la via mostrata dal faro.

Oramai la flotta d'invasione disterà poche leghe dall'isola quando improvvisamente accade l'inaspettato: enormi nuvoloni neri si innalzano dall'interno dell'isola, e da loro incomincia a partire una saetta che percorrerà decine di chilometri di distanza. Simili a un proiettile guidato da chissà quale intelligenza questa saetta colpisce con precisione millimetrica una delle navi dello sbarco, incendiandola all'istante e incenerendo addirittura una notevole parte dello scafo. Sono istanti di vero terrore: che cosa sta accadendo? L'isola doveva essere indifesa! Non fate nemmeno in tempo a raccogliere le idee che un'altro fulmine parte dalle nubi, colpendo con chirurgica precisione un'altra nave dell'assalto. A questo vedete ergersi attorno all'Ammiraglia e alle navi che si stringono attorno a lei una specie di Barriera azzurrognola, chiaramente di natura magica: i Maghi dell'Impero stanno reagendo! La speranza torna a inondare i vostri cuori ma improvvisamente la terza saetta parte dalle nubi, indirizzata proprio verso l'Ammiraglia: purtroppo questa penetra senza difficoltà la barriera come una freccia penetrerebbe una tela, e vedete la protezione magica svanire, lasciando dietro di se i resti incendiati dell'Orgoglio dell'Albatro. A questo punto vedete che repentinamente le navi cercano di invertire la rotta e tornare indietro, ma le correnti in quel punto rendono l'operazione terribilmente difficoltosa: prima che riescano a ripuntare verso approdi sicuri la flotta deve lasciare indietro tre vascelli carichi di soldati, e altrettante fanno la stessa fine nella precipitosa fuga che segue. State attendendo con terrore che le ultime due navi vengano incenerite ma più passano i secondi e più capite che probabilmente i vostri compagni si salveranno, visto che nessuna nuova saetta parte dal cielo. Ma non riuscite a gioire per la salvezza di questi pochi soldati, perchè vedete nel mare centinaia di cadaveri a cui nessuno mai darà sepoltura, soldati come voi che probabilmente non vedranno mai la luce dell'Unico Dio. È stata una vera carneficina, nessuno tra i dispersi in alto mare riuscirà a salvarsi o probabilmente verrà mai ritrovato anche da morto. A questo punto, repentinamente così come sono arrivati i nuvoloni poi scompaiono, lasciando al loro posto un cielo intriso di sangue e di dolore. Vi sentite improvvisamente terribilmente soli e abbandonati

Questa parte è da leggere abbastanza lentamente, facendo delle pause di tanto in tanto per permettere ai PG di giocare un po' di ruolo tra un momento e l'altro. Per esempio mi aspetto che la chierica piangendo dica delle preghiere con un filo di voce, che il guerriero giuri vendetta per ciò che sta accadendo, o cose di questo tipo. Prestate attenzione a come i PG si comportano, perchè nel rooster è segnata una voce proprio a questo nome.

Tanto per la cronaca Gwelgrin non ha voluto infierire sulle navi Kardaam perchè più si "spara" lontani più l'Hotel richiede energie vitali. Se gli Albratri Bianchi saranno così pazzi da ritornare li punirà dove sarà meno dispensioso per lui!

FINE PRIMA PARTE

SECONDA PARTE

CHE FARE?

A questo punto i PG dovrebbero realizzare che si trovano da soli in territorio nemico, e che oramai la loro presenza nel faro è nota ad ogni persona dotata di vista sull'intera isola... Una situazione non certo sostenibile! Se prima potevano sperare di resistere passivamente fino all'arrivo di rinforzi, ora dovrebbe apparire chiaro anche al giocatore più digiuno di tattica che se si resta lì si è destinati a perire.

Qualche minuto dopo la fuga completa della flotta incomincerà ad arrivare la prima pattuglia Neitraan, che era di piantone nel villaggio e appena vista la luce si è mobilitata su ordine del proprio superiore per raggiungere il faro. Entro un paio d'ore la torre sarà completamente circondata da centinaia di Neitraan, e per i PG sarà finita l'avventura se non usciranno prima (alle brutte se qualche gruppo proprio non c'arriva che restare non è la situazione ottimale fateglielo capire dopo un po' che sono lì)

I RINFORZI NEITRAAN AL FARO

Per le statistiche riferirsi alle guardie del paragrafo precedente: qui ci saranno un sergente e 7 soldati semplici

Questi baldi giovanotti Neitraan vedendo la situazione attaccheranno a vista i PG, cercando di ucciderli ovviamente se possibile. Se i PG si saranno barricati dentro il faro come da specifiche di missione i Falchi Neri proveranno a buttare giù la porta con improvvisati arieti (danno 2d6, sfonderanno la porta con 15 minuti di lavoro incontrastato), e se penetreranno nella torre come prima cosa si guarderanno un attimo attorno se non ci sarà nessuno lì. Se i PG sono entrati nella botola del magazzino le guardie vedranno le impronte, e come prima cosa esamineranno lo stanzino del Custode. Dopo potranno incominciare a salire le scale x stanare i PG.

Se in qualunque situazione i Personaggi cercheranno di colpire i nemici dall'alto questi ovviamente non si faranno macellare ma ripiegheranno eventualmente andando vicino alla foresta e aspettando rinforzi: tanto non penseranno che i PG possano scappare da una torre sotto assedio!

Comunque per i PG ci saranno poche scelte: o combattere o fuggire attraverso il passaggio segreto se l'hanno trovato; se la scelta cadrà su questa seconda via fate fuggire i PG senza fare tiri particolari, a meno che non facciano particolari errori tipo urlare "Siamo Qui!!!". Poi se i PG trovano qualche escamotage per fuggire valutate voi: ricordate che le guardie non sono proprio sceme, ma sono comunque delle guardie!

LA FUGA

Una volta riusciti a fuggire i PG non avranno la più pallida idea di che cosa fare: si spera che in questa fase anche giochino di ruolo abbastanza bene, con (Si spera!) Roatrem che avrà il suo bel daffare a tenere il gruppo unito! Probabilmente ci saranno arrivati che ora tutto quello che debbono fare è aspettare nuove istruzioni dai propri superiori e sopravvivere abbastanza a lungo per riceverle. Non siate troppo cattivi in questa fase, permettete ai PG di stare tranquilli se si allontanano abbastanza dal faro e se proprio non se ne vanno a cercare andando per esempio nel villaggio Neitraan in cerca di locande...

Inizierà una vera caccia all'uomo nelle foreste da parte dei Neitraan, ma i soldati comunque non si addenteranno in territorio Verdoran (Vedi dopo per la descrizione di questi soldati)

NUOVE ISTRUZIONI

Cinque ore dopo il Disastro comunque i superiori dei PG effettivamente li contatteranno, dando nuove istruzioni. Non fate avvenire il contatto in un posto troppo pericoloso per i PG, visto che cadranno come in trance per un paio di minuti e potrebbero venire scoperti.

Improvvisamente la vostra vista si annebbia e tutto davanti a voi diventa sfocato e via via più chiaro come tonalità, fino a che non vedete solo attorno a voi un'immensa distesa bianchissima che si estende in ogni direzione. A un certo punto sentite distintamente una voce nota, e davanti a voi vedete comparire il generale Haitan, con l'armatura da battaglia indossata: finalmente i vostri superiori vi stanno contattando! Lui non sembra vedervi né sentirvi, ma vi avevano avvertito che sarebbe stato così. Dopo qualche secondo in cui il generale guarda nel vuoto incomincia a parlare, senza girarsi del tutto a voi:

"Soldati, come avrete potuto notare è sorto un ostacolo imprevisto la cui provenienza è indubbiamente legata a Isakar. Sia chiaro che questo non è un problema per il potente Impero, ma solo un semplice, fastidioso contrattempo. Ora che conosciamo dove dobbiamo colpire attaccheremo con tutta la nostra flotta: quella forza che ci ha ostacolato prima non sarà sufficiente a bloccare la più potente armata dell'intero mondo! Se la forza ci attaccherà di nuovo magari subiremo delle perdite ingenti, ma non saranno in grado di fermarci. Attaccheremo fra quattro giorni precisi, sempre allo zenit della luna". Il volto di Haitan mentre parla è quello di una persona lucida, ma decisa a raggiungere il proprio obiettivo letteralmente a tutti i costi. Dopo qualche istante di pausa il generale riprende a parlare:

"La vostra missione a questo punto non è ancora terminata: cercate di scoprire cosa sta succedendo sull'isola e come hanno potuto questa manica di straccioni senza Maghi utilizzare un simile potere. Cercate di isolare la fonte di questo potere ed eliminatela, se possibile: in questo modo eviteremo ingenti perdite. Ci rendiamo conto che per fare ciò molto probabilmente sarà necessario contattare la popolazione locale:" vedete che a questo punto un sorriso sarcastico dipingersi sulle labbra del vostro superiore "Cercate di superare il ribrezzo che provate verso di loro; coraggio, pensate che fra qualche giorno non esisteranno più. Che l'Unico Dio vegli sul vostro percorso".

E detto questo il generale incomincia letteralmente a svanire davanti ai vostri occhi e la luminosità diventa via via meno marcata, fino a che in pochi secondi la vostra vista ritorna del tutto normale

Se i PG durante la visione provassero a camminare verso il generale camminerebbero anche nella realtà, ma comunque troveranno che questi è incorporeo

A questo punto è veramente impossibile prevedere le azioni dei PG: gestite i luoghi improvvisando, in base alle descrizioni di massima in ogni paragrafo e al vostro buon senso; è anche possibile che i PG vadano anzitempo nelle rovine dell'antica città: va benissimo, riferitevi alla terza parte per quella descrizione! Tanto comunque è probabile che i giocatori facciano un tot di cose prima di arrivare lì, e se i PG lo vorranno parte della seconda parte potrà essere recuperata durante la terza (ovviamente non è necessario che i PG sappiano com'è rigidamente suddivisa l'avventura)

Notare che da questa parte in poi potrà essere un problema per i PG trovare il cibo, ma è un problema risolvibile in migliaia di modi diversi: i PG potrebbero cacciare (perdendo tempo), comprare o rubare il cibo alle fattorie, razziare le stesse, chiedere un aiuto ai Vardoran se sono in buoni rapporti, comprare – rubare il cibo in città e via così. Addirittura se i PG capiranno il buon cuore dei Neitraan descritto dopo potranno dire di avere bisogno del cibo e questo non verrà certamente rifiutato loro, nonostante la penuria!

LA CITTÀ NEITRAAN

BREVE STORIA DEL RITORNO NEITRAAN SU ISAKAR

I Neitraan sono un popolo antico quanto i Kardaani, e anzi gli studiosi sono convinti che i due abbiano avuto un'origine comune: in quanto a cultura quindi i Falchi Neri non sono di certo inferiori agli Albatross Bianchi. Con la guerra in atto alcune persone sono fuggite dal regno Neitraan man mano che questo veniva inglobato dall'avanzata dell'Impero, e alcuni di questi fuggiaschi hanno deciso di ripopolare l'isola che un tempo era stata la culla della loro civiltà, mantenendo ove possibile usi e costumi dell'antico Regno. Questi fuggiaschi hanno affrontato il Mare delle Nebbie spesso su delle vere carrette del mare (due o tre delle quali sono ancorate nel Campo Profughi, vedi dopo), quindi erano fermamente motivati a raggiungere questo posto; come già detto la ricolonizzazione di Isakar ha avuto inizio circa 20 anni fa, e i primi fuggiaschi si sono trovati

davanti alla scelta di dove vivere: l'idea è caduta su quello che una volta era il vecchio Porto, visto che le rovine dell'antica Città erano infestati da Non-Morti di ogni tipo.

Lentamente i colonizzatori hanno incominciato a ricostruire le vecchie case in legno della nuova Città e a creare delle fattorie sparse per tutta l'isola che pensassero all'approvvigionamento. In tempo record gli stessi Falchi Neri sono riusciti in un'opera immensa, ossia si sono dati un'organizzazione e una struttura sociale, salvando i resti di Neitraan dall'anarchia e sfruttando gli edifici ancora in buone condizioni (come il faro)

Come già detto quindici anni fa c'è stato un contatto tra Vardoran e Neitraan, ma questi ultimi sono stati terrorizzati dall'inciviltà dei Barbari e allora il Siniscalco di allora (che poi è lo stesso di oggi, e risponde al nome di Ayennon) ha deciso di tagliare la testa al toro e di firmare il trattato di non-belligeranza descritto nel paragrafo precedente.

GLI ABITANTI

Fondamentalmente i Neitraan che vivono qui sono gente molto fiera e orgogliosa del proprio passato ma che non si fa troppe illusioni sul proprio futuro. Tutti sanno che è imminente il momento in cui tutti moriranno o verranno deportati come schiavi nelle tetre miniere dell'Impero. Una persona che cammini tra i Neitraan vedrebbe dappertutto vesti bellissime ma oramai logore, insegne sfarzose ma distrutte dal tempo e persone valorose ma oramai decisamente troppo vecchie per poter organizzare qualsiasi cosa che non sia il proprio funerale. Il tenore di vita è molto basso, e spesso non è scontato che la sera si mangerà.

Ma nonostante ciò la gente è soddisfattissima di quanto è riuscita a fare su quest'isola e farebbe di tutto per mantenerlo; purtroppo però tutti sono perfettamente consci del fatto che purtroppo l'alba è vicina, e il loro sogno sta per essere interrotto definitivamente.

Poca gente riesce a scherzare o viene sentita ridere sguaatamente sulle strade, ma tutti sono comunque gentili, premurosi, preoccupandosi dei nuovi venuti in modo tale che riescano ad ambientarsi il prima possibile, anche se la fine è vicina. È comunque possibile imputare ai Neitraan l'altezzosità, un difetto che neppure il mare delle Nebbie è riuscito a far perdere loro.

La vita sull'isola è molto dura, e tutti rimpiangono le comodità del precedente regno, soprattutto perchè l'isola è molto difficile da coltivare, la natura con i propri capricci sa essere veramente devastante e i divertimenti sono limitati. Molti hanno abbandonato le attività che avevano prima di trasferirsi: addirittura ci sono nobilotti che ora devono coltivare i campi, avvocati che forgiavano coltelli e gioiellieri che devono macellare la carne: tutti quanti però accettano il proprio nuovo destino con una compostezza sorprendente.

I bambini sono veramente l'unica grossa fonte di allegria di Isakar, visto che questi con la loro proverbiale fanciullanza e innocenza non sono al corrente del pericolo che corrono e anzi giocano e si divertono come tutti i bambini di tutte le parti del mondo.

Molti provano rancore verso i Kardaam per la vita che stanno trascorrendo, ma altrettanti pensano che non sia colpa degli Albatross bensì dei loro governanti, che li fuorviano e li inducono ad odiare i Falchi. Molti sono convinti che se 50 anni fa fosse capitata un'epidemia della capitale dell'Impero portandosi con sé tutta la classe dirigente adesso i due popoli conviverebbero in pace. Questo anche perchè i Neitraan hanno sempre e unicamente combattuto solo per difendersi, e questo da innumerevoli anni: di ciò i Cittadini ne vanno molto fieri! Sono i governanti Albatross che hanno iniziato e a più tornate hanno dichiarato guerra, tra parentesi tutte le volte con delle scuse veramente puerili!

Adirittura tutti quanti conoscono quale è stato l'inizio della fine della guerra: vent'anni fa, in un inizio della ripresa delle ostilità il re Adwardon il Saggio, ultimo sovrano dei Falchi è andato verso il principale accampamento dell'esercito Kardaam con la bandiera bianca per ottenere una pace: migliaia di testimoni hanno affermato che è stato trucidato senza pietà e senza rispetto per la bandiera bianca e la sua testa è stata riconsegnata ai Falchi completamente dipinta di bianco; privi del proprio sovrano e leader militare allora i Neitraan hanno incominciato a capitolare sempre più rapidamente. Tutto questo è avvenuto vicino a una località chiamato Leser e tanto per la cronaca è un fatto vero.

Dal punto di vista della religione i Neitraan sono effettivamente politeisti e venerano molte divinità differenti legate prevalentemente alla natura, ma a differenza dei Kardaam sono tremendamente tolleranti verso gli esponenti delle altre religioni. Adirittura molti venerano l'Unico Dio degli Albatri, chiamandolo **Edendat**, com'era anche per l'Impero tanti anni fa (e questo Viralith se lo ricorderà se lo chiede esplicitamente al master e supera un tiro in Conoscenza Religioni con CD automatica). Queste persone non sono assolutamente emarginate, anche perchè rispettano le credenze delle altre persone!

In definitiva la gente sa che prima o poi cadrà, ma è pronta a farlo in piedi; e se proprio dovesse accadere un miracolo (come una fortemente improbabile richiesta di pace da parte dell'Impero) è più che disposta ad accettarlo!

IL RAPPORTO TRA I NEITRAAN E I PG

Prima o poi i PG entrano in contatto con dei Neitraan, quantomeno quelli delle fattorie. Questi ovviamente sanno che ci sono degli infiltrati Kardaani sull'isola, ma almeno la maggior parte di loro non sospetterà minimamente che possa entrarci in contatto: proprio per questo il Siniscalco della città ha dato inizio a una vera caccia all'uomo lontano dai centri abitati, mandando diverse pattuglie nella Foresta (vedi dopo per come comportarsi a riguardo).

Se i PG inventano delle scuse credibili per il fatto che nessuno li conosce (la più semplice mi sembra il fingersi uno dei profughi: in questo caso nessuno sospetterà. I barbari citeranno sicuramente ai PG l'arrivo dei Profughi) riusciranno a parlare abbastanza cordialmente con tutte le persone che desidereranno, e ad ottenere tutte le informazioni che vorranno.

Questi contatti saranno molto importanti nell'economia dell'avventura perché permetteranno ai PG di capire di essere stati indottrinati contro i Neitraan: per esempio mostrate dei genitori particolarmente affettuosi nei confronti dei figli o se parleranno con qualcuno della guerra contro l'Impero scegliete proprio qualcuno che pensi che la colpa di tutto sia dei governanti Albatross, e che anzi giustifichi il proprio popolo in toto! Magari se la discussione porta lì qualcuno potrebbe raccontare l'aneddoto della morte di re Adwardon il Saggio!

Mostrate i Neitraan come delle persone altamente civilizzate e acculturate, con delle leggi anche più giuste di quelle dell'Impero e dei modi molto raffinati sebbene altezzosi. Mostrate che non sono degli scansafatiche che vogliono solo razzare i Kardaani ma che anzi vivono lavorando duramente la terra per decine di ore al giorno e magari anche mostrate la loro enorme tolleranza religiosa!

Non buttate tutto assieme nel descrivere cosa i PG vedono, ma magari alternate queste cose tra un momento e l'altro dell'avventura, magari sfruttando anche gli abitanti delle Fattorie Sparse!

GWELGRIN E I NEITRAAN

Gwelgrin ancora prima di arrivare sull'isola aveva deciso che avrebbe informato i Neitraan del suo piano, se non altro per evitare incomprensioni una volta attivato l'Hotal: per questo si è recato immediatamente nella Città e ha chiesto di parlare con il capo: ovviamente è stato portato dal Siniscalco Ayennon, dove ha svelato tutto il suo piano; Gwelgrin sa benissimo che la sua linfa vitale potrebbe non bastare a salvare Isakar e ha informato di questo il siniscalco. Ha anche affermato che tutti i componenti della sua spedizione sono morti e che l'attacco dell'Impero sarà comunque imminente, anche senza la luce del faro. Ciò riferito il Mago si è diretto verso l'Hotal e là si è stanziato, attendendo l'attacco.

Il Siniscalco ha lasciato fare ma non si è fatto troppe illusioni: teme che le forze degli Albatross possano essere veramente eccessive per Gwelgrin. Tra l'altro non conosceva nemmeno dell'esistenza dell'Hotal, così come nessuno tra i Neitraan, eccettuato Kaeend (vedi dopo). Per questo non ha avvertito la popolazione, perché non nascano false speranze. Comunque ha avvertito i suoi più fidati amici di questo inaspettato aiuto, e la notizia ha iniziato a trapelare: dopo l'attacco la popolazione ha capito che qualcuno è venuto ad aiutarli dall'esterno dell'isola, ma si fanno le ipotesi più disparate: qualcuno pensa che sia re Adwardon il saggio sia risorto per aiutare il proprio popolo, qualcuno crede che stia intervenendo una divinità. Nessuno comunque riesce a essere troppo ottimista, e l'opinione più diffusa è che qualunque cosa succeda nessuno riuscirà a salvarsi.

Qualcuno ha anche visto uno straniero arrivare in Città la notte della tempesta (non ci sono state altre tempeste nell'ultimo mese): costui aveva un'aspetto terribilmente trasandato e sconvolto, e vestiva di bianco. Si sa che è stato accompagnato dal Siniscalco Ayennon, ma da allora nessuno l'ha più rivisto.

LE FATTORIE SPARSE E I COMMERCII

Come compare dalla mappa dell'isola in possesso dei Master nell'isola sono presenti una ventina di cascine, chiamate Fattorie Sparse. Queste sono tutte cascine che ospitano quindici-venti persone ciascuna (in genere ci sono più famiglie per ogni fattoria). Questi centri producono una buona parte degli alimenti con cui la Città si sostenta: carni di bestiame, latte, uova ma anche grano, cereali, legumi o frutta e verdura in genere vengono coltivati o prodotti in queste fattorie: ogni centro si specializza in due o più tipi di alimenti e fornisce le altre fattorie e la Città tramite un efficiente sistema di strade. Quotidianamente dei carri partono dalla Città spesso con degli strumenti di lavoro e ritornano carichi di merci: tutte le persone che si sono rifugiate su Isakar hanno portato con sé ricchezze di ogni tipo, con il risultato che i materiali preziosi oramai hanno meno valore di materiali ricercatissimi come il ferro o il rame, e quindi il baratto è tornata una forma di commercio necessariamente utile sull'isola.

LUOGHI UTILI IN CITTÀ

Appena i PG entrano in Città date loro la mappa, rappresentata dall'ALLEGATO 5. Da notarsi che ovviamente non possono conoscere a priori la funzione di ogni edificio, per cui quelli "significativi" (più grandi o comunque appariscenti) sono stati segnati sulla mappa senza spiegarne la funzione

Tribunale: è un piccolo edificio in legno molto gradevole con diverse finestre e una piccola piazza ben arredata davanti. Fuori dall'edificio sventolano bandiere raffiguranti dei falchi completamente neri su campo verde, tipicamente il simbolo della giustizia tra i Neitraan (tiro in Conoscenze – Usi Neitraan CD 15).

Nel giorno in cui i PG arriveranno ci saranno tre processi, che tra i Falchi Neri sono sempre pubblici. In città non si parla d'altro, anche perché capita abbastanza di rado che ce ne sia bisogno. Le udienze hanno inizio in tardo pomeriggio e presiede come giudice il Siniscalco Ayennon.

Nei processi due persone devono venire giudicate per il furto di un'abito da una bancarella del mercato e nell'ultima sentenza due persone litigano per il confine di un territorio.

Dentro il tribunale non ci saranno posti a sedere, ma se i PG lo vorranno potranno assistere alla scena in piedi praticamente dalla porta. Nelle prime due cause non c'è assolutamente niente da giudicare, in quanto il derubato chiama in causa tre testimoni hanno visto uno dei due rubare mentre l'altro distraeva il mercante: gli imputati stessi si dichiarano colpevoli, e la pena a cui vengono sottoposti è di lavorare gratis per una settimana per il mercante in questione, visto che non hanno soldi con cui pagare. Prima di enunciare la sentenza Ayennon si è rifatto a un grosso tomo di leggi.

Dire ai PG che sono molto sconvolti da un sistema legale così snello ed efficiente, e che dalle loro parti anche il semplice sospetto si una simile pena sarebbe stato punito con il carcere a vita o con l'amputazione di entrambe le mani, a seconda che il condannato possa tornare utile ai governanti o no.

Nella seconda causa Ayennon ascolta con pazienza entrambi (per intenderci inventare qualcosa in puro stile Forum), dopodiché sempre con questo tomo di leggi sotto gli occhi cita degli articoli nei quali si tratta proprio la diatriba in questione, e il giudice-Siniscalco dà univocamente ragione a uno dei due. Di nuovo i PG sono assolutamente sconvolti dal fatto che esistano delle leggi scritte e quindi univoche, visto che tra i Kardaani hanno pressoché in tutti i casi la più ampia discrezionalità sulla pena, e spesso si assiste a delle ingiustizie clamorose. Questa delle leggi scritte e univoche era un'idea che piace molto ai PG ma che nessuno aveva mai pensato!

Caserma: è un edificio abbastanza grosso in legno completamente squadrato e praticamente senza finestre. Fuori ci sono sempre 5 guardie di piantone. Fuori dalla caserma sventolano bandiere raffiguranti dei falchi completamente neri su campo rosso, tipicamente il simbolo dei militari tra i Neitraan (tiro in Conoscenze – Usi Neitraan CD 15). Nessun civile può entrarci, pena l'essere arrestati e giudicati. Le guardie potranno anche spiegare questo ai PG se questi proveranno mai ad entrare con una scusa

Palazzo della Città: il palazzo della città è un'enorme edificio in pietra che risale ai tempi del Disastro. È sempre guardato a vista da almeo 4 guardie, e dall'esterno sembra un casermone squadrato. La sua funzione è però esplicata da diverse bandiere raffiguranti dei falchi completamente neri su campo azzurro, tipicamente il simbolo del potere dei Neitraan (tiro in Conoscenze – Neitraan CD 15). Le guardie chiedono il motivo per entrare dentro, ma in genere non fanno particolari storie. Dentro ci sono gli uffici governativi di tutto ciò che resta del Regno. Quando lavora il siniscalco Ayennon si trova sempre qui, ma il suo ufficio è sorvegliato a vista da 2 guardie abbastanza spesse che non lasciano estrarre nessuno senza motivazioni molto valide

Casa del Siniscalco Ayennon: è una casa in legno veramente stupenda, con un giardino molto ben curato e delle rifiniture di qualità. In effetti cozza molto con l'aspetto decadente della città. È sempre guardata a vista da due guardie, ma queste sono più che altro di facciata perché Ayennon è molto amato e la casa si trova proprio in centro alla città. Il Siniscalco riceve anche in casa propria se la motivazione è urgente (leggi Gwelgrin). Qui vive anche la moglie di Ayennon, descritta nella sezione del marito e il maggiordomo James

Emporio: classico negozio dove si trova di tutto un po'. È in pietra ed è gestito da un vecchio aiutato dai due scattanti figli. I prezzi sono perlopiù proibitivi per il problema già descritto della moneta e la merce è limitata, ma i padroni sono sempre disponibili a degli scambi equi per entrambe le parti. Addirittura accettano degli scambi quasi in perdita con pochi clienti particolari quando questi hanno un serio bisogno di qualcosa

Mercato: il mercato è il simbolo della decadenza del popolo Neitraan: ci sono poche merci, e perlopiù i beni trattati sono generi alimentari. Le monete sono viste veramente molto male e quasi tutti barattano generi di ogni tipo. Il mercato è veramente sudicio, e l'odore di carne rancida si propaga anche a molti metri da esso. Il problema è che questa carne viene ancora comprata da chi non si può permettere altro. Anche qui comunque ci sono dei casi di commercianti che si fanno prendere dal buon cuore, visto che tutti sono nella stessa barca!

Locanda: possono mancare delle locande in una cittadina? Ovviamente no! In particolare il Boccale Pieno è particolarmente di basso livello, e il suo oste è un tipo tremendamente chiacchierone, soprattutto con degli stranieri Profughi. L'altra (Il Falco d'Opale) invece è molto più lussuosa, con prezzi corrispondentemente più alti. Il figlio del Siniscalco può essere trovato in ogni sera in questa locanda

Catasto, e Anagrafe: è un edificio in pietra di dimensioni abbastanza ridotte. Fuori dall'edificio sventolano bandiere raffiguranti dei falchi completamente neri su campo giallo, tipicamente il simbolo

dell'amministrazione tra i Neitraan (tiro in Conoscenze – Usi Neitraan CD 15). Come al solito c'è una guardia qui fuori, ma entrare qui sarà molto più facile. I PG in questo luogo potranno ottenere delle informazioni di vario genere, magari ungendo un pochino l'addetto sottopagato o convincendolo con le solite panzane.

Mulino Pubblico: questo è un edificio in legno abbastanza fuori città e viene azionato dal vento. L'accesso al mulino è gratuito, e c'è sempre un sorvegliante che controlla che non lo si utilizzi nel modo sbagliato. Questo è l'orgoglio di Ayennon, che ha voluto che venisse creato questo mulino apposta per le persone bisognose. Informare i PG che dalle loro parti non esiste niente di simile, e che se anzi si vuole usufruire di servizi di mulini spesso bisogna veramente vendere persino l'anima

Porto: è un classico porto a più moli come indicato nella mappa della città, ma oramai è pressoché inutilizzato visto che non ci sono più navi che vanno o vengono. In questa parte dell'isola non ci sono praticamente pesci, e i pochi che riescono a venire pescati sono piccolissimi e praticamente immangiabili (quelli effettivamente consumati sono prodotti da Jonas il pescatore). Per le barche è rischiosissimo uscire dalla zona del porto protetta, perché le correnti sono fortissime e non vale la pena uscire per pescare se questo potrebbe portare

Templi: ci sono diversi templi in città, tutti dedicati alle numerose divinità politeistiche dei Neitraan. Tutti i templi sono riuniti in un unico quartiere, come è usanza tra i Falchi Neri. Alcuni luoghi di culto sono spartane costruzioni in legno, altre sono piccole perle in materiale deperibile altamente decorate (come il tempio di Edendat che rispetta tra l'altro le architetture tipiche dei templi dedicati all'Unico), altri ancora sono maestose costruzioni in pietra. Inventare a piacere divinità di ogni tipo: per esempio Ayld della Guerra, Sendatram del Sole o Martadens delle Nebbie. Tra l'altro in città si può trovare anche un tempio dedicato alla dea della caccia Vaarf, trasposizione della dea della caccia dei Vardoran

Si osservi come nessuna casa privata sia costruita in pietra

PERSONE IMPORTANTI IN CITTÀ

Ayennon il Siniscalco è senza dubbio il personaggio più influente di tutta la Città Neitraan: è incredibilmente carismatico, ed è rispettato da tutta la gente, senza eccezioni di sorta. In effetti tutto questo amore è meritato, visto che è grazie alla sua energia che i Neitraan si sono risollepati dopo la fuga su Isakar. Ayennon porta molto bene i suoi 65 anni, tant'è che nessuno glieli attribuisce mai; si tiene ancora in una discreta forma fisica ma dentro di sé sente oramai il peso di molte primavere e responsabilità che si assommano sulle sue spalle troppo strette. Si fida molto del giudizio dei suoi amici intimi, di sua moglie e del suo figlio; a costroro rivela sempre tutti i timori e le strategie che sono richieste per guidare quello che oramai può essere definito il suo popolo. È incredibilmente saggio e farà sempre quello che è meglio per il suo popolo (Nota: se mai parlerà ai PG farne trapelare il carisma)

Kaeend lo Storiografo: è un uomo sui 50 anni stempiato, miope (porta degli occhiali) e quasi gobbo, ma è probabilmente l'uomo più acculturato di tutto il mondo conosciuto. Ha una memoria formidabile, e nella sua vita ha letto tanti libri quanto molte persone anche colte potranno mai sperare di vederne in una vita. Per ovvi motivi è dovuto fuggire dal continente dove era quasi venerato per la sua conoscenza, ed è riuscito a portare con sé solo una piccola parte dei suoi innumerevoli libri, vanto ed orgoglio di un'intera vita; non è mai riuscito a riprendersi per questo, ed ora è solo l'ombra dell'uomo forte che era un tempo, pur avendo sempre le stesse capacità intellettuali. Non potendo più leggere nuovi tomi ora Kaeend si è dedicato alla scrittura e alla filosofia, ma il suo amore resta comunque la Storia. Ha una sete di conoscenza inesauribile, e questo resta sempre il pulsante giusto per stimolare la sua curiosità. Kaeend è terribilmente permaloso, ma ciò non gli impedisce di avere tutt'ora uno stuolo di giovani discepoli che pensano in tutto e per tutto al suo sostentamento. Kaeend è incredibilmente geloso dei suoi libri, e normalmente non permette a nessuno di vederli, anche se talvolta capitano delle eccezioni. Di certo sono assolutamente protetti, perché tutti quelli che ha sono nascosti in una piccola alcova dimensionale, che può essere aperta solo e unicamente tenendo gli occhiali in mano e recitando ad alta voce i primi 5 versi del suo libro preferito: Le Poesie Nere di Kair, scritte 3000 anni fa ma ancora attuali

Kaeend conosce abbastanza precisamente tutta la storia del mondo, e sa che moltissimi anni fa Isakar era abitata da Neitraan ed in particolare da potentissimi maghi. Sa che questi hanno creato diversi oggetti magici di potenza inimmaginabile, ma che il più potente in assoluto è l'Hotal. Questo ha diversi poteri: che lui sappia permette per esempio di vedere ogni cosa nel raggio di diversi chilometri o di comunicare con ogni forma di vita. Ha un libro molto antico che ne parla. Lo storiografo sa anche che tramite la magia i Maghi crearono dei mostri magici a difesa dell'isola, e addirittura si è molto stupito nel non ritrovarli al suo arrivo su Isakar, visto che la loro longevità va ben oltre due millenni. Ovviamente ha un libro che parla anche di quest'argomento, ma in cuor suo dubita della fonte visto che non c'è traccia di mostri in tutta la regione controllata dai Neitraan (Kaeend non sa nulla né del Ghar-Thull né della "bonifica" dell'isola da parte di Vard-Hull)

Lo storiografo ignora anche il motivo per cui i Neitraan hanno abbandonato la propria roccaforte, ma sa per certo che tutti sono fuggiti 2000 anni fa.

Kaeend sa anche che un tempo sorgeva una città maestosa in centro all'isola, ed era la capitale di tutto il Regno prima che i Neitraan abbandonassero l'isola. Ora la città è in rovina, ed è infestata da Spiriti; Kaeend sa tempo fa nella città c'era una biblioteca sfarzosa, e bramerebbe di possedere un paio di quei libri, soprattutto dei tomi storici dal valore per lui incalcolabile. Purtroppo sa che però non ha mezzo di raggiungere questi tomi

Gwim è il Maestro del Faro, ed è un vecchino di 77 anni, rachitico, un po' sordo e molto rimbambito. È anche la persona che possiede le chiavi del faro e lo utilizza. Sa come si fa a far funzionare il faro, solo che data l'età e la conseguente tremarella ha diversi problemi ad allineare gli specchi. Questo personaggio è proprio solo folkloristico, però anche questi PNG aiutano a creare l'atmosfera!

Khalid è Sacerdote nel tempio di Edendat, ossia la versione Neitraan dell'Unico Dio Kardaam. È molto orgoglioso della propria fede, ed è convinto che il dio lo guidi nelle sue azioni. Conosce perfettamente la sua dottrina, che coincide in linea di massima con quella conosciuta da Viralith. È convinto che non sia giusto imporre il volere del proprio dio agli altri con la forza, ma che con il tempo la teoria del monoteismo prevarrà e si insinuerà nei cuori delle persone. Disprezza la Chiesa Kardaam per come trasforma delle persone in Fanatiche e dialogherà tantissimo con Viralith a questo riguardo, cercando di essere il più pacato possibile

CHE INFORMAZIONI I PG POSSONO TRARRE DALLA CITTÀ

Fondamentalmente i PG in Città, sempre facendo le domande giuste, possono scoprire tantissime informazioni. Insisto sul fatto che però queste non devono essere informazioni regalate ma frutto di indagine da parte dei baldi giocatori. Ovviamente le locande sono i posti migliori dove trarre informazioni, ma tutto fa brodo! Anche i vecchietti per strada!

- ✓ Come già ripetuto abbondantemente in precedenza i Neitraan non sono assolutamente nulla di ciò che i PG credevano, ma sono civilizzati e compiti. Quest'informazione può derivare anche non da una vera indagine dei PG, ma può essere ricavata parlando con le persone anche di altri agromenti
- ✓ Re Adwardon il Saggio è morto per violenza gratuita degli Albatri quando aveva ottime intenzioni (come descritto prima). Nessuno tra i Falchi Neri vuole la guerra!
- ✓ Il leader del villaggio è Ayennon il Siniscalco, da 15 anni in carica. Ayennon è amatissimo dalla stragrande maggioranza della popolazione, visto che è stato l'artefice della "rinascita" su Isakar dei Falchi Neri
- ✓ Il giorno della Tempesta è arrivato un visitatore logoro è stracciato vestito di bianco (come descritto prima)
- ✓ Qualcuno è intervenuto misteriosamente per bloccare la flotta degli Invasori, ma nessuno sa chi sia. C'è chi sospetta che Re Adwardon il Saggio sia resuscitato o addirittura chi sospetta l'intervento di qualche divinità (come descritto prima).
- ✓ Il culto di Edendat (la versione Neitraan dell'Unico) ha dei principi che sono pressoché identici a quelli dell'Unico Dio Kardaam: difatti trattasi della stessa divinità, anche se praticamente nessuno lo sa per l'esiguo numero di contatti pacifici negli ultimi anni tra i due popoli...
- ✓ In città chi in genere fa funzionare il faro è Gwim, il Maestro del Faro
- ✓ Esiste in Città una persona illustrissima, Kaeend lo Storiografo. Costui è un vero pozzo di scienza ed era reputata la massima autorità culturale in tutto il Regno ancor prima che questi constasse solo di Isakar. Kaeend non esce mai di casa, chiuso sempre com'è in casa sua a filosofeggiare e a studiare testi delle antiche storie del Regno. Qualcuno lo considera un vecchio pazzo, la maggior parte comunque non lo capisce. Comunque ha diversi amici in città che gli danno generi di sostentamento.
- ✓ Chiedendo in giro informazioni su Kaeend tra chi lo conosce sarà abbastanza facile scoprire che ha un orgoglio smisurato, e brama solo di conoscere nuove cose. Chi non porta con sé del sapere è inutile
- ✓ Quasi tutti sanno che i Neitraan migliaia di anni fa abitavano l'isola, che era addirittura la Capitale del Regno. Gli antenati dei Falchi Neri se ne sono dovuti andare da Isakar per cause sconosciute alla popolazione; il ritorno è stato obbligatorio ed è avvenuto quando molti oramai avevano dimenticato l'esistenza dell'antica Capitale, visto che era l'unica zona non conquistabile dagli Albatri in tempi brevi
- ✓ Si narra che anni addietro sull'isola vivessero i maghi più potenti del mondo (vero), e che avessero creato oggetti di potenza inaudita. Purtroppo questi oggetti sono stati smarriti nel tempo. Tutto ciò che resta degli antichi fasti della magia del passato sono il Faro (si sa che è magico) e le Rovine dell'anti Città, che però sembrano essere infestate da spiriti (questa è cosa abbastanza nota).
- ✓ I profughi sono dei poveri Falchi Neri arrivati da poco in città. Provengono da ogni parte dell'impero e tutti vorrebbero fare qualcosa per aiutarli

- ✓ Se i PG dovessero chiedere di qualcuno esperto del mare (lo so che è improbabile, ma non si sa mai!) in molti gli indicherebbero Jonas che vive in una Fattoria Sparsa praticamente costruita attaccata a uno strapiombo sull'oceano (dopo è descritto bene). È Jonas che produce la quasi totalità del pesce mangiato tra i Neitraan
- ✓ Il giorno dopo l'arrivo dei PG in città sarà giornata di Processi Pubblici (come descritto prima)
- ✓ Nessuno sa molto sui Vardoran, ma il loro aspetto muscoloso e incivilizzato ha terrorizzato tutti coloro che li hanno visti. Nessuno si sente sicuro con loro al fianco.
- ✓ La Bestia è completamente sconosciuta ai Neitraan
- ✓ Chiedendo informazioni a decine di perone finalmente troveranno, se ESPRESSAMENTE richiesto, qualcuno che noti una rassomiglianza Tra Mirerin e qualcuno di Isakar: costui indicherà la Fattoria in cui vive Timeos, il fratello di Mirerin.
- ✓ **IMPORTANTE:** Timeos è noto tra i Neitraan con il nome di Soemit

Oltre a queste possono essere aggiunte ovviamente tutte le informazioni intuibili dalle informazioni generali dei Neitraan!

Ovviamente il Siniscalco Ayennon e Kaeend lo Storiografo oltre a ciò possono conoscere anche altre informazioni!

Ayennon sa tutto quello che gli ha detto Gwelgrin, ma lo ha rivelato solo a sua moglie, a suo figlio di 30 anni e a pochi amici intimi (tutti sanno chi sono gli amici di Ayennon). Se i PG saranno bravi potranno rintracciare gli amici e i familiari del Siniscalco, e da questi con buone palle potranno ottenere tutto ciò che il Mago Traditore ha detto (anche perchè la moglie è veramente molto svampita...). Se in qualche modo i PG riusciranno a parlare con il Siniscalco in persona (cosa non semplicissima, ma se saranno convincenti si potrà fare) dovranno essere particolarmente bravi per ottenere qualche parola sull'incontro con Gwelgrin! Comunque sia è fattibile, anche se fortemente improbabile...

Anche parlare con Kaeend lo storiografo non sarà immediato: scoprire dove abita sarà relativamente facile chiedendo un po' in giro, ma non parlerà con i PG a meno che questi, tanto per cambiare, non offrano una valida motivazione, che volerlo può anche essere il solo adulare visto che la sua fama non ha confini. Se ce la faranno potranno attingere più o meno completamente alle informazioni di Kaeend, a seconda di come sono bravi a porre le domande. Kaeend dirà sempre che avrà letto ogni cosa su un determinato libro, dilungandosi tutte le volte in inutili monologhi.

Kaeend citerà in ogni istante passi a memoria da ogni tomo, in particolare millanterà Le Poesie Nere di Kair, libro "scritto 3000 anni fa ma ancora insuperato in bellezza, stile e passione"

Ricordate che Kaeend è un vero intellettuale, e potrebbe chiudersi in se stesso e addirittura allontanare i PG se questi lo tratteranno sgarbatamente (tralasciate eventualmente Troogar, che per un motivo ancora ignoto persino al Master risulterà molto simpatico allo studioso se si comporterà da grezzo illetterato, e ancor di più se rivelerà la sua intelligenza).

Se i PG chiederanno qualcosa sulle rovine, facendo un tiro in Osservare CD 10 noteranno uno scintillio di desiderio nei suoi occhi; se indagheranno con molta cautela potranno anche scoprire la brama di Kaeend dei tomi della Biblioteca Perduta. Kaeend non ha idea di quali libri siano effettivamente conservati nella biblioteca, ma parlando un po' con Mirerin potrà far capire alla Maga quali siano i suoi gusti

Se i PG chiederanno di vedere i suoi libri Kaeend dirà che in genere non lo permette mai, e comunicherà sorridendo che è anche assolutamente impossibile trovarli senza che lui lo permetta, visto che sono nascosti in un'altra dimensione e solo lui sa come accedervi. Se i PG saranno così abili da offrire dei libri dalla biblioteca che tanto cerca (prima ovviamente dovranno scoprirlo) allora capiterà e rivelerà che con quei libri davanti darà loro il tomo in cui si parla dell'Hotal, (indispensabile per utilizzarlo senza rinunciare alla propria linfa vitale. Questo particolare è però fondamentale che Kaeend NON se lo ricordi) e quello in cui si parla dei mostri dell'isola. Ovviamente se i PG chiederanno un solo libro lui ne offrirà uno solo.

Tra l'altro se i PG fossero dei mostri di bravura e intuizione potranno anche arrivare ad aprire da soli la dimensione nascosta, lanciando un'individuazione del magico in casa di Kaeend (solo gli occhiali sono magici in tutta l'abitazione) e capendo che il modo di aprirlo può essere l'inizio del suo libro preferito citato in tutto il dialogo, che volendo troveranno nella biblioteca delle rovine.

I libri incriminati ricercati dai Pg sono rappresentati dagli allegati:

ALLEGATO 13: Il corretto utilizzo dell'Hotal

La formula criptata di cui si parla è in verità il modo trovato da Alk-Maerg per utilizzare l'Hotal senza rimetterci la vita. Consiste in una serie di frasi in draconico da dire prima di utilizzare l'Hotal e una serie di pensieri su cui focalizzare l'attenzione, e potrà essere decriptata con un tiro in Sapienza Magica CD 25 (tiro ripetibile ogni mezz'ora di studio, suggerisco di non farlo fallire più di due volte)

ALLEGATO 11: I mostri creati dai Neitraan

Trovare gli stemmi degli Artefici sarà impossibile per tutta l'avventura, però sarà possibile trovare i Simboli della Casa Reale: basterà cercare in qualche libro nella biblioteca delle Rovine (vedi parte successiva), ottenere il permesso di scartabellare tra i libri di Kaeend oppure copiare i simboli su alcuni muri delle pareti del sotterraneo, sempre nelle rovine (vedi di nuovo parte successiva)

IL CAMPO PROFUGHI

CHI SONO

Il flusso di profughi verso Isakar è stato abbastanza continuo nel tempo. Tutte le volte che una nave carica di profughi arrivava dai resti del regno Neitraan veniva acceso il Faro (previo avvertimento da parte delle barche con mezzi tipo fuochi magici che fossero visibili dalla Città), e i nuovi arrivati venivano sistemati momentaneamente in una zona pianeggiante abbastanza lontana dalla Città, nell'attesa di trovare una sistemazione per tutti. Le navi venivano sistematicamente smantellate per recuperare il legno, seppur marcito e odorante di pesce: su Isakar non ci si possono permettere sprechi.

Ci sono circa duemila profughi accampati alla bene e meglio che lavorano alacremente per costruire case o organizzarsi per coltivare campi, ma l'umore è molto più basso che nella Città. Qui tutti hanno da poco perso ogni bene, e se sopravvivono è solo grazie agli aiuti gratuiti che provengono da ciò che resta dei propri compatrioti. Lo sfarzo è molto più accentuato qui che nella Città, ma assieme a questo è anche più marcata la decadenza: le vesti sono logorate dal viaggio in nave, e pochi possono permettersi dei vestiti di ricambio.

COME VIVONO

La maggior parte dei profughi vive in capanne costruite di fretta o tende provvisorie, ma moltissime persone stanno dando una mano ai nuovi arrivati, costruendo nuove case in legno sia ai bordi della Città sia all'interno dello stesso Campo. La povertà è particolarmente visibile in questa parte dell'isola, e i nuovi arrivati cercano in ogni modo di trovare un'attività con cui sfamare le proprie famiglie. La maggior parte alla fine si ricicla come coltivatori, ma anche tanti scelgono la via delle armi per fronteggiare l'imminente invasione.

COME ACCOLGONO I PG

Come descritto nel paragrafo precedente i Neitraan sono ben disposti verso gli sconosciuti, cercando sempre di mantenere un livello minimo di decoro e talvolta provando a nascondere in malo modo le proprie miserie. Tutti i profughi sono terrorizzati, e hanno visto delle atrocità terribili e gratuite commesse dai Kardaani, come l'uccidere a sangue freddo dei bambini o appicare incendi ai luoghi di culto incatenando i sacerdoti dei falsi dei agli altari, e condannandoli così a terribili destini. La disperazione e il terrore è negli occhi di ogni persona che abbia lasciato la propria casa nell'ultimo anno, e anche se per assurdo le sorti della guerra si dovessero rovesciare molti non riuscirebbero mai a dimenticare gli orrori che hanno visto.

Ovviamente sarà molto più semplice infiltrarsi tra i Profughi rispetto alla stessa azione nella città, ma questi non avranno tutte le informazioni disponibili alla popolazione: per esempio la voce che una divinità stia intercedendo in loro favore può anche essere arrivata, ma certamente non potranno sapere che il giorno della tempesta ha fatto la propria comparsa in città un visitatore vestito di bianco, o che esiste un pescatore in una remota

LE FATTORIE SPARSE

Ciò di cui si occupano le Fattorie Sparse e la loro importanza commerciale è descritta in un paragrafo della sezione: La città dei Neitraan.

L'ACCOGLIENZA DELLE FATTORIE SPARSE

Fondamentalmente per questo riferirsi al carattere dei Cittadini, contando che questi non sono appunto altro che Cittadini che si sacrificano lontano dagli agi della comunità per produrre più alimenti. Questa vita è terribilmente faticosa, ma tutti lo fanno volentieri perchè sanno che è necessario che qualcuno lo faccia; sarebbe bello che questo saltasse fuori se i PG entrano in qualche Fattoria Sparsa, anche se ovviamente non bisogna "tirare" in questa direzione.

Ricordarsi che il cibo su Isakar è un bene preziosissimo ma se i PG diranno di averne veramente bisogno nessuno glielo rifiuterà.

Già il giorno dopo il Massacro della flotta Kardaana tutte le Fattorie Sparse sapranno di quanto è accaduto e che ci sono degli Albatro Bianchi a piede libero sull'isola. In genere però non penseranno che il nemico vada proprio da loro in vesti amiche.

In compenso tutti sono pronti a difendersi da un assalto armato, con turni di guardia notturni e armi a portata di mano: saranno anche semplici contadini, ma tutti faranno il possibile per difendere Neitraan dall'invasore

LA CASCINA DI JONAS IL PESCATORE

Esiste una Fattoria Sparsa praticamente a ridosso del mare; tra parentesi i PG possono vederla dal faro dopo che questi si illumina. I fattori qui producono grano, cavoli e orzo come in molte altre casine su Isakar, ma esiste una persona che impiega il proprio tempo per pescare pesce e distribuirlo al resto della Comunità. Jonas va molto fiero della propria attività, e non ne fa mistero con nessuno; gli altri Kardaana d'altro canto gli tributano il merito di essere l'unico così intrepido da rischiare la vita nello scalare la parete rocciosa vicino all'isola per farlo e apprezzano tantissimo il frutto del suo lavoro, stimandolo enormemente per questo. Jonas era un pescatore provetto ancor prima di arrivare su Isakar, e in verità ha fatto di tutto per cercare un posto dove esercitare la propria professione. Per un anno ha cercato dei punti dove la parete fosse scalabile in un punto non controllato dai Barbari, e alla fine ha trovato un posto dove la parete ha tante sporgenze da formare una scalinata quasi naturale. Oltre a ciò ai piedi di questo punto c'è una specie di piccolissima baia, sempre protetta dalle onde del Mare delle Nebbie e dalle forti correnti. Qui Jonas ha portato una minuscola imbarcazione a remi, calandola con l'aiuto di corde e di decine di suoi compaesani. Da allora circumnaviga l'isola pescando pressochè ogni giorno e lasciando nottetempo la barca nella baia. Per non rischiare Jonas ha anche impiegato i due anni seguenti a studiare le correnti dell'isola, e oramai le conosce letteralmente alla perfezione e sa prevederne i riflussi e la forza. Oltretutto questi anni di esperienza gli hanno insegnato che la zona controllata dai Vardoran è molto più pescosa di quella dei Neitraan (soprattutto la zona vicino all'Hotel, per gli stessi motivi per cui anche la selvaggina è più numerosa), e allora spesso si avventura nella zona di mare teoricamente controllata dai Barbari per migliorare il proprio bottino. Oramai conosce addirittura gli orari in cui i Barbari vanno a pescare, e riesce sempre ad anticiparli o ad arrivare dopo di loro. Non è mai stato visto dalla tribù, ed è talmente abile con la propria imbarcazione che probabilmente non verrà mai visto. Insomma, la vita di Jonas non è certo tranquilla ma come già detto lui ne va particolarmente fiero.

Jonas potrà essere reperito solo di notte tarda o durante tutta la mattinata, ma in questo lasso di tempo sarà disponibilissimo a parlare con i PG. Come al solito questi dovranno trovare una valida scusa per poterlo eventualmente interrogare, ma comunque Jonas è un bonaccione abbastanza ingenuo, per cui non sarà troppo difficile. Se i PG riveleranno che un cadavere o dei relitti di una nave (a loro scegliere cosa dire) è caduto nel punto del naufragio la notte della tempesta, Jonas indicherà il punto esatto dove molto probabilmente la marea avrà trasportato il cadavere, e avrà ragione. Tra l'altro con una scusa abbastanza buona i PG potranno anche chiedere a Jonas di accompagnarli a recuperarlo, visto che questo si trova in territorio Vardoran.

Se minacciato Jonas non collaborerà assolutamente, anche a disprezzo della propria incolumità e di quella dei suoi amici: il pescatore è un tipo molto deciso, e ha un amore incondizionato per la propria Patria.

LA CASCINA DEL FRATELLO DI MIRERIN

Nella Fattoria indicata sulla mappa vive, tra gli altri abitanti, Timeos, il fratello di Mirerin. Oramai Timeos ha cambiato nome per cancellare il passato, ed è conosciuto da tutti con Soemit.

Il potere di localizzazione di Mirerin permette alla maga di concentrarsi e di individuare la direzione dove si trova suo fratello. I valori sono dettagliati sulla scheda di Mirerin

Se Mirerin proverà ad utilizzare il potere prima di essere andata nella Città con un successo percepirà Timeos proprio in quel posto: questo perchè proprio in quel momento era andato in città per consegnare delle merci. Da quando però i PG avranno visitato la città, con il suo potere Mirerin percepirà Timeos nella Fattoria Sparsa in cui vive effettivamente (questo escamotage è stato creato per evitare che Mirerin incontri come primo Neitraan sull'isola proprio suo fratello, che potrebbe spingere il gruppo a diventare subito troppo filo-Neitraan)

Timeos è stato catturato diversi anni fa dai Neitraan, e da allora ha imparato a conoscere e ad apprezzare tantissimo la cultura e l'animo dei Falchi Neri. Si è unito allora spontaneamente ed incondizionatamente ai suoi precedenti nemici, ed è stato anzi tra i pochi fortunati a riuscire a raggiungere incolume qualche anno fa Isakar. È profondamente convinto oramai che in tutti i primi anni della sua vita sia stato completamente raggirato dai Governanti degli Albatri, e come lui milioni di persone che vivono nell'ignoranza, pensando che i Falchi siano mostri da combattere. Timeos cerca di espiare le colpe che ha accumulato prima della "conversione" coltivando la terra in uno dei ruoli più faticosi della nuova società Neitraan, ed è profondamente contento del suo nuovo ruolo sociale. Sente la mancanza dei suoi genitori e in particolar modo di sua sorella a cui era immensamente legato. Morirebbe dalla voglia di rivederli, anche se sa che è impossibile, visto che la fine è vicina.

Timeos si sente terribilmente in colpa con la sorella, perchè ha scelto volontariamente di abbandonarla per andare a vivere sull'isola. Se ne cruccia terribilmente, ed è ancora combattuto dalla scelta che ha dovuto compiere qualche anno fa, ossia se tornare da Mirerin o seguire i Neitraan.

Timeos è sposato una graziosissima Neitraan di nome Larawyr, e ha due bellissimi figli di 6 e 3 anni (Mirerin lei - la più vecchia - e Asard lui). Larawyr è anche ella una Kardaana convertita: si è unita all'esercito come chierica dell'Unico ed è stata catturata assieme a Timeos. I due hanno capito assieme di essere stati ingannati dai governanti degli Albatri e assieme hanno deciso di trasferirsi assieme ad alcuni profughi su Isakar. Larawyr ha continuato a seguire l'Unico con amore e dedizione, ma senza il fanatismo che aveva prima. Ha scoperto che anche i Neitraan lo venerano come Edendat, e questa è stata una svolta per la sua fede. Viaggia sempre con il simbolo sacro dell'Unico, anche nel lavorare i campi. Nessuno su tutta Isakar conosce l'origine dei due coniugi.

Il ritrovamento tra Timeos e Mirerin dovrebbe essere veramente una scena strappalacrime: fuori dalla Fattoria se Mirerin avvicinerà qualcuno tutti riconosceranno immediatamente in lei un volto noto, e chiederanno se è la sorella di Soemit. A queste parole comunicare alla maga le emozioni fortissime che sta provando: per esempio si sentirà il cuore in gola, non riuscirà a parlare e via così...

Entrando dentro la casa Mirerin incontrerà una bambina molto graziosa di 6 anni, che sta giocando con una bambola: se le si chiederà di Soemit lei chiamerà a alta voce "papà"... E Di qua in poi è molto difficile sapere cosa succederà

Timeos verrà chiamato e qui dipenderà tutto da come gioca Mirerin: il fratellone non crederà ai propri occhi, vorrà piangere, la abbraccerà, ma come sempre sarebbe meglio far condurre il discorso ai giocatori.

IMPORTANTE: Timeos rivelerà immediatamente il peso che ha sulla coscienza, e rivelerà subito alla sorella che ha tradito la sua fiducia ed ha scelto volontariamente di abbandonarla per fuggire con gli altri su Isakar. Si dirà ancor'oggi distrutto dalla scelta che ha compiuto, e dirà che da quando è partito tutti i giorni si è chiesto se ha fatto la scelta giusta o no, e in cuor suo è tuttora convinto di sì.

Ovviamente Timeos vorrà informarsi del perchè la sorella è sull'isola, e capirà pressochè immediatamente se sta mentendo (prova di Raggirare CD Alta,alta,alta); non avrà comunque problemi ad allontanarsi e a parlare da solo con lei, ma farà di tutto perchè assista la moglie. Se verrà informato della missione farà di tutto per convincere Mirerin che la guerra che sta combattendo è sbagliata, e soprattutto l'errore sta nella fazione! Si esprimerà in panegirici immensi nei confronti dei Neitraan, lodando in primis la loro civiltà e il loro buon cuore, invitando tutti gli eventuali PG presenti a guardarsi intorno per verificare la veridicità delle sue parole. Timeos metterà soprattutto in risalto la scoperta che i Governanti Albatri hanno sempre mentito o citerà la storia dell'ultimo sovrano di Kardaana, storia che tutti conoscono (vedi il paragrafo della Città); comunque l'agricoltore non tradirà sua sorella, e preferirà morire con tutto il suo nuovo popolo piuttosto che dare l'allarme o consegnarla alle autorità.

Timeos mostrerà orgoglioso quanto ha fatto di buono, facendo conoscere i nipoti e la cognata a Mirerin, e la supplicherà veramente in ogni modo possibile di desistere. Se la maga non dovesse dire nulla dopo un po' che parlano Timeos ci arriverà da solo che è lei la Spia Kardaana che è stata annunciata dalle guardie, ma comunque non la tradirà per nessun motivo.

Molto importante è anche il ruolo di Larawyn, che dovrebbe prima o poi avvicinare Viralith per parlarle: Larawyn ha percepito l'aura di Bene che proviene da lei, e vuole informarsi su di lei perchè è convinta che sia chierica dell'Unico e che possa seguire un percorso spirituale simile al suo. Le rivelerà tutto del suo passato e la sua storia, mostrando il simbolo sacro se serve o recitando interi pezzi dei credi dell'Unico. Il suggerimento che darà a Viralith sarà di seguire il proprio cuore e di parlare con il Sommo Sacerdote di Edendat nella città, se non ci avesse ancora parlato.

LE PATTUGLIE DI CERCATORI NEITRAAN

Come già detto i Neitraan, dopo aver scoperto che dei nemici sono infiltrati sull'isola si danno da fare in tutti i modi per trovarli, mandando nel folto della foresta delle squadre estratte da ciò che resta del loro esercito. Queste squadre hanno il compito di avvertire del pericolo le Fattorie Sparse (compito adempiuto nel primo giorno) e di trovare, stanare e possibilmente uccidere l'avanguardia degli invasori. Ci sono sempre almeno 4 squadre contemporaneamente che battono la foresta alle tracce dei PG, cercando eventualmente loro orme se decidono di battere le foreste. Se non pensano a nascondere i segni del proprio passaggio è presumibile che ogni 5-6 ore una pattuglia li trovi e li attacchi.

Si osservi come comunque le pattuglie di Cercatori non entreranno mai in territorio Vardoran, muovendo però ingenti quantitativi di truppe vicino ai loro confini. Questo per esplicito ordine di Ayennon il sisniscalco, che tutto vuole in questo periodo fuorché impegnare il proprio popolo in un altro conflitto.

Se i PG vengono incontrati sulle strade come sempre potranno provare a fingersi Profughi o trovare valide scuse. Comunque in media le pattuglie saranno abbastanza sospettose nei confronti di eventuali viaggiatori sconosciuti.

CERCATORI NEITRAAN

Sembrano una versione dei boschi dei normali soldati; le uniformi hanno le spalle verdi a indicare il ruolo da elite

Guerriero Umano 2° livello Ranger 1°, DV 2d10+1d8, PF 23, Iniziativa +6, CA 19 (20) (+5 Cotta di maglia +2 Scudo Grande, +1 Destrezza, +1 Schivare), Movimento: 6 metri, Attacchi: Spada Lunga +6 (Critico 19-20 / x2 - 1d8+2) Tiri Salvezza: Te +6 / Ri +3 / Vo +1, GS 2, Bonus di attacco base: +2, Abilità: For 15 Des 14 Cos 12 Int 10 Sag 14 Car 11, Faccia/Minaccia: 1,5m / 1,5m

Talenti: Schivare, Attacco Poderoso, Arma Focalizzata (Spada Lunga), Incalzare, Iniziativa Migliorata, Seguire Tracce

Abilità: Ascoltare +6, Osservare +6, Sopravvivenza +6

I cercatori girano in gruppi di 5 più un Sergente, le cui statistiche sono indicate nella prima parte

NUOVAMENTE DAI BARBARI

Se i PG hanno superato con successo la Prova del Valore e non hanno tagliato troppi ponti dietro di sé possono scegliere di ritornare tra i Vardoran, per raccogliere informazioni sulla forza che ha distrutto la flotta, recuperare i cadaveri o semplicemente cercare riparo dai Cercatori Neitraan.

Tra parentesi comunque i Barbari saranno disposti a perdonare eventuali comportamenti anche molto sgarbati dei PG, se questi sono pronti a portare le proprie scuse.

Se per qualsiasi motivo i PG se ne erano andati via in buoni rapporti ma non si erano fermati per la cena e la successiva gara di Lacrime gli eventi potranno avvenire in questa sezione senza alcun problema

Per il comportamento e le conoscenze dei Vardoran riferirsi tranquillamente alla sezione precedente, con alcune aggiunte comunque intuibili:

- ✓ La sera del Massacro i Vardoran hanno prima visto la luce di Vard risplendere nel cielo, poi hanno interpretato i Fulmini e le nubi nate dall'Hotal come la collera della dea contro gli uomini. Tutti saranno intimoriti ma consci di essere davanti a qualcosa di veramente grande che li coinvolgerà in maniera radicale. Qualcuno ipotizza comunque che i fulmini siano creati da Vard-Hull in persona (e non sono così lontani dalla realtà, visto che le cose sono collegate, come spiegato nella Ballata dell'omonimo personaggio)
- ✓ Pramorg ha fatto il proprio ritorno a casa proprio la mattina presto dopo il Massacro

- ✓ Agli attenti occhi Vardoran anche gli umani sembrano essere in fermento: stanno mobilitando sul confine molti uomini armati, e tutti nel villaggio sono convinti che questo c'entri qualcosa con gli eventi della notte del Disastro
- ✓ Se i PG diventeranno filo-Neitraan potranno pensare di far riappacificare le due popolazioni dei Falchi e dei Vardoran, agendo da intermediari visto che tutti e due vogliono la pace ma hanno troppa paura di andarla a chiedere. Questo sarà fattibilissimo perchè sia Trabarg sia Ayennon saranno sì molto diffidenti a riguardo ma anche disponibilissimi!

PRAMOG IL DRUIDO

Pramog è un barbaro sulla trentina, molto alto e magro e quindi abbastanza in contrasto con il resto dei Vardoran, genericamente molto ben piazzati dal punto di vista fisico.

Pramog è senza dubbio il più illuminato tra i Vardoran, visto che è depositario di un sapere tramandato da druido a druido fin dal primo di essi, coeateno di Vard-Hull. Pramog non parla mai nel Villaggio di ciò che sa, un po' perchè non vuole che troppe conoscenze vengano diffuse tra il popolino e un po' perchè tanto la maggior parte dei Vardoran non sarebbero comunque in grado di discernere tra leggenda e realtà. L'unica persona con cui Pramog ha provato a legare un po' di più è Trabarg: questi ha dimostrato di saper ascoltare molto meglio degli altri, sebbene non potrà mai essere il suo successore per ovvi motivi di conflitti di interessi. Pramog è abbastanza preoccupato, perchè sebbene sia giovane non ha ancora trovato nessuno da poter istruire, e teme che tutte le sue conoscenze e tradizioni muoiano con lui; fortunatamente ogni mese nascono nuovi bambini, e qualcuno con le giuste caratteristiche prima o poi nascerà.

Pramog adora Vard, anche se non spasmodicamente come gli altri Vardoran. Il suo interesse è decisamente più votato alla natura.

Quando è in città Pramog passa la maggior parte del tempo nella sua spartana casa, e sarà raro vederlo in giro se non nei pranzi e nelle cene.

Pramog sa per certo che Vard-Hull è esistito veramente, e i suoi poteri derivavano da un qualche oggetto legato a Isakar stessa, e creato da precedenti abitanti dell'isola, che poi sarebbero i Neitraan. Non ha idea di dove si trovi tale oggetto, nè del perchè gli antichi abitanti fossero prima andati via e poi tornati alla spicciolata, ma sa per certo che è così. D'altronde i Cittadini non sono semplici da capire! Vard-Hull aveva dei limitati poteri autonomi, ma questi non erano veramente nulla se rapportati a quelli del trono della ballata. Di sicuro Vard-Hull ha difeso i Vardoran da mostri terribili che infestavano Isakar centinaia di anni fa, ma da quello che Pramog sa i poteri del trono si sono in parte esauriti e ora non funzionano più completamente (difatti non è più possibile colpire nemici sull'isola ma solo attorno, ma questo il druido non lo sa). È anche vero che Vard-Hull è vissuto molto a lungo: magari non proprio 111 anni, ma di sicuro è stato molto più longevo della maggior parte dei Vardoran.

La Bestia secondo Pramog è fa parte di questi antichi mostri presenti su Isakar anni addietro, ma non ha idea del perchè Vard-Hull non l'abbia uccisa.

Pramog consiglierà ai PG di cercare informazioni nelle Rovine dell'antica città Neitraan: quella era una fonte di potere, e magari qualche qualche indizio è rimasto. Avvertirà a questo riguardo i PG della presenza di migliaia di "Spiriti Inquieti" (allude ai non-morti) che ora infestano le rovine: da quello che è stato tramandato questi spiriti non possono trovare riposo perchè sono morti tutti in una maniera orribile

I CADAVERI DEL RESTO DELLA SPEDIZIONE E I VARDORAN

Come ripreso nella sezione seguente i PG potranno chiedere ai Barbari di aiutarli a cercare il cadavere, perlustrando l'intera costa: bisogna mobilitare un quantitativo di $30 \text{ barbari} \cdot \text{ore} \cdot \text{Km}^{-2}$ per esaminare un Km quadrato di mare con scogli (per ex 30 barbari per 1 ora, o 15 barbari per 2 ore perlusteranno 1 Km quadrato). Perlustrando palmo a palmo in mare vicino a Isakar dalla parte Vardoran i cadaveri caduti in mare verranno ritrovati, così come molti pezzi della Rompinebbia. In questo caso comunque i barbari non "saccheggeranno" i cadaveri anche se non viene esplicitamente chiesto dai PG, ma glieli consegneranno esattamente com'erano. Da notarsi che i PG devono indicare quali zone verranno setacciate prima, e potrebbe capitare che indichino subito il luogo corretto del naufragio (andando a caso) o ci mettano molto tempo. Questo dipende tutto dalla loro fortuna, anche se suggerisco di far trovare i resti in tempo utile.

I barbari comunque vada non avranno alcuna nozione sulle maree e sulle correnti.

Indipendentemente dal fatto che i PG pensino o no di cercare i resti della Rompinebbia nella primissima mattina del secondo attacco tre Vardoran troveranno per caso il cadavere del CapoSpedizione, trattenendone armi e ninnoli ma seppellendolo assieme ai dispanci; i capi non ne saranno informati perchè i 3 erano da soli e intenti a pescare durante il ritrovamento, e si guardano bene dall'avvertire qualcuno dei nuovi tesori trovati. I 3 torneranno immediatamente a casa e informeranno le loro famiglie, spartendo gli

aver di Drorec: una moglie di questi tre indosserà orgogliosa la collana di Drorec, e questo particolare potrà essere notato dai PG: possono tentare singolarmente una Prova in Osservare con CD 20 -2 per ogni ora che trascorrono tra i Vardoran nella mattina del secondo attacco: in caso di successo potranno notare la collana indossata dalla Vardoran.

Se interrogata al riguardo la barbara nicchierà inizialmente ma poi rivelerà tutto, soprattutto se spronata a parlare da Trabarg. I tre ammetteranno di aver trovato il cadavere di Drorec e i resti della Rompinebbia e, scusandosi profondamente con i PG, si dimostreranno più che disponibili indicando il luogo dei resti e il posto dove il cadavere di Drorec è stato seppellito (comunque nelle vicinanze del ritrovamento).

Da osservare comunque che trovare il cadavere di Drorec in questo modo non porta punti nel roster di valutazione

I RESTI DELLA ROMPINEBBIA

Come già descritto potrà capitare che i PG effettivamente trovino il modo di raggiungere i resti della Rompinebbia, che sono localizzati sulla mappa del Master. Il problema è che i resti sono abbastanza lontani dall'isola (300 metri), frammisti agli scogli e in una posizione tale che non possano essere visti né dall'isola né da una distanza minore di 50 metri dall'epicentro dei resti. In definitiva i modi per trovare i resti saranno 4:

- ✓ Rivolgersi a Jonas nelle fattorie sparse
 - ✓ Chiedere aiuto ai Vardoran affinché battano le coste dell'isola metro per metro
 - ✓ Trovare per caso la collana di Drorec addosso a una barbara nel giorno del secondo attacco navale
 - ✓ Provare a cercare da soli: in questo caso vista la posizione nascosta dei resti è facile stimare che la probabilità di trovare qualcosa è pressochè nulla. Dovranno azzeccare la posizione esatta a caso, e francamente non mi sembra verosimile farlo in cinque. Rispetto alle statistiche indicate sopra il tempo per ritrovare qualcosa è di $120 \text{ avventurieri} \cdot \text{ore} \cdot \text{Km}^{-2}$, visto che i PG non sono nuotatori esperti come i Vardoran e non conoscono come loro la zona da sempre
- Teoricamente i PG potrebbero provare a sfruttare le proprie conoscenze per studiare il mare e trarne informazioni sulle maree: anche questo sarà pressochè impossibile nell'arco dei pochi giorni dell'avventura: fare fare ai PG una prova in Sopravvivenza per ogni 2 ore che trascorreranno a studiare nel mare le maree con una barchetta: se qualcuno supererà la Prova con una CD di 38 allora potrà stimare con una precisione di 200m dove possono indicativamente trovarsi i resti della Rompinebbia con tanto di cadaveri annessi.

COSA POSSONO TROVARE I PG

Effettivamente sulla Rompinebbia potrà esserci tutto quello che non hanno potuto prendere prima, come qualche attrezzatura da scalata, un paio di uniformi Kardaani e via così. I PG Troveranno anche entrambi i bauletti, se non li hanno portati via o aperti, ma ovviamente non troveranno oggetti come la mappa o l'inchiostro.

Molto più significativo è tutto ciò che può essere trovato addosso al cadavere di Drorec: fondamentali sono i disacci con le specifiche della missione che erano contenuti in un portapergamene a tenuta stagna (ALLEGATO 7). L'equipaggiamento che Drorec indossava è: un Amuleto di Armatura Naturale +2, un Anello di Protezione +4, una cotta di maglia in Mithral +2, uno Spadone a due mani Infuocato +3 e un mantello di Resistenza +4, oltre a un Simbolo Sacro dell'Unico che permette di lanciare incantesimi aumentando di 2 tutte le CD offerte dall'incantatore.

ISPEZIONE AL LUOGO DELL'ARTEFATTO E LA BESTIA

Durante il Disastro i PG possono provare a prestare attenzione al punto esatto da cui sono scaturite le nubi che poi hanno distrutto la flotta: in questo caso localizzeranno l'Hotel con una precisione via via crescente a seconda del buon esito di una Prova in Osservare: se ci pensano durante il massacro dovreste comunque permettere ai PG di trovare la zona dell'artefatto con un'ottima precisione.

Si osservi come i PG noteranno che la zona di bosco circostante all'Hotal è popolatissima di selvaggina di ogni tipo: questo è uno degli effetti collaterali della presenza dell'artefatto nella zona.

LA PRIMA TRAPPOLA E COME PUÒ ESSERE DISATTIVATA

Ovviamente un artefatto della potenza dell'Hotal non poteva non essere protetto adeguatamente, e difatti così hanno fatto i maghi che l'hanno creato. Moltissime difese sono state eliminate dal prode Vard-Hull, ma questi è riuscito a bypassarne due senza distruggerle, e anzi riattivandole dopo averle superate.

La prima trappola è un semplicissimo cerchio di teletrasporto attorno alla Zigurra dell'Hotal, che fa sì che i PG che varcano il bordo di tale circonferenza vengano spostati magicamente e in blocco in un punto diametralmente opposto a quello da cui sono entrati, lasciando inalterata la direzione di marcia. Il cerchio maschera anche la Zigurra e fa sì che non possa essere vista fino a che la trappola non viene disattivata. La foresta in questa zona è magica, ed ha una conformazione tale da non far accorgere di nulla eventuali intrusi. Ovviamente però questo mascheramento non può essere perfetto, e i PG hanno diritto a una Prova in Osservare CD 20 per accorgersi che qualcosa non va. Il trucco può essere scoperto con una prova superata tra Cercare, Sopravvivenza, Sapienza Magica e Conoscenze Arcane CD 25. Per fare queste prove è necessario cercare per almeno una mezzoretta. I PG potranno capire tutto senza tiri se si dividono e oltrepassano il cerchio quando gli altri PG sono lontani: in questo caso ovviamente potranno non sentirsi più, non trovarsi... Insomma bisogna gestire la situazione con un minimo di elasticità.

Per disattivare la trappola bisogna trovare 6 alberi particolari disposti lungo il confine del cerchio: questi alberi sono molto particolari perché sono di una specie completamente diverso da quelli presenti nell'isola. Sono magici, ma sono anche protetti affinché non vengano individuati con un incantesimo di Individuazione del Magico.

Una volta trovati questi alberi bisogna trovare un punto particolare su di essi in cui il tronco è scavato: non è semplice da trovare perché il buco è stato mascherato da un'illusione. Basterà ovviamente però cercare sulla pianta "toccando" in punti particolari da trovare a tentativi, trovare una maniglia fatta a staffa e tirarla "a tatto. Una volta tirate tutte e sei le maniglie la trappola si disattiverà, e i PG vedranno comparire davanti a loro la Zigurra, quasi completamente sommersa dalla vegetazione e quindi comunque difficile da vedere.

È ovvio che i PG da soli non potranno disattivare la trappola, ma fondamentalmente avranno a disposizione due metodi per disattivarla: il primo consiste nell'utilizzare le informazioni raccolte nella biblioteca nelle Rovine della Città descritte nella terza parte; una volta trovate queste indicazioni con una prova in Sopravvivenza CD 18 (ripetibile con del tempo) si individueranno gli alberi.

Il secondo modo consiste invece nel chiedere aiuto a Pramog. Questi accetterà di studiare per un po' di tempo la zona di foresta attorno all'Hotal solo se bonificata dalla Bestia, dopodiché potrà anche scoprire che ci sono 6 alberi che non aveva mai visto sull'isola e che non gli sembrano stranamente vivi. Perché Pramog analizzi la foresta e dia un responso ci andranno due giorni, ma se così si dovesse andare oltre il giorno del secondo attacco della flotta consiglio di far finire l'analisi del druido l'ultimo pomeriggio utile per permettere di finire l'avventura. Ovviamente questo dovrà penalizzerà molto nel rooster

LA SECONDA TRAPPOLA: IL GHAR-THULL

La seconda trappola posta a protezione dell'Hotal è in realtà il Ghar-Thull. Questo è una delle aberrazioni create dai Maghi Neitraan migliaia di anni fa, ed è un mostro con un corpo da ragno peloso enorme con 12 lunghe zampe, un corpo molto tozzo e un'inquietante testa di uomo con degli occhi vacui. Ha delle dimensioni paragonabili a un parallelepipedo alto 2 metri con una base quadrata di lato 4.

Il Ghar-Thull non è senziente ma istintivo, cacciando il necessario per sopravvivere e difendendo a livello inconscio l'Hotal da ogni intruso: difatti si sente attirato da questa zona dell'isola come un'orso dal miele, e vuole proteggerla da ogni eventuale intruso: questo era il modo in cui tutte i mostri venivano posti a protezione dell'Hotal. Il Ghar-Thull vive da 2000 anni, ma quando è stato "progettato" si pensava che dovesse avere "autonomie" addirittura molto maggiori. Il Ghar-Thull "svuota" le proprie vittime esattamente come fanno i ragni, ma non crea le ragnatele come questi.

La bestia si muove a una velocità incredibile, spostandosi se necessario anche da un albero all'altro, sebbene non sia semplice trovare piante alte abbastanza da permettere ciò.

Se i PG si avvicineranno a meno di 500m dall'Hotal il Ghar-Thull inizierà a dare loro la caccia e li troverà sicuramente a meno di tattiche veramente geniali ideate dai PG. Il Ghar-Thull non insegue nessuno se non è affamato e vede che il proprio nemico sta scappando; fortunatamente per i PG per tutta la durata dell'avventura non sarà affamato!

GHAR-THULL

Il Ghar-Thull, detto anche "La Bestia", è un enorme ragno con 12 gambe pelose e una testa di uomo che sporge dal corpo, dalle pupille vuote. Dalla bocca escono due piccole chele affilate, e un filo di bava. Emana un odore di morte e di muffa

Aberrazione Enorme, DV 12, PF 180, Iniziativa +11, CA 25 (+7 Des -2 Taglia +10 Armatura Naturale), Movimento: 15 metri, Attacchi: 1 morso +15/+10 (Critico 19-20 / x2 - 2d8+3), 5 tentacolate +10 (1d8+1), Tiri Salvezza: Te +6 / Ri +11 / Vo +9, GS 10, Bonus di attacco base: +9/+4, Abilità: For 17 Des 25 Cos 24 Int – Sag 14 Car 12, Faccia/Minaccia: 4,5m / 3m

Talenti: Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti, Arma Favorita, Arma Focalizzata (Morso), Critici Migliorati (Morso), Seguire Tracce

Abilità: Osservare +10, Ascoltare +10, Nascondersi +13, Sopravvivenza +13

Attacchi speciali: Veleno paralizzante: ogni persona colpita dal morso del Ghar-Thull deve superare un TS Tempra CD 18 o rimanere paralizzata per 1d3 round. Non può attaccare con più di due tentacolate sulla stessa "casella"

Difese Speciali: Resistenza Fuoco, Acido, Gelo 10; Riduzione al danno 5/-

Esiste un modo di evitare di combattere la Bestia: quando è stata creata è stata prevista anche una "Frase d'ordine", che se pronunciata mostrandole contemporaneamente i simboli degli antichi reali di Neitraan blocca l'aberrazione per 5 interi minuti senza possibilità di tiro salvezza. La pronuncia di tale frase non è cosa banale perchè è detta in Draconico, e tra i PG l'unica che ha modo di farlo è Mirerin. La parola può essere insegnata a voce anche se con fatica, con un'ora di esercitazione e una Prova in Intelligenza CD 15 superata, ma solo chi legge il draconico potrà essere docente.

Anche in questo caso non è possibile conoscere tale parola se non leggendola dalla biblioteca delle rovine. Non è comunque necessario che i PG trovino tali informazioni per finire con soddisfazione la missione, è anche possibile affrontare e uccidere in battaglia il Ghar-Thull. Ovviamente questo non sarà banale, ma sarà fattibile.

Tra parentesi Vard-Hull ha deciso di lasciare in vita questa bestia perchè sembrava incredibilmente attratta dall'Hotal, e quindi avrebbe potuto essere un eccellente guardiano. Ironia del destino è stata che questa decisione ha causato lutti incalcolabili tra i suoi lontani discendenti...

FINE SECONDA PARTE

TERZA PARTE

LE ROVINE DELL'ANTICA CAPITALE ETHIELD

In verità i PG potrebbero arrivare alle Rovine praticamente all'inizio della seconda parte: questo non è assolutamente un problema. Difatti può essere vista come una "sezione" della seconda parte, a cui possono seguire tranquillamente delle parti indicate prima.

LA STORIA DELLE ROVINE E GLI SPIRITI INQUIETI

Quando esplose il Disastro duemila anni fa circa quella che si chiamava Ethield era la capitale del Regno, nonché la città più ricca e fiorente del mondo. C'erano edifici stupendi e maestosi, ed in particolare spiccava l'antico Palazzo Reale, un'opera imponentissima in splendido marmo bianco.

Il Disastro ebbe inizio anche da qui, quando in un quartiere periferico della città si trovava la casa di Alk-Maerg, che stava lavorando all'incantesimo che avrebbe trasformato l'uomo in divinità. In detta casa vi era una sorta di Hotal in miniatura, che avrebbe dovuto catalizzare tutte le energie magiche della città e confluirle nell'Hotal vero e proprio dove si trovava Alk-Maerg. Come già accennato ci fu un errore nella formulazione di questo incantesimo, e una terribile esplosione distrusse all'istante un quarto della città, danneggiando seriamente il Palazzo Reale costruito da Alk-Ierkmar fu parzialmente coinvolto nell'esplosione, e le parti alte di questo crollarono seppellendo sotto tonnellate di macerie tutti i sotterranei, che contenevano centinaia di persone al lavoro nel palazzo. Nel fallimento dell'incantesimo si erano aperti dei portali conducenti agli Abissi, dai quali uscirono un'ora dopo l'esplosione centinaia di demoni prima che i maghi sopravvissuti riuscissero a richiuderli: la gente fuggì in preda al panico, dilaniata dagli Esterni, e tantissimi Artefici perirono nel fermare la follia creata dal proprio collega. La popolazione sopravvissuta si disperse così rapidamente lontana dalla città, ben conscia che sotto le macerie del palazzo c'erano dei propri concittadini vivi: prima che arrivassero i demoni erano addirittura iniziati i lavori di salvataggio! Dopo che la situazione fu messa sotto controllo ricominciarono i lavori di salvataggio, ma prestissimo si scoprì che il terzo effetto collaterale del fallimento dell'incantesimo per diventare divinità era l'Epidemia, una forza sconosciuta che faceva ammalare le persone e le faceva inesorabilmente morire tra atroci sofferenze: questa avrebbe poi fatto fuggire gli abitanti definitivamente da Isakar per non venire contagiati.

I lavori di salvataggio vennero così interrotti e le persone intrappolate sotto le macerie crudelmente abbandonate al loro orribile destino.

A peggiorare ulteriormente questo destino ci pensarono molti tra stessi intrappolati: incominciarono ad esserci prima isolati casi di follia, che ben presto si trasformarono in tentativi di cannibalismo, omicidi e lotta per la sopravvivenza. I crimini commessi nel sottosuolo veramente sono così terribili da non poter essere descritti. Alla fine un piccolo gruppo di sopravvissuti si trincerò nella stanza d'ingresso al sotterraneo (13, con riferimento alla mappa del sotterraneo) che era bloccata dal crollo del palazzo, aspettando fino all'ultimo che qualcuno arrivasse a soccorrerli.

Le divinità vollero poi ulteriormente punire gli uomini per la follia del loro comportamento, per il male da loro generato ma soprattutto per la crudeltà mostrata, e fecero sì che tutti gli uomini morti ad Ethien risorgessero come non-morti. Coloro che erano defunti "sopra" la superficie sarebbero diventati non-morti corporei e sarebbero stati condannati a una non-morte di sofferenze atroci, come quella a cui avevano condannato i propri compagni; gli altri defunti "sotto" la superficie sarebbero diventati spiriti incorporei senza dolore fisico ma privati del ben della ragione, visto che in vita avevano comunque dimostrato di non averne fatto assolutamente un buon uso e molti anzi l'avevano persa proprio negli ultimi passi del grande viale dell'esistenza.

Gli dei hanno comunque concesso una possibilità di redenzione per gli spiriti che oramai anche al giorno d'oggi infestano le rovine: se qualcuno riuscirà a liberare l'ingresso principale al sotterraneo del Palazzo Reale dai detriti allora il debito di vigliaccheria che gli uomini avevano con se stessi potrà dirsi saldato, e alle anime in pena verrà concesso il giusto riposo. Il gesto di liberare l'ingresso ha oramai una valenza puramente simbolica, visto che addirittura si è aperta una crepa che consente di entrare nel sotterraneo da un corridoio secondario: difatti la maledizione è stata causata dal fatto che degli uomini si sono rifiutati di soccorrere i propri consimi e non dal fatto che poi si siano effettivamente salvati o no!

L'ASPETTO DELLE ROVINE

Ora la città è completamente in rovina, e ha decisamente subito le intemperie degli anni: la maggior parte degli edifici è ridotta a un cumulo di macerie polverose anche magari 3 o 4 metri, nel caso delle torri più alte. Pezzi di muro in pietra sono ancora in piedi, ma si tratta di piccole sezioni alte non più di due metri e comunque molto corte. In alcuni casi addirittura ha anche resistito un pezzo di tetto; l'aspetto delle rovine è veramente minacciosissimo, ed è peggiorato dal fatto che non cresce assolutamente vegetazione dentro e attorno a tutta l'ex città: tanto per cambiare questo è sempre un effetto collaterale del fallimento dell'incantesimo. Poi per anni si sono susseguite diverse scosse di assestamento, e ora il risultato è che le macerie sono talvolta seminterrate, e lo strato di detriti che copriva l'Ingresso Principale si è enormemente assottigliato. In un punto sopra il sotterraneo incriminato come già detto si è addirittura aperta una fessura che può quasi far permettere di far passare delle persone

Le rovine si estendono per una superficie di un chilometro di lato circa, ma due particolari salteranno all'occhio dei PG se questi girano per un'oretta nelle rovine: uno è che una porzione abbastanza grande di città è completamente libera dai detriti ed è anche notevolmente scavata rispetto al resto della città (è l'area dell'esplosione), e l'altro è che un palazzo più grande degli altri è rimasto parzialmente in piedi; questo palazzo può essere visto da pressochè tutta la città.

La piazza: Davanti al palazzo un tempo c'era la più bella piazza del mondo, con sette statue alte dieci metri raffiguranti i più importanti sovrani Neitraan dalla fondazione del Regno al Disastro (Riconoscibili con una Prova in Storia CD 22). Ora la piazza è coperta di polvere e terra trasportata dal vento, ma è comunque una porzione davanti al palazzo pressochè libera da ogni detrito. Delle statue cinque sono cadute a terra e frantumate, e due sono ancora in piedi, sebbene rovinare dal vento. A sprazzi nella piazza i PG vedranno un selciato in Granito Rosso, un tempo stupendo ma ora quasi completamente coperto dalla terra e dalla polvere.

COMBATTIMENTO: In questa piazza saranno presenti diversi zombi (a dopo le statistiche), che attaccheranno i PG arrivando lentamente da ogni angolo. Ci saranno dai 10 ai 30 zombi nella piazza (a seconda della bravura/ status dei PG), ma fateli avvicinare abbastanza lentamente

Il Palazzo Reale: Del Palazzo in pietra bianca si è salvato un pezzo di muro ad angolo che sarà alto una trentina di metri, ma oramai è quasi tutto crollato e la pietra bianca è ammassata in un cumulo che forma oramai una montagnola alta 20 metri, composta anche da blocchi di roccia di qualche tonnellata l'uno. L'Ingresso principale del sotterraneo è coperto da detriti per tre metri, e i soli PG oltre ad avere delle ovvie difficoltà a localizzarlo ci metterebbero 45 ore di lavoro massacrante a testa a liberarlo dall'alto. Da sotto come spiegato in seguito sarà molto più semplice...

Ogni tanto dalle rocce spuntano pezzi di mobile marci, brandelli di vestiti e accessori simili; nulla potrà però essere utilizzato perchè tutto questo materiale è letteralmente marcito.

Per ogni ora che i PG passano a cercare qualcosa vicino al Palazzo Reale potranno effettuare un tiro con Cercare con CD 22: in caso di successo noteranno una fessura nel terreno della piazza grande circa 45 cm di diametro che conduce a degli ambienti sotterranei; illuminando dall'alto potranno notare che sembra esserci un corridoio sotto. La parete orizzontale che separa i PG dal sotterraneo è spessa circa 40 cm in quel punto perchè il tempo è stato molto impietoso in questo punto: altrove il "soffitto" raggiunge lo spessore di 2 metri.

Così com'è il passaggio è troppo stretto per permettere il passaggio di chiunque, ma con due ore di lavoro a mano o anche molto meno se i PG trovano dei mezzi furbi per scavare l'apertura potrà essere allargata a sufficienza da permettere persino a Troogar di passare

I NON MORTI CORPOREI

L'esterno delle Rovine è infestato da non-morti corporei (tipo zombi) di diversa potenza e pericolosità. Questi non-morti non hanno intelligenza, per cui non verrà organizzata alcuna "caccia all'uomo vivo" quando i PG entreranno dentro le rovine; potrà però capitare che gli eroi si imbattano in gruppi di non-morti che errano

per la città, e quando i non-morti vedranno i personaggi talvolta attaccheranno a vista e in questo caso non si ritireranno mai, per qualsiasi motivo. Ovviamente se però i PG decideranno di scappare sarà dura che gli zombi, che non possono correre, riescano a riprenderli

Di sicuro avverrà una battaglia abbastanza grossa nella piazza del Palazzo Reale, dove al momento dell'arrivo dei PG si troveranno una trentina di non-morti che convergeranno verso i "buoni": fate arrivare molti non-morti alla spicciolata da ogni angolo della piazza.

Direi che poi può capitare che i PG vedano un'altro gruppo di non-morti abbastanza folto in presenza della zona spazzata via dall'esplosione, dove si possono trovare veramente tantissimi zombi, dell'ordine di grandezza dei 150-200. Ovviamente nessuno di questi baderà ai PG, ma se i proprio i giocatori ci tenessero a farci vedere e poi proveranno a scappare gli zombi cercheranno di inseguirli, ma non potranno mai fuggire dalla città. Molto comunque dipende da come si comporteranno i PG: se si muoveranno in maniera nascosta evitando il più possibile di farsi vedere riusciranno a combattere molto poco, altrimenti dovranno più volte sguainare le armi, anche per singoli nemici. Tenete presente che comunque ci saranno migliaia di non-morti in tutta la città, e non è pensabile che i PG bonifichino la zona: fate capire loro questo concetto appena vedranno la città da abbastanza vicino da vedere dei non-morti, e soprattutto quando vedranno lo spazio aperto lasciato dall'esplosione.

Mi sembra molto suggestivo che i non-morti attacchino anche da soli e con probabilità nulle di vincere: per esempio un'immagine potrebbe essere di uno zombi nascosto dietro alcune macerie che appena vede i PG si getta contro di loro in una carica il cui esito non può che essere scontato, oppure uno zombi intrappolato dal Disastro sotto le macerie che non attende altro che di uscire. Mentre i PG passano il tempo a cercare qualcosa vicino al Palazzo possono venire attaccati un paio di volte: ovviamente se i "buoni" saranno così sciocchi da dividersi potranno anche rischiare veramente la vita: anche un singolo zombi potrebbe risultare letale per la maga se lasciata da sola!

L'idea è comunque di non far annoiare i giocatori con troppe battaglie nè di gravare troppo sulle energie dei PG, bensì di farli inquietare con lo strazio di questi cadaveri e far capire loro che sono davanti a qualcosa di veramente grosso, con il quale devono fare moltissima attenzione.

I non-morti corporei non sono descritti nel manuale, ma hanno le seguenti statistiche:

ZOMBI DI ETHIEND

Sono delle creature umanoidi chiaramente defunte, con brandelli di carni putrescenti, intere zone del corpo squarciate, pezzi di vestiti addosso e un'espressione devastata dal dolore

Non-Morto Corporeo di taglia media, DV 4, PF 46, Iniziativa -1, CA 16 (-1 Des +6 Naturale), Movimento: 9 metri, non può correre, Attacchi: 2 manate +6 in mischia (1d6+3), Tiri Salvezza: Te +1 / Ri +0 / Vo +4, GS 1½. Abilità: For 17, Des 8, Cos – Int – Sag 10 Car 1
Attacchi speciali: Chi viene colpito da entrambe le manate degli zombi deve superare un TS Tempra CD 13 o subire 1d3 di danni di Carisma.
Talenti: Robustezza, Arma Focalizzata (Manata)

IL SOTTERRANEO

Come già detto i PG potranno entrare nel sotterraneo solo tramite l'apertura nel pavimento presente vicino al Palazzo Reale, e si ritroveranno nel Corridoio 4, con riferimento alla mappa dei Sotterranei

Il sotterraneo sarà completamente buio e inquietante, e puzzerà in maniera insopportabile di morte e di marcio. Le pareti dei muri saranno formate da pietre levigate un tempo di colore bianco: ora queste pietre sono diventate nere. Dappertutto si troveranno scheletri di persone morte orribilmente qui dentro dopo il Disastro. Se non viene detto altrimenti le porte sono in legno

1 - Corridoio : piccolo corridoio lungo poco più di 2 metri con 2 pesanti porte in legno alle estremità. Una delle due porte (quella nord) è stata sbarrata dalla stanza 13 dove si erano rifugiati i sopravvissuti sana di mente e poi protetta con diversi incantesimi. Alla fine sono state buttate anche diverse macerie in pietra per fermare i sopravvissuti pazzi; queste difese passive sono decisamente servite allo scopo, anche perchè nessuno tra i "cannibali" aveva lucidità sufficiente per organizzare un'invasione. Ora la porta nord è molto più semplice da sfondare rispetto a duemila anni fa, perchè il legno è completamente marcio, e con una prova di

forza CD 40 (possono sommare i propri tiri anche fino a tre persone) sarà possibile spostare anche le macerie che bloccavano il passaggio impedendo di accedere alla stanza 13 (descrivere ai PG come comunque riescano a vedere che dall'altra parte delle macerie c'è una stanza, a differenza di cosa vedranno nella stanza 11.

La porta che dava a sud è ora completamente divelta.

2 – Stanza delle protezioni magiche: per terra ci sono simboli arcani un tempo usati per proteggere magicamente il Palazzo Reale. Se i PG lanciano incantesimi da questa stanza sopra uno dei simboli, li lanceranno come se fossero soggetti ai Talenti Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Estesivi (raddopiano la durata) e Incantesimi Potenziati, senza utilizzare slot di livello più alto. L'uso di questa stanza può essere intuito passando mezz'ora a studiare i simboli: con una Prova di Conoscenze Arcane con CD 25 ripetibile ogni mezz'ora si intuirà che la stanza sembra avere il potere di "influenzare la magia" (da riferire testuale), ma nulla di più. Se qualcuno lancia Incantesimi capirà che li ha lanciati con i Talenti sopra descritti superando una prova in Sapienza Magica CD 20 (nota: far capire solo i talenti appropriati, e non quelli che non avrebbero senso, come Incantesimi Estesivi su una Palla di Fuoco). La porta a nord è divelta, la porta ad est è aperta, mentre quella ad ovest è accostata

3 – Corridoio: i PG entreranno da qua. Devono trovare un modo per calarsi dai 5 metri del soffitto, altrimenti subiscono 2d6 di danni più 1d6 debilitanti. In un angolo ci saranno 3 scheletri uno ammassato sull'altro, che impugnavano coltelli oramai inutilizzabili. Contro il muro oltre l'angolo è presente una scritta fatta con del sangue, oramai secco: "Che le fiamme dell'inferno ci accolgano tutti!", scritto da un Neitraan impazzito nella propria lingua. La porta a sud è in pietra ed è chiusa a chiave (Durezza 8, PF 60, DC per essere sfondata o scassinata: 28), mentre quella a ovest è in legno ed è spalancata, così come entrambe le porte che portano nelle stanze 4 e 3.

COMBATTIMENTO: Dopo che i PG si sono calati giù entrerà come una furia attraversando un muro il Fantasma del Caporibellione: ha percepito i PG entrare, e li accuserà con qualcosa del tipo: "Siete arrivati in ritardo! Oramai siamo tutti morti! E tutto per colpa vostra che non ci avete liberati in tempo. Ma la pagherete! Ah Voi, dannatissimi Maghi che non riuscite a guardare al di là del vostro naso! Ci avete condannati a vagare qui fino a quando qualcuno di voi non avrebbe fatto ritorno e avrebbe continuato a soccorrerci... Ma voi non ci avete aiutati, e non siete più tornati a finire il lavoro. Anche adesso piuttosto che aiutarci e porre termine alle nostre sofferenze preferite prendervi gioco di noi! E io non vi perdonerò per questo! Detto questo si lancerà come una furia contro di loro, utilizzando il suo sguardo a più non posso. Dopo un round arriveranno anche 5 (8) Fantasmi che si uniranno nell'attacco

4 – Corridoio: Analogo al tre come struttura, salvo le scritte e l'apertura verso il soffitto. La porta che conduce nella stanza 9 è in pietra e chiusa a chiave, tutte le altre sono accostate.

5 – Deposito materiale per libri: questa stanza era utilizzata per immagazzinarvi tutto il componente per scrivere e fare manutenzione ai libri: sono contenute diverse botti, che contenevano fondamentalmente inchiostri anche colorati, carta e penne. Una cassa di inchiostro nero era stata rovesciata per terra, vuotando la maggior parte del contenuto che oramai si è solidificata. La carta e le penne sono rimaste pressoché polverizzate, anche se qualche foglio o piuma integro può essere trovato se i PG li maneggiano con la massima attenzione

6 – Stanzetta degli orrori: in questa stanza il cui utilizzo è oramai dimenticato da troppi anni sono stati buttati i resti di molti cadaveri letteralmente divorati. Il risultato è che ci sono ossa sparse dappertutto e in maniera molto scomposta. Le ossa sono chiaramente disposte in maniera irregolare e non naturale. Ovviamente qui si troveranno anche resti di vestiti, ecc...

7 – Stanza da letto del custode della biblioteca: di questa stanza stanno solo i marcilenti resti di un armadio, di un letto e di uno scrittoio. Seduto allo scrittoio c'è lo scheletro di un uomo con la testa china sulle braccia, e un pugnale che pende dalle costole. Sulla scrivania c'è un libricino aperto macchiato in tutta la parte inferiore da una boccettina d'inchiostro il cui contenuto è sparso su tutto il tavolo. Sul tavolo è presente una grossa chiave in ottone e delle pinze dalle tenaglie sottilissime, composte da robuste lamierine

Se qualcuno esamina il diario del bibliotecario senza prendere particolari precauzioni potrà far sbriciolare il libro tra le proprie mani, e questo avverrà se il PG non supera una Prova in Riflessi CD 15. Se si utilizzano precauzioni particolari basterà una Prova in Biblioteconomia CD 10 o Riflessi CD 12; la prova avrà automaticamente successo per la Mirerina. Se i PG hanno successo consegnare loro l'ALLEGATO 14

Nella stanza è presente una mattonella smossa (Prova in Cercare CD 25 per trovarla): dietro questa è nascosto l'ALLEGATO 15, che contiene un indizio sulla Trappola della stanza 12

8 – Sala studio: in questa stanza ci sono i resti di diversi tavoli e sedie. Tre scheletri sono seduti su una altrettanti sedie

9 – L'ingresso principale al Sotterraneo: Questa stanza un tempo conteneva una maestosa fontana rettangolare delimitata da un muretto. Soggetto della fontana è un gruppo raffigurante delle ninfe dalle cui giare cadeva l'acqua. Ora l'acqua non scorre più perchè le tubature col tempo si sono deteriorate. Ci sono una trentina di cadaveri sparsi per la stanza: era qui dentro che gli ultimi Neitraan intrappolati sani di mente si erano rifugiati, e qui sono morti tutti quanti. Sui muri sono presenti dei disegni oramai sbiaditi dal tempo, dei simboli, e un tiro in Storia CD 15 rivelerà che sono gli antichi stemmi Reali dei Neitraan.

Dal soffitto sembra essere caduta una grande parte dell'intonaco, e ci sono detriti e cumuli di terra soprastante caduti dappertutto: il tempo non è stato assolutamente clemente con questa stanza. Addirittura due scalinate a nord e un corridoio a est sono completamente ostruite di macerie cadute nel tempo, e quindi queste due vie sono completamente impraticabili.

Comunque se qualcuno proverà a capire quanti metri separano il soffitto dall'aria aperta confrontando l'altezza in questa stanza e la posizione di questa all'aria aperta troveranno (magari con un tiro in Architettura & Ingegneria) che in un punto ci sono solo due metri di terra: Se i PG scavassero da qui per vedere la luce dovrebbero lavorare una decina d'ore.

I Giocatori potranno anche capire, con un tiro in Architettura CD 15 che una palla di fuoco non avrebbe grandi possibilità di creare un'apertura fino al cielo, ma magari un numero maggiore sì.

A tutti gli effetti ci vorranno o 3 Palle di Fuoco lanciate nello stesso punto o una singola lanciata dalla stanza dei simboli magici (2)

COMBATTIMENTO FACOLTATIVO: in questa stanza vagano 5-8 (8-10) fantasmi, che rimangono qui aspettando eventuali soccorsi. Tutti biascicheranno frasi come "Non siete arrivati", "Noi eravamo qui che vi stavamo aspettando", "Ci avete maledetti, e tuttora non fate nulla per aiutarci"

10 – Porta della biblioteca: è in metallo massiccio, ed è a tenuta stagna. Non può essere sfondata ed è immune alle magie, in compenso può essere scassinata con una Prova CD 28. Ogni prova richiede 2 minuti. In alternativa la porta può essere aperta con la chiave presente nella stanza del custode (7)

11 – Porta chiusa: Questa è un'altra porta in legno; dietro il corridoio che portava ad altre parti del sotterraneo è franato, lasciando solo terra che eventualmente incomincerà a franare dentro la stanza 9 se qualcuno apre la porta

12 – L'Anticamera della Biblioteca: è grossa stanza con 12 piedistalli lungo i muri sormontati ognuno da una statua di un guerriero di pietra; Sulle pareti laterali sono disegnati dei simboli, e un tiro in Storia CD 15 rivelerà che sono gli antichi stemmi Reali dei Neitraan. Sulla parete opposta a quella dove i PG entrano è presente una porta in metallo simile a quella da cui i PG sono entrati. In questa però non ci sono serrature e non può essere scassinata o sfondata. Sul muro sud ci sono anche dei disegni: a sinistra è stilizzata una bilancia in oro con i due piatti apparentemente in equilibrio, e a destra c'è una scritta a caratteri cubitali, alti circa 10 cm e su due righe: "Solo chi trova l'equilibrio tra conoscenza e saggezza può accedere al sommo sapere".

In verità appena i PG si avvicineranno al disegno della bilancia noteranno subito che i piatti sono scavati e nascondono due "nicchie" nel muro. È invece molto più difficile notare come le lettere delle parole "conoscenza" e "saggezza" siano in verità pezzi di metallo estraibili, e abbiano un'intercapedine di luce che permette di estrarle utilizzando le pinze che si trovano nella stanza del Custode o in alternativa impiegando molta, molta pazienza. Le altre lettere della frase sono dipinte dello stesso colore di quelle estraibili. Per notare questo particolare è necessaria una Prova in Cercare CD 25, o la richiesta diretta di voler analizzare la scritta. Tutte i caratteri hanno un peso identico tranne: "c", "o", "n", "o" che pesano il doppio delle altre.

La porta si aprirà semplicemente distribuendo tutte le lettere nelle nicchie della bilancia, in modo che i pesi siano equidistribuiti. Questo può essere ottenuto in diversi modi, per esempio mettendo le lettere di peso doppio assieme a 3 normali a sinistra e le rimanenti a destra, o due lettere doppie assieme a 7 normali per parte. Una volta inserite le lettere in una configurazione corretta queste si "trasporteranno" nella loro sede naturale, e la porta si aprirà.

Non dire ai PG che le lettere pesano in maniera differente, attendere che lo chiedano loro e a quel punto rivelare che sembra sembra che le lettere già specificate pesino il doppio delle altre.

13 – La Biblioteca: è un vero e proprio tesoro per chi ama il genere: è enorme, e conterrà migliaia di tomi, che tra parentesi sono conservati in maniera eccellente nonostante l'età visto che è rimasta chiusa a tenuta

stagna per tutti questi anni. Le pareti qui hanno resistito meglio che in altre stanze enormi perchè la biblioteca è stata costruita con lamine di metallo.

I libri sono divisi catalogati in scaffalature in pietra e divisi per argomento, specificato in ogni sezione da una targa abbastanza grande. I generi sono: Storia, Geografia, Natura, Religione, Creazioni Magiche, Architettura, Astronomia, Scienze Matematiche, Astrologia, Divinazione, Letteratura, Musica, Filosofia. Tutti i libri sono scritti nella lingua Neitraan, se non specificato altrimenti.

Al centro della stanza è presente uno scrittoio, con un libro aperto su di esso assieme a una penna di qualità eccezionale e dell'inchiostro. Questo libro è chiaramente un volume di cronache storiche, ed è scritto solo per metà (la scrittura è stata ovviamente interrotta con l'inizio del Disastro). Se i PG provano a trarre delle informazioni da questo libro fare una Prova in Biblioteconomia CD 15 e in caso di successo consegnare l'ALLEGATO 8: il libro sul piedistallo della biblioteca.

Se i PG lo chiedono e superano una prova in Storia CD 5 potranno scoprire che l'anno 0 del calendario del Falco corrisponde a 3085 anni fa

Per cercare dei libri riguardanti un argomento particolare è necessario indicare una sezione ed effettuare delle Prove di Biblioteconomia per ogni ora di ricerca. Se la prova ha successo e l'argomento centra qualcosa con un allegato, consegnarlo ai PG

CD 20: ALLEGATO 9: L'Hotal

CD 25: ALLEGATO 10: L'Evocazione dell'Hotal

CD 22: ALLEGATO 12: La Religione di Edendat, detto l'Unico.

Ovviamente i PG potranno cercare migliaia di informazioni sugli argomenti più disparati, come la vita di Alk-lerkmar o cose simili: sentitevi liberi di improvvisare con le informazioni che ritenete opportune, contando che la biblioteca non può essere esaustiva su molte cose e non farà alcun accenno al Disastro, visto che dopo di esso non è più stata riaperta

Un'altra cosa che i PG potranno cercare saranno delle Pergamene Magiche nella sezione Creazioni Magiche: se passano del tempo per cercare questo genere di oggetto potranno trovare una Pergamena di Guarigione, due di Palle di Fuoco lanciate da un Mago di 10° livello, un Dissolvi Magie Superiore, una di Risurrezione e una Fulmine Magico lanciato da un Mago di 10° livello. Ogni pergamena può essere trovata con CD 26.

Per cercare i libri richiesti da Kaeend bisogna cercare in una sezione a scelta tra Storia, Letteratura, Filosofia: se Mirerin ha parlato abbastanza a Kaeend sui suoi interessi sceglierà il libro giusto con un tiro in Biblioteconomia CD Automatica, se non ha parlato abbastanza o non ha parlato per nulla fate superare a chiunque una prova in Biblioteconomia CD da 15 a 25 per ogni libro che scelgono: sia che la passino o no sceglieranno un libro, poi Kaeend valuterà se il libro è interessante o no (comunque sia il libro per Kaeend sarà sempre interessante, ma potrà nicchiare dicendo che non lo è abbastanza. A questo punto però cederà sulle richieste dei giocatori se questi insisteranno un po')

I NON MORTI INCORPOREI: DESCRIZIONE E STATISTICHE

Come già descritto prima gli occupanti del sotterraneo sono tutti non-morti incorporei; sono tutti intelligenti, ma essendo stati privati del ben della ragione lo sono tutti anche da non-morti e vagano attraversando le mura del sotterraneo, anche in punti del sotterraneo assolutamente non raggiungibili dai PG. La loro maledizione, così come quella dei non-morti corporei, può essere rimossa solo qualche vivente aprirà una breccia nell'Ingresso Principale, esattamente da dove gli scavi erano stati interrotti duemila anni fa. Ovviamente questa è tutta una questione simbolica, poichè i non-morti potrebbero già comunicare con l'esterno dalla breccia da cui sono entrati nel sotterraneo i PG. Proprio per il simbolismo della questione l'apertura deve essere creata nell'Ingresso Principale.

Se i PG riusciranno a liberare gli spiriti il fantasma del custode si materializzerà davanti ai PG, ringraziandoli per il loro aiuto e dicendo che tutti ora potranno riposare in eterno dai propri dei. Lui ha scelto di attardarsi ancora sulla terra per ringraziarli: tutti i non-morti incorporei spariranno e quelli corporei ritorneranno cadaveri.

Eventualmente se interrogato a riguardo il custode potrà raccontare ai PG come sono stati i suoi ultimi giorni (è stato pugnalato alle spalle da un Neitraan impazzito), ma sarà anche disponibile a svelare come entrare nella Biblioteca e a indicare tutti i libri che gli chiederanno: in fin dei conti dovrà pur sdebitarsi! L'importante è che non si offrirà di aiutarli, ma dovranno essere i PG a chiederlo.

Sopra sono descritti due incontri con dei Fantasmi, appena i PG entrano nel sotterraneo e nell'Ingresso Principale (facoltativo). Suggestisco di fare incontrare anche in questo caso singoli, coppie o piccoli gruppi di fantasmi in grande quantità, dei quali solo una piccola parte attaccherà, e gli altri vagheranno senza requie. Ricordatevi che i Fantasmi sono incorporei, e possono passare attraverso ogni superficie. Giocate sul fatto che compaiono all'improvviso dai muri e cose simili. Ricordo anche che i Fantasmi parleranno: magari fate biasciare loro qualche parola di insulto, o sulla falsa riga di quelle già indicate! Molti parleranno delle attività che avevano in vita, e rimpiangeranno amaramente i tempi passati

FANTASMI (GUERRIERI DI 2° LIVELLO)

Sono delle creature umanoide traslucide vestite con armature o vesti. Molte portano armi o simili oggetti che avevano in vita

Non-Morto Incorporeo Medio, DV 2, PF 22, Iniziativa +1, CA 12 (1 Des + 1 Defl), Movimento: 9 metri volando, Attacchi: Tocco incorporeo +3 in mischia (2d4), Tiri Salvezza: Te +3 / Ri +1 / Vo +0, GS 2.

Attacchi speciali: Tocco Corrompente, Tocco Corrompente Maggiore (già conteggiati) e Lamento Terrificante (Le creature entro 9m devono superare un TS Volontà CD 13 o diventare terrorizzati per 2d4 di round. Una creatura che superi il TS non può più venire spavenata dal fantasma per 24 ore)

Difese Speciali: Resistenza all'essere scacciato +4

FANTASMA DEL CAPORIBELLIONE (GUERRIERO DI 5° LIVELLO)

I Fantasmi sono delle creature umanoide traslucide vestite con armature o vesti. Molte portano armi o simili oggetti che avevano in vita. In particolare il Caporibellione è vestito in armatura pesante. Costui in vita è stato uno dei primi ad impazzire, e ha ucciso e mangiato decine di persone

Non-Morto Incorporeo Medio, DV 6, PF 62, Iniziativa +2, CA 13 (2 Des + 1 Defl), Movimento: 9 metri volando, Attacchi: Tocco incorporeo +8/+3 in mischia (2d6), Tiri Salvezza: Te +5 / Ri +4 / Vo +4, GS 8.

Attacchi speciali: Tocco Corrompente, Tocco Corrompente Maggiore (già conteggiati), Sguardo Corrompente (può guardare entro 9 metri un avversario; se questo non supera un TS di Tempra CD 15 deve subire 2d10 di danni e 1d4 di Car), Aspetto Orrifico: chiunque entro 18 metri veda il Caporibellione deve superare un TS di Tempra con CD 15 o subire 1d4 For, 1d4 Dex, 1d4 Cos. Chiunque veda lo spettro è immune a questo effetto per 24 ore)

Difese Speciali: Resistenza all'essere scacciato +4

DILEMMA VICINO ALL'ARTEFATTO

FUORI DALLA ZIGURRAT

Non appena i PG disattiveranno la trappola protettiva attorno allo Zigurrat vedranno comparire davanti a sé una piramide a 10 gradoni alti 3 metri l'uno, fatti di una pietra giallo-ambra. Ora l'edificio è ricoperto da tantissima vegetazione. Una Prova in Sopravvivenza CD 18 rivelerà che qualcuno è passato di qui negli

ultimissimi giorni. L'ingresso alla Zigurraat è dato una una porticina alla base, nel folto della foresta, e può essere trovato automaticamente se i giocatori spendono qualche minuto a cercare nella base dell'edificio

DENTRO LO ZIGURRAAT

L'interno dello Zigurraat è pressochè vuoto, e si possono i rilievi al contrario dei gradoni della piramide. Fino al 4° gradone ci sono decorazioni riguardanti passati sovrani di Neitraan e la vita di Alk-Ierkmar. Sopra tale gradino i PG vedranno il cielo aperto, nonostante siano sicuri di aver visto da fuori una ben diversa conformazione dell'edificio! In un angolo della Zigurraat è gettato uno scheletro vestito ancora con la veste del Sommo Artefice: costui è Alk-Maerg, colui che ha osato sfidare gli dei e che è morto tra terribili sofferenze. Il suo cadavere è stato gettato in un'angolo da Vard-Hull e lì è rimasto (nota che la veste è magica e per questo non si è deteriorata).

Al centro dello stanzone spicca un trono in oro massiccio decorato con bassorilievi. Ha due braccioli sempre in oro e uno schienale molto alto. Questo trono (che ovviamente è l'Hotal) si trova su una pedana circolare rialzata di 1m e raggiungibile da ogni parte grazie alla presenza di 5 gradini tutt'attorno alla pedana. Sopra alla pedana è seduto un umano dalla barba lunga, il viso sfatto e le bianche vesti logore: trattasi naturalmente di Gwelgrin il mago.

FACCIA A FACCIA CON GWELGRIN

A questo punto mi aspetterei una bellissima fase di gioco di ruolo puro, in cui tutti quanti svelano le proprie motivazioni e perchè l'hanno fatto, ed eventualmente cercheranno di convincere l'altra parte della bontà delle loro motivazioni, se ce ne fosse bisogno. Gwelgrin perlomeno farà così, cercando di convincere se necessario i PG a non combattersi ma aiutarsi l'un l'altro contro gli invasori con il marchio dell'Albatro. Gwelgrin è fortemente motivato a sacrificarsi per i Neitraan, pensa di doverlo a un popolo che la sua gente ha ingiustamente maltrattato. Racconterà volendo la sua tragica storia, e ci metterà letteralmente l'anima per convincere i PG ad unirsi alla sua causa. Gwelgrin è molto stanco, e per tutto il dialogo non si alzerà mai dal trono.

Se proprio i PG vorranno combattere allora Gwelgrin non si tirerà indietro e combatterà fino alla morte. Come prima cosa comunque si concentrerà e tramite l'Hotal evocherà due barbazù e farà scattare una contingenza che aveva preparato per ogni evenienza, con Armatura Magica, Scudo, Immagini Illusorie, Globo di Invulnerabilità Minore e Pelle di Pietra, dopodichè dal round dopo si alzerà scancamente e attaccherà con i suoi incantesimi. Fategli avere questa serie di azioni come "azione gratuita" prima di tirare l'iniziativa

GUELGRIN IL MAGO

Come tutti i guerrieri Vardoran, ma se possibile ancora più grosso e minaccioso. Non sarà un genio ma nessuno se ne cura troppo...

Umano Mago 10°, DV 10d4, PF 30, Iniziativa +1, CA 25 (+1 destrezza, +4 armatura, +4 scudo magico, +3 anello di Deflezione +3 Amuleto di Armatura Naturale), Movimento: 9 metri, Attacchi: Pugnale +2 in mischia +7 (1d4+2) oppure attacco a raggio +7 Tiri Salvezza: Te +8 / Ri +7 / Vo +11, GS 10, Bonus di attacco base: +5, Abilità: For 10 Des 12 Cos 14 Int 24 Sag 14 Car 10, Faccia/Minaccia: 1,5m / 1,5m

Talenti: Incantesimi Penetranti, Creare Oggetti Meravigliosi, Scrivere Pergamene, Arma Focalizzata (Raggio), Mescere Pozioni, Abilità Focalizzata (Biblioteconomia), Abilità Focalizzata (Conoscenze Neitraan), Sostituisci Elemento (Fuoco)

Incantesimi lanciabili: 4/10/6/5/4/3 con CD 17/18/19/20/21/22

Incantesimi conosciuti: V: Blocca Mostri, Cono di Fuoco, Muro di Pietra VI: Tempesta di Fuoco, Globo di Invulnerabilità Minore, Pelle di Pietra, Debilitazione, Muro di fuoco III: Palla di Fuoco, Fulmine di Fuoco, Velocità, Lentezza, Dissolvi Magie, Blocca Persone II: Sfera infuocata, Immagini Speculari, Immagine minore, Vedere invisibilità, Invisibilità, Movimenti del Ragno I: Dardo Incantato, Sonno, Armatura Magica, Scudo, Mani Brucianti, Caduta Morbida

Gwelgrin sta utilizzando, oltre agli oggetti segnati, una fascia nei capelli (poco visibile) che gli aumenta l'intelligenza di 4, un anello della Stregoneria I (raddoppia gli incantesimi base di primo livello) e un Mantello di Resistenza ai TS +3

BARBAZU

La prima cosa che colpisce di questa creatura è il massiccio falcione a denti di sega che impugna. Le orecchie a punta e la pelle a scaglie della creatura la rendono un Esterno. Ha una lunga coda, mani e piedi artigliati e una disgustosa barba incolta

Esterno medio, DV 6d8+12, PF 58, Iniziativa +9, CA 19 (+2 Destrezza, +7 Naturale), Movimento: 12 metri, Attacchi: Falcione +9/+4 in mischia (1d10+3 + sanguinamento infernale (2 pf di sanguinamento per round finchè non viene curato con magia o Guarire CD 16) o 2 artigli +8 in mischia (1d6+2)) Tiri Salvezza: Te +8 / Ri +7 / Vo +5, GS 6, Bonus di attacco base: +6, Abilità: For 15 Des 15 Cos 17 Int 6 Sag 10 Car 10, Faccia/Minaccia: 1,5m (3m con falcione)/ 1,5m

Talenti utili: Attacco poderoso

Attacchi speciali: Se un barbazu colpisce con entrambi gli artigli automaticamente colpisce con la sua barba. La creatura affetta subisce 1d8+2 di danni e deve superare un TS su Tempra CD 16 o subire malattia (inutile ai fini dell'avventura)

Se mai i PG dovessero vincere non fate morire Gwelgrin prima che abbia detto una cosa abbastanza importante: sapendo la segretezza della missione il mago traditore spera, come effettivamente è avvenuto, che i capi Kardaani non abbiano detto nulla ai PG riguardo all'importanza del "Focus". Gwelgrin, avendo perso la battaglia, spera di indurre i PG a distruggere l'artefatto, cosicché non resti in mano agli Albatri e questi abbiano combattuto invano: prima di spirare Gwelgrin dirà che è tutto inutile e che ha "impostato" l'Hotal affinché colpisca automaticamente ogni nave Kardaani che provi ad avvicinarsi, e che comunque l'Albatro questa volta non vincerà. Questa è una bugia bella e buona, ma non permettete ai PG tiri in percepire inganni. Ci dovranno arrivare da soli! E poi dovrebbero avere oramai capito che ci va qualcuno di vivo per controllare l'Hotal. Mirerin potrà comunque avere una "prova" di ciò sedendosi sull'Hotal e provando o a interrogarlo a riguardo o pensando intensamente di "disattivarlo": in questo caso capirà che non c'è nessuna programmazione attiva.

Se comunque i PG non volessero rischiare le statistiche dell'Hotal sono: CA 4, Durezza 15, PF 150

L'UTILIZZO DELL'HOTAL

La sola persona su tutta l'isola che può utilizzare l'Hotal è Mirerin, in quanto maga con diversi "gradi in Sapienza Magica". Per utilizzare l'Hotal basta sedersi sul trono e concentrarsi. Il costo dell'utilizzo dell'hotal si paga in punti ferita permanenti cancellati dalla scheda. Se si segue prima la procedura di Aelk-Maerg si potrà utilizzare l'Hotal senza problemi di risucchio, ma non si potrà comunque "spendere" più di 80 pf al mese

- ✓ **VEDERE UN PUNTO ENTRO 10 KM DALL'HOTAL**: Questo potere costa mezzo punto ferita permanente e permette di osservare per un giorno intero un punto fisso o mobile (come una persona) a scelta dell'utilizzatore. La scena si vedrà "proiettata" sul soffitto invisibile della Zigurrat
- ✓ **PARLARE CON UNA PERSONA 10 KM DALL'HOTAL**: Questo potere "costa" mezzo punto ferita permanente e permette di parlare per un giorno intero telepaticamente con una persona a scelta dell'utilizzatore. La persona contattata saprà benissimo e senza dubbio chi la sta contattando.
- ✓ **LANCIARE UN INCANTESIMO DI CONTINGENZA SULL'UTILIZZATORE**: Permette di immagazzinare 12 livelli di Contingenza al costo di 2 PF permanenti. Gwelgrin ha una contingenza attivata quando arrivano i giocatori
- ✓ **LANCIARE I FULMINI CONTRO NAVI SUL MARE**: Quest'attività non è quantificabile in perdita di PF. Se mai Mirerin dovrà utilizzarla farle capire che abatterà una quantità di navi proporzionale alla sua Vita. Se vorrà distruggere tutte le navi che staranno arrivando dovrà sacrificarsi del tutto

Se Mirerin prova a richiedere con l'Hotal piccole cose ma sensate suggerirei di permetterle di ottenerle

LE CONCLUSIONI EPICHE

La cosa migliore è descrivere le diverse situazioni in cui i PG possono ricadere. Tutto più che altro dipenderà dal fatto che i PG scelgano di allearsi con i Falchi o gli Albatrì, e dalla loro bravura. Indico con Neri i finali in cui i PG si alleano con i Neitraan e Bianchi i finali in cui si alleano con i Kardaas. A guidare l'assalto finale comunque sarà il generale Haitan in persona. Chiaramente potranno essere possibili anche altri finali, a seconda degli sviluppi dell'avventura

FINALE BIANCO 3 (IL PEGGIORE POSSIBILE PER I PG)

Fondamentalmente questo finale comprende tutti quelli che non ricadono nei casi riportati in seguito. Ciò avviene per esempio se i PG non riescono a trovare l'Hotal, o se lo trovano, si alleano con i Neri, falliscono nell'usare l'artefatto e cercano di salvare la pelle "vendendosi" ai Bianchi e facendo finta di nulla. In tutti questi casi si presuppone che lo sbarco in massa degli Albatrì abbia successo, ma che Gwelgrin colpisca duramente le flotte prima di morire.

In questo caso in pochissimo tempo i Kardaas conquisteranno il Porto; non appena i capi degli Albatrì incontreranno i PG li porteranno in un edificio chiuso e li sottoporranno a un durissimo interrogatorio per sapere cosa è successo e come mai non hanno fermato l'attacco. Se i PG non riusciranno ad essere convincenti verranno accusati di completa inettitudine, e verranno degradati a soldati semplici in una pubblica cerimonia, davanti a tutto ciò che resta delle forze di invasione.

La cerimonia avverrà nella piazza della Città, dove si troveranno i cadaveri di centinaia di donne e bambini massacrati dalle forze di pace. Terminare l'avventura con la decapitazione di Timeos, della Moglie e dei bambini, come descritto in un paragrafo seguente.

FINALE BIANCO 2 (IL PEGGIORE TRA I FINALI BIANCHI)

In questo caso i PG trovano l'Hotal e affrontano vittoriosamente Gwelgrin il traditore, ma cascano nell'ultimo tranello teso da Gwelgrin e distruggono l'artefatto, che è in verità il vero scopo di questi ultimi anni di guerra Kardaas contro Neitraan: in questo caso le forze Neitraan in poche ore occuperanno l'intera isola, zona Vard compresa. I PG subiranno un rimprovero infinito da parte del generale Haitan in persona, che li insulterà pesantissimamente, dopodiché verranno sbattuti nella più buia cella delle caserme di Isakar per restarci a vita. Questo giusto per far capire ai PG da che parte hanno scelto di schierarsi... Di nuovo prima di entrare in cella vedranno centinaia di cadaveri per terra trucidati dalle forze di pace e l'ultima cosa a cui assisteranno alla luce del sole sarà la decapitazione di Timeos e famiglia

FINALE BIANCO 1 (IL MIGLIORE TRA I FINALI BIANCHI)

In questo caso i PG trovano l'Hotal, affrontano vittoriosamente Gwelgrin il traditore e preservano l'Hotal per consegnarlo alle forze di conquista. Ovviamente anche in questo caso le forze di conquista occupano in pochissimo tempo tutta Isakar, zona Vard compresa. Tutti i PG verranno promossi di tantissimi gradi contemporaneamente dal generale Haitan in persona, e verranno premiati con una pensione da nababbi, e il tutto davanti all'esercito vittorioso che li guarda invidioso. Di nuovo le strade saranno piene di sangue Neitraan innocente, e l'avventura si chiuderà con le ascie dei boia a ridosso dei colli di Timeos e Famiglia.

LA DECAPITAZIONE DI TIMEOS E FAMIGLIA

A meno che Timeos e Larawyn non si suicidino verranno trovati ovunque provino a nascondersi dalle forze di invasione Kardaas, che riconosceranno in loro dei disertori tramite appositi incantesimi. Non c'è santo che tenga affinché possa essere salvato: nemmeno nel caso del Finale Bianco 1 Mirerin potrebbe intercedere per lui.

La tradizione vuole che i traditori vengano decapitati assieme a tutti i familiari, e così avverrà se vinceranno i Falchi Neri e loro non si suicideranno prima. Il finale con l'immagine dell'ascia sul collo di questi personaggi è studiata apposta per fare capire ai PG che tipo di scelta hanno compiuto schierandosi con i Bianchi

FINALE NERO 1 (IL MIGLIORE TRA I FINALI NERI E IL MIGLIORE IN ASSOLUTO)

In questo caso i PG trovano l'Hotal, scelgono di allearsi con Gwelgrin e gli mostrano anche come utilizzare l'artefatto come scoperto da Alk-Maerg, ossia senza rischiare la vita nell'utilizzarlo. In questo caso o Gwelgrin o Mirerin basteranno per distruggere completamente la flotta: descrivere la distruzione ricorrendo a onde enormi, fulmini e quanto riuscite ad inventare. L'avventura si chiuderà nel migliore dei modi possibili, con una seria speranza per il futuro, visto che uno dei due Maghi potrà istruire altre giovani leve nell'utilizzo dell'Hotal, salvando così l'isola anche per tutti gli anni a venire. Ci sarà una festa immensa a cui parteciperanno eventualmente anche i Vardoran, se questi sono stati fatti riappacificare con i Neitraan, e si potrà concludere con il "e vissero per sempre felici e contenti"

FINALE NERO 2 (NON IL MIGLIORE TRA I FINALI NERI MA NEMMENO IL PEGGIORE)

In questo caso i PG trovano l'Hotal e scelgono di allearsi con Gwelgrin, ma non hanno trovato gli Scritti di Alk-Maerg: per questo Gwelgrin sacrificherà la sua vita distruggendo più navi possibili con le già citate onde e fulmini, ma alcune imbarcazioni ce la faranno. Dovrebbe risultare chiaro ai PG che con le pochissime forze a disposizione dei Neitraan non ci sarà alcun dubbio su chi vincerà: seppur decimato l'Albatro vincerà lo stesso. In questo finale anche Mirerin decide di sacrificare la propria vita e distrugge tutto il resto delle navi Kardaani, garantendo un presente ai Falchi. Terminare l'avventura con i soliti festeggiamenti e divertimenti simili, ma gettare l'idea che prima o poi i Kardaani si riorganizzeranno, anche se fosse una questione di centinaia di anni: allora non ci sarà nessun mago a difendere Isakar, e le sorti del Regno saranno segnate una volta per tutte

FINALE NERO 3 (NON IL MIGLIORE TRA I FINALI NERI MA NEMMENO IL PEGGIORE)

Esattamente come il finale Nero 2, ma invece che sacrificare la propria vita con Mirerin i PG pensano a un modo differente di salvare Isakar: le navi sono lontane ancora un'ora di navigazione, ma perchè possano riprendersi dalle onde enormi e dai fulmini ci vorranno 6 ore buone (stima fattibile da chiunque tra i PG, comunque esperti combattenti). I PG possono provare a chiedere aiuto ai Barbari per salvare Isakar: se utilizzeranno l'Hotal per contattare Trabarg potranno dirgli ciò che vorranno, e se saranno convincenti il capo Barbaro accorrerà in aiuto dei cittadini (soprattutto se l'alternativa è venire schiacciati in un futuro prossimo). Questo aiuto sarà enormemente più facile che avvenga se Barbari e Neitraan erano già stati fatti riappacificare dai PG.

In questo caso 700 combattenti Vardoran tra maschi e femmine si uniranno alle deboli forze Kardaani, e strenuamente riusciranno a scacciare indietro il nemico, sebbene a costo di un numero esorbitante di vite innocenti. Comunque anche in questo caso ci saranno festeggiamenti finali con l'ombra del futuro che incombe.

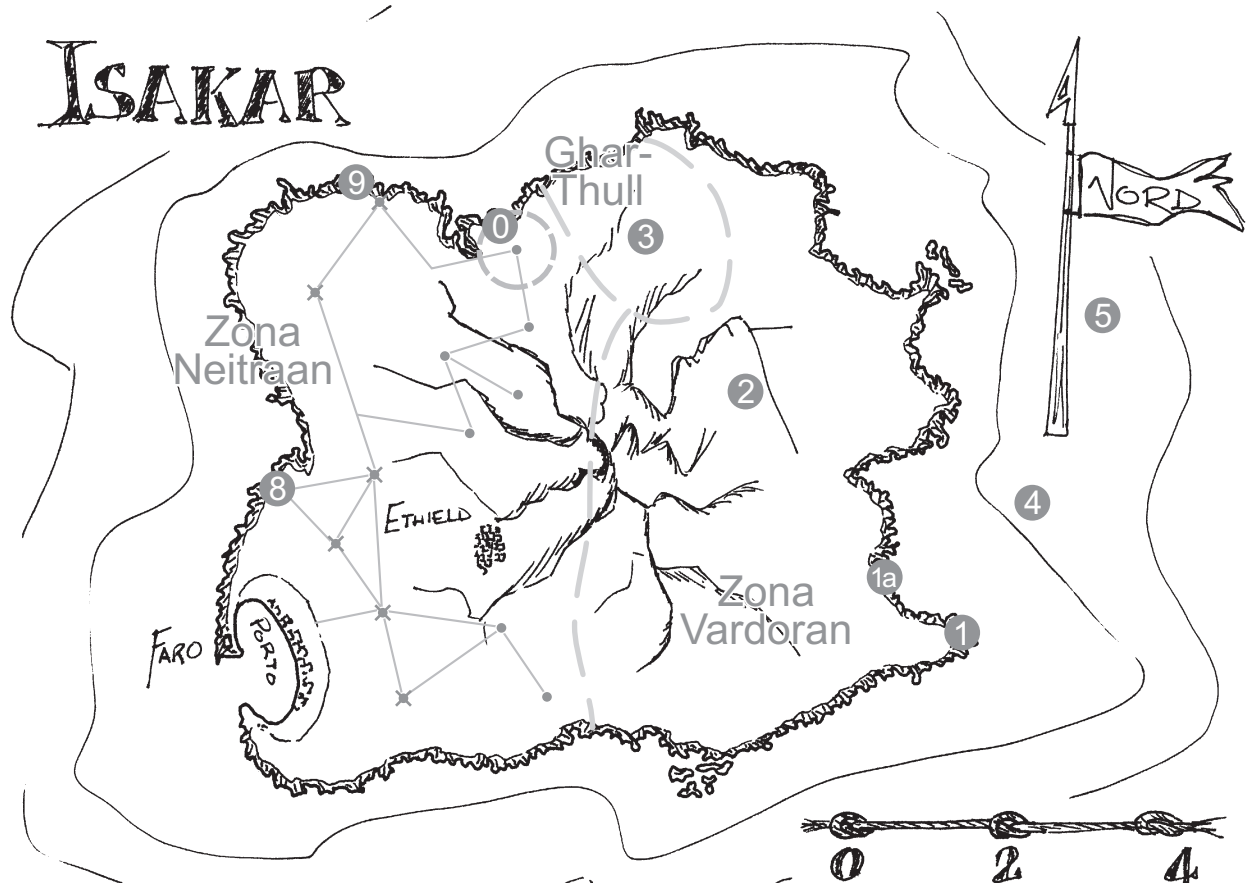
FINALE GRIGIO (BIANCO E NERO ASSIEME)

In questo caso i PG trovano l'Hotal e scelgono di allearsi con Gwelgrin, ma non hanno trovato gli Scritti di Alk-Maerg: in un qualunque momento dei finali Neri precedenti i PG potranno pensare che un modo di salvare i Kardaani potrebbe essere dare loro ciò che vogliono, ossia l'Hotal. Se contatteranno telepaticamente Haitan e saranno abbastanza convincenti otterranno che gli Albatri accetteranno di scambiare la vita dei Neitraan con ciò che vogliono, ossia l'Hotal. In questo caso una singola nave si avvicinerà al porto, dove recupererà l'Hotal e ritornerà sul continente. In questo caso i festeggiamenti saranno più morigerati, perchè tutti comunque avranno il terrore di vedere comparire all'orizzonte le vele del Bianco Albatro pronte a tornare e finire il lavoro. Ovviamente in questo caso ai PG non verrà permesso di tornare sul continente in quanto Traditori, e volenti o nolenti dovranno passare il resto dei loro giorni su Isakar...

Se i PG vogliono andare a combattere contro i Kardaani accontentateli pure: metteteli davanti a una serie di nemici con le stesse statistiche dei Cacciatori Neitraan, ma fate arrivare contro di loro ogni round decine di frecce da dietro e diversi incantesimi come palle di fuoco e affini... Ovviamente non c'è verso affinché da soli i PG riescano a ribaltare le sorti della guerra!

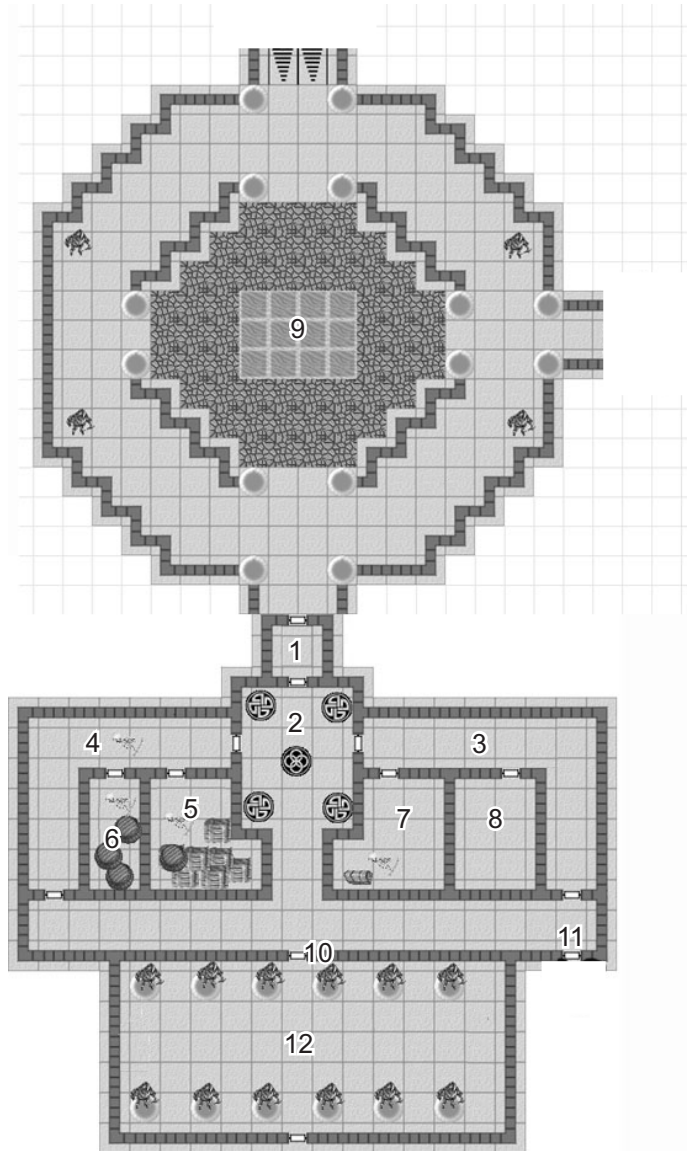
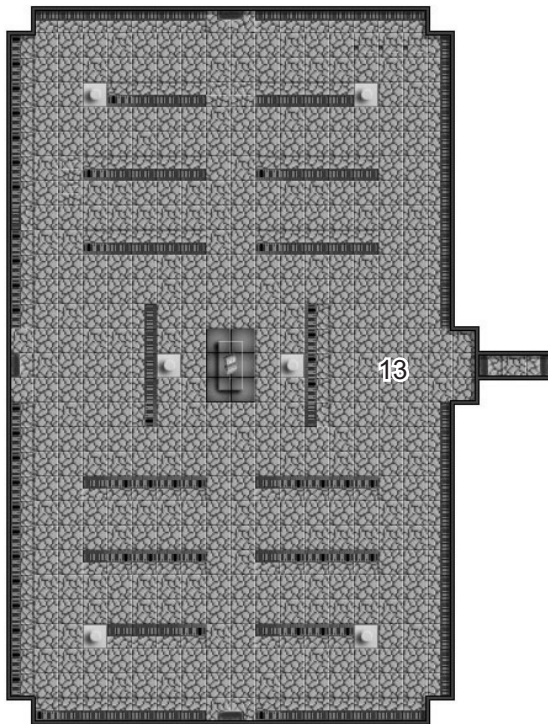
FINE

Mappa 01 - Isakar



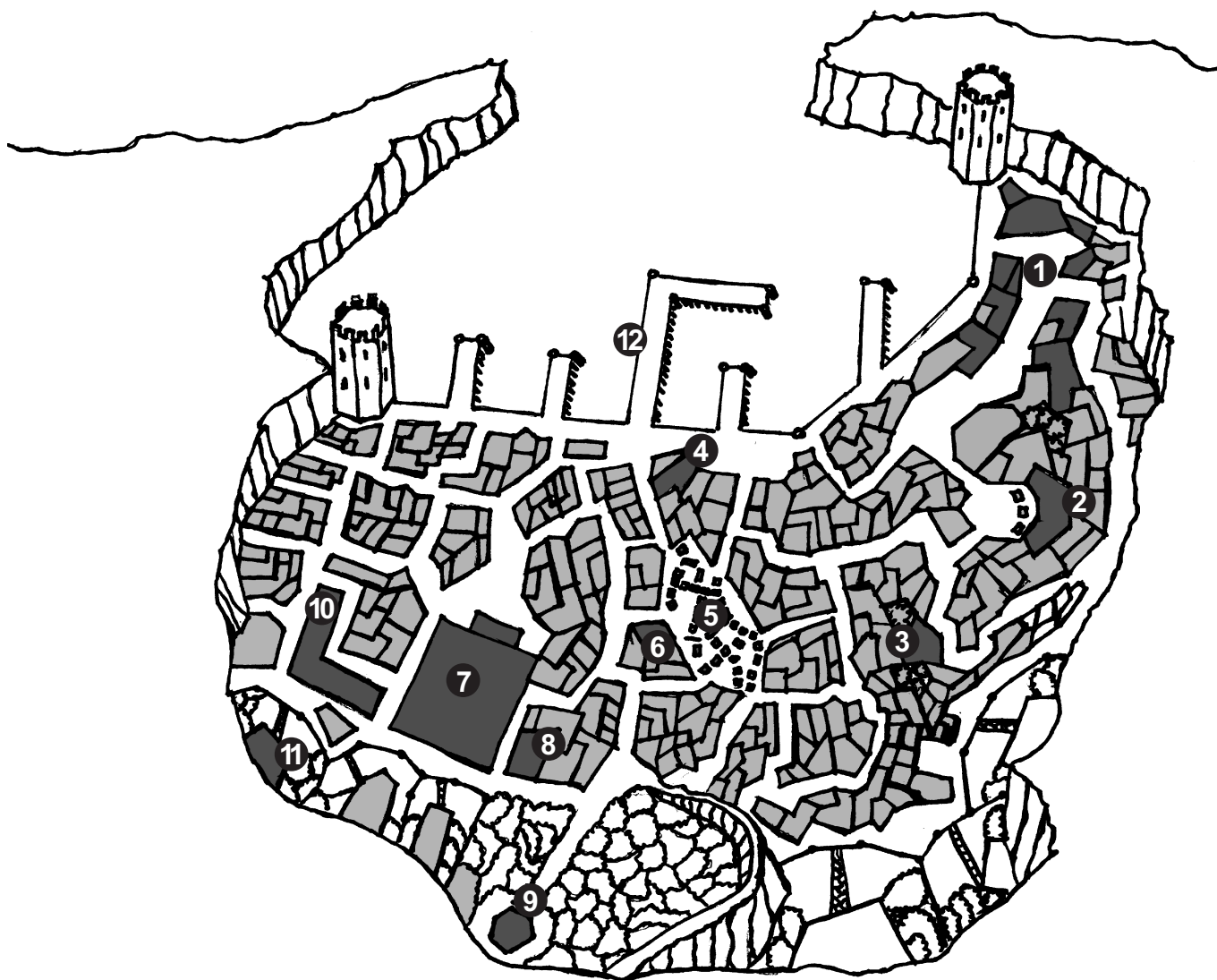
- ① Luogo dove è stato progettato lo sbarco
- ①a Luogo dove è effettivamente avvenuto lo sbarco
- ② Villaggio Vardoran
- ③ Zigurrat con Hotal
- ④ Luogo del naufragio
- ⑤ Resti della Rompinebbia e cadaveri
- ⑧ Campo Profughi
- ⑨ Fattoria Sparsa di Jonas
- ⑩ Fattoria Sparsa di Timeos
- Zona da cui Mirerin percepisce automaticamente Timeos
 - × Fattoria visibile dal faro illuminato
 - Fattoria invisibile dal faro illuminato

Mappa 02 - Il sotterraneo



- 1 - Corridoio
- 2 - Stanza delle protezioni magiche
- 3 - Corridoio
- 4 - Corridoio
- 5 - Deposito materiale per libri
- 6 - Stanzetta degli orrori
- 7 - Stanza da letto del bibliotecario
- 8 - Sala Studio
- 9 - L'ingresso Principale del sotterraneo
- 10- Porta della biblioteca
- 11- Porta Chiusa
- 12- L'Anticamera della Biblioteca
- 13- La biblioteca

Mappa 03 - La città nei Neitraan



- ① Quartiere dei templi
- ② Tribunale
- ③ Emporio
- ④ Locanda: il Boccale Pieno
- ⑤ Mercato
- ⑥ Locanda: il Falco d'Opale
- ⑦ Il Palazzo della Città
- ⑧ Il Catasto
- ⑨ Il Mulino Pubblico
- ⑩ Le caserme
- ⑪ La casa di Ayennon
- ⑫ Il Porto