

III

Torneo a squadre di
Dungeons & Dragons 3.5
Torino Comics 2006
Torino
Dal 19 al 21 maggio



Un evento

In Collaborazione con



Centro Gioco Educativo





II -

II

Avventura ufficiale del II° Torneo di Dungeons & Dragons® dell'associazione culturale Revelsh Blind Beholders
Valevole per il Torneo di Dungeons & Dragons di Torino Comics 2006

Crediti

Ideazione e Sviluppo (in ordine alfabetico):

Alessandro (Barone) Alaia - Andrea (Szass Tam) Barbera - Gianmarco (Dj The Emperor) Gaviglio - Dario Leccacorvi

Disegni:

Alessandro (Barone) Alaia - Diego (Galahad) Barbera

Impaginazione e Grafica:

Diego (Galahad) Barbera

Playtest:

Luca (Mithrandir) Aceto - Giulia (Nadira) Barbano - Diego (Galahad) Barbera
Alessandro (Alone) Bena - Daniele (Thrain) Codebò - Luca (Luke) Di Piazza - Elisa (Armonia) Dicembre
Alessandro (Sofista) Dicembre - Fabiana (Milady) Dicembre - Federica (Khandra) Faggiani - Matteo (Darsch) Fanni
Marco (Chairman Hann) Gagliolo - Marco (Pardo) Giardino - Giovanna (Morgana) Greco
Ambra (Amber) Lecca - Renato (Milo Greenbottle) Mauro - Paolo (Gilgamesh) Steila - Alberto (Gilbo) Stella

Ringraziamenti:

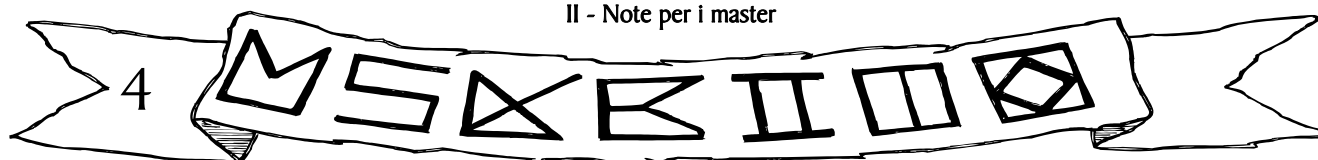
Un grazie a tutti coloro che hanno reso possibile questo torneo,
ed in particolare modo al Gruppo Chimera per averci dato questa possibilità.

Un grazie ad Ennio (Egoron) Guglielminetto e Davide (Kappa) Cappadona per i preziosi consigli ed il supporto che ci hanno dato
durante la creazione di quest'avventura.

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

INDICE

Note per i master	5	Rapporti con il resto del mondo "sconosciuto"	10
Leggere le parti "lette"	5	Tempi indicativi di gioco	10
GESTIRE le parti "VARIABILI"	5	Prove su leggende e miti	11
Ordine di lettura consigliato	5	Il villaggio di Agaldor	14
Antefatto storico	5	Arrivo al villaggio	14
II in breve	7	Sulla strada	14
I personaggi di II	7	L'ingresso nel villaggio	14
II in breve	7	Le varie possibilità nel villaggio	15
Dietro le quinte	8	I cadaveri	15
Altri cenni geografici del mondo	9	Sopravvissuti ancora nel villaggio	15
Il clima	9	Il pozzo	16
Principali note geografiche	9	Il tempio dell'Unico	16
Rapporti politico-economici interni alla confederazione di lever e note sulle città'	10	La casa di famiglia dei gemelli con Harcon	16
Villaggi sul confine	10	la pattuglia	18
Rapporti con il regno di Al-Hijad	10	Fuori da Agaldor	20



Profughi nel bosco	20
Sopralluogo al ponte.....	20
Altre particolarità	21
Cosa i PG devono capire in Agaldor.....	21
I Viaggi.....	22
Limiti temporali: cosa farsi dire.....	22
Razioni di cibo	22
Mostri erranti od incontri occasionali	22
Distanze relative	22
Il monastero di Lysaroth	23
Trovare il monastero.....	23
Dentro Lysaroth	23
Che cosa possono fare/scoprire qua i PG	25
ad Edarth: il consiglio e la nave volante.....	26
Nel villaggio di edarth.....	26
nel villaggio (esclusa la torre)	26
La torre di rame	26
Il consiglio	28
I possibili esiti del consiglio	32
Dopo la fine del consiglio.....	33
Sulla nave volante.....	34
L'altopiano e Le rovine di Lever-Hog'Rob	35
Il sentiero che conduce sull'altopiano	35
L'altopiano.....	36
Le rovine di Lever-Hog'Rob	37
Il Palazzo Reale.....	37
Che cosa possono fare/scoprire qua i PG.....	41
Contro Ufil e Hased	42
La norma: ArrivarE davanti con un esercito	42
Radunare l'esercito.....	42
Ultime raccomandazioni prima della battaglia.....	42
Le sorti della battaglia senza l'intervento dei due gemelli	42
Arrivare alla postazione dei due gemelli del nord.....	43
La battaglia finale con i gemelli	44
Come funziona la Giusta Mano della Fratellanza.....	44
Faccia a faccia con se stessi	44
Tracce di conclusioni	45
intrufolarsi in maniera "stealth"	46
Infiltrarsi.....	47
Statistiche PNG	49

Tipica pattuglia di Al-Hijad.....	49
AMIR	50

APPENDICE A: nuovi incantesimi, oggetti magici e divinità.....51

Nuovi Artefatti minori.....	51
Artefatto dell'investitura.....	51
Nuovi Incantesimi epici	51
Chiavistello sicuro di Golgrun	51
Flagello di araldur	51
Giusta mano della fratellanza	52
Tempesta infuocata di Golgrun	52
Nuovi oggetti magici.....	52
Gemma del controllo	52
Borsa del trasporto superiore	53
Nave volante di lever	53
Portali della sala del consiglio di edarth.....	53

APPENDICE B: Oggetti magici presi dal consiglio

Lista I	54
Lista II	54
Lista III	54
Lista IV	54

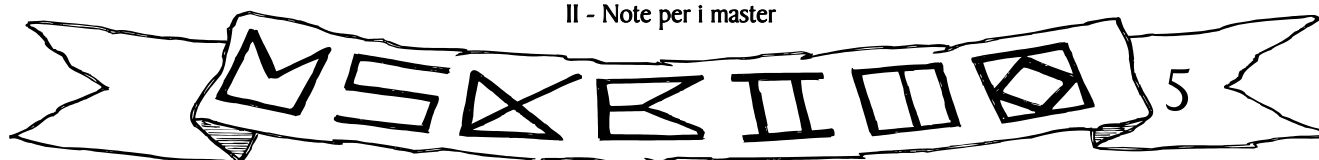
APPENDICE C: Introduzione per i giocatori

Il continente di Dart-Nolcos nelle sue leggende	55
Dal <i>CXXXVII Sermone</i> di Olvarth Krambejer, cap 221	55
Dalle <i>Storie</i> di Nassariot, VII, 2	55
Dai <i>Viaggi di Tokin-Alghe-Zun</i> , XIX, 4.....	55
Dagli <i>Usi dei Popoli Perduti</i> di Ezear Morath, XII, 2 ..	55
Dalle <i>Cronache Nuove</i> di Amarian Termnut, XIX, 2. ..	56
Dalle <i>Storie</i> di Nassariot, VII, 4	56
Geopolitica di Dart-Nolcos.....	56
Cordijaard.....	56
Estrell.....	56
Edarth	56
Godwar	57
Hemlet	57
Koblen.....	57
Korkama	57
Maaluth	57
Solujara	57
Uthre	57
Edlissen	57
Makjs	57

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



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



NOTE PER I MASTER

L'avventura "II" è ambientata in un continente chiamato Dart-Nolcos creato appositamente per l'occasione.

LEGGERE LE PARTI "LETTE"

Le parti di avventura indicate in sfondo grigio sono da considerarsi descrizioni, mentre quelle in GRASSETTO tipiche frasi che in particolari situazioni i PNG possono riportare. Queste ultime in particolare vogliono essere una traccia per rendere bene la personalità del PNG e non avere disuniformità di interpretazione. Chiaramente un master ha la facoltà di modificare leggermente le descrizioni ed adattare i dialoghi (a cui, nei limiti del possibile, consigliamo di attenerci), purché sia certo di non travisare il PNG che sta interpretando. Chiaramente un master può riportare alcune, poche o nessuna delle frasi consigliate, sempre rispettando la personalità dei PNG e le scelte dei PG. In particolare le frasi del consiglio (vedi successivamente) saranno quasi delle frasi "di sfondo" ai dialoghi dei PG, visto che spesso i consiglieri si disinteresseranno di loro e parleranno al proprio interno.

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

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

ECCEZIONE IMPORTANTE: FRASI IN NERETTO

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

GESTIRE LE PARTI "VARIABILI"

Poiché l'avventura deve adattarsi ogni volta al gruppo di personaggi gestito dai giocatori, alcune parti dell'avventura devono essere di volta in volta variate per meglio interagire con i giocatori stessi. Le parti di avventura che devono essere variate sono indicate tra parentesi graffe {}. Per esempio {N} indica il numero di giocatori, {GemelloI} indica il nome di uno dei gemelli e così via.

ORDINE DI LETTURA CONSIGLIATO

Consigliamo ai master che si avvicinino per la prima volta alla lettura di "II", di leggere in primo luogo l'introduzione destinata ai giocatori (allegata in fondo all'avventura) e successivamente l'antefatto storico riportato di seguito.

ANTEFATTO STORICO

L'avventura è ambientata nella primavera dell'Anno del Falco 2878 (in breve AF 2878). In verità nessuno nel mondo è a conoscenza dell'origine del nome di tale calendario, ma convenzionalmente questo è il calendario utilizzato in tutto il mondo conosciuto, e peraltro l'origine di tale nome non influenzerà in alcun modo lo svolgimento dell'avventura stessa. Riportiamo di seguito una dettagliata cronologia degli eventi, nella quale è presente qualche indeterminatezza legata al sesso e al nome di alcuni PNG. Tutto sarà stabilito univocamente a seconda delle caratteristiche dei PG.

(gli eventi non evidenziati sono stati riportati per completezza, ma non sono necessari al fine di comprendere bene l'avventura)

AF 2000 circa: tutto il continente di Dart-Nolcos è abitato da villaggi di contadini rozzi e incolti.

AF 2100 circa: Iskrandur, un giovane del villaggio di Lever-Hog'Rob, riesce, tramite la propria leadership, a riunire un primo nucleo di villaggi sul fertile Altopiano sotto un'unica bandiera. In breve forma anche un potente esercito e, mostrando anche notevoli doti militari e marciando nel nome del dio Heironeus, riesce a conquistare i vicini villaggi pagani che non volevano sottomettersi a lui.

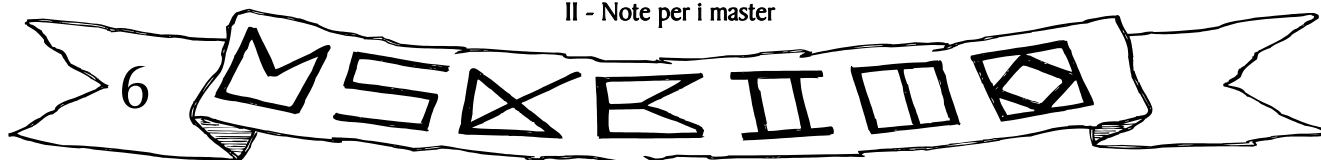
AF 2109: Nasce ufficialmente il Regno di Lever-Hog'Rob, guidato da re Iskrandur I. Inizia un periodo illuminatissimo per la fioritura delle arti, della cultura e della magia. Il regno continua ad espandersi anche oltre l'Altopiano.

AF 2163: Muore Iskrandur I, lasciando il regno in eredità a suo figlio Iskrandur II. A tutti gli effetti inizia così la dinastia degli Iskrandui.

AF 2350 circa: oramai il regno di Lever-Hog'Rob è a tutti gli effetti una potenza continentale, con possedimenti che si estendono per migliaia di chilometri attorno a tutto l'altipiano. I maghi del regno sono i più potenti al mondo e si sta incominciando a sviluppare una sorta di rudimentale tecnologia che, frammista alla magia, porta a risultati formidabili.

AF 2367: Vengono istituiti i Keria-Erendui o "*Portaspada del re*", persone di assoluta fiducia scelte dal re stesso che hanno il compito di aiutarlo a governare il regno. I Portaspada assumono col tempo gli stessi poteri del re, e capiterà spesso che ne adombrino la figura.

AF 2380 circa: nascono le prime "*navi volanti*" (vedi appendice per dettagli tecnici).



AF 2409: Esattamente 300 anni dopo la formazione del regno, viene fondato ed inizia ad assumere importanza il "*Consiglio dei 24*", un consiglio deliberativo guidato dal re e dai Portaspada e composto dai rappresentanti delle 24 più importanti città del regno (il re rappresenta Lever-Hog'Rob). Si sceglie che la sede del consiglio sia Edeath e non la capitale per non accentrare troppo potere nelle mani del re e dei suoi Keria-Erendui. I migliori maghi di Lever lavorano per creare un *sistema di portali* che consenta di trasportare velocemente i propri rappresentanti in Edeath (vedi appendice per dettagli tecnici).

AF 2438: Loi-Tarok il dannato, il più potente mago divinatorio di tutti i tempi, vede nelle stelle e mette per iscritto la "*profezia dei gemelli*", destinata ad influire pesantemente sulle sorti del regno di Lever. Perché sia di monito a tutti i sovrani futuri la profezia viene incisa su una lastra di preziosissima ossidiana, la "*Stele della Follia*", che verrà conservata in una sala adiacente alla sala del trono del palazzo reale di Lever-Hog'Rob.

AF 2500 circa: Lever, per le sue smodate dimensioni, inizia a mostrare i primi segni di declino. La corruzione regna sovrana nella maggior parte delle città. Si inizia a diffondere il culto dell'Unico (vedi appendice per dettagli) in molte città.

AF 2513: In Cordijaard nasce il consiglio degli Hetàimin, un'élite di maghi che prevede di applicare i dettami della magia senza alcuno scrupolo morale, così come invece si era fatto fino a quel punto. Ci sono tentativi da parte del re e del consiglio di fermare questa élite, che però si dimostra essere troppo forte rispetto al resto dei maghi del regno.

AF 2538: Esattamente cento anni dopo la Profezia dei gemelli, la moglie di re Algard partorisce due gemelli, Thoth e Prym {Alara e Xelia nel caso in cui debbano essere due femmine}, fisicamente identici. Il re prova a mantenere il segreto sulla nascita ma la notizia trapela e la popolazione inizia ad accusare i primi segni di un'isteria collettiva dovuta alla Profezia.

AF 2538-2556: I due gemelli vengono allevati nei valori della concordia e della fratellanza, ma il clima di sospetto della gente comune attorno a loro è veramente insopportabile. Probabilmente proprio a causa di queste pressioni i due iniziano a nutrire un fortissimo odio l'uno verso l'altro, che il più delle volte sfocia in vere e proprie diatribe verbali.

AF 2556: Per evitare che la Profezia si avveri, Galon-dor, il mago di corte di Algard e suo portaspada, utilizza la "*Giusta Mano della Fratellanza*" (vedi appendice per i dettagli), un antichissimo incantesimo di inimmaginabile potere scritto dai suoi antenati ma mai utilizzato. Galon-dor intuiva solo le potenzialità dell'incantesimo, ma non ne comprendeva i dettagli. Sperava però che potesse funzionare da deterrente perché i due gemelli non si affrontassero. Nuovamente la fobia per la profezia si rivelerà uno strumento indispensabile della sua stessa realizzazione.

AF 2559: A distanza di tre mesi i gemelli (o le loro mogli se sono di sesso maschile) partoriscono due figli unici. I rapporti tra i gemelli sono sempre più tesi, e ogni gemello prova a conquistarsi l'appoggio di consiglio degli Hetàimin, che reputa fondamentale per la guerra che oramai sembra inevitabile.

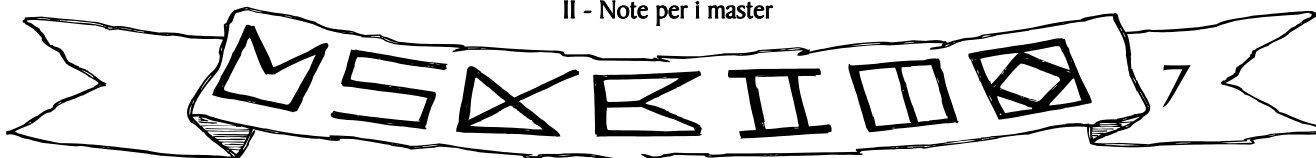
AF 2560, marzo: Prima che scoppi una guerra civile re Algard decide di abdicare, di dividere il proprio regno in due parti e di affidare rispettivamente a Thoth e Prym la parte nord e sud di Lever. Strappa anche ai gemelli la promessa che mai i due nascenti regni avrebbero levato le spade l'uno contro l'altro.

AF 2560, agosto: scoppia la guerra. I due eserciti si scontrano, guidati dai due gemelli nella battaglia decisiva dell'Altopiano, in una località vicina a Lever-Hog'Rob. I gemelli pensano che i rispettivi maghi possano annullare la *Giusta Mano della Fratellanza*, e cominciano la battaglia fiduciosi su questo fatto. In verità ignorano l'amara verità. Proprio per effetto dell'incantesimo i due, cercandosi con rancore, si uccidono da soli in mezzo al campo di battaglia. Per cercare di sopraffare i maghi nemici vengono utilizzati dai due schieramenti incantesimi potentissimi quali il *Flagello di Araldur* o la *Tempesta infuocata di Golgrun* (entrambi questi incantesimi sono descritti in appendice). Entrambi gli eserciti seguono la sorte dei loro leader, e con loro viene distrutto l'intero Altopiano, fino ad allora perla di cultura e civilizzazione. Solo il palazzo reale di Lever-Hog'Rob resta parzialmente in piedi.

AF 2560, settembre: hanno inizio gli anni del caos. La civiltà come era stata conosciuta fino ad allora crolla. La strada che conduceva all'altopiano crolla quasi completamente, e al suo posto resta una semplice mulattiera. Uno degli incantesimi lanciati fa sì che la vita sull'altopiano non sia più possibile per la generazione di una foschia magica che distrugge la vita stessa. I due regni effettivamente restano divisi.

AF 2600-2700: è un periodo veramente disastroso. La civiltà coinvolge enormemente e viene dimenticata la maggior parte della tecnologia acquisita. Il consiglio degli Hetàimin perde enormemente di importanza perché questi, giustamente, vengono accusati del disastro. Non vi sono più nel mondo maghi potenti come quelli che hanno causato gli anni del caos e la maggior parte delle conoscenze magiche si perde. Il regno del nord, non più guidato dai discendenti di Thoth, prende il nome di Al-Hijad mentre quello del sud mantiene il nome di Lever ma si trasforma in una confederazione di città-stato perennemente in lotta tra di loro.

AF 2700-2800: I rapporti tra i due stati di Al-Hijad e Lever si interrompono quasi completamente, e le due popolazioni sviluppano anche dialetti abbastanza diversi. Si perde memoria storica di quanto è successo anni prima anche perché, diventando inaccessibile e letale, l'Altopiano diventa tabù per la popolazione. I discendenti di Thoth, il gemello che per un mese ha governato al nord, perdono



coscienza del proprio lignaggio regale. I discendenti di suo fratello Prym (del regno del sud) invece conservano tale memoria storica ma dimenticano ogni altra informazione (come la Profezia o le cause degli anni del caos). Il culto dell'Unico prende sempre più piede all'interno della confederazione. Nella confederazione del sud si delineano le attuali situazioni locali.

AF 2840 circa: nascono nel regno di Al-Hijad i gemelli Ufil e Hased {o Hazarade e Tàbata nel caso in cui i PG siano di sesso femminile}, discendenti di Thoth. Nello stesso giorno i PG gemelli, discendenti di Prym, nascono nel villaggio di Agaldor, ancora nella Confederazione di Lever (sebbene al di fuori della giurisdizione di ogni città stato) ma proprio al confine con il regno di Al-Hijad. I quattro sono tutti pressoché identici tra di loro.

AF 2850 circa: Dimostrando notevoli abilità di leadership i due gemelli del nord, ignari del proprio lignaggio regale, scalano la società militare di Al-Hijad riunendo sotto di loro un vasto esercito di contadini affamati delle campagne di Al-Hijad, che fanno addestrare dai propri fidati luogotenenti.

AF 2818, marzo: l'esercito di Ufil e Hased {o Hazarade e Tàbata} muove verso la confederazione, in cerca di facile bottino tra le città sempre in guerra tra di loro. Il primo passo della guerra è la conquista simultanea dei due ponti sul fiume Rahr, sul confine tra le due nazioni. Il piano prevede successivamente la distruzione di eventuali vicini villaggi (come quello di Agaldor) per non far diffondere la notizia dell'attacco, e per poi invadere il sud immediatamente dopo l'attacco proditorio.

AF 2818, aprile: l'avventura ha inizio.

II IN BREVE

I PERSONAGGI DI II

Per poter giocare II è necessario che almeno due dei PG abbiano le seguenti caratteristiche:

- ✦ Devono essere gemelli umani omozigoti, perfettamente identici nell'aspetto, di qualsiasi sesso purché sia lo stesso.
- ✦ I loro genitori, Polim e Naltana, devono essere originari di Agaldor, un villaggio della confederazione (al di fuori della giurisdizione di ogni città-stato) al confine con Al-Hijad. Il padre deve essere un falegname/carpentiere e la famiglia deve essere poverissima. Devono avere un fratello maggiore di nome Karitan e un nonno con lo stesso nome. Tutti questi quattro PNG devono essere vivi.
- ✦ Devono essere particolarmente affezionati alla loro famiglia, che però li ha mandati, a costo di enormi sacrifici, a studiare per diversi anni nelle città del sud. Da allora non hanno più notizie della loro famiglia

Oltre a questo:

- ✦ Nessun personaggio può aver visitato il regno di Al-Hijad o l'altopiano.
- ✦ Nessun personaggio può in alcun modo rivestire cariche od incarichi significativi per tutto il mondo "conosciuto" o avere legami di parentela od amicizia con chi abbia tali incarichi.

II IN BREVE

L'avventura ha inizio con il ritorno a casa dei PG gemelli, accompagnati dagli altri PG. Il ritorno avviene poche ore dopo l'attacco al villaggio da parte dell'avanguardia di Ufil ed Hased. I PG scopriranno che oltre a tutti i loro conoscenti anche i genitori ed il fratello sono morti nell'attacco. Troveranno però Harcon, un vecchio amico di famiglia, ancora vivo. Da questi scopriranno che in verità i gemelli PG sono i discendenti dell'antico re e che potranno trovare ulteriori dettagli su questo nel monastero abbandonato di Lysaroth, al confine con l'altopiano.

I PG, se non ci penseranno da soli, verranno spinti da Harcon a riscattare il loro lignaggio regale e a vendicare la morte dei loro congiunti.

Nel villaggio i PG capiranno anche che la confederazione di Lever è minacciata e può avere un ruolo molto importante in questo una pattuglia di soldati rimasta nel villaggio, con cui i PG si scontreranno e dalla quale potranno trarre informazioni se tratterranno prigionieri.

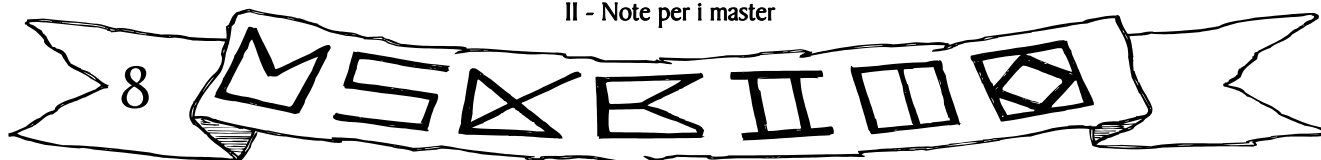
Nel monastero i PG potranno innanzitutto autoproclamarsi re (cosa che avrà delle conseguenze positive), ma soprattutto troveranno indizi/informazioni riguardo alla nave volante dei re (la cui esistenza è da tempo dimenticata), all'ubicazione della vecchia capitale del regno al centro dell'Altopiano ed un suggerimento per convocare il consiglio di tutte le città del sud per fronteggiare l'incombente minaccia del nord.

Senza che vi sia un ordine prefissato (o che facciano tutto) i PG a questo punto potranno compiere alcune o tutte queste azioni:

- ✦ Visitare l'antica capitale Lever-Hog'Rob e: nominare i PG non gemelli portaspada e/o trovare la stele della Profezia dei gemelli e/o una serie di armi per sé e l'esercito che potrebbero radunare e/o un malconcio golem di pietra che potranno comandare.
- ✦ Convocare il consiglio delle città del sud (nella città di Edarth) e riuscire a radunare un esercito con cui salvare la Confederazione.
- ✦ Scoprire la nave volante del re (sempre ad Edarth) ed utilizzarla.

L'avventura, qualsiasi cosa i PG scelgano di fare prima, terminerà contro i gemelli del nord: per vendicarsi (e ottenere un regno) potranno in effetti:

- ✦ introdursi nell'accampamento nemico in "maniera stealth" per confrontarsi con loro oppure



- ✦ “creare un diversivo” con il loro esercito o il golem e affrontare praticamente a singolar tenzone Ufil ed Hased.

Qui probabilmente i PG scopriranno il senso della profezia e capiranno che, a meno di interpretare correttamente la stessa (cosa ASSOLUTAMENTE NON BANALE), difficilmente potranno uccidere i due gemelli del nord senza che i gemelli del sud analogamente muoiano (effetto dell'incantesimo *Giusta Mano della Fratellanza*).

In definitiva quindi i PG potranno finire l'avventura:

- ✦ sacrificandosi eroicamente per un bene superiore;
- ✦ patteggiando con i gemelli del nord;
- ✦ sconfiggendoli perchè geniali nell'interpretare la profezia;
- ✦ morendo miseramente nel tentativo di “sfidare” senza arguzia la profezia.

DIETRO LE QUINTE

Riportiamo di seguito alcuni retroscena che permettono di comprendere appieno tutte le sfaccettature dell'avventura. Molto probabilmente i PG non avranno modo di venire a conoscenza di queste informazioni, ma per coerenza e completezza è utile che il master sia a conoscenza di questi eventi. Tutte le informazioni “utili ai PG” verranno comunque riprese nell'esposizione dell'avventura.

POLIM, HARCON, KARITAN E LA SPADA

Polim, il padre dei PG gemelli, venne a conoscenza del proprio retaggio dal padre Karitan. Saggiamente questi gli diede anche il consiglio di non rivelare a nessuno l'eredità che portava per non suscitare le invidie dei potenti principi delle città del sud: un re senza esercito è solo una figura scomoda e assai facile da eliminare.

Fin da piccolo Polim era il migliore amico di Harcon (il figlio del fabbro del villaggio, destinato a sua volta a diventare fabbro) e, per questo, nonostante l'avvertimento del padre, ha detto tutto al suo amico. Quando tutti gli altri bambini giocavano tra di loro i due fantasticavano sul regnare come re e portaspada. Con gli anni i due diventarono più realistici e si sposarono con due bellissime mogli.

Polim e Naltana ebbero tre figli {di più nel caso di particolari BG}, mentre purtroppo Harcon non ebbe questa fortuna perchè Lamyra, sua moglie, morì prima di poterne generare. Harcon non si innamorò mai più, ma si affezionò tantissimo ai tre figli del suo migliore amico, che contribuì parecchio a crescere ed educare.

Quando il padre di Polim si sentì vicino alla morte questi chiese al figlio di accompagnarlo segretamente al Monastero di Lysaroth e farsi nominare re, come era stato per suo padre tempo addietro. Non avendo Polim rivelato a suo padre di aver svelato il segreto, Harcon non poté accompagnare l'amico nel suo viaggio iniziatico. Questo avvenne circa tre anni dopo la partenza dei PG da Agaldor (il “nonno” sarebbe poi morto mentre loro erano in viaggio).

Il più grande dei tre figli, chiamato Karitan come il nonno, nei piani di Polim avrebbe dovuto portare avanti la “linea di sangue”. Non ricordandosi di suoi predecessori che avessero avuto più di un figlio (perchè caso ha voluto che questo non sia capitato dagli anni del caos), Polim aveva reputato che potesse essere una buona idea svelare il lignaggio al figlio maggiore e mandare i gemelli a studiare nelle città del sud, nel caso in cui fosse nata la possibilità di farli diventare Keria-Erendui del loro futuro sire. Polim si riprometteva di dire loro tutto al loro ritorno, quando sarebbero stati sufficientemente grandi da capire.

Harcon, abbastanza benestante, contribuì parecchio al sostentamento dei figli di Polim.

Un oggetto che da generazioni gli antenati dei gemelli PG si tramandano è la “*Spada del Regno*”, un'antica spada appartenuta al figlio di Prym (il gemello del Sud). Quest'oggetto viene nascosto e gelosamente conservato nonostante l'indigenza della famiglia dei PG gemelli. Chiaramente questi non hanno mai visto la spada prima dello svolgersi dell'avventura.

IL MONASTERO DI LYSAROTH

Il monastero di Lysaroth era, prima degli anni del caos, uno dei più fiorenti centri di culto dedicati al dio Heironeus. Nascosto in un pittoresco anfratto ricavato nella parete rocciosa dell'altopiano, secoli fa centinaia di monaci e sacerdoti vi pregavano quotidianamente il loro dio.

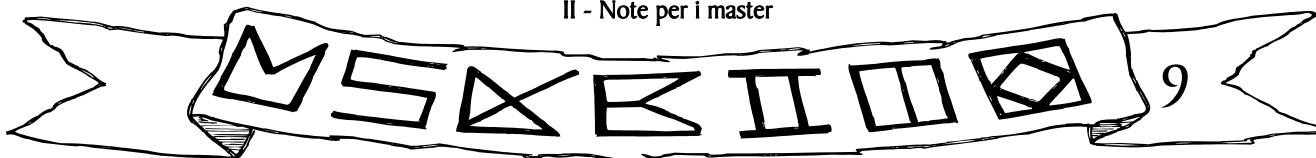
Addirittura, da prima ancora della formazione del Consiglio dei 24, il monastero veniva utilizzato per l'incoronazione dei re. Solitamente era il Sommo Pontefice di Heironeus ad officiare il rito, ma talvolta è capitato che alcuni re dalla personalità più singolare si facessero incoronare da quelli che poi avrebbero nominato come Keria-Erendui (i propri Portaspada) o si incoronassero loro stessi.

Da quando l'altopiano è diventato tabù il monastero di Lysaroth è stato abbandonato dai monaci, per paura che la maledizione si diffondesse anche su di loro. Il tempo è stato poco clemente con il complesso, nonostante la posizione relativamente riparata.

Tutti i discendenti di Prym sono sempre andati a proclamarsi o farsi proclamare nel monastero, e tra questi Polim, il padre dei gemelli PG.

IL CONSIGLIO DEI 24

Prima del Cataclisma il Consiglio dei 24 era uno degli strumenti di governo più attivi e vivaci di tutto il Regno. Le principali 24 città nominavano il migliore di loro, che li avrebbe rappresentati nel Consiglio e avrebbe portato avanti gli interessi della città. Probabilmente il Consiglio era l'unico effettivo strumento grazie al quale il regno non era collassato su se stesso nel giro di un secolo: tutto sommato, nonostante la corruzione che regnava sovrana, soprattutto lontano dall'Altopiano, il Consiglio era il vero collante di realtà tanto eterogenee, e proprio grazie a questo collante le periferie non si ribellarono mai al potere centrale.



Da sempre il consiglio si teneva a Edarth, la città delle 24 più vicina all'altopiano. In genere era il re che convocava le sedute, alle quali spesso partecipava assieme ai suoi fidatissimi Keri-Erendui, anche se questa non era la norma. Secondo delle leggi mai messe per iscritto il Consiglio poteva essere richiesto dai rappresentanti di ogni città per discutere di qualsiasi problematica si reputava potesse valerne la pena, dalle dispute economiche ai (peraltro frequenti) gabinetti di guerra.

Per permettere degli spostamenti rapidi ed efficienti, nell'ultimo piano della Torre di Rame di Edarth si aprivano 23 portali che permettevano ai rappresentanti (e solo a loro, come descritto in appendice) di teletrasportarsi dalla loro città natale alla torre e viceversa.

Per garantire efficienza e sicurezza, in caso di guerra il consiglio si teneva addirittura nell' *'Orgoglio di Iskrandur'*, la nave volante dei sire, che per questo veniva spesso ancorata sulla sommità della torre, al di sopra della sala dei portali.

Da quando il regno si è diviso in due parti, le città del Regno di Al-Hijad (tendenzialmente più portate a farsi dominare dispoticamente) hanno immediatamente abolito la carica del rappresentante, carica che chiaramente non è stata ripristinata durante l'Era del Caos. Invece le città della Confederazione, di natura più democratica, hanno mantenuto questa tradizione sebbene, con l'avanzare del tempo, il Consiglio abbia perso via via importanza. Le fratture politiche tra le città di Lever si sono accresciute sempre più e, sebbene ufficialmente la carica sia rimasta, negli ultimi secoli è capitato spesso che siano passate decine di anni tra una convocazione del consiglio e l'altra, convocazioni comunque sempre infruttuose sotto ogni aspetto.

LA NAVE VOLANTE: L'ORGOGGIO DI ISKRANDUR

Tipicamente i re di Lever avevano l'abitudine di spostarsi utilizzando le loro maestose navi volanti. La nave più bella mai creata, l'Orgoglio di Iskrandur, era stata fatta in rame per potersi ancorare alle sommità della torre del consiglio. Al momento dello scoppio della guerra era proprio ancorata alla Torre perché, in quel periodo, si stavano svolgendo dei consigli pressoché permanenti tra le città del sud, per provare a trovare una soluzione alla guerra che a tutti sembrava comunque inevitabile (ma che nessuno pensava fosse TANTO vicina).

Poiché uno dei due gemelli (non ci è dato sapere chi) aveva complotato con successo per uccidere il padre e tutti i consiglieri nella torre poco prima dello scoppio della guerra (per trovare ancora la nave ancorata), effettivamente l'Orgoglio di Iskrandur è rimasta da allora inattiva sulla torre ed essendo dello stesso materiale della torre la popolazione ha perso memoria storica del fatto che quella che avrebbero poi sporadicamente utilizzato come sala del consiglio fosse la leggendaria nave volante.

L'ERRORE STRATEGICO DI UFIL ED HASED: PERCHÉ NON HANNO DATO AL SUD IL COLPO DI GRAZIA

L'esercito di Al-Hijad non sferra il colpo di grazia alla federazione subito dopo la presa dei ponti, come avrebbe

potuto pianificare una accorta mente strategica. Questo perché il re di Al-Hijad era invidioso e spaventato dal potere che stavano acquistando i gemelli nel suo regno, ma voleva provare a sfruttarne il carisma dimostrato nel guidare e motivare un esercito, per poi mettere qualche sua fidata persona alla testa dello stesso poco prima della vittoria finale contro Lever.

Ufil ed Hased guidavano la metà dell'esercito di Agaldor, ma venendo a conoscenza del piano del loro signore subito dopo l'attacco hanno deciso di stanziare un presidio sul ponte per andare a "punire" i soldati traditori in prossimità dell'altro ponte, eliminare l'attuale scomodo sire e prendere il completo controllo dell'esercito e del regno. Cosa che effettivamente faranno.

ALTRI CENNI GEOGRAFICI DEL MONDO

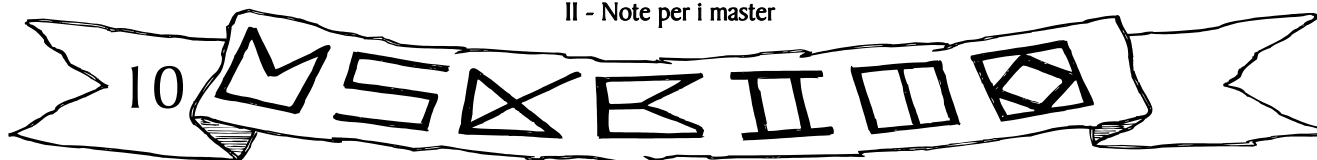
IL CLIMA

Dart-Nolcos è un'unica penisola, dal clima fondamentalmente mite, specialmente nel centro-sud, che tende a raffreddarsi verso il nord, fino a raggiungere delle temperature molto basse nelle Montagne Ghiacciate e nelle Foreste Fredde. Tutto ciò è graduale e naturale tranne che sull'altopiano, descritto in seguito.

PRINCIPALI NOTE GEOGRAFICHE

La geografia del mondo del sud è paragonabile a quella di un paese temperato come l'Italia, le cui zone caratteristiche sono:

- ✦ La foresta di Deer: molto fitta, sede della città degli elfi;
- ✦ Altopiano: (simile, nel mondo reale, al deserto del Gobi), è un deserto ciottoloso, rialzato di circa 800m rispetto al resto della terra circostante e con una singola mulattiera che parte dalla confederazione di Lever per raggiungerlo. L'altipiano non è caldo ma è secco, e vi è un onnipresente pulviscolo che dà un effetto simile a quello di una nebbia leggera, residuo tossico e letale del Cataclisma. Poiché è stato letale per chiunque vi sia stato dopo il Cataclisma stesso è considerato da tutti un luogo tabù e nessuno ha il coraggio di andarci;
- ✦ Fiume Rahr: è l'unico vero fiume del sud, molto largo e con la foce a delta come il Nilo; costeggia la parte orientale dell'altopiano, dove attraversa un bosco tipicamente mitteleuropeo. Rappresenta gran parte del confine tra la confederazione di Lever ed Al-Hijad;
- ✦ Zona paludosa: è la zona limitrofa alla foce del Rahr, infestata da creature malvagie e potenti di cui non si sa molto. L'unica zona "urbanizzata" è Makjs, la città su palafitte;



- ✦ Colline ferrose: sono le uniche vere miniere di materie prime quali ferro e carbone, e per questo sono spesso causa di contese;
- ✦ Brughiera: non molto estesa, vicino ad Hemlet;
- ✦ Isola di Rann: molto lunga e stretta, è in gran parte collinare; nell'unico spiazzo pianeggiante sorge la città di Maaluth.

Il resto del sud è costituito da pianura, spesso coltivata e fittamente abitata da villaggi, (simile, nel mondo reale, alla Pianura Padana).

Il regno del nord non è molto conosciuto dagli abitanti del sud, e ai fini dell'avventura i luoghi noti sono:

- ✦ Grande Pianoro: una grande pianura dal clima abbastanza fresco (simile, nel mondo reale, al nord della Germania);
- ✦ Montagne Ghiacciate / Foreste Fredde: sono i monti ed i boschi freddi del nord. Sebbene siano l'unico collegamento di terra con il mondo "sconosciuto", non sono quasi mai stati usati dal momento che risultano di difficile percorrenza.
- ✦ Lago di Krej: è il lago interno alle Montagne Ghiacciate, sulle cui rive sorge Hijad, la capitale del regno.

RAPPORTI POLITICO-ECONOMICI INTERNI ALLA CONFEDERAZIONE DI LEVER E NOTE SULLE CITTA'

Nel Reame del Sud, da secoli ormai separato da quello del Nord, esistono una dozzina di compagini politiche distinte ed alquanto eterogenee. In linea di massima, i poteri forti sono la Chiesa dell'Unico (che è di gran lunga il culto più praticato), le varie Dinastie di origine guerriera, alcune gilde mercantili e gli Hetàimin, una congrega di maghi che cerca di riscoprire e preservare il più possibile la sapienza degli antichi (solo una parte relativamente esigua dei maghi della regione appartiene a questa confraternita).

Per conoscere bene rapporti, forze e debolezze di ogni città è necessario leggere l'introduzione, i compendi riportati nel capitolo "Prove e Leggende" e i rapporti delineati nel capitolo dedicato al consiglio. Consigliamo comunque di non variare l'ordine di lettura dell'avventura, ma di proseguire sequenzialmente.

VILLAGGI SUL CONFINE

Non esistono villaggi entro 50 km da Agaldor, ma ce n'è una discreta quantità vicino al ponte sul Rahr più lontano dal villaggio natio dei PG.

RAPPORTI CON IL REGNO DI AL-HIJAD

I rapporti con il regno di Al-Hijad sono molto rari e quasi nessun Leverita è mai stato o ha mai avuto a che fare con gli abitanti di Al-Hijad.

LA LINGUA

Al-Hijad e Lever parlano due lingue molto simili, provenienti dallo stesso ceppo originario. A tutti gli effetti è come se fossero due dialetti diversi, per cui non ci sono troppi problemi a capire l'altra lingua, ma non sarà di certo possibile per un Leverita spacciarsi per un abitante di Al-Hijad o viceversa.

RAPPORTI CON IL RESTO DEL MONDO "SCONOSCIUTO"

Gli unici rapporti con il mondo sconosciuto (cioè esterno a Dart-Nolcos) si hanno tramite gli scambi commerciali che si sviluppano dalle principali città marine.

TEMPI INDICATIVI DI GIOCO

I Tempi indicati di seguito per le singole sezioni di avventura non vogliono essere vincolanti per quanto riguarda la durata dell'avventura stessa (che comunque dovrà finire dopo 4 ore). In ogni caso possono essere utilizzati come riferimento per capire se i giocatori si stanno attardando troppo nell'azione (e quindi per poterli eventualmente 'spronare').

- ✦ **1h40 min**: tempo impiegato in Agaldor.
- ✦ **30 min**: tempo impiegato in Lysaroth.
- ✦ **50 min**: tempo impiegato ad Edarth.
- ✦ **40 min**: tempo impiegato a Lever-Hog'Rob.
- ✦ **20 min**: tempo impiegato per il gran finale contro Ufil ed Hased.
- ✦ **dopo 30-40 minuti di gioco (o anche prima se l'azione ristagna)**: attacco della pattuglia ad Agaldor.



PROVE SU LEGGENDE E MITI

In questo capitolo vengono riportate delle informazioni che i PG possono trarre facendo attivamente delle prove su determinate informazioni. Per comodità non riportiamo la voce "conoscenze", sottintendendola nella maggior parte delle prove in questo capitolo.

Fare perlopiù riferimento alle leggende e alla geopolitica riportata nell'introduzione.

PROVE LEGATE ALLA STORIA DI DART-NOLCOS

ULTIMO RE: STORIA, BARDICHE

CD 20: Secondo la tradizione dominante, l'Ultimo Re sarebbe morto giovane e senza eredi, e che da ciò sarebbero scaturiti gli anni del caos; un'altra tradizione vorrebbe che il Re avesse lasciato due figli, incapaci di accettare l'uno l'autorità dell'altro, e sarebbe stata la guerra tra i due ad avviare gli anni del caos.

NAVE VOLANTE: STORIA, BARDICHE, ARCANI

CD 30: La nave volante del re fa parte di molte tradizioni del reame, sia erudite sia popolari. Probabilmente esistevano veramente artefatti simili, ma ora non si hanno conoscenze di navi volanti effettivamente esistenti.

HETAIMIN O AGRAB-DUHR: STORIA, BARDICHE, ARCANI

CD 20: La seconda tradizione è pura dietrologia e non ha alcun rapporto con la realtà, ma ha un certo credito in certi ambienti; l'Agrab-Duhr fu costruito molti secoli prima da un mago malvagio, Alk-Maerg, e conserva ancora un aspetto sinistro e inquietante, e questo può aver favorito l'atteggiamento di certe dicerie; non vi è poi dubbio che la maggioranza della congrega abbia ambizioni politiche, ma questo non ne fa dei criminali senza scrupoli.

ALTOPIANO: STORIA, BARDICHE, GEOGRAFIA, LOCALI

CD 10: L'altopiano centrale è in effetti un luogo aspro e impervio, abitato da creature pericolose, ed è per lo più inesplorato.

OSCURO SIGNORE: STORIA, BARDICHE, RELIGIONE

CD 20: Le storie su un Oscuro Signore, verisimilmente un morto vivente, che ne occuperebbe il centro e che trama contro il bene del reame, è molto diffusa, ma nessuno è mai riuscito a darvi fondamento.

PORTASPADA DEI RE: STORIA, BARDICHE

CD 15: In effetti i Portaspada del re sono sicuramente esistiti e sono figure ancora molto popolari, soprattutto

tra la gente. Che i Temnastar discendano dagli Iskrandui è assai improbabile, ma è possibile che discendano da un Keria-Erendur; quanto agli Hekranai, pochi lo sanno, e fanno attenzione a non dirlo troppo in giro, ma pare proprio che il loro capostipite, Hamd, vissuto all'epoca dell'Ultimo Re, fosse un valoroso ma umile staffiere.

CONSIGLIO CITTADINO: STORIA, BARDICHE, GEOGRAFIA

CD 15: tempo fa era un organo importantissimo, ma col tempo ha diminuito importanza. Effettivamente ogni tanto viene ancora convocato ad Edarth tra i rappresentanti delle città di Lever.

CD 20: l'ultimo consiglio è stato convocato 3 anni addietro per provare a riappacificare la guerra tra Hemlet da una parte e Godwar e Koblen dall'altra.

CD 25: si dice che i rappresentanti viaggino ad Edarth per mezzo della magia, e che la convocazione di un consiglio possa anche essere istantanea.

CULTO DELL'UNICO: STORIA, BARDICHE, RELIGIONE

CD 20: *[con riferimento alle Storie di Nassariot]* Anche se non è escluso che esistano i mondi di cui parla Amnastarion nelle sue Cosmologie, l'analisi di Nassariot riguardo al culto dell'Unico sembra corretta ed è suffragata da molte leggende; pare che gli ultimi Re fossero seguaci dell'Unico ed è alquanto improbabile che il clero abbia causato gli anni del caos. Vero è che molti sacerdoti, com'è prevedibile, avranno attribuito le sciagure a un castigo divino; questo può aver favorito l'equivoco.

MONASTERO DI LYSAROTH : STORIA, BARDICHE, RELIGIONE, LOCALI

CD 25: *[non conoscibile ad inizio avventura]*: effettivamente nelle leggende si narra di un monastero chiamato Lysaroth e dedicato ad Heironeus. Nessuno sappia dove si possa trovare, ma la tradizione vuole che in questo posto avvenisse la proclamazione dei re di Dart-Nolcos.

LA GUERRA TRA HEMLET, KOBLEN E GODWAR: STORIA, BARDICHE, GEOGRAFIA

CD 15: avvenuta circa 5 anni addietro, ha visto Hemlet assediare Godwar per cercare di conquistarne le risorse strategiche. Il duca di Koblen in persona ha guidato un esercito per liberare l'assedio e salvare i nani, tradizionalmente vicine alle posizioni del duca. Da allora la regione è in fermento politico.



PROVE SULLE CITTÀ

Tutte queste informazioni sono reperibili con prove in Conoscenze (Geografia), Conoscenze (Bardiche) o Conoscenze (Locali).

CORDIJAARD

CD 15: Gli Hetàimin si vantano, e a ragione, di avere grande cura dei bisogni materiali della popolazione; in effetti nella città non esistono mendicanti e abbondano ospizi; in cambio, mantengono sulla cittadinanza un assoluto, per quanto illuminato, potere. Essendo sede degli Hetàimin, è una città abbastanza temuta da tutte, anche se non esplicitamente.

CD 20: l'attuale reggente, l'Arcimago Tepal Maerg è molto amico della reggente di Solujara, Velmiora Dana.

ESTRELL

CD 20: La città non è così unita e concorde come vuol far credere il suo rappresentante, il Gonfaloniere di Estrell – attualmente Luinar Krambejer, paladino ed invasato dell'Unico. I ceti produttivi accusano il governo di corruzione ed inefficienza e scalpitano per una maggiore partecipazione al potere.

EDARTH

CD 10: In questa piccola città tuttora si riunisce un consiglio di città della confederazione.

CD 15: La Chiesa dell' Unico è molto influente all'interno della città, tanto che l'attuale Gran Siniscalco è un chierico.

CD 20: Ha rapporti di mediazione con tutte le città della confederazione ed il Gran Siniscalco cerca sempre di trovare dei compromessi per riappacificare gli animi dalle liti intestine.

EDLISSSEN

CD 20: È la città degli Elfi e tende a non entrare in questioni politiche esterne anche per un fatto di snobismo verso il resto del mondo. Vive i rapporti con le altre città con un grande senso di superiorità.

GODWAR

CD 10: C'è vero odio tra Godwar e Hemlet mentre, dopo l'aiuto ricevuto nella guerra, gode di ottimi rapporti con Koblen.

CD 20: La fazione più potente è costituita dagli Esake-Hemastagh, casta di mastri di forgia dall'aspetto ieratico e molto tradizionalisti; è uno di loro, Tejegrum, a rappresentare la città in qualità di Gran Siniscalco.

HEMLET

CD 10: C'è vero odio tra Godwar e Hemlet e l'alleanza tra Godwar e Koblen è molto solida.

CD 20: Gli Hekranai hanno origine oscure; probabilmente, al tempo del Re, appartenevano alla piccola nobiltà o addirittura al mercenariato. Gli anni del caos sono stati la loro fortuna, e alcuni dicono anche che, tra tutte le forze che si contesero il controllo del Sud, siano stati, molto tempo fa, i più vicini a ottenerlo...

KOBLEN

CD 10: È fortemente in tensione con Hemlet, mentre è alleata con i nani di Godwar.

CD 20: L'attuale capo della famiglia e Duca di Koblen, Grembogh Temnastar, rispecchia il carattere tradizionalista e duro della sua stirpe. I bardi, nella sua corte, non fanno altro che cantare dei bei tempi andati e dei suoi grandi antenati, che erano tra i più fedeli vassalli del Re.

KORKAMA

CD 10: È la città gemella di Maaluth e vive fondamentalmente per il commercio e per vedere la rivale andare sul lastrico.

CD 20: Korkama è costantemente minacciata da pirati e città rivali, esterne e interne al regno. Impegnata quindi su due fronti, la sua apparente opulenza nasconde grandi difficoltà politiche ed economiche. A rappresentare la città è il cosiddetto Decano del Consiglio, che non è necessariamente il membro più vecchio.

MAALUTH

CD 10: È la città gemella di Korkama e vive fondamentalmente per il commercio e per vedere la rivale andare sul lastrico.

CD 20: Maaluth appare come una città più frugale e laboriosa di Korkama; brulica di opifici e laboratori in cui vengono prodotti tessuti, ceramiche, vetri e profumi, e il benessere è meno concentrato e più diffuso; Demetar è molto popolare tra la gente.

MAKJS

CD 20: La città è formalmente retta da un governatore eletto ogni 5 anni, ma nella pratica è abbastanza anarchica. Vige fondamentalmente la legge del più forte e ha potere in genere chi riesce ad assicurare maggiore protezione dalle creature della palude. A rappresentare la città c'è un Capo, che però normalmente non ha grandissimo peso politico.

SOLUJARA

CD 20: Attualmente la città attraversa una grave crisi; il Governatore ereditario è una donna, Velmiora Dana, per di più giovane e nubile, e le varie fazioni – le gilde mercantili, i maggiorenti, la Chiesa – spingono per farle sposare un proprio uomo, o addirittura tramano per esautorarla. La Governatrice gode comunque della simpatia del popolo e dell'appoggio degli Hetàimin,



presso i quali ha studiato prima di ereditare la carica, ed è personale amica dell'Arcimago Tepal Maerg di Cordijaard.

UTHRE

CD 15: È la città degli halfling. La fortuna di questa città è il commercio e la grande commistione con le gilde di ladri

che di fatto hanno il potere. Il rappresentante della città, infatti, è anche il capo della più potente gilda di ladri cittadina.

È una città che tipicamente non sta simpatica a nessun altro governatore, dato che viene accusata di dar rifugio a furfanti e ladruncoli di ogni specie.



IL VILLAGGIO DI AGALDOR

Prima dell'attacco da parte dell'avanguardia del regno di Al-Hijad Agaldor, il villaggio natale dei PG gemelli, contava circa 800 abitanti, dei quali la maggior parte è perita nell'attacco. Una piccola parte di profughi è sparsa nella foresta vicina al villaggio. La maggior parte degli edifici, di legno e canne, è stata completamente bruciata, e a tutti gli effetti il villaggio è stato razziato dalla banda del nord.

L'avventura inizia alle 11 di mattina.

Il villaggio è stato attaccato 6 ore prima, prima dell'alba (per sfruttare il buio).

ARRIVO AL VILLAGGIO

SULLA STRADA

Spinti dalla nostalgia di casa e dalla scadenza del periodo che i loro genitori avevano previsto per il viaggio di istruzione, {GEMELLO 1} e {GEMELLO 2} hanno intrapreso la decisione di tornare verso casa. {SPIEGAZIONE DEL PERCHÉ GLI ALTRI n GLI ACCOMPAGNANO IN BASE AL BG DI OGNI GRUPPO}. Non avete assolutamente fretta, e avete deciso di intraprendere il viaggio a piedi, per permettere ai due gemelli di assaporare il rientro a casa: dopo anni di assenza ogni pianta e torrente sembra suscitare un'ondata di ricordi, e a {GEMELLO 1} e {GEMELLO 2} piace soffermarsi a guardare ogni più piccolo particolare.

È primo pomeriggio e state camminando nel boschetto di Agaldor; mancherà ancora mezz'ora di cammino alla vostra meta quando incominciate a vedere un denso fumo grigio/nerastro che si innalza non troppo lontano da dove i gemelli si ricordano che sia il loro villaggio...

Il fumo che si vede non è quello dei comignoli ma è quello che proviene dai resti delle macerie fumanti di Agaldor.

La strada che porta al villaggio è un sentiero in terra battuta non nasconde niente di particolare ed è immersa nel folto della foresta.

🔍 OSSERVARE O SOPRAVVIVENZA O CONOSCENZE (NATURA)

CD 10: i PG notano che il fumo è troppo abbondante per essere normale, ed è di un colore troppo scuro per essere quello che normalmente emettono le case. Di certo è un incendio parecchio voluminoso.

CD 20 (solo un PG nativo di Agaldor): si accorgono che il fumo proviene proprio dalla posizione del villaggio.

🔍 ABILITÀ PARTICOLARI: UN DRUIDO INTERROGA GLI ANIMALI

Se un druido interroga gli animali della foresta scoprirà che qualcosa è successo nel villaggio. Tanti uomini con del metallo sono entrati dentro e tanti altri sono fuggiti. Gli animali erano troppo terrorizzati per entrare nel villaggio, ma dentro è successo qualcosa per cui molti umani sono morti.

Su domanda esplicita riguardo a dove sono fuggiti nella foresta gli animali gli daranno una spiegazione approssimativa della radura in questione.

🔍 ABILITÀ PARTICOLARI: SOPRAVVIVENZA PER SEGUIRE TRACCE

CD 12: Se un PG effettua una prova di Sopravvivenza con lo scopo di seguire tracce scoprirà che il sentiero è stato utilizzato in prima mattinata per andare al villaggio (cosa assolutamente normale), e altrimenti sembra comunque nascondere un utilizzo regolare nei giorni precedenti.

L'INGRESSO NEL VILLAGGIO

Dopo qualche minuto di marcia i PG faranno il loro ingresso nel villaggio e scopriranno quello che successo.

Appena entrate nel villaggio i vostri peggiori timori prendono forma e vedete qualcosa che fa piombare nello sconforto i vostri cuori: Agaldor è stata attaccata, non v'è ombra di dubbio! Il solito odore di pane appena sfornato lascia immediatamente il posto a legno bruciato... sangue... icore... morte... Dove prima c'era un villaggio ora ci sono solo resti e macerie. A un primo sguardo nessun edificio sembra essere stato risparmiato da un metodico incendio, del quale rimangono pochi resti anneriti che ancora emettono un fumo nerastro. Ma quello che più di tutto è inquietante è la vista di cadaveri anneriti e straziati ammassati in tutto il villaggio...

Consegnare ai PG l'**ALLEGATO 1**, che rappresenta il villaggio come se lo ricordavano i gemelli.

Ⓡ Attenzione alla reazione e a quello che fanno i PG, innanzitutto perché a molte azioni corrisponde un determinato punteggio nel rooster, e poi perché anche le stesse reazioni sono parte integrante della valutazione.

VISIBILITÀ

La visibilità è molto scarsa (circa 30 m) a causa del fumo densissimo.

IMPORTANTE: EFFETTI DEL FUMO SUI PG

I PG che entreranno nel fumo e vi resteranno per almeno un minuto dovranno effettuare un **TS tempra CD 18**.



Eventuali precauzioni (come un fazzoletto sulla bocca o una semplice prova di **Sopravvivenza con CD 20** da parte di un singolo PG che aiuta tutti) porterà la **CD a 13**.

Fallire il TS: un PG che fallisca il TS inizierà a lacrimare e subirà -2 a tutte le prove fino a che resterà all'interno del fumo (locali chiusi rimasti in piedi non sono considerati un riparo efficace) e per i dieci minuti seguenti.

★ IMPORTANTE: DOPO 30-40 MINUTI CHE I PG SONO NEL VILLAGGIO

Se non l'hanno incontrata ed abbattuta prima una pattuglia di soldati di Al-Hijad descritta in seguito troverà i PG ed attaccherà.

Consigliamo di far avvenire questo attacco anche prima se il dialogo con Harcon dovesse stagnare.

A PRIMA VISTA: LE CASE NEL VILLAGGIO

Il villaggio sarà grosso modo di forma circolare con raggio 250 m (vedi **ALLEGATO I** per ulteriori informazioni). La maggior parte delle case riportate sono ormai bruciate, salvo poche case parzialmente in piedi e che possono anche contenere dei sopravvissuti. Queste case sono parzialmente dettagliate in seguito.

GLI AMICI DEI PG

Tutti gli eventuali amici o conoscenti dei PNG di cui si trovi traccia nei BG sono morti, senza alcuna eccezione di sorta.

LE VARIE POSSIBILITÀ NEL VILLAGGIO

“CERCHIAMO QUALCOSA”

Se i PG, come probabile, manifestano la volontà di cercare nel villaggio dovranno specificare dove si muoveranno (in tutto il villaggio o, per esempio, solo in una parte per farsi un'idea) e se cercheranno nelle strade o anche tra i resti delle case. A seconda di quello che specificano le prove di cercare potranno valere per:

- ✦ Cadaveri nelle strade (descritto in seguito);
- ✦ Sopravvissuti ancora nel villaggio (descritto in seguito);
- ✦ Pattuglia di soldati di Al-Hijad (in una casa a nord-ovest, descritta in seguito).

☞ SEGUIRE TRACCE DENTRO IL VILLAGGIO

CD 15: un gruppo di persone in armatura e in formazione da battaglia ha attaccato dal sentiero a nord e verso di lì è ritornato.

CD 20: si trovano tracce di paesani che sembrano fuggiti verso sud (le tracce possono essere seguite fino alla radura).

CD 25: in tutto 100 persone circa hanno attaccato il villaggio divisi in 10 gruppi da 10 persone.

I CADAVERI

In tutto il villaggio sono sparsi cadaveri di abitanti di Agaldor.

☞ CERCARE CADAVERI

Cercare nei dettagli tra i cadaveri richiederà venti minuti per prova.

CD 15: i PG scoprono che ci sono anche dei cadaveri di gente armata e in uniforme, con un forcone conficcato nel petto. Vicino al cadavere del soldato ci sarà anche quello dello sfortunato contadino che ha provato ad opporre resistenza.

CD 20: i PG trovano i cadaveri di loro eventuali amici citati nel BG.

CD 25: addosso ai cadaveri dei cittadini morti trovano ancora 18 MA, 7 MR.

☞ LE UNIFORMI: CONOSCENZE (STORIA), CONOSCENZE (GEOGRAFIA), CONOSCENZE BARDICHE

Se hanno **almeno 5 gradi** in una di queste abilità o superano **CD 12** possono capire che il simbolo delle insegne sulle uniformi è una fiaccola accesa con un teschio intarsiato, stemma del Re di Al-Hijad.

☞ CAUSE DI MORTE: GUARIRE

CD 5: rivela che i tutti i cittadini sono morti di morte violenta, per le armi (spade e frecce) o per il fuoco.

SOPRAVVISSUTI ANCORA NEL VILLAGGIO

Nel villaggio si nascondono 3 sopravvissuti, tutti rintanati nelle loro case nascosti in nicchie scavate nel pavimento o simili

☞ CERCARE SOPRAVVISSUTI

CD 30: Bisognerà girare casa per casa. Una prova richiede un'ora di ricerca.

☛ PNG: I SOPRAVVISSUTI NEL VILLAGGIO

- ✦ Sono due bambini e un'anziana signora (tutti e 3 nascosti in case diverse).
- ✦ Sono tutti terrorizzati e dovranno essere calmati per poterci parlare assieme (**Diplomazia CD 15**) o magia.
- ✦ Almeno uno dei sopravvissuti che interrogheranno, se calmato, dirà che sa che qualcuno del villaggio è riuscito a fuggire in una radura poco a sud-est del villaggio



IL POZZO

Il pozzo è recintato da un basso muretto in mattoni del diametro di un metro circa. Un arcata che evidentemente sorreggeva un secchio è stata gettata a terra.

Il pozzo è profondo circa 6 metri, e dei cadaveri sono stati buttati al suo interno per contaminare l'acqua e condannare a morte certa eventuali sopravvissuti del villaggio (supponendo che l'esercito avanzi).

🔍 OSSERVARE NEL POZZO

CD 20: si intravede un corpo all'interno. La **CD** si abbassa a 5 se si butta o cala all'interno una fonte luminosa

🔍 SCALARE LE PARETI DEL POZZO

CD 15: Sono necessarie due prove per arrivare a dove è presente l'acqua

🔍 INCANTESIMO PURIFICAZIONE DELL'ACQUA

Renderà l'acqua del pozzo nuovamente bevibile se i cadaveri vengono precedentemente rimossi.

IL TEMPIO DELL'UNICO

Il tempio dell'Unico sembra essere quasi completamente crollato per gli effetti di un incendio. Una parete è rimasta in piedi, ma è un muro completamente annerito. Sotto le macerie del tempio si intravedono decine di cadaveri carbonizzati.

Tutti i cadaveri sono appartenenti a persone rinchiusi vive all'interno del tempio poi dato alle fiamme. Tra queste c'era il sacerdote dell'Unico, che ha vilmente provato a scappare eventualmente barattando la sua vita con quella dei suoi compaesani ma non c'è riuscito.

🔍 CERCARE

Il fuoco non ha risparmiato nulla, e nulla sembra essere riconoscibile.

LA CASA DI FAMIGLIA DEI GEMELLI CON HARCON

Quando i gemelli si avvicinano alla casa:

Avete un tuffo al cuore nel vedere che la maggior parte delle case della vostra zona sono completamente rase al suolo. Vi sale un groppo al cuore che si alleggerisce però quando vedete che casa vostra è rimasta in piedi! Sembra che il fuoco l'abbia lambita, ma vostro padre sapeva il fatto suo quando l'ha costruita in maniera da non essere facilmente incendiabile!

Davanti alla porta di casa vedete però qualcosa che vi raggela nuovamente il sangue nelle vene: c'è una figura sdraiata a terra e faccia in giù, il volto girato dalla parte che non potete vedere e riverso su una grande pozza di sangue. Sembra impugnare saldamente una logora spada.

È il cadavere di Karitan, il fratello dei PG gemelli. Lo riconosceranno immediatamente, voltando il cadavere.

🔍 DOMANDE TIPICHE RIGUARDO ALLA SPADA:

- ✦ Avevamo già visto quella spada?: No.
- ✦ Nostro padre possedeva quella spada?: Non lo sapevate assolutamente, non l'avete mai vista.
- ✦ Nostro fratello sapeva combattere? Da quello che sapevate voi assolutamente no!
- ✦ Impugnava bene la spada? (rispondibile da chiunque abbia la competenza in tale arma) Assolutamente no, la impugnava malissimo, come un principiante.

🔍 VALUTARE LA SPADA: VALUTARE OD OSSERVARE (CD 10)

Ad una prima occhiata la spada sembra veramente logora e senza valore, ma guardandola attentamente si capisce che non è così. Senza dubbio la spada è molto antica e rovinata dal tempo, ma è di fattura squisita ed addirittura possiede un fantastico rubino incastonato nell'elsa, che la mano di Karitan copriva. La gemma varrà di sicuro una fortuna.

Valutare **CD 20:** la gemma vale 1200 MO.

LOCAZIONI DELLA CASA

La casa natale dei PG era decisamente spartana, con una cucina e due stanze da letto.

🔍 OSSERVARE O CERCARE NELLA CASA

CD 10: Sembra che alcune assi della casa siano annerite, ma che la casa abbia resistito. Nella casa non c'è assolutamente nulla.

CUCINA

la cucina è stata completamente devastata, e i poveri utensili solitamente ordinatissimi di Naltana sono gettati dappertutto a terra. Il tavolo di legno intagliato da Polim quando eravate bambini giace ribaltato a terra. La porta che conduce alla camera da letto dei vostri genitori è chiusa, quella che conduce nella vostra camera da letto è invece aperta.

Dietro al tavolo c'è il cadavere di Naltana, anche esso riverso per terra. Ha il petto squarciato da una ferita da arma da taglio.

★ EVENTO FORZANTE: FANNO TANTISSIMO RUMORE

In questo caso Harcon parlerà, come indicato sotto.

CAMERA DA LETTO DEI GEMELLI, DI KARITAN E DEL

NONNO:

La stanza è completamente devastata e i numerosi letti che conteneva sono stati sfasciati.



CAMERA DA LETTO DEI GENITORI

ai piedi del letto in cui avete dormito tante, troppe volte vedete che, in una pozza di sangue, giace Polim. Una figura dal fisico ancora asciutto sebbene segnata dagli anni, come dimostrano i capelli un tempo scuri ma ora striati di bianco sembra essere piegata in ginocchio vicino a Polim, con la testa china su di lui.

HARCON

🐉 PNG: HARCON

- ✦ (Esperto 4°, TS volontà +3, 30 PF, Allineamento LB)
- ✦ Sta pregando silenziosamente Heironeus. È molto concentrato, e si accorgerà solo di rumori molto forti provenire dalla cucina.
- ✦ Affezionatissimo a Polim, erano migliori amici e non avevano segreti.
- ✦ Carattere: leale, onesto, fedele ad Heironeus, forte di carattere (anche se ora un po' di meno).
- ✦ Vorrebbe che i PG gemelli fossero degni del padre (come uomini, prima di tutto) e che magari, loro che hanno potuto studiare, diventino quello che Polim non è potuto diventare.
- ✦ Se i PG lo tratteranno male o dubiteranno delle sue parole in maniera irrispettosa si comporterà di conseguenza, cercando di far capire gli errori ai gemelli e come si dovrebbero comportare, arrivando anche ad essere duro con loro. Se i PG si comporteranno bene con lui e rettamente sarà il classico "parente orgoglioso", dicendo che sarebbero il "vanto della famiglia", e via così. Sarà comunque sempre fedele ai gemelli e seguirà i loro desideri (andando per esempio dove i PG lo manderanno o seguendoli se così desiderano).
- ✦ **IMPORTANTE:** se il dialogo stagna far avvenire l'attacco da parte delle guardie!
- ✦ **IMPORTANTE:** Ricordiamo che le parti in grassetto devono obbligatoriamente essere dette!!!
- ✦ Ricordi dei gemelli di Harcon (® se li chiedono loro vale punti, altrimenti comunque riferire i ricordi dopo poche battute)

Harcon, il fabbro del villaggio, era un carissimo amico di famiglia. Vi ricordate di come fosse sempre da voi quando eravate piccoli, e ve lo ricordate sostanzialmente come una sorta di "grande zio buono", a cui volevate molto bene

[APPENA ENTRANO O ATTRAVERSO LA PORTA]: *[con il capo chino, senza guardare]* Siete venuti a finire il lavoro? Fate pure, non mi interessa più. Heironeus accoglierà la mia anima visto che me ne vado pregandolo.

[APPENA ALZA LO SGUARDO] {GEMELLO1}, {GEMELLO2}, cosa ci fate qui? Scusate, non vi avevo riconosciuti...siete...cresciuti!

(CHI SEI?) Sono Harcon, non mi riconoscete? *[leggere ricordi dopo commenti dei PG]*.

(COSA È SUCCESSO?) Non lo so, non ne ho idea...stavo raccogliendo della legna fuori Agaldor quando ho visto il fumo salire da lì. Sono corso indietro... Quando sono arrivato non c'era più niente da fare... Sono subito corso qua e ho visto questo scempio.

(HAI VISTO QUALCUNO?) ho incrociato parecchie persone dal volto terrorizzato che fuggivano mentre tornavo, ma non ho visto gli assassini che hanno compiuto questo massacro.

(QUANDO È SUCCESSO?) Ho visto il fumo circa un'oretta fa... Stamattina mi sono alzato di buon'ora per raccogliere legna.

(DOVE ERI?) Vicino alla radura poco ad ovest del villaggio, dove vi portavo a giocare.

[FRASE RIPETUTA SPESSO] **Ma vi prego bambini miei, non restate qua, siete troppo importanti. Almeno voi dovete assolutamente salvarvi. Heironeus sa che sarebbe la fine se anche voi moriste** *[ripetuto parecchie volte, magari una frase per volta, in forme simili, fino a che i PG non colgono che nasconde qualcosa]*.

(PERCHÈ HANNO ATTACCATO IL VILLAGGIO?) Non lo so, non ne ho assolutamente idea... – **Percepire Intenzioni CD 13** – *[In verità pensa di saperlo, ma non sa di avere un'idea sbagliata]*.

[INSISTONO]: vedi sotto.

(COS'È LA SPADA CHE NOSTRO FRATELLO IMPUGNAVA?) Spada? Non...ah, sì, quella spada! La fabbricai io per vostro padre quando me ne esprime il desiderio – **Percepire Intenzioni CD 8** –

[SE MESSO ALLE STRETTE] Avete ragione, vostro padre possiede da sempre quella spada...ma vi prego...non fatemi dire di più...

[SE MESSO ANCOR PIÙ ALLE STRETTE] Vi prego, ho giurato di non raccontarvi nulla...vostro padre avrebbe dovuto raccontarvi tutto al vostro rientro...Ma ora vi prego, per Heironeus, andate via...è troppo importante che sopravviviate.

[SE I PG INSISTONO SULLE MENZOGNE] **Avete ragione, adesso che i vostri genitori sono morti non ha più senso prestar fede a quel giuramento... Anzi, sono convinto che anche Polim lo vorrebbe. Tenetevi, perché non sarà semplice da accettare. Vostro padre era un diretto discendente dell'ultimo re di Dart-Nolcos. Quindi ora siete voi i diretti discendenti al trono...**

(CHE PROVE HAI DI QUESTO?) Prove? Nessuna...questa è una tradizione che viene tramandata per via orale, ma vi assicuro che è la verità. Vostro padre e suo padre prima di lui ne era fermamente convinto...Dovevate sentirlo parlare, da giovane si era esercitato tutto il tempo nella speranza di poter di nuovo sedere sul trono.



[AGGANCIO 1: LYSAROTH] *[Vede che i PG sono scettici oppure sono decisamente convinti e attendono un da farsi]* Se non mi credete potete andare al monastero di Lysaroth. Là vostro padre andò da giovane con vostro nonno e si proclamò Re. Io non potei assistere perchè vostro nonno non sapeva che io sapevo, ma Polim mi disse che fu un momento fantastico. Andate là...forse potrete trovare qualche informazione sul vostro retaggio".

(DOVE SI TROVA IL MONASTERO?) Proseguite ad ovest per tre giorni di marcia, fino ad arrivare all'altopiano. Lì seguite la barriera rocciosa alla vostra destra e dopo poche miglia, se state attenti, troverete il monastero. Così perlomeno mi ha detto vostro padre.

(CHE RAPPORTI AVEVI CON PAPÀ?) Un legame speciale legava me e Polim. Da sempre eravamo migliori amici e non ci siamo mai nascosti nulla. Mi diceva sempre che se avesse potuto mi avrebbe nominato ufficialmente suo portaspade personale... ma Agaldor chiaramente non era il luogo giusto. Io sarei stato orgogliosissimo di diventarlo.

[AGGANCIO 2: PORTASPADE]: Voi sareste dovuti diventare i portaspade di vostro fratello...e magari in tre avreste avuto qualche speranza di riconquistare un regno. Ecco perchè siete stati mandati a studiare nel sud... Per essere all'altezza, per la prima volta nella nostra famiglia da secoli... Ma ora le cose sono cambiate!

(COME HA FATTO PAPÀ A PAGARE I NOSTRI STUDI?) Sono stato io a pagarli, per me voi siete stati i figli che non ho mai avuto.

(PERCHÈ NOSTRO PADRE NON SI È RIVELATO AL MONDO?) Non è saggio per un Re dichiararsi senza un esercito a supportarlo. Un Re farebbe invidia a troppe persone e pochi, in una situazione normale, si sarebbero sottomessi alla sua autorità. La cosa più normale sarebbe stata svegliarsi di notte con un sicario in casa.

(MA IL VILLAGGIO È STATO ATTACCATO PER UCCIDERE NOSTRO PADRE?) "In verità ci ho pensato anch'io... ma la cosa comunque non mi convince... nessuno, a parte me, sapeva del vostro lignaggio reale... Non so cosa dirvi, bambini miei.

(CI SONO STATI ALTRI GEMELLI NELLA NOSTRA FAMIGLIA?) Da quello che Polim mi ha detto voi e Karitan siete... Eravate i primi fratelli che a memoria ci ricordiamo.

(COSA È SUCCESSO AL NONNO) È morto circa due o tre anni dopo la vostra partenza, ma era parecchio malato....

[CHIUSA FINALE] Qualcuno ha fatto qualcosa di terribile. La Famiglia Reale, la vostra famiglia, è stata assassinata. Ci ho pensato su. Non dovete permettere che questo resti impunito, avete il terribile compito di vendicare i vostri parenti. Vostro padre lo vorrebbe. Trovate chi è la causa di tutto questo e fategliela pagare. Polim sarebbe orgoglioso di voi, per la prima volta in tante generazioni nella vostra famiglia c'è qualcuno in grado di difendersi.

LA PATTUGLIA

Una pattuglia di soldati di Al-Hijad è stata lasciata indietro per finire di saccheggiare la zona. Quando i PG arrivano nel villaggio questa pattuglia si trova nella grande villa a nord-ovest, abbastanza vicina al limitare della foresta, ma molto probabilmente sarà la pattuglia dopo quaranta minuti di tempo reale a trovare i PG piuttosto che il contrario.

SE LE GUARDIE SONO ANCORA DENTRO LA CASA CHE STANNO SACCHEGGIANDO

Dentro la casa che stanno saccheggiando ci sono 5 guardie al piano terra e le restanti 4 e il capitano al piano superiore. Tutti sono intenti a rovistare e difatti la casa è mezza distrutta.

Piano terra: ci sono un grande ingresso dove si trovano tutte le 5 guardie, una cucina, una sala da pranzo, un bagno e delle scale per il piano di sopra (tutte le stanze sono già state rovistate).

Primo piano: ci sono tre stanze da letto, due bagni e un ingressino che collega con le scale del piano di sotto. Le guardie al piano di sopra scenderanno in due round dopo le prime schermaglie, uno per volta su una stretta scala. Se proprio i PG dovessero essere silenziosi tramite l'omonimo incantesimo le guardie saranno tutte intente a rovistare nella sala da letto, abbastanza lontana dalle scale.

ASCOLTARE VICINO ALLA CASA

CD 5: chiaramente qualcuno sta facendo un rumore enorme all'interno della casa.

CD 25: il rumore sarà percepibile fin dal pozzo o da uguale distanza, ma non da più in là.

MUOVERSI SILENZIOSAMENTE: PRENDERE LE GUARDIE DI SOPRESA

CD 0: Visto il fracasso sarà sufficiente per avvicinarsi alla casa.

CD 20: sarà necessario, nel caso in cui la battaglia sia terminata senza rumore, per raggiungere il piano di sopra senza essere visti.

STATISTICHE DELLE GUARDIE

Le statistiche delle guardie sono riportate in appendice.

TATTICHE UTILIZZATE

Il capo darà ordini molto spavaldi, e sbeffeggerà i PG non appena li vedrà, pensando a un facile confronto. Prima di combattere, i soldati saranno molto sicuri di sé, perdendo con il procedere della battaglia molta della loro baldanza. Il capo combatterà fino alla morte, ma se lui dovesse cadere gli altri soldati cercheranno di fuggire e di tornare all'accampamento del ponte, con gli altri soldati della guarnigione.

SE I PG PRENDONO PRIGIONIERI

Ricordiamo che è possibile attaccare "di piattone" per stordire subendo una penalità di -4 ai tiri per colpire, e che comunque



sono presenti diversi incantesimi e metodi magici per prendere prigionieri.

🔥 PNG: GUARDIE PRIGIONIERE

- ✦ **IMPORTANTE:** Accento: innanzitutto tutte le guardie parlano il "comune" parlato a Lever, ma con una fortissima inflessione dialettale. Riferirlo in maniera chiara ai PG che non possono in alcun modo imitare il dialetto del nord.
- ✦ Il capitano, se prigioniero, sarà comunque arrogante e sprezzante... Non nasconderà di essere arrivato per commettere atrocità, e anzi proverà una certa soddisfazione nel parlare. Altre guardie invece saranno decisamente più terrorizzate.
- ✦ Le guardie parleranno o se le si promette di salvargli la vita (meglio ancora se si promette anche la salvezza) o se verranno intimidite (CD riportate in seguito).
- ✦ Le guardie non sanno molto dell'esercito. Non hanno mai visto i loro veri capi e dipendono da Sulim, un dignitario di medio rango che tra l'altro li ha convinti ad armarsi nel loro villaggio in Al-Hijad.
- ✦ Ogni tanto diranno qualche piccola menzogna, ma se messi alle strette non esiteranno a dire la verità!
- ✦ Venerano Nerull, il dio della morte (come la maggior parte degli abitanti di Al-Hijad) e ogni tanto lo citeranno...

🗨️ RAGGIRARE LE GUARDIE PROMETTENDOGLI LA SALVEZZA

(chiedere al giocatore che prometta come PG se intenda veramente o meno lasciare vivi i prigionieri). **CD 15:** la guardia è convinta che il PG dica la verità.

🗨️ INTIMIDIRE

CD 15: la guardia è convinta a parlare. Bonus ad hoc compreso tra -10/+10 a seconda dell'efficacia della minaccia.

"Parlerò solo se mi lascerete salva la vita e mi lascerete libero. Ho la vostra parola?"

[DIRE SOLO SE NEL PARTY SONO PRESENTI NONUMANI]
/guardando schifato i nonumani e sputando per terra/ Voi porci nonumani... Ci hanno promesso che quando avremo noi il potere verrete tutti sterminati... Vi odiamo, siete voi la causa dei mali del mondo.

(COME TI CHIAMI?) Mi chiamo Hasalud [o Hulàd, o Quadadil, se facessero più prigionieri].

(PERCHÈ SIETE QUA?) Eravamo stati lasciati indietro per finire di saccheggiare questo villaggio di pezzenti...

(PERCHÉ AVETE ATTACCATO IL VILLAGGIO?) Il **grande Sulim** è venuto nel nostro villaggio e ci ha promesso ricchezza e gloria in cambio delle nostre spade. Ci ha detto che avremmo potuto saccheggiare tutti i villaggi e le città del sud e che avremmo avuto ricchezze e donne a volontà. Ci

ha detto che non incontreremo resistenza e che sarà una passeggiata, perchè tutte le città sono divise tra di loro.

(DICCI TUTTO QUELLO CHE SAI) Vi prego, non capisco cosa intendete! Come tutto quello che so? Io so zappare la terra e mi hanno appena insegnato a tenere in mano una spada... ditemi di preciso cosa volete sapere.

Per Nerull, se ci fate del male gli altri ci vendicheranno di sicuro! – Percepire Intenzioni CD 15

(QUANTI SIETE / CHI SONO GLI ALTRI?) Sono i nostri compagni accampati vicino al ponte!

(QUANTI SIETE AL PONTE?) Per Nerull, non lo so, non ho visto con precisione – **Percepire Intenzioni CD 18**

(SE INSISTONO...) Va bene, dirò tutto! Ma vi prego, non fatemi del male! Ci sono tante persone, molte più di quelle del mio villaggio! Ci potranno essere... tante persone... più di tutti i giorni per ogni sole che ho vissuto.

(QUANTI SOLI HAI VISSUTO?) Non so, 20 o 30...

(DA DOVE VENITE?) Veniamo dal villaggio Asbah, nel Grande Pianoro.

(QUANDO AVETE INTENZIONE DI CONTINUARE L'ATTACCO?) Sulim ci ha detto che dovremo aspettare vicino al ponte per qualche tempo, ma non so il motivo, ve lo giuro!

(AVETE GIÀ FATTO ALTRI ATTACCHI OLTRE QUESTO?) Sulim dice che i grandi signori hanno pianificato tutto e che noi dobbiamo solo uccidere chi troviamo davanti senza preoccuparci del resto, che tanto saranno tutti troppo occupati a litigare tra di loro per fermarci.

(CHI SONO I GRANDI SIGNORI?) Non lo so, ve lo giuro, non li ho mai visti. Sulim dice di loro che sono i migliori e che grazie a loro la guerra sarà una passeggiata.

(A CHE ORA DOVETE TORNARE AL CAMPO?) Dobbiamo tornare prima che diventi buio.

🗨️ LEGARE I PRIGIONIERI: UTILIZZARE CORDE - PROVA SEGRETA!!

prova < 5: alla prima occasione in cui pensano di poter fuggire i prigionieri si ribelleranno e fuggiranno

5 ≤ prova < 10: i prigionieri riusciranno a fuggire se in qualche momento avranno più di due terzi dei PF

prova ≥ 10: i prigionieri non riusciranno a scappare

PERQUISIRE LE GUARDIE

Addosso alle guardie in tutto i PG troveranno 3 collane di perle (100 MO l'una), 4 anelli d'oro (100 MO l'uno), 5 crisopasi (20 MO l'uno), 300 MP e 2500 MO.

🗨️ VALUTARE

CD 15: ogni oggetto verrà valutato correttamente.

Fallimento di 10 o più punti: determina un valore corrispondente alla metà o al doppio (scelto dal master),



★ I PG SI LASCIANO SCAPPARE DELLE GUARDIE

® Questo sarà un problema molto grave, perchè queste torneranno indietro e daranno l'allarme. Entro mezz'ora di gioco reale una pattuglia con cento uomini arriverà e porrà proprio fine all'avventura, ma se i PG non pensano a questa eventualità Harcon glielo farà notare.

migliorare il mondo, lo stalliere potrà acconsentire a vendere i propri cavalli a un prezzo equo (**Diplomazia CD 20**, 50 MO l'uno non trattabili) o addirittura a regalarli (**Diplomazia CD 35**). Ad entrambe le prove aggiungere un bonus ad hoc di +10/-10 a seconda delle motivazioni dei PG.

FUORI DA AGALDOR

PROFUGHI NEL BOSCO

Circa un chilometro a sud-est del villaggio è presente una grande radura contenente alcuni superstiti che si sono dati appuntamento in questo posto alla comparsa del pericolo.

COME SCOPRIRE / TROVARE LA RADURA

- ✱ Seguendo tracce (descritto prima)
- ✱ Parlando con animali (descritto prima)
- ✱ Parlando con sopravvissuti nel villaggio (descritto prima)
- ✱ Perlustrando a caso la foresta limitrofa al villaggio (prova in **Cercare o Sopravvivenza CD 25** che richiederà tre ore. La CD si abbassa di 15 e la durata della prova si riduce a un'ora se si utilizza supporto aereo o interno alla foresta (un famiglio volante / un druido trasformato da animale / un PG che voli)

ALL'INTERNO DELLA RADURA

In una radura abbastanza ampia vedete una trentina di persone dall'aspetto veramente terrorizzato e malconco. Sembrano essere scappate dalle loro case e molti hanno preso alla bene e meglio alcuni averi, come un piccolo carro con del vasellame, dei malconci strumenti da contadino e addirittura alcuni cavalli in un angolo della radura.

✱ PNG: I PROFUGHI NELLA RADURA

- ✱ Appena uno vedrà un PG inizierà ad urlare, e ci sarà un fuggi-fuggi generale, a meno che i PG prendano precauzioni (ex: mandare avanti solo Harcon...).
- ✱ Saranno tutti impauriti e non sapranno cosa fare o dove andare.
- ✱ Se si consiglierà loro di fuggire all'inizio nicchieranno, ma poi accetteranno di andare via (**Diplomazia CD 15 – bonus ad hoc di +5/-5** a seconda di quando i PG sono convincenti).
- ✱ Uno dei sopravvissuti sarà uno stalliere, che è riuscito a salvare i suoi {n+1} cavalli. Sono l'ultima cosa che costui possiede, per cui sarà scettico se venderli tutti o meno. Di certo sarà possibile rubarli con la forza (in breve tutti i cittadini fuggiranno in preda al panico al minimo accenno di armi in pugno) o minacciando lo stalliere (**Intimidire CD 10**). Se invece mostreranno qualche motivo per cui i cavalli sono utili ai PG, che possono fare qualcosa attivamente per

SOPRALLUOGO AL PONTE

ARRIVARE AL PONTE

Ci sono tre pattuglie identiche a quella che si trovavano il villaggio che perlustrano la foresta attorno al ponte. Se non prendono precauzioni nel folto della foresta i PG si troveranno a dover combattere con una di queste pattuglie, che prima chiederà ai PG di identificarsi e salvo trovate geniali attaccherà. Se delle guardie dovessero fuggire daranno l'allarme e di nuovo i PG avranno mezz'ora in tempo reale per fuggire dai dintorni del villaggio.

🔮 PASSARE SENZA TRACCE

Il talento druidico, l'incantesimo una prova in sopravvivenza **CD 15** permetterà di passare coprendo le proprie tracce.

DAVANTI AL PONTE

Vedete che delle alte barricate in legno sono state erette a metà del ponte sul fiume Rahr, le cui acque in questo punto sono larghe più di 300 metri. Un numerosissimo esercito sembra essere accampato sull'altra sponda del ponte e parecchie sentinelle osservano, parzialmente coperte dalle barricate, il vostro lato del fiume.

🔮 OSSERVARE PER STIMARE LE DIMENSIONI

DELL'ESERCITO

CD automatica: ci saranno almeno 5000 soldati.

CD 10: sembra che la maggior parte dei soldati si stia esercitando.

CD 20: indicativamente sono accampati ventimila soldati.

★ SE PROVANO A "MISCHIARSI" ALL'ESERCITO NEMICO

Sfruttando Harcon fare capire che un tentativo di mischiarsi all'esercito non può che essere destinato al fallimento! (Se non altro per via dell'enorme differenza di accento tra i due popoli!).

OSTINATAMENTE I PG PROVANO A "MISCHIARSI"

Chiaramente il tentativo è destinato a fallire. Gestire con un minimo di elasticità la cosa magari forzando la mano per permettere ai PG di fuggire anche se "non lo meriterebbero". Se i PG si incaponiscono e ostinatamente si gettano tra le braccia del nemico non avranno modo di salvarsi.



I PG PROVANO AD INTRUFOLARSI DI NASCOSTO

Questo sarà parecchio complicato, ma fattibile.

- ✦ Passare nell'accampamento: o scalare (CD 20) da invisibili la palizzata o superare il fiume lontano dal ponte, o volando o nuotando (CD 18)
- ✦ Intrufolarsi: richiede una prova di nascondersi (CD 20) e una di muoversi silenziosamente (CD 20) per ogni dieci minuti trascorsi nell'accampamento. Di notte le CD delle prove si riducono di dieci.

In verità comunque i PG non troveranno nulla di particolare nell'accampamento perchè tanto i capi dell'esercito stesso sono lontani, e nel campo sono presenti solo dignitari di medio rango.

ALTRE PARTICOLARITÀ

☞ "PARLARE CON I MORTI" CON I PROPRI FAMILIARI

Fattibile, i parenti dei gemelli chiaramente risponderanno in maniera sincera a tutte le domande che verranno poste loro.

★ I PG SI ATTARDANO TROPPO NEL VILLAGGIO

In questo caso Harcon premerà in tutti i modi affinché i PG se ne vadano, per evitare di venire scoperti da altre eventuali pattuglie! Dopo un po' Harcon diventerà veramente molto insistente!

★ SE I PG DOVESSERO TORNARE AD AGALDOR DOPO ESSERE ANDATI VIA

Tutti gli eventuali sopravvissuti o profughi sono morti.

In questo caso troveranno che Agaldor è stata sfruttata per impiantarvi un accampamento stabile da parte dei soldati di Al-Hijad, e che lentamente si stanno espandendo nella zona vicino al villaggio (chiaramente l'esercito però non proseguirà seriamente fino a che Ufil ed Hased non avranno fatto ritorno, alla fine dell'avventura).

NASCONDERE LE PROPRIE TRACCE NELL'ANDARE VIA

Le guardie di Al-Hijad non inseguiranno mai i PG all'intero di Lever per non contravvenire agli ordini dei superiori, però

questo i PG non lo possono sapere. Per questo motivo è azione premiata nel rooster nascondere, almeno inizialmente, le proprie tracce ®.

★ TROUBLESHOOTING: I PG VOGLIONO GIRARE DART-NOLCOS

® potrebbe capitare che qualche PG non colga tutti i messaggi di Harcon e voglia girare a caso Dart-Nolcos, magari in particolare andando a Cordijaard, che non è troppo lontana. Harcon sconsiglierebbe loro in tutti i modi possibili di fare qualcosa di simile, adducendo come causa che difficilmente verrebbero ascoltati se difficilmente si presentassero davanti all'Agrab-Duhr, e che comunque in questo modo al più convincerebbero una città del pericolo, senza ottenere alcun reale vantaggio per Lever, perchè l'esercito invasore sarà di sicuro più forte di una sola città.

Se insistono dicendo "ma noi andiamo in tutte le città" fare notare che l'invasione probabilmente avverrà molto prima che loro abbiano visitato metà delle città in questione.

® Se comunque i PG dovessero voler andare in giro improvvisate. Direi che a questo punto la cosa migliore è che riescano a parlare con uno dei capi cittadini che chiaramente farà convocare il consiglio (mandando a cavallo i PG ad Edarth).

COSA I PG DEVONO CAPIRE IN AGALDOR

È importante che tutti i seguenti punti vengano appresi dai PG

- ✦ Il lignaggio reale dei gemelli.
- ✦ La necessità di vendicare la famiglia dei gemelli.
- ✦ L'esistenza del monastero di Lysaroth.
- ✦ Il fatto che probabilmente tutta Lever è in pericolo.



I VIAGGI

LIMITI TEMPORALI: COSA FARSI DIRE

Purtroppo, poiché l'avventura deve potersi concludere entro quattro ore, non sarà possibile far giocare i viaggi, che dovranno essere quasi interamente tagliati. Farsi dire comunque:

- ✦ le normali condizioni di viaggio (ex: ordine di marcia, precauzioni che prendono quali osservare, nascondere tracce...).
- ✦ come i PG intendono comportarsi durante le notti (in genereale) quando arriva la prima notte.

Eccezioni a questa norma sono segnate sull'altopiano.

Per il resto limitarsi a frasi quali "dopo 2 giorni in cui non succede nulla... e simili..."

Chiediamo caldamente a tutti i master di attenersi a queste disposizioni, perchè far giocare degli inutili viaggi vorrà dire tagliare parti significative dell'avventura.

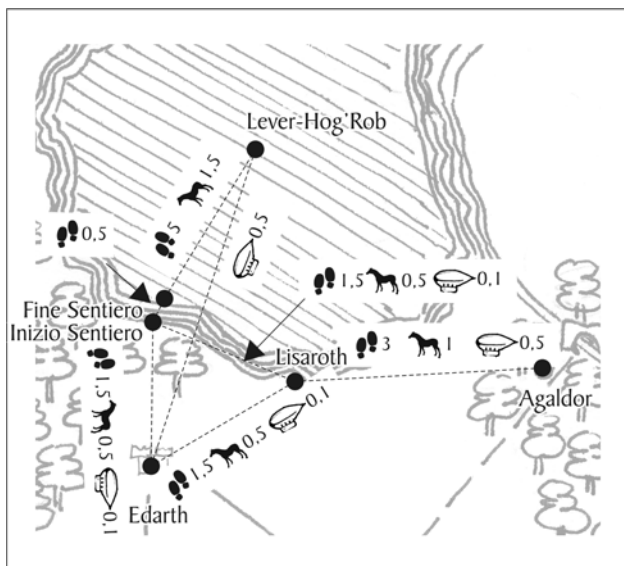


Figura 1: Distanze (in giorni) a piedi, cavallo e nave volante

RAZIONI DI CIBO

Una componente dell'avventura è la questione del cibo e dell'acqua. Molto probabilmente nel gruppo sarà presente almeno un chierico che potrà lanciare un incantesimo di

creazione di cibo ed acqua, ma nel caso non ricorrano quotidianamente alla magia fare eliminare le razioni con scrupolo e solerzia, perchè aggiunga una bella componente di realismo all'avventura stessa.

Ricordarsi che anche i PNG quali Harcon o i prigionieri devono mangiare!

DOVE POSSONO REPERIRE IL CIBO

Ci sono alcuni modi principali in cui i PG possono reperire cibo:

- ✦ Hanno una notevole scorta iniziale
- ✦ Cacciando
- ✦ Tramite l' incantesimo clericale "Creare Cibo ed Acqua"
- ✦ Nel villaggio di Edarth (vedi sezione corrispondente)

CACCIARE E CERCARE CIBO IN NATURA: SOPRAVVIVENZA

CD 10: I PG potranno muoversi a metà della loro velocità mentre cacciano e cercano cibo, senza intaccare così scorte idriche o alimentari. Si può fornire cibo ed acqua per un'altra persona per ogni 2 punti dei quali il risultato eccede 10.

Sull'Altopiano non sarà possibile cacciare.

MOSTRI ERRANTI OD INCONTRI OCCASIONALI

In conformità a quanto espresso nel manuale del Dungeon Master si considera che i PG abbiano delle probabilità standard di incontrare dei mostri erranti a seconda dell'ambiente in cui si trovano.

Si utilizzano però a questo proposito dei tiri pregenerati che, per ogni momento e tabella, farà sì che nei viaggi i PG non incontrino assolutamente nulla e nessuno!

DISTANZE RELATIVE

Abbiamo riportato schematicamente nello schema precedente tutte le distanze temporali relative tra una locazione e le altre, considerando tutti i possibili mezzi di trasporto disponibili. Le distanze temporali tengono già conto delle distanze spaziali e di quanto il terreno è difficile da superare.



IL MONASTERO DI LYSAROTH

TROVARE IL MONASTERO

Per trovare il monastero è sufficiente seguire le descrizioni di Harcon. Andando sempre ad ovest partendo dal villaggio i PG giungeranno alla barriera che forma l'altopiano.

LA BARRIERA VISTA DAL BASSO

Siete ai piedi di una barriera rocciosa di colore rossastro pressoché completamente liscia, che si estende indefinitamente alla vostra sinistra, destra ed anche in alto.

TROVARE IL CANALONE

I PG possono scegliere se cercare attivamente sulla barriera o limitarsi ad osservarla con attenzione mentre camminano per trovare il canalone. Entrambe le prove richiedono la stessa quantità di tempo. Muovendosi a cavallo impiegheranno un terzo del tempo e potranno solo effettuare una prova di **Osservare con CD aumentata di 10**.

PROVE NECESSARIE A TROVARE IL CAMMINATOIO

Se si segue per 4-5 miglia la barriera tenendosela alla propria destra e cercando attivamente (**Cercare CD 5 od Osservare CD 10**) i PG individueranno il canalone.

Notate che la roccia a un certo punto forma uno strano effetto ottico. Sembra che ci sia un'apertura nella roccia larga non più di 50 cm e alta 2 metri. Di sicuro da lontano non avreste notato questo ingresso.

Necessitano di luce. Appena proseguono:

Seguite un paio di curve tortuose e strette e, dopo una ventina di metri, improvvisamente il tunnel diventa un canalone, il cui eventuale soffitto si estende al di là della vostra vista.

Sebbene il canalone sia aperto verso l'alto è troppo stretto e tortuoso per permettere alla luce del sole di passare.

CONOSCENZE (NATURA) CD 15 o SOPRAVVIVENZA CD (20)

Il canalone e l'ingresso sono sicuramente naturali.

Superano di 5 punti la CD: Qui tempo fa era presente un fiume, oramai in secca.

★ HINT: SE NON TROVANO L'INGRESSO

Se non dicono nulla fare effettuare comunque una prova in **Osservare con una penalità di 5**.

Se lo cercano e oltrepassano l'ingresso di oltre 8-10 miglia fare notare, con una **prova di intelligenza CD Automatica**, che Harcon aveva detto che avrebbero trovato il canalone parecchio prima.

DENTRO LYSAROTH

Appena proseguono:

Improvvisamente il canalone si apre in una imponente grotta a cielo aperto, di forma circolare larga circa 100m e con qualche sterpaglia che cresce qua e là. Al fondo della grotta le pareti non sono verticali come nel resto della grotta, ma curvano in maniera da formare una specie di enorme alcova della forma di un quarto di sfera, all'interno della quale è presente un basso e largo edificio, composto della stessa pietra rossastra che forma l'altopiano. A una prima occhiata l'effetto ottico creato dai flebili raggi solari che colpiscono l'edificio è veramente bellissimo, ma l'idea che avete è di decadenza e semidegrado, viste le numerose crepe che costellano l'edificio.

Ricordo che il monastero è abbandonato dal Cataclisma, per cui i PG non udiranno mai nulla.

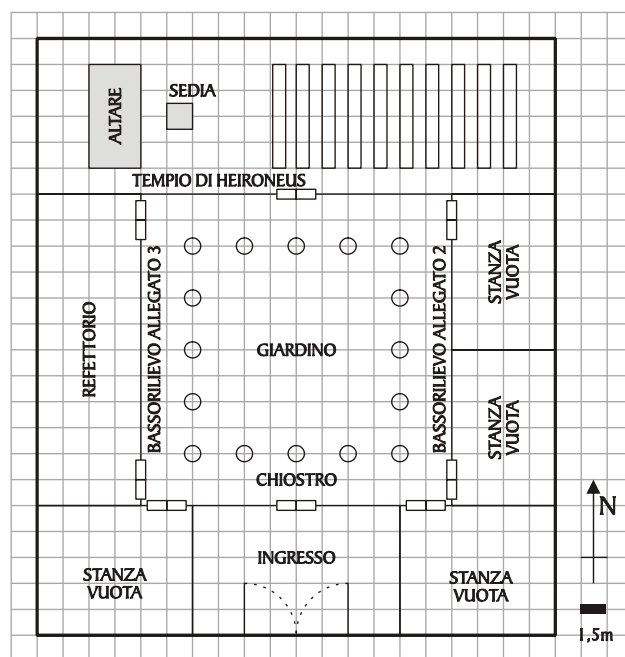


Figura 2: mappa del monastero di Lysaroth

SOPRAVVIVENZA O CERCARE

Sopravvivenza CD 12 o Cercare CD 20: Richiede mezz'oretta e i PG scoprono che la grotta non sembra battuta da parecchi anni.

Sopravvivenza CD 35 con talento Seguire Tracce: due persone sono andate verso il tempio e ritornate in un anno grosso modo corrispondente a quello in cui i PG si sono partiti (in verità pochi anni dopo).

RELIGIONE O CONOSCENZE (INGEGNERIA)

CD 18: Il monastero è dedicato ad Heironeus (sotto ingegneria la CD va aumentata di 5).

CD 25: da tantissimi anni non si costruiscono più monasteri di questo tipo.

Se le prove sono effettuate dentro il monastero le CD si abbattano di 5.

Appena proseguono:

L'edificio, effettivamente costruito in grandi blocchi di pietra rossa, sembra avere un solo piano, al centro del quale vedete una fatiscante porta in legno a doppio battente.

La porta è accostata.

Si faccia riferimento alla figura 2 per le locazioni seguenti. Se una stanza non ha ulteriori descrizioni significa che è completamente vuota, o che a parte ovvie interazioni con l'ambiente circostante non è possibile trovare nulla.

SOPRAVVIVENZA

Da questo punto non sarà più possibile seguire orme perchè troppo tempo è passato e l'ambiente chiuso non lo consente.

CHIOSTRO

Siete nel camminatoio di un chiostro semicrollato, al cui centro, diviso da un colonnato, è presente un giardinetto quadrato di terra brulla ed incolta. Sono presenti diverse porte in legno in tutte le pareti, compresa una a nord attraverso la quale siete passati. A sud invece vedete una porta in pietra a due battenti.

Entrando nel chiostro i PG non potranno non notare una serie di bassorilievi sulla parete est e sulla parete ovest. Entrambe le pareti sono quasi completamente distrutte e solo poche scene si sono salvate.

Parete est: consegnare ai PG l'**ALLEGATO 2**, contenete una riproduzione dell'Arazzo di Logont, contenuto interamente nel

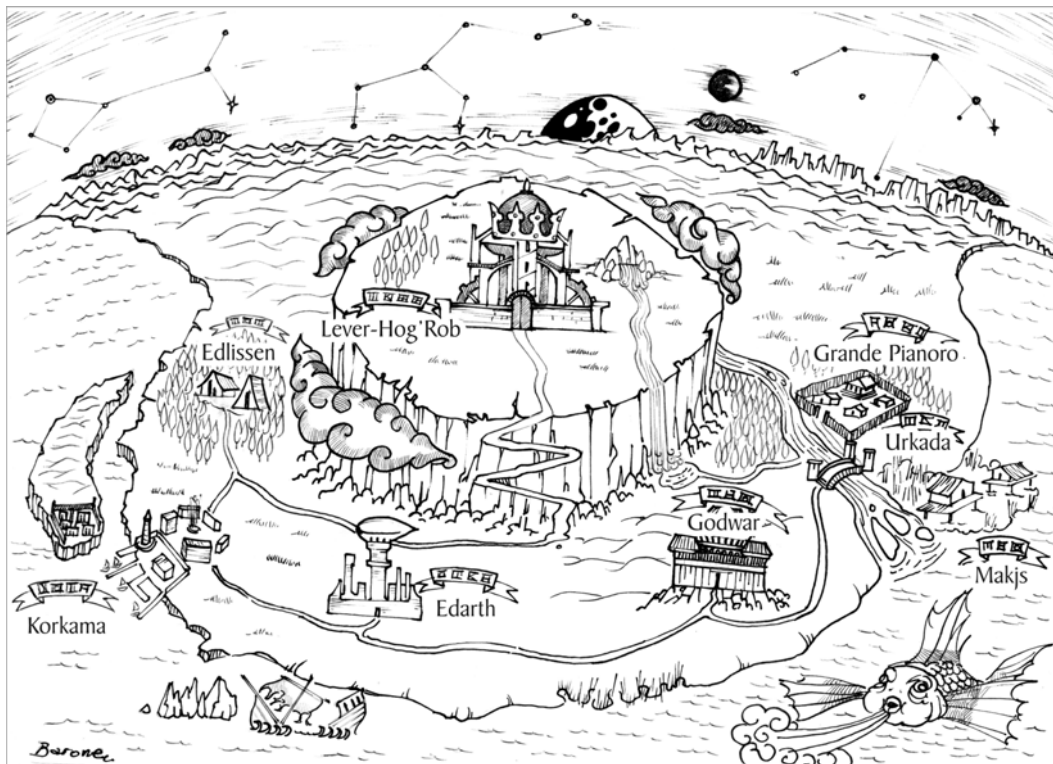


Figura 3: la mappa del mondo con i testi commentati

palazzo di Lever-Hog'Rob.

INGRESSO

Vedete una stanza rettangolare completamente vuota e coperta da uno spesso strato di polvere. Davanti a voi c'è un'apertura che tempo fa doveva contenere una porta identica a quella da cui siete entrati ma oramai completamente divelta, oltre la quale vedete la luce del sole illuminare un cortile interno.

DECIFRARE SCRITTURE, CONOSCENZE (STORIA), CONOSCENZE (BARDICHE) O COMPrensIONE MAGICA DEI LINGUAGGI.

CD 15: Il testo sotto entrambe le immagini è "Il Re convoca il Consiglio".

Parete ovest: consegnare ai PG l'**ALLEGATO 3**, contenete una mappa stilizzata del mondo di Dart-Nolcos.



DECIFRARE SCRITTURE, CONOSCENZE (STORIA), CONOSCENZE (BARDICHE) O COMPrensIONE MAGICA DEI LINGUAGGI.

CD 15: Le varie scritte rappresentano alcune città del mondo, ed in particolare, partendo da sinistra e seguendo un verso antiorario di lettura: Edlissen, Korkama, Edarth, Godwar, Koblen, Makjs, Urkada (*città attualmente nel nord, ma mai sentita dai PG*) e infine la dicitura "Grande Pianoro". La città sull'altopiano, rappresentata dalla corona e la cui esistenza era ignota ai PG si chiama Lever-Hog'Rob.

COSA NON POSSONO RICONOSCERE O RICORDARE

- ✦ Costellazioni riportate negli allegati (mai viste dai PG su nessun libro).
- ✦ Presenza di fiumi sull'altopiano.
- ✦ La conoscenza di una città o vegetazione su un altopiano.
- ✦ In generale la geografia del mondo di tanti anni addietro (a meno di prove specifiche, come riportato nel capitolo iniziale).
- ✦ Eventuali sentieri che portino sull'altopiano.
- ✦ Qualsiasi informazione che sia legata all'altopiano stesso.

STANZE VUOTE

Questa stanza è completamente vuota, eccezion fatta per uno spesso strato di polvere che ricopre il pavimento e alcune macerie che sono crollate dal soffitto.

La maggior parte delle stanze è piena di macerie (in diverse quantità), e in alcuni casi intere sezioni dei muri sono parzialmente crollati. Comunque non è possibile passare attraverso queste aperture.

REFETTORIO

In questa stanza vedete tre lunghe tavolate in legno marcio e due file di panche vicine ad esse. La solita polvere ricopre oramai ogni cosa.

CAPPELLA DI HEIRONEUS

Siete in un'enorme sala. Diverse file di panche di legno sono allineate verso una zona rialzata, contenete un altare in marmo bianco. Una maestosa sedia ricoperta di velluto ed oro è rialzata su una predella ed è rivolta verso l'altare. Attaccate alle pareti sono presenti alcuni turiboli e portacandele oramai arrugginiti dal tempo.

La proclamazione e l'Altare dell'Investitura: L'altare è un 'Altare dell'Investitura' (vedi appendice per dettagli tecnici), e permette a chiunque sia legittimo discendente di Iskrandur che si proclami o venga proclamato Re davanti all'altare stesso di guadagnare un'Aura di Nobiltà. Questo significa che chi interagirà con un discendente che si proclami che si riveli

come re effettivamente percepirà le persone che ha davanti come se le avesse già viste da qualche parte e come se istintivamente avesse fiducia in loro. Questo si trasforma anche in un bonus Inerente di diplomazia di +5 in tutte queste condizioni.

Se i re si nominano: Loro non percepiranno nulla, ma gli altri od eventuali PNG (che siano a conoscenza del loro status) noteranno che qualcosa è cambiato nei re, e che questi sembrano istintivamente più sicuri, credibili...

® Ricordiamo che il proclamarsi è azione premiata nel roster di valutazione.

VALUTARE

CD 15: la sedia è di fattura squisita, e vale 400 MO. Purtroppo è parecchio ingombrante e pesa 70 kg, e tutto l'oro che poteva essere grattato via è già stato asportato..

INDIVIDUARE IL MAGICO: ALTARE

Se individuato magicamente l'altare possiede un'aura schiacciante della scuola di trasmutazione, che farà interrompere immediatamente l'incantesimo di individuazione.

COSA I PG NON POSSONO FARE SULL'ALTARE

- ✦ Individuarne i poteri
- ✦ Utilizzare prove varie per intuirne il funzionamento.

CHE COSA POSSONO FARE/SCOPRIRE QUA I PG

- ✦ Cogliere un ulteriore suggerimento per convocare il consiglio.
- ✦ Percepire il particolare del diverso sfondo nella nave volante, per capire che quella sala del consiglio è effettivamente una nave volante.
- ✦ Capire che esisteva una vecchia "sede regale" in Lever-Hog'Rob, e che potrebbe essere una buona idea visitare.
- ✦ Intuire la zona dove si può provare una possibile via che conduca sull'altopiano.
- ✦ Proclamarsi Re.

★ HINT: DOPO 2H30 DI GIOCO I PG SONO ANCORA QUI

® In questo caso qualsiasi cosa sia successa arriverà Harcon (che li aveva seguiti, si è disimpegnato dalla missione che eventualmente avevano affidato a lui, ecc...) per consigliargli di fare qualcosa, e magari di sbrigarsi.

® Dopo 3 ore di gioco, se proprio non sapranno cosa fare consiglierà loro, dopo aver visto le pareti del monastero, di andare sull'Altopiano a cercare delle informazioni.



AD EDARTH: IL CONSIGLIO E LA NAVE VOLANTE

NEL VILLAGGIO DI EDARTH

DAVANTI A EDARTH

Di certo non è una grande città quella che vi si para davanti, quanto piuttosto un piccolo villaggio non troppo più grande dei resti di Agaldor. Le poche persone che vedete girare per le strade hanno l'aspetto di stanchi contadini che vagano trainando carretti o portando una zappa sulle spalle.

Molto in contrasto con il resto del paese è una massiccia torre in rame attorno alla quale sono radunate le misere capanne. Questa torre sarà alta almeno una cinquantina di metri ed avrà una base larga una decina. La torre termina sulla sommità con una strana protuberanza dalla forma vagamente ellissoidale, dando quasi l'aspetto di un uovo appoggiato sopra un sottile bastoncino.

NEL VILLAGGIO (ESCLUSA LA TORRE)

Edarth (1200 persone, Al tendenzialmente N, tutti umani, capo riconosciuto: Gran Siniscalco Luos Lahaed descritto in seguito) è abitata principalmente da contadini, ma sono presenti anche un Emporio, una Locanda e un Tempio dell'Unico.

EMPORIO

a tutti gli effetti vende tutto l'equipaggiamento che si può trovare nelle voci Equipaggiamento d'avventura (pag 128), Armi semplici (pag 116) e armature e scudi leggeri (pag 122). Tutti i prezzi proposti sono triplicati rispetto al manuale base, ma è possibile contrattare. Sono presenti quantità sensate di ogni pezzo

Razioni (la cosa più probabile che i PG chiedano): ce ne sono per {n} giocatori per 20 giorni. Da manuale le razioni per un giorno pesano e costano 0,5 kg e 5MA l'una.

Cavalli (altra cosa che probabilmente i PG potranno chiedere): ce ne sono per {n+1} giocatori e sono leggeri. Da manuale i cavalli leggeri costano 75 MO l'uno.

CONTRATTARE: DIPLOMAZIA

CD 18: i prezzi vengono solo raddoppiati.

CD 25: rispetto al manuale base i prezzi vengono solo aumentati della metà (del 50%).

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

BORSEGGIARE NEL NEGOZIO: RAPIDITÀ DI MANO

Prova di Rapidità di mano contrapposta a una già tirata prova standard di **Osservare di 15**. Per ogni prova si possono rubare fino a 4 kg di merce, con una penalità di -4 per ogni kg aggiuntivo dell'oggetto.

Fallimento: il gestore dell'emporio darà l'allarme. Entro 10 round arriveranno le 5 guardie del villaggio, ma il gestore potrà essere messo a tacere con una congrua offerta di denaro od oggetti magici. Chiaramente a meno di particolari abilità dialettali non sarà più possibile convincere il Gran Siniscalco di Edarth a convocare il consiglio.

VENDERE: DIPLOMAZIA

Volendo i PG potranno vendere il loro materiale alla metà del prezzo segnato sul manuale (oggetti magici o costosi non verranno comunque valutati più di 100 MO perchè comunque in un villaggio non sarebbero agevole merce di scambio).

Diplomazia CD 20: è possibile vendere gli oggetti a tre quarti del loro valore (e un oggetto magico a 150 MO).

LOCANDA

Una squallida locanda, piccola e aperta solo di sera. I suoi avventori sono i contadini del villaggio. Un boccale di birra costa 3 MR, un bicchierino di Lacrime di Vard (liquore locale) costa 5 MR, una quaglia arrosto costa 1 MO. Non ha camere per la notte.

TEMPIO DELL'UNICO

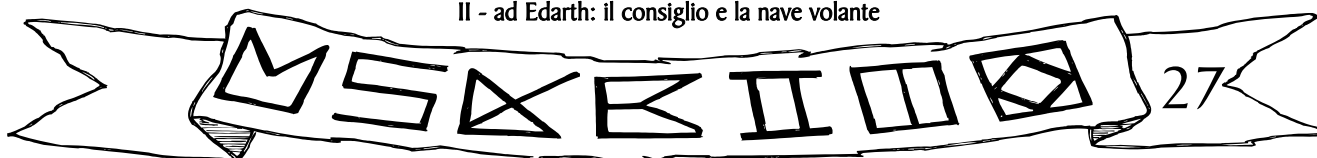
Tempietto veramente piccolo (quello maestoso di Edarth è andato distrutto), con poche panche e uno spoglio altare. Normalmente è sempre chiuso, ma una volta al giorno il Gran Siniscalco officia un rito dedicato all'Unico.

GUARDIE CITTADINE

Edarth può contare su ben 5 mal addestrate guardie, le cui statistiche sono riportate in appendice.

LA TORRE DI RAME

In verità la torre è in pietra ricoperta di rame per qualche cm (eccezion fatta per la sommità, come verrà descritto in seguito). La torre NON è arrugginita



C'è una singola porta, anch'essa in rame, che conduce dentro la torre. Ad ogni altezza si vedono delle finestre dalle varie forme.

📖 OSSERVARE

CD 20: Tutte le finestre hanno una forma rettangolare ed allungata, eccezion fatta per le finestre sulla sommità ovoidale, molto più larghe e squadrate.

📖 SCALARE

Scalare richiede una prova **CD 15 per ogni 10 metri**, e comunque i PG non potranno entrare da nessuna delle finestre perchè o troppo strette o, sulla sommità, chiuse da inferriate in ferro (che potranno comunque essere rimosse magicamente).

Se scalano di giorno i PG verranno di sicuro notati (all'altezza di 20m) da qualcuno del villaggio, se lo fanno di notte verranno notati se falliranno una prova in **Nascondersi CD 20**. Nel qual caso le guardie interverranno.

📖 ARTIGIANATO (ALCHIMIA)

CD 10: Chiaramente non è normale che una torre in rame non sia arrugginita per effetto degli agenti atmosferici.

📖 ARTIGIANATO (LAVORAZIONE DEI METALLI) O ARTIGIANATO (LAVORAZIONE DELLA PIETRA)

CD 15: La torre non è in rame massiccio ma in pietra rivestita di rame.

BUSSARE ALLA TORRE

Se i PG bussano alla porta, aprirà il Gran Siniscalco in persona

Vedete aprire la porta una figura calva, grassa, quasi gobba. Indossa le vesti dell'Unico e vi guarda con occhio preoccupato.

🐉 PNG: IL GRAN SINISCALCO LUOS LAHALED

Luos (Chi2, Ari6, TS volontà +10, AL LN, 41 PF) è diventato sacerdote dell'Unico solo perchè la tradizione imponeva che bisognasse esserlo per diventare Gran Siniscalco.

- ✦ Vuole solo continuare a mantenere la sua carica senza problemi, affrontando il minor numero possibile di grane
- ✦ Codardo
- ✦ Assolutamente non ambizioso
- ✦ Comunque gentile ed educato
- ✦ Poco credente nell'Unico
- ✦ Non crederà mai al fatto che i PG sono i legittimi re (IMPORTANTE, altrimenti si perde una parte in seguito!!) e non permetterà mai che siano loro a convocare il consiglio.

[SALUTO] Buongiorno signori, posso fare qualcosa per voi? Se gradite posso offrirvi una tazza di tè *[ed eventualmente li fa entrare in una specie di salottino al piano terra, prendendo dell'acqua calda da una stufa]*.

[SE AVEVANO MANDATO HARCON DA LUI...] Ah... Siete voi i Signori in questione, allora... In effetti mi ha accennato qualcosa di molto delirante, ma non è che abbia molto chiara la situazione.

(PERCHÈ LA TORRE NON È ARRUGGINITA?) Chiedo annualmente alle mie guardie di imbracarsi e lucidare la torre... Loro borbottano ma lo fanno... D'altronde una cosa bella abbiamo ad Edarth, teniamola almeno bene! E già ci va bene che l'uovo sulla sommità non si arrugginisce mai, quello sì che sarebbe problematico da lucidare...

(AGALDOR È STATA ATTACCATA!) Santo cielo... Quello che dite è terribile. Conoscevo personalmente il prelado Krembos del villaggio di Agaldor... Che perdita... Pregherò perchè l'Unico accolga le anime dei defunti.

(LEVER È MINACCIATA!). Noo... vi sbagliate sicuramente.... Quello che dite è guerra, e da tempo immemore non c'è nessuna guerra... Speriamo di no

(IL CONSIGLIO SI CONVOCA QUI?) Storicamente si è sempre tenuto qui tra i rappresentanti delle città di Lever. Non mi chiedete perchè, sinceramente io rinuncerei volentieri a questo onere. Troppa responsabilità...

(CONVOCHIAMO IL CONSIGLIO PER SALVARE LEVER!) Non se ne parla nemmeno. L'ultima volta che il consiglio è stato convocato da qualcuno quella persona è stata accusata di aver fatto sprecare del tempo per motivi assolutamente futili ed è stata esautorata... Non correrei mai un rischio simile.. No, no.... Per carità.

(INSISTONO SUL CONVOCARE IL CONSIGLIO) *[Il PNG nicchierà parecchio, ma si dimostrerà via via più accondiscendente a quanto dicono i PG]*

[VANNO DI MEZZO LORO SE LE COSE ANDRANNO MALE NEL CONSIGLIO] Sì, sì, questa mi sembra veramente una buona idea. Ma io non avrei NULLA a che fare con voi, chiaro?

(CHI PUÒ CONVOCARE IL CONSIGLIO?) Uno dei rappresentanti delle città di Lever può farlo. Tempo fa si diceva che anche il re lo convocasse, ma chiaramente quella del re è una leggenda, per cui è uno di noi rappresentanti a doverlo fare... Nella fattispecie io, l'unico rappresentante nel raggio di svariate miglia.

[I RE SI RIVELANO...] [con aura di nobiltà Luos comunque percepirà qualcosa di strano e lo farà notare con modo di fare] Ma cosa dite? Per cortesia, non scherziamo, mi sembra che la situazione sia già abbastanza tesa..

[I RE SI SONO RIVELATI E LUOS È CONVINTO A CONVOCARE IL CONSIGLIO] Vi prego... Tenete per voi questa favola del re... Già così i signori delle grandi città sono abbastanza permalosi... Non fatemi cambiare idea... Guardate che comunque ci andrò di mezzo io...



[CHIEDONO INFORMAZIONI SULLE PERSONE CHE COMPONGONO IL CONSIGLIO] [Dirà quello che sa sulle città come se i PG facessero tante prove di conoscenze – geografia]

❗ CONVINCERE LUOS A CONVOCARE IL CONSIGLIO (DIPLOMAZIA)

fare leva su:

- ✦ Hanno delle prove dell'attacco (anche deboli): bonus di +5
- ✦ Edarth sarà una delle prime città attaccate: bonus di +5
- ✦ Edarth non può difendersi da sola: bonus di +5
- ✦ Ci assumeremo noi la responsabilità in caso di fallimento del consiglio: bonus di +5
- ✦ Charmato con successo: bonus di +10
- ✦ Supera il TS volontà contro Charme: malus di -10
- ✦ Altro (conformemente con il carattere del PNG: bonus/malus di +10/-10)

CD 15: successo, anche con un risultato di 1 (importantissimo: NON penalizzare un gruppo di PG che abbia una sfiga cosmica con i dadi!! Convocare il consiglio non può dipendere da un tiro di dado andato male!!). Luos accetterà (ma per nulla al mondo permetterà che siano i PG a convocare il consiglio ad Edarth. Infatti se così fosse si perderebbe una parte molto importante dell'avventura in seguito).

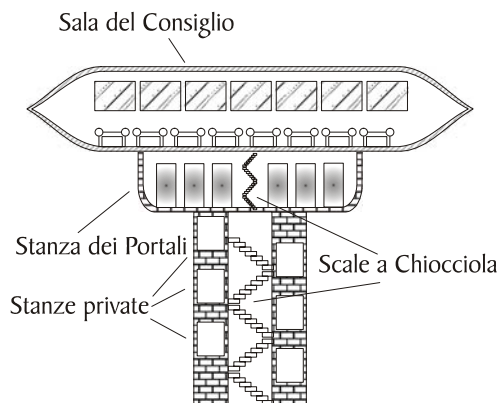


Figura 4: schema della nave volante

IL RESTO DELLA TORRE

Delle scale a chiocciola vicino a un bordo della torre conducono a piani superiori. Delle porte accostate isolano la scala a chiocciola dalle stanze. I PG potranno entrare in queste stanze solo contro il volere del Gran Siniscalco, perché dirà che (giustamente) contengono la sua casa. Al primo ed al secondo piano si trovano i modesti appartamenti di Luos, al quarto piano un laboratorio alchemico abbandonato, Il quinto piano ed il sesto contengono delle camere per gli ospiti ed infine il settimo piano (l'unico a cui i PG avranno accesso)

contiene la Stanza dei Portali, utilizzati per richiamare i rappresentanti delle città.

Se i PG si intrufolano di nascosto nelle stanze private, descrivere a piacere quello che troveranno, che comunque non influenzerà in alcun modo l'avventura e al più farà solo infuriare il Gran Siniscalco.

SE HARCON È STATO MANDATO QUI

Non sarà riuscito a convincere Luos del pericolo e sarà alloggiato nelle stanze degli ospiti. Si unirà al dialogo con Luos dopo poche battute.

IL CONSIGLIO

LA CONVOCAZIONE

Luos vi fa salire su una ripida scala a chiocciola, conducendovi infine in una grossa stanza circolare in pietra sulla sommità della torre, alle cui pareti sono intagliati a mo' di altorilievo 23 portali. Nervosamente Luos tocca con un medaglione che porta al collo undici di questi portali, che immediatamente incominciano ad emanare una luce bluastra. Il Gran Siniscalco vi fa cenno di non parlare, quando, dopo pochi minuti di snervante attesa, dalle superfici azzurre iniziano ad emergere delle figure molto diverse tra di loro: vedete uomini di tutte le età con vestiti vari, e tra gli altri spiccano una donna e delle figure semi-umane.

Senza che nessuno proferisca una parola il Gran Siniscalco sale su una scala a chiocciola proprio al centro della stanza, apre una botola sul soffitto e vi conduce in una stanza in rame ellissoidale. Qui vi sono larghe finestre quadrate protette da sbarre di ferro, un sontuoso seggio in rame fuso con il pavimento vicino al quale sono state disposte a circolo dodici sedie in legno. Altre sedie sono accatastate in un angolo.

Tutte le figure si siedono su una differente sedia in legno, e per ultimo resta in piedi Luos che, con un volto palesemente tirato, prende uno strano bastone in rame che fa rumorosamente sbattere per terra [STOONF] attirando l'attenzione di tutti. Poi, quasi balbettando, esordisce:

"Il Gran Si-Siniscalco Luos Lahaled di Edarth co-co-convoca il co-consiglio. Presenziano..." e chiama una serie di nomi, preceduti da un titolo onorifico e seguiti da una città di provenienza.

Consegnare ai PG l'**ALLEGATO 5**, contenente la descrizione dei membri del consiglio

GESTIRE IL CONSIGLIO

In questo caso consigliamo vivamente che il consiglio venga gestito a metà tra Master e Co-master, ma che comunque sia il Master a decidere chi deve intervenire e in quale modo, magari toccando o una frase o uno dei rappresentanti dello schema che segue.

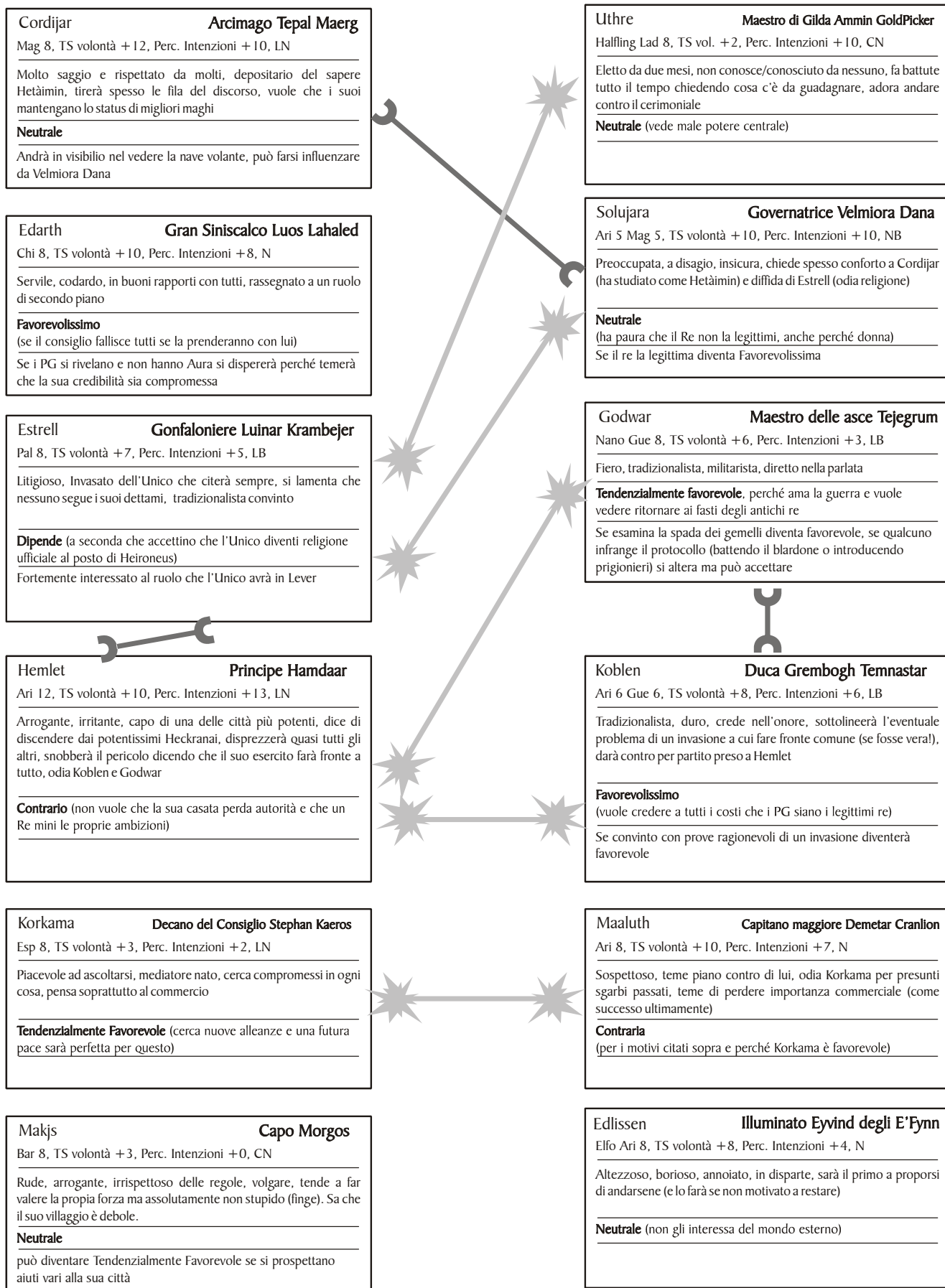


Figura 5: lo schema dei rapporti del Consiglio



Una possibile suddivisione è Edarth, Koblen, Korkama, Estrell, Cordijaard, Makjs gestiti dal Master e Hemlet, Maaluth, Solujara, Uthre, Godwar ed Edlissen gestiti dal co-master.

Nello schema sono indicate le personalità di ogni consigliere, le sue amicizie ed inimicizie ed i suoi interessi. Per comodità il consiglio è suddiviso in fasi, che possono anche seguire particolari azioni dei PG. Una calamita indica che tra i consiglieri vi sono alleanze/buoni rapporti, mentre uno scoppio indica tensione. Lo stato d'animo (in grassetto) indica quanto sono favorevoli al ritorno di un re.

Per comodità sono univocamente indicati i consiglieri con i nomi delle città.

🔥 PNG: IL CONSIGLIO - FASE 1: PERCHÈ QUESTA PERDITA DI TEMPO?

- ✦ Tendenzialmente sono tutti molto annoiati o contrariati per essere stati chiamati
- ✦ Tenderanno molto soprattutto a litigare. Hemlet contro Godwar e Koblen; Korkama contro Maaluth; Estrell contro Solujara
- ✦ Litigheranno per ogni più piccola questione.
- ✦ Molto irritati dalla presenza dei PG

Edlissen: Per cortesia, finiamo il prima possibile questa perdita di tempo, che ho affari ben più urgenti ad Edlissen.

Estrell: Sono abbastanza d'accordo. Anche io sono impegnato con delle questioni dell'Unico che urgono.

Solujara: Certo certo, quante persone devi affamare con la tua storia dell'Unico?

Estrell: Come ti permetti? L'Unico ti farà perire tra le fiamme del suo inferno prima che tu riesca a capire che cosa sta succedendo.

Hemlet: *[Indica Koblen]*: Cos'è questa farsa? Avevo detto che non avrei più voluto rivedere quel porco davanti a me! Non tollererò un secondo di più il suo fetore!

Koblen: Come ti permetti? Stai andando contro ogni norma di civiltà ed educazione! E poi sei tu che l'ultima volta hai alzato le mani!

Godwar: Per cortesia non finiamo come l'ultima volta, non ce n'è bisogno.

Cordijaard: *[accarezzandosi la barba]* per cortesia, non degeneriamo... Piuttosto sentiamo perché Luos ci ha fatti chiamare

Edarth: beh... guardate... io... scusatemi, non è semplice da dire...

Maaluth: dietro questa perdita di tempo vedo solo l'artiglio di Korkama, che vorrà di sicuro trarre del profitto dalla mia assenza da Maaluth

Korkama: Demetar carissimo, tu vaneggi! Ma è comprensibile, il viaggio è stancante per tutti, non preoccuparti. Piuttosto perché non parlare anche di affari...

Solujara: In effetti ho notato che le vostre navi sono più agguerrite del solito..

Godwar *[riferendosi ai PG]*: ma soprattutto queste persone sono state invitate nel consiglio, che c'entrano, che se ne vadano immediatamente!

Makjs: Quando si mangia? Io HA FAME!*[indica edarth]* come osi invitare me senza portare coscia arrosto? *[Edarth sbianca]*

Uthre: *[a solujara]* ciao bella signora! sei libera stasera?

🔥 PNG: IL CONSIGLIO - FASE 2: LA RIVELAZIONE DELL'ATTACCO

- ✦ Tendenzialmente tutti saranno molto divisi
- ✦ Tendenzialmente mostreranno poca paura di quello che sta per succedere
- ✦ I capi eventualmente più contenti di alleanze per fermare gli invasori saranno: Godwar, Koblen, Korkama, Cordijaard

Hemlet: ma cosa devo sentire dei pivelli che dicono frasi insulse senza aver ancora pulito la faccia dal latte della mamma. Hemlet ha l'esercito più potente del mondo, nulla può minacciarla.

Koblen: sicuro Hamdaar? Qualche anno fa non mi è parso...comunque se quello che queste persone dicono è vero la faccenda risulta essere molto grave e richiede di essere valutata prontamente.

Makjs: noi non avremmo... Noi non AVERE problemi da attacco! Noi vive su paludi! Cosa importa noi di esercito nemico? *[Raggirare CD 10 per capire che si finge stupido]*

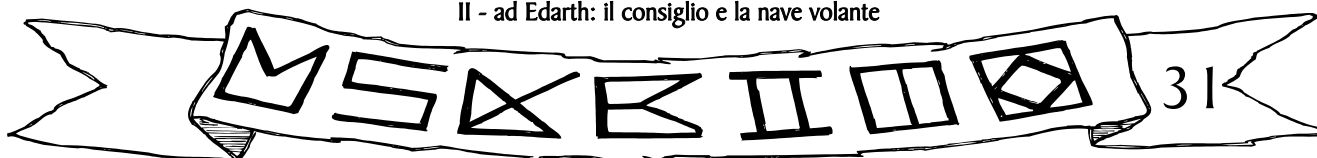
Maaluth: e cosa interessa questo a noi? Hanno anche una flotta questi fantomatici invasori? Nulla ci può infastidire sulla nostra isola...e se in caso dovessero radere al suolo Korkama...beh, pace!

Cordijaard: *[ai PG, accarezzandosi la barba]*: ragazzi, non per sembrare poco fiducioso, ma avete delle prove di quello che state dicendo? Sapete com'è, quello che state dicendo comporterebbe... una guerra mondiale...

Godwar: Godwar non si terrà mai indietro dal combattere una guerra! Le nostre asce colpiranno chiunque si avvicini alla nostre colline!

Edlissen: francamente non vedo come questo dovrebbe interessarci! Se anche questa facezia fosse vera, non potrebbero mai penetrare nelle nostre foreste!

Solujara: in verità noi siamo molto lontani da un eventuale attacco dal nord...Tepal non sei d'accordo con me?



Estrell: parli proprio tu, che non hai nemmeno diritto a governare la tua città e che sei stata più volte scomunicata da me perchè fuggi dalle vie dell'Unico!

Convincere il consiglio della reale minaccia

- ✦ Sarà eccezionale portare eventuali prigionieri, anche se subito Godwar e Koblen protesteranno perché contro il regolamento del consiglio.
- ✦ Utile se proporranno di mandare delle eventuali sentinelle, la maggior parte dei capi capirà che non stanno bluffando.
- ✦ Utile mostrare eventuali armature (che Cordijaard riconoscerà appartenere ad Al-Hijad).
- ✦ Eventualmente utile riferire nei dettagli tutto quello che hanno tirato fuori da eventuali prigionieri (più cose diranno più saranno convincenti).
- ✦ Comunque a meno di gaffes particolari sarà abbastanza semplice mettere la "pulce nell'orecchio" sul fatto che qualcosa sta per accadere.

I PG chiedono un'alleanza fra le città dopo aver convinto il consiglio della reale minaccia.

- ✦ Questo sarà parecchio più difficile.... Le CD sono tabulate al fondo del paragrafo.

Koblen: avete pienamente ragione ragazzi, sono d'accordo anche io. Un'alleanza tra di noi sarebbe necessaria...

Hemlet: lo alleato con te? Piuttosto preferirei baciare un serpente velenoso!

Cordijaard: non è questo il momento di litigare, la situazione è veramente seria. Cordijaard interverrà di sicuro, perlomeno con i propri valentissimi Hetàimin...

Cordijaard: scusatemi *[rivolto ai PG]*, ma perché siete ancora qua? Vi ringraziamo di averci avvisato ma ora potete anche andare...

PNG: IL CONSIGLIO - PG SI RIVELANO

- ✦ Tutti saranno tendenzialmente tesi. Senza prove sarà quasi impossibile convincere ogni singolo consigliere. Ognuno di questi sarà favorevole o contrari a credere ad un re come indicato nella scheda.
- ✦ Se i re e/o i portaspade hanno l'Aura di Nobiltà i membri del Consiglio si comporteranno accorgendosi e mostrando di accorgersi di quest'aura.

[Il Gelo scende nella sala]

Estrell: come osate proferire un simile abominio? Voi? I re veneravano Heironeus, e L'Unico li ha puniti proprio per questo.

Korkama: beh.... effettivamente un re potrebbe portare un ordine che sarebbe necessario per i nostri commerci... perché no? Avete delle prove di quello che state dicendo?

Maaluth: e figuriamoci se Korkama non è contenta di provare a mettere qualche suo uomo al di sopra di Maaluth.

Edlissen: un elfo comandato da un uomo? Questo non esiste assolutamente!

Koblen: Ragazzi, penso che nessuno qua dentro vorrebbe crederci. Tutti quanti noi abbiamo bisogno di un re che ci guidi, però capirete che senza prove è ben difficile crederci.

Solujara: io... non so. Io sono la legittima governante di Solujara e non vorrei che l'ultimo arrivato mi... esautorasse...

Cordijaard: calmati Dana, tutto è ancora da provare e nessuno sta mettendo in dubbio la tua legittima reggenza.

Godwar: noi nani ci vorremmo fidare di un re, le cose andavano bene quando c'erano loro, ma che prove avete?

Estrell: *[rivolto ai PG non gemelli]* Abbiamo capito chi voi due vi credete di essere, ma gli altri tizi perché restano qui?

Hemlet: *[eventualmente se i restanti PG vengono descritti come portaspade]* Certo, voi sareste i Keria-Erendui, i portaspade del re. Per cortesia... stiamo scendendo nel patetico...

PG mostrano la spada di famiglia

Cordijaard: beh, che cosa ci rappresenta questa spada?

Godwar: fatemela esaminare... in effetti questa spada è di sicuro di fattura reale e ha almeno 300 anni. Veramente pregevole, di sicuro è stata forgiata da noi.

Estrell: porci ladri, dove avete rubato quella reliquia?

Uthre: io sono innocente, lo giuro!

Cordijaard: effettivamente è vero, se veramente fosse vostra questa spada significherebbe molto... ma penso che non possiate provare di non averla rubata...

I PG chiedono di poter impugnare il bastone

Godwar: non se ne parla! Quel bastone è sacro per il consiglio! Non si può infrangere così le nostre tradizioni!

Cordijaard: *[se i PG insistono parecchio]* perché no, provate pure a fare quello che volete, ma per cortesia fate in fretta e non fateci perdere tempo.

Edlissen: questa farsa sta scadendo sempre di più... quando arriveranno i buffoni per intrattenerci?

Hemlet: mi oppongo! Che scherzo è questo? A questo punto voglio chiamare il mio stalliere per convocare il consiglio... già che ci siamo...

- ✦ Se i PG comunque saranno particolarmente insistenti, magari dicendo che ci metteranno poco tempo

Cordijaard: perché no, provate pure a fare quello che volete, ma per cortesia fate in fretta e non fateci perdere tempo



Edarth: va... va... va... bene. Tenete, spe-pe-pero solo che sa-sappiate qu-quello che fate.

★ SE I PG VOGLIONO NOMINARE PORTASPADE UN CONSIGLIERE

Godwar, Koblen ed anche altri si opporranno fermamente perchè è contro la tradizione.

Prova decisiva: i PG attivano la nave volante

Sentite uno strano ronzio. Improvvisamente la terra trema impercettibilmente sotto i vostri piedi e vedete sette sfere comparire a mezz'aria in uno degli angoli della stanza.

Cordijaard: non è possibile! Questa allora è la famosa nave volante degli Iskrandui! Ecco dov'era. Che sciocco, avrei dovuto pensarci prima!

Solujara: ma non è possibile! Solo un discendente di Iskrandur può attivare la sua nave! Come avete fatto ad attivarla?

Koblen [*inchinandosi*] miei signori, il duca Grembogh Temnastar e tutta Koblen sono ai vostri ordini. La mia lama è al vostro servizio per qualsiasi cosa ordinate.

Godwar: anche tutte le nostre asce!

[e via così come indicato negli esiti del consiglio]

I POSSIBILI ESITI DEL CONSIGLIO

★ I PG ATTACCANO QUALCHE CONSIGLIERE:

In questo caso qualche consigliere si difenderà, qualcuno fuggerà, ma è molto probabile che l'avventura finisca qua visti i livelli di alcuni PNG. Il master, tramite i PNG (Magari Edarth stesso) deve far capire che è una cavolata forzare la mano sul consiglio.

I PG SI RIVELANO E PORTANO PROVE DECISIVE

Koblen, Godwar, Cordijaard, Edarth, Korkama, Makjs e anche Edlissen in un modo o nell'altro giureranno ai re la propria fedeltà assoluta. Trascinati da questo successo politico, per non venire estromessi tutti gli altri si accoderanno e, anche se a malincuore, si rimetteranno all'autorità del re.

★ UNA PARTICOLARE RICHIESTA: DATECI OGGETTI MAGICI

se i PG chiedono ai consiglieri equipaggiamento magico questi chiaramente faranno il possibile per accontentarli, ma dopo il cataclisma la magia su Dart-Nolcos non è assolutamente potente come prima, e gli oggetti magici sono pochi anche per dei capi delle città.

I consiglieri passeranno attraverso il portale e ritorneranno con qualche oggetto a seconda delle richieste dei PG (non più di 1-2 per PG), e gli oggetti saranno scegliibili dalle liste I-IV presenti nel regolamento e riportata in appendice.

Unica eccezione a questo è l'Arcipago Tepal Maerg di Cordijaard, che chiaramente avrà più facilità a fornire loro maggiori quantità di pergamene con incantesimi (anche una decina di incantesimi in tutto), che comunque al più conterranno ogni tipo di incantesimi da mago di livello fino al terzo. Incantesimi di livello maggiore non saranno reperibili rapidamente o comunque Tepal non vorrà assolutamente privarsene.

★ UNA PARTICOLARE RICHIESTA: DATECI SOLDI

Nei limiti del possibile questa sarà più semplice da ottenere, e chiaramente potranno trovare soldi per comprare ogni cosa che vorranno in Edarth.

Prova decisiva: i PG portano le armi del palazzo di Lever

Godwar: [*esaminando le armi*] Per la barba di Moradin, ma queste sono le sante armi della guardia reale degli Iskrandui! Pensavamo fossero perse dal tempo del cataclisma!

Solujara: ma non è possibile! Solo i portaspada del re potevano avere accesso a queste armi! Come avete fatto a ottenerle?

Koblen [*inchinandosi*] miei signori, il duca Grembogh Temnastar e tutta Koblen sono ai vostri ordini. La mia lama è al vostro servizio per qualsiasi cosa ordinate.

Godwar: anche tutte le nostre asce!

[e via così come indicato negli esiti del consiglio]

★ I PG USANO INCANTESIMI NELLA SALA PER CERCARE DI "BARARE SUI DIALOGHI" (CHARME, ZONA DI VERITÀ...)

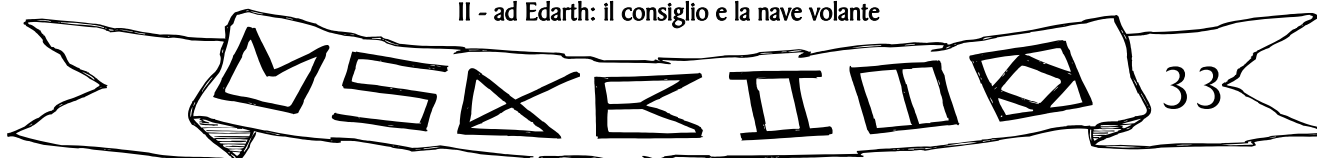
In questo caso Cordijaard noterà automaticamente il fatto e andrà assolutamente su tutte le furie, dicendo che questo va contro ogni regola. Godwar e Koblen gli si uniranno. In questo caso sottrarre 10 a tutte le prove di diplomazia per convincere i consiglieri.

★ I PG CHIEDONO AI PNG DI USARE INCANTESIMI PER STABILIRE LA VERIDICITÀ DI QUANTO DICONO...)

Nessuno dispone di simili incantesimi, e comunque sarebbe semplice ingannarli in qualche strano modo. La magia non è ritenuta dal consiglio uno strumento affidabile...

I PG NON PORTANO PROVE DECISIVE PER ESSERE RE MA SONO ABBASTANZA CONVINCENTI

In questo caso chiaramente nessuno si "sottometterà" all'autorità di un re, ma molti resteranno comunque scettici o faranno finta di seguirlo. Se i PG superano le prove riportate in seguito molti faranno un discorso del tipo:



Cordijaard: chiaramente non possiamo crederci. Comunque noi non ci sotterremo alla vostra autorità, ma per quello che mi riguarda potrete anche partecipare alle campagne militari

Korkama: ne parleremo dopo la battaglia. Un re sarebbe di certo utile per regolamentare i commerci tra le città...

Estrell *[ai PG dite che parla sottovoce ad Hemlet e potranno ascoltare se chiedono una prova in Ascoltare con CD 15]:* beh... possiamo anche far finta di seguirli... Per ora... Certo che se morissero in battaglia chi più si opporrà alla tua candidatura come Re? E alla mia come Sommo Sacerdote del continente?

I PG NON PORTANO PROVE DECISIVE: CHI MOBILITA IL PROPRIO ESERCITO

In questo caso in un modo o nell'altro il consiglio sarà spaccato. I membri del consiglio dovranno essere convinti praticamente indipendentemente a mandare un esercito (permettere piccoli sottodialoghi all'interno della sala del consiglio!), e alla spicciolata incominceranno ad andarsene se non convinti (incominciando da Edlissen).

Chiaramente nessuno si sotterrà all'autorità di un re. Per ogni leader è necessaria una prova di diplomazia (che effettuerà il PG che parlerà di più).

Sommare comunque il bonus dell'aura di nobiltà anche se non sono proprio i PG re a parlare, ma anche se solo dicono qualche parola ogni tanto (non sommarlo se proprio entrambi i PG con l'aura fanno scena muta).

Tra parentesi riportiamo dei bonus (non modificatori alle CD) contingenti nel caso di particolari azioni fatte o frasi dette dai PG. Consigliamo comunque di dare bonus contingenti di +/- 10 a seconda delle motivazioni che i PG porteranno.

- ✦ Koblen, Godwar, Edarth: se convinti del pericolo reale interverranno automaticamente senza bisogno di prove particolari, a meno di particolari gaffes reiterate dei PG.
- ✦ Cordijaard: **CD 15** (+5 se mostrano spada di famiglia, +5 se tra i re c'è un mago o un mago tra i portaspade si fa notare).
- ✦ Korkama: **CD 10** (0/+5 se mettono in risalto i problemi che risulterebbero per i commerci da un continente mezzo distrutto).
- ✦ Maaluth: **CD 20** (-5 se Korkama accetta, +0/15 se in qualche modo, anche ingannandolo, lo convincono che Maaluth può venire seriamente minacciata da Al-Hijad).
- ✦ Edlissen: **CD 25** (+5 se un elfo si impegna molto per convincerlo, +5 se riferiscono dell'odio xenofobo di Al-Hijad).
- ✦ Uthre: **CD 20** (+5 se un halfling si impegna molto per convincerlo, +5 se riferiscono dell'odio xenofobo di Al-Hijad).

- ✦ Estrell: **CD 20** (+/-10 se uno dei PG re, rivelandosi, dirà che comunque lui accetta/osteggia l'Unico, +5 se scoprirà che ad Al-Hijad venerano Nerull).
- ✦ Hemlet: **CD 30** (+0/10 se gli si promette in segreto grandi quantità di terre di Al-Hijad dopo l'eventuale guerra vinta. Chiaramente non riconosce i Re, ma se può trarne un vantaggio...; +5 se Estrell ha già accettato; +15 se i PG rinunciassero al trono in suo favore).
- ✦ Solujara: **CD 20** (+5 se Cordijaard ha già accettato, +10 se uno dei Re le annuncia che per lui non ci sono problemi che lei resti al governo della propria città).
- ✦ Makjs: **CD 15** (+5 se fanno notare con insistenza che la città è proprio sul confine, +5 se lo trattano da persona intelligente quale effettivamente è)

DOPO LA FINE DEL CONSIGLIO

I PG DEVONO ANDARE ANCORA AL CENTRO DELL'ALTOPIANO E PENSANO DI ANDARCI

In questo caso chi deve mobilitare l'esercito incomincerà ad adoperarsi per farlo, mentre i PG viaggiano sull'altopiano. Al loro rientro (se viaggiano a piedi) troveranno l'esercito che sta finendo di comporsi, e dopo poco incomincerà l'attacco.

★ SE ALLA FINE I PG HANNO DEI TEMPI MORTI

Questo può capitare quasi di sicuro, sia perchè viaggiano all'altopiano a cavallo o con la nave sia perchè sono già stati là. In questo caso i rappresentati insisteranno assolutamente che comunque la loro presenza è necessaria come "figure carismatiche" per mobilitare l'esercito, e diranno che per forza li dovranno accompagnare senza peraltro poter avere un ruolo molto attivo in tutto ciò.

Comunque dopo che il consiglio si scioglie e che eventualmente i PG sono andati sull'altopiano saltare direttamente all'ultimo capitolo, "Contro Ufil ed Hased"

★ RICONVOCARE IL CONSIGLIO

Meglio se dandosi prima appuntamento (con frasi tipo "torneremo quando avremo prove che siamo i Re") sarà possibile riconvocare al massimo una seconda volta il consiglio, che comunque sarà molto irritato per la convocazione. Non sarà comunque possibile convocarlo una terza (a meno di estorcere a Luos con la violenza - Intimidire **CD 20** - come fare e rubargli il medaglione, ma chiaramente i consiglieri non saranno affatto contenti di questo).

FUNZIONAMENTO BREVE: I PORTALI

I Portali della torre di rame possono essere usati solo da una persona che possieda un particolare tatuaggio a forma di rosa intrecciata ad una spada (simbolo antico di Lever), presente sul braccio di tutti i consiglieri, e non può essere usato più di due volte al giorno (un'andata e un ritorno). Non sarà dunque possibile né per i PG andare nelle varie città (non troveranno



nessuno che sappia riprodurre il tatuaggio sul loro braccio – Artigianato CD Impossibile) né per un esercito arrivare velocemente ad Edarth (per limiti fisici del portale).

finestre). Non si sa quanta autonomia abbia la nave volante, se qualche chilometro o decine di migliaia di chilometri.

SULLA NAVE VOLANTE

La sala dove si svolge il consiglio è in realtà la nave volante del Re. Dal tempo del Cataclisma si è persa memoria di questo fatto e nessuno ne è più a conoscenza.

☞ INDIVIDUARE IL MAGICO SULLA NAVE O SUL BASTONE

La nave e il bastone hanno un'aura magica forte della scuola di Trasmutazione

☞ ARTIGIANATO (LAVORAZIONE DEI METALLI)

CD 15: a differenza del resto della torre la nave è completamente in rame e non in pietra rivestita

COME ATTIVARE E USARE LA NAVE VOLANTE

Per attivare la nave volante uno dei discendenti di Iskrandur (uno dei PG gemelli) dovrà battere per terra il bastone di rame altrimenti sempre impugnato da Luos.

La nave si solleva di pochi centimetri dalla cima della torre e le sfere permettono a un gemello che vi poggia sopra le mani di governare la nave.

☞ COME GOVERNARE LA NAVE: CONOSCENZE (ARCANE) O SAPIENZA MAGICA

CD 25: si capisce come governare la nave. Questo metodo può essere spiegato a uno dei gemelli senza problemi. Il problema è che la nave ha un'autonomia limitata da un cristallo che funge da carburante apparso anch'esso, ma appena fuori dalla nave (si vede dalle

☞ IL CRISTALLO: CONOSCENZE VARIE O CHIEDONO A CORDIJAARD

Nessuno ha mai visto prima il cristallo o saprebbe come rimpiazzarlo o riprodurlo

★ I PG NON CAPISCONO COME USARE LA NAVE

Chiedendo all'arcimago di Cordijaard questi non avrà problemi a spiegare loro come la nave funziona, e se proprio non sanno che pesci pigliare e non glielo chiedono dopo un po' comunque Tepal Maerg interverrà.

CARATTERISTICHE DELLA NAVE VOLANTE

- ✦ Vola al massimo a un'altezza di trenta metri. Dopo lunghe manovre può anche sollevarsi più in alto, ma non può restarvi a lungo e perde completamente di stabilità e manovrabilità (in soldoni può volare sull'altopiano ma non può assolutamente essere usata come bombardiere ad alta quota su un campo di battaglia)
- ✦ Permette di muoversi nettamente più velocemente che a cavallo, anche se i PG non sanno stimare questa velocità.
- ✦ I PG non lo sanno, ma potrà essere usata per solo una ed una cosa tra 1. andare e tornare dall'altopiano 2. andare sul campo di battaglia alla fine dell'avventura. Se i PG andranno e torneranno dall'altopiano scopriranno che la nave non avrà più autonomia sufficiente a muoversi ulteriormente.
- ✦ La nave può portare al massimo fino a 50 persone.



L'ALTOPIANO E LE ROVINE DI LEVER-HOG'ROB

IL SENTIERO CHE CONDUCE SULL'ALTOPIANO

Il sentiero che si vede nell'allegato 3 è oramai quasi completamente crollato. Dell'antico viale che permette di salire sulla cima dell'altopiano è rimasto, per effetto dell'incuria degli anni, solo un camminatoio molto stretto e difficile da percorrere.

TROVARE IL CAMMINATOIO

Esattamente come per trovare il canalone è necessario, per determinare il camminatoio, effettuare delle ricerche nella zona della barriera vicina all'effettiva posizione del camminatoio con le stesse modalità descritte in precedenza; i PG possono scegliere se cercare attivamente sulla barriera rocciosa delimitante l'altopiano o limitarsi ad osservarla con attenzione mentre camminano per trovare il canalone. Entrambe le prove richiedono la stessa quantità di tempo. Muovendosi a cavallo impiegheranno un terzo del tempo e potranno solo effettuare una prova di Osservare con CD aumentata di 10.

PROVE E MODIFICATORI PER TROVARE IL CAMMINATOIO

Se camminando a fianco della barriera cercando attivamente (**Cercare CD 5 od Osservare CD 10**) passando vicino al camminatoio lo troveranno.

Si muovono vicino alla parete senza cercare attivamente: permettere una prova in osservare con CD aumentata di 10.

Appena trovano il camminatoio

Nuovamente le rocce rossastre formano uno strano effetto ottico: in una delle anse della parete sembra che uno stretto camminatoio, largo non più di mezzo metro, inizi a salire molto rapidamente. A una prima occhiata sembra essere ricoperto da rocce più o meno fitte e aguzze. Da lontano questo camminatoio sarebbe sicuramente irriconoscibile dal resto della parete.

SUL CAMMINATOIO

Il percorso è terribilmente difficoltoso per via delle rocce aguzze e delle anguste dimensioni del sentiero. Per questo, nonostante sia lungo appena 3 km, il viaggio sul camminatoio durerà circa 5 ore, al termine delle quali i PG arriveranno sull'altopiano.

EQUILIBRIO: MUOVERSI PIÙ IN FRETTA

Cercare di muoversi più in fretta comporterà superare 2 prove di equilibrio **CD 18**.

Fallimento: superare **TS riflessi CD 15** per evitare di cadere nel vuoto e morire (eventuali corde legate in vita possono far superare prove di Forza per evitare questa conseguenza).

Successo: il PG che supera la prova risparmia 1h di camminata per ogni prova.

CAVALCARE: MUOVERSI PIÙ IN FRETTA

Cavalcare sul camminatoio è pressoché impossibile. Richiede **2 prove di Cavalcare CD 40**.

Fallimento: il cavallo si azzoppa e il PG cade di sella; superare **TS riflessi CD 20** per evitare di cadere nel vuoto e morire

Successo: il PG che supera la prova risparmia 1h di camminata per ogni prova.

SOPRAVVIVENZA: PER SEGUIRE TRACCE

CD 20 abbinato al talento Seguire Tracce: nessuno ha battuto il sentiero negli ultimi anni.

CONOSCENZE (NATURA) CD 15 o SOPRAVVIVENZA CD (20)

Il camminatoio è sicuramente naturale.

Superano di altri 5 punti la CD: tempo fa il camminatoio doveva essere più grande di questo, ma sembra che il tempo l'abbia fatto crollare facendo restare solo quello che effettivamente resta.

DORMIRE SUL CORNICIONE

Non è possibile e i PG dovranno continuare se intraprendono la strada a un'ora improba.

Ricordiamo che un PG che si stanchi avrà, da manuale, -2 alle prove di forze e destrezza e non potrà correre o caricare, e questo fino a che non passerà 8 ore di completo riposo.



L'ALTOPIANO

Appena saranno sulla cima dell'altopiano:

Finalmente siete sulla cima dell'altopiano, ma il paesaggio attorno a voi vi fa quasi pentire della scelta. Attorno a voi una specie di foschia composta da polvere e pulviscolo limita fortemente la visibilità, e da quel poco che potete vedere scorrete solo terra brulla, rocce e nessuna traccia di vegetazione. Non fa particolarmente freddo o caldo, ma sembra che l'aria sia secchissima e già sentite la gola faticare e il respiro difficoltoso, pur essendo appena saliti.

Visibilità: circa 50m da terra, circa 200m dall'alto.

IMPORTANTE: IL FLAGELLO DI ARALDUR: EFFETTO SUI PG

La foschia che rende difficile la respirazione è un effetto residuo dell'incantesimo Flagello di Araldur: per ogni giorno intero trascorso sull'altopiano ogni PG o famiglia od animale compagno deve superare un TS Tempra CD 15 o perdere 1 PF dovuto ad energia negativa. Fate segnare questo punto dai totali, e non dai parziali Chi subisce la malattia incomincerà ad osservare progressivamente delle ulcere comparire sul corpo, in punti più meno visibili. Questi PF non potranno essere in alcun modo recuperati sull'altopiano, ma saranno recuperati al ritmo di 1 al giorno al di fuori di esso.

Ogni PF perso in questo modo comporta anche una penalità di -1 a tutte le prove basate sul carisma effettuate dal PG.

GUARIRE SULLE FERITE

CD 15: allevia il dolore, ma le ferite sembrano avere origine magica inspiegabile per i PG.

CD 20: si riesce a mascherare la ferita in modo da eliminare il malus per le prove sul carisma (impossibile ritentare questa prova).

CAMUFFARE SULLE FERITE

CD 15: si riesce a mascherare la ferita in modo da eliminare il malus per le prove sul carisma (ogni tentativo successivo a un fallimento comporta un malus di -3 perchè la ferita viene "truccata male").

INDIVIDUARE IL MAGICO SULLA FOSCHIA

La foschia è magica e può essere identificata con una forte aura di Negromanzia.

INCANTESIMO IDENTIFICARE SULLA FOSCHIA SULLA FOSCHIA

Se un mago perde 8 ore per lanciare identificare sulla foschia capirà che questa foschia è collegata con il Piano

Negativo e danneggia gli esseri viventi che passano le giornate al suo interno.

SOPRAVVIVENZA SULL'ALTOPIANO

CD 20: non ci sono tracce di persone che siano state qui negli ultimi anni, ma non è di certo normale che questa regione non abbia segni di vita, acqua o vegetazione.

METODI MAGICI PER MIGLIORARE I TS

Accettarli solo se valgono per almeno 12 ore al giorno, altrimenti sono da considerarsi inutili.

DI NOTTE

la temperatura scende di una quindicina di gradi (da 25° a 10°), ma non in modo tale da infastidire i PG (che magari potranno provare il modo di ingegnarsi a scaldarsi, visto che a meno di non portarsi legna non potranno accendere fuochi).

COSA SI PUÒ TROVARE SULL'ALTOPIANO

Assolutamente nulla, tutto quello che c'era è stato distrutto dagli incantesimi del cataclisma o da tempo. Sull'altopiano non c'è cibo, anima viva o anche solo legna da ardere.

TROVARE LEVER-HOG'ROB

Trovare Lever-Hog'Rob è abbastanza semplice, poiché l'antica capitale del regno si trova proprio al centro dell'Altopiano. Il problema sarà orientarsi in mezzo a una foschia densa che non lascia punti di riferimento.

ARTIGIANATO (CARTOGRAFIA) O CONOSCENZE (GEOGRAFIA) PER STIMARE LA LUNGHEZZA DEL VIAGGIO AL CENTRO DELL'ALTOPIANO

CD 15: grosso modo viste le dimensioni e il tipo di terreno incontrato saranno necessari circa 5-6 giorni (se si fa la prova senza aver visto il terreno dell'altopiano dire che la stima sarà di 6+/- 2 giorni a seconda del tipo di terreno incontrato).

CD 20: aggiungere un bonus di sinergia di +5 alle prova di sopravvivenza necessaria a determinare in quanto tempo si troverà Lever-Hog'Rob.

SOPRAVVIVENZA PER DETERMINARE QUANTO TEMPO OCCORRE PER TROVARE LEVER-HOG'ROB

Puntando direttamente verso il centro dell'altopiano sono richiesti 5 giorni a piedi o 2 giorni a cavallo o mezza giornata in nave volante, partendo in tutti e tre i casi dal punto dove il camminatoio sbuca sull'altopiano.

CD 25: i tempi sono quelli appena indicati.

Fallimento: Per ogni 5 punti al di sotto di questa soglia i PG impiegheranno per completare il viaggio 1 giorno in più a piedi, un terzo di giornata a cavallo o un ora in più in nave volante.

Utilizzare qualche supporto volante: avvalersi di supporto volante (druidi trasformati in animali, famigli volanti,



incantesimi od oggetti di volo) permetterà di dare un bonus di competenza di +15 alla prova di sopravvivenza, ed eventualmente far ripetere in un secondo momento la prova (nel giorno in cui i PG ci pensano) e far risparmiare qualche giorno dopo che la prova è stata tirata.

COME FAR GIOCARE QUESTO VIAGGIO ALL'ANDATA

A meno che i PG non siano decisi (stile "andiamo avanti fino a che non troviamo qualcosa" – nel qual caso far fare tutti i TS tempra assieme alla fine del viaggio per velocizzare) visto che non sanno se stanno andando da qualche parte o no ad ogni mattina far giocare la scena come qualcosa di questo tipo: "giorno dopo. Cancellate una razione e fate un TS tempra. Camminate tutto il giorno senza trovare nulla. Giorno dopo. Fate qualcosa di particolare? No, ok, cancellate...". Questo fino a che non trovano il palazzo.

RITORNARE AL CAMMINATOIO

Chiaramente vale il duale di quanto appena detto, con l'unica differenza che se i PG decidono di seguire le proprie orme a ritroso (con il talento **Seguire Tracce prova in Sopravvivenza CD 15**, modificabile ad hoc fino a 5 se all'andata prendono precauzioni) troveranno automaticamente il sentiero nello stesso numero di giorni impiegato per l'andata. Visto che i PG sanno già che troveranno il sentiero suggerirei sempre di far tirare tutti i TS tempra alla fine del viaggio, per risparmiare tempo.

LE ROVINE DI LEVER-HOG'ROB

LE ROVINE DELL'ANTICA CAPITALE.

Quando i PG sono davanti all'antica capitale.

Davanti a voi, in mezzo alla foschia, vedete quelle che sembrerebbero essere le macerie di una vasta città. Dappertutto vedete solo edifici completamente distrutti e grandissime ruote metalliche con fori al centro e spuntori arrotondati, di ogni foggia e dimensione. In lontananza sembrano spiccare i resti di un unico edificio rimasto in piedi.

Le ruote sono ingranaggi, vestigia passate di una civiltà oramai perduta per sempre.

CONOSCENZE (INGEGNERIA)

CD 15: Le ruote sono ingranaggi, di dimensione veramente impressionante per la tecnologia conosciuta dai PG.

CERCARE

Una prova di cercare in tutta Lever-Hog'Rob richiede circa 30 minuti. Di conseguenza prendere 20 richiede 10 ore. Non verrà trovato nulla di interessante, se non macerie e altri ingranaggi.

IL PALAZZO REALE

Il palazzo reale è l'unico edificio parzialmente rimasto in piedi. Quando i PG arrivano qui davanti:

Davanti a voi ci sono i resti di quello che anni addietro doveva essere un imponente palazzo in pietra bianca. Ora sembra che solo del piano terra sia rimasto qualcosa, mentre al di sopra si accumulano una montagna di macerie alta anche una quarantina di metri. Due enormi portali in ferro alti almeno 6 metri sono crollati a terra lasciando intravedere dietro di sé una stanza illuminata dai pochi raggi solari che penetrano la foschia.

Da questo punto in poi fare riferimento alla figura 5, contenente le varie locazioni rimaste in piedi del palazzo reale.

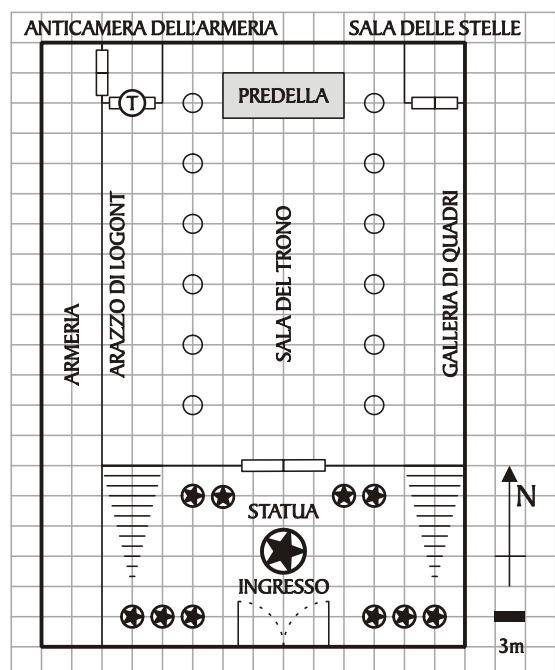


Figura 6: il palazzo di Lever-Hog'Rob

CERCARE (IN TUTTO IL PALAZZO)

Se i PG provano a cercare per esempio sul tetto del palazzo reale, nei dintorni o all'interno del palazzo stesso non troveranno nulla di interessante. Assegnare dei tempi congrui alla ricerca (considerando che non influiranno per niente poche ore di tempo di gioco in un'avventura di giorni). Unica eccezione è determinata da una trappola descritta in seguito.

INGRESSO

da questo punto in poi i PG necessiteranno di una fonte luminosa.

Siete nei resti di una sfarzosa anticamera rettangolare [lunga una quindicina di metri e larga e alta una decina]. Due scale a sinistra ad a destra che portavano a piani superiori sono completamente crollate, e una porta davanti a voi delle stesse dimensioni di quella alle vostre spalle ha subito la stessa sorte, mostrando dietro di sé una sala enorme. Due file di statue in pietra raffiguranti combattenti in varie pose sono presenti



davanti e dietro di voi, mentre al centro della stanza spicca una statua in marmo grigio alta circa 4 m ma semidistrutta da detriti e pezzi di soffitto caduti dall'alto. Questa statua ha perso il braccio sinistro e tutta la parte sinistra del volto.

La statua al centro è un golem semidistrutto dalla caduta di detriti (statistiche riportate in appendice). Per terra si trova il braccio mutilato, semicoperto dalle macerie.

🔍 OSSERVARE SULLA STATUA CENTRALE (CD AUTOMATICA)

La mano destra è aperta. Il corpo è scolpito con la stessa divisa delle altre statue e il volto è inespressivo con la mascella molto squadrata.

🔍 OSSERVARE SUL RESTO DELLE STATUE: (CD AUTOMATICA)

Le statue sembrano combattenti in una particolare divisa. Tutti sono in pose diverse ma in genere di natura militare (come parate, cariche, attesa di cariche...).

🔍 CONOSCENZE (BARDICHE), CONOSCENZE (STORIA) PER LE DIVISE

CD 20: Il simbolo sulle divise delle statue (una rosa dal gambo molto lungo intrecciata ad una spada) era il simbolo del regno unito prima che si dividesse in Lever ed Al-Hijad.

🔍 INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO

Non troveranno nulla.

🔍 CONOSCENZE (ARCAE), SAPIENZA MAGICA (A SEGUITO DI DOMANDA SPECIFICA SU COME ATTIVARE IL GOLEM)

CD 25: I golem possono essere attivati per comando del creatore o tramite particolari strumenti magici, di tipologia e modalità designati dal creatore del golem stesso.

SALA DEL TRONO

Entrate in un'immensa sala, larga circa 20 metri e lunga almeno trenta. Due file di colonne sostengono un cadente soffitto, e macerie di ogni tipo coprono il pavimento della sala. Alle pareti alla vostra sinistra si vede un lungo arazzo, a destra una fila di quadri appesi al muro, mentre al fondo della sala spiccano {n} sedie su una predella rialzata, disposte a semicerchio ma tutte rivolte verso di voi. Al fondo della sala, a sinistra e a destra, scorgete nella penombra due porte di metallo.

Parete sinistra: rappresenta l'arazzo di Logont, di cui i PG avevano visto un frammento scolpito nel monastero di Lysaroth. In particolare l'arazzo raffigura le gesta di un re Lever-Hog'Robita il cui nome si è perso nel tempo. Le scritte di questo arazzo sono in comune:

Prima scena: descritta dall'iscrizione "l'attacco proditorio" raffigura un esercito di creature non umane (basse e dalla pelle verdastra) attaccare dei soldati umani. Sembra che gli umani soccombano all'attacco.

Seconda scena: descritta dall'iscrizione "il re convoca il consiglio". È identica alla scena che avete visto nel monastero di Lysaroth.

Terza scena: descritta dall'iscrizione "L'esercito viene mobilitato": mostra una figura in portantina circondata da {n-1} dignitari di fronte a grandi masse di uomini che escono da una città.

Quarta scena: descritta dall'iscrizione "i Portaspade armano l'esercito": mostra gli stessi dignitari della scena precedente che consegnano delle spade scintillanti alla massa di persone della scena precedente. Uno di questi consegna una spada al Re.

Quinta scena: descritta dall'iscrizione "il Contrattacco con la nave reale": da questo punto in poi l'arazzo è troppo rovinato e non si riesce né a leggerlo né a discernere le immagini.

Parete destra: sembra che rappresenti una serie di ritratti.

🔍 OSSERVARE (CD AUTOMATICA)

In tutti i ritratti si nota una figura con scettro, corona e mantello di ermellino circondata da tre, quattro od ogni tanto cinque figure abbigliate talvolta in armatura, talvolta in abiti più leggeri. Sembra che in genere la figura incoronata sia quasi in contatto con le altre.

CD 25: (se lo chiedono esplicitamente la prova è automatica):

nell'ultimo quadro appeso si osserva che ci sono due figure in ermellino circondate da {n-2} figure in armatura. [*Creare suspense nel dire che*] le due figure nel quadro assomigliano terribilmente ai PG gemelli e sono abbigliate in modo analogo. Le altre {n-2} figure non assomigliano agli altri PG ma di nuovo sono abbigliate in analoga maniera.

Con "analogo maniera" si intende che per esempio se tra i PG c'è un druido nel quadro si vedrà una persona vestita con un'armatura di pelle ricoperta da foglie, e via così... Questa è chiaramente una casualità, ma nulla vieta che sia così.

🔍 DECIFRARE SCRITTURE O FALSIFICARE

CD 20: l'ultimo quadro è vecchio almeno di 300 anni. I primi probabilmente risalgono a più di 1000 anni addietro.

La nomina a portaspada e la sedia dell'Investitura: La sedia centrale del blocco di sedie è una *Sedia dell'Investitura* (vedi appendice per dettagli tecnici), e permette a chiunque venga proclamato Portaspade da un legittimo discendente di Iskrandur davanti alla sedia stessa di guadagnare un'Aura di Nobiltà. Questo significa che chi interagirà con un portaspada nominato che si riveli come tale effettivamente percepirà i portaspada che ha davanti come se li avesse già visti da



qualche parte e come se istintivamente avesse fiducia in loro. Questo si trasforma anche in un bonus Inerente di +5 in tutte le prove basate sul Carisma (ex: Diplomazia,...) . Comunque questo bonus non è da rivelare ai PG ma deve essere conteggiato dai Master.

Se i portaspade si nominano: Loro non percepiranno nulla, ma i gemelli od eventuali PNG (che siano a conoscenza del loro status) noteranno che qualcosa è cambiato nei portaspade, e che questi sembrano istintivamente più sicuri, credibili...

® Ricordiamo che la nomina è azione premiata nel rooster di valutazione.

☞ INDIVIDUARE IL MAGICO: SEDIA CENTRALE

Se individuata magicamente la sedia centrale possiede un'aura di magia schiacciante che farà interrompere il lancio dell'incantesimo (questo perchè la sedia è un artefatto).

LE PORTE DELLA SALA DEL TRONO

La porta di sinistra (in ferro): La porta di sinistra contiene una trappola.

(Dardo Avvelenato, GS 6, scattano su chi apre la porta rendendolo bersaglio di un minuscolo ago avvelenato uscente dalla parete sopra la porta, riattivabile manualmente, Attacco +22 a distanza (danno 1d4 + 4 + veleno), Cercare CD 22, Disattivare CD 23 (scatta se si fallisce la CD di più di 5). Veleno: Residuo di foglia sassone, CD Tempra 16, danno 2d12 PF /1d6 cos (il danno secondario si ha un minuto dopo aver subito il danno).

ed è chiusa a chiave.

(spessore 5 cm, durezza 10 (assorbe i primi 10 danni di ogni attacco), punti ferita 60, CD 28 per essere rotta con una singola prova di forza). Serratura: CD 22 per essere scassinata. Un fallimento di più di 5 significa che la serratura si è rotta (ed eventualmente scatterà la trappola) e che la porta dovrà essere o scassinata magicamente o sfondata.

Visto che le prove contemplano dei fallimenti non permettere di prendere 20 per scassinare la serratura o rimuovere la trappola.

☞ INCANTESIMO SCASSINARE

| Funzionerà senza alcun problema

La porta di destra (in ferro): è semplicemente accostata e non ha trappole.

LA SALA DELLA STELE

Vedete una piccola saletta quadrata larga circa quattro metri per quattro al cui centro è posizionato in piedistallo in marmo. Sopra questa è presente una stele in ossidiana nerissima dell'altezza di circa mezzo metro e incisa con dei caratteri.

Appena i PG trovano la stele consegnare loro l'**ALLEGATO 4**.

L'ANTICAMERA DELL'ARMERIA

Vedete una piccola saletta quadrata larga circa quattro metri per quattro che sembra essere illuminata pur senza che vi siano torce appese. Sembra che ai muri siano dipinte delle immagini di persone che ricevono delle armi da delle figure in abiti sfarzosi, e al centro della parete alla vostra sinistra c'è una porta in metallo.

Appena uno tra i gemelli o un portaspade ufficialmente nominato (quindi con aura di nobiltà) entra dentro la sala:

improvvisamente davanti a voi appare una figura umana traslucida e semitrasparente, vestita con degli abiti magnifici anche se oramai desueti da chissà quanto tempo, che immediatamente inizia a parlare: "Buongiorno, miei sire" [e/o "Buongiorno Signori, riferendosi ai portaspada"].

🦋 PNG: LO SPIRITO DEL CUSTODE

La figura traslucida è un fantasma (Non morto medio, Gue 5 Mag 5, conta come nonmorto di 14 DV per essere scacciato, AL LN). È stato il primo custode dell'armeria del regno di Lever-Hog'Rob, e per la solerzia con cui compì il proprio lavoro continua a servire i propri padroni in vita come in morte, fino a che esisterà l'armeria. Questo sventurato non ha più alcuna volontà o ricordo della vita che non sia legato all'Armeria, ed è in grado di riconoscere come suo re ogni legittimo erede di Iskrandur e come suo signore ogni Portaspada legittimamente nominato nella sala del trono.

- ✦ Non ha volontà o ricordi del passato
- ✦ Si ricorda solo cose legate all'armeria e agli oggetti ivi contenuti
- ✦ A parte un saluto ai re risponde solo a legittimi portaspada
- ✦ Se scacciato o attaccato scomparirà (si smaterializzerà nel piano Etereo) e non tornerà mai più.

[SALUTO] [*Riconosce i gemelli*] "Buongiorno miei sire" [e/o i portaspada legittimi] "Buongiorno miei signori".

[SE INTERPELLATO DAL RE SU QUALSIASI QUESTIONE] Sire, sa bene che io posso obbedire solo ai suoi Keria-Erendui.

(COME ENTRARE IN ARMERIA?) Signore, ma lei ha accesso libero all'armeria [*chiaramente risponde solo ai portaspade!*].

[PORTARE FUORI ARMI] Per trasportare tutto può usare i sacchi in fondo all'armeria.

(COS'È UN PARTICOLARE OGGETTO?) Quell'oggetto è [*...dare descrizione dell'oggetto*].

(COS'È LA GEMMA?) Quel medaglione serve per comandare l'automa, Signore. Indossi impugnì la gemma e se è nelle vicinanze l'automa obbedirà ai suoi pensieri.

(QUALE AUTOMA? DOV'È?) L'automa a Vostra disposizione, signore. Non saprei dove si trovi in questo momento.

[DOMANDA NON PERTINENTE] Signore, questo non è pertinente con l'armeria, non saprei".



CONOSCENZE(RELIGIONE)

CD 20: il nonmorto è uno spettro.

INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO

Nella stanza: debole aura di invocazione dovuta all'incantesimo Luce Diurna, lanciato e reso permanente da un mago di 27° livello.

Sulla porta: La porta emana un'aura schiacciante che farà interrompere il lancio dell'incantesimo (questo per l'incantesimo lanciato sulla sedia).

APRIRE LA PORTA

Sulla porta è stato lanciato un incantesimo di *Chiavistello sicuro di Golgrun* (incantesimo epico descritto in appendice). Questo fa sì che solo un Portaspade con aura di nobiltà possa aprire la porta. Ogni altro tentativo, magico o meno, è destinato a fallire.

L'ARMERIA

Davanti a voi vedete un lunghissimo corridoio illuminato come la stanza precedente, del quale si vede a malapena la fine. Appesi ai muri alla vostra sinistra vedete un'interminabile fila di scintillanti spade ed archi ordinatamente appese a rastrelliere, mentre alla vostra destra vedete armature e scudi sempre altrettanto ordinatamente riposti su manichini.

In tutto in questa stanza, appese alle rastrelliere ed ai manichini vi sono 500 spade +2, 500 archi +2, 1000 armature complete in mithral +2 e 500 scudi grandi in metallo +2. Tutti questi oggetti appartenevano alla guardia reale d'élite, comandata direttamente dai portaspade (ma mai scesa in campo nella battaglia dell'Altopiano).

Tutte le armi e gli strumenti di protezione portano il simbolo già trovato sulle armature, ossia una rosa intrecciata ad una spada.

OGGETTI IN FONDO ALL'ARMERIA:

Vedete, appese in fondo all'armeria, 3 borse in tessuto appese flosciamente alla parete. A fianco ci sono [lista di oggetti dettagliata sotto, come due spade, un anello...] e un pezzo di marmo intagliato a forma di gemma.

Borse in tessuto. Queste sono borse del trasporto superiori (descritte in appendice, sono come borse del trasporto IV ma contengono 7500 Kg e 2000 metri cubi, pesando comunque non più di 30 kg ciascuna. Non può essere inserito un singolo oggetto più grande di un'armatura e chi entra dentro soffoca in 10 minuti) e venivano normalmente utilizzate per caricare tutto l'equipaggiamento.

Oggetti per ogni classe: il master, a seconda della classe predominante dei personaggi (che era anche la classe dei soggetti dell'ultimo quadro della sala del trono), sceglierà un oggetto dalla seguente lista. Questa lista dovrà essere dettagliata prima dell'avventura I possibili oggetti sono dettagliati di seguito:

- ✦ PG prevalentemente combattente: arma appropriata (quella che ha scelto nella scheda) fiammeggiante +4. Aura magica di invocazione moderata.
- ✦ PG maghi, stregoni: verga della metamagia [incantesimi massimizzati minori]. Aura magica forte senza scuola (sulla verga è presente un'iscrizione trovabile con cercare CD 20, che se letta con lettura del magico dà la parola di attivazione).
- ✦ PG ladri: bracciali della destrezza +6. Aura magica moderata di trasmutazione.
- ✦ PG chierici / druidi: amuleto della saggezza +6. Aura magica moderata di trasmutazione.
- ✦ PG bardi: mantello del carisma +6. Aura magica moderata di trasmutazione.
- ✦ PG monaci: anello di protezione +5. Aura magica debole di abiurazione.

OSSERVARE – DA FAR FARE “DALL'ALTO” SE HANNO ESAMINATO UN QUADRO IN PRECEDENZA

CD 15: se si saranno soffermati sull'ultimo quadro della galleria, i PG si ricorderanno di aver visto ogni oggetto (esclusa la gemma) addosso ai personaggi raffigurati in tale dipinto, legando così di fatto gli oggetti a un PG. (Fermo restando che potranno dividersi tutto come vorranno).

UTILIZZARE GEMMA E GOLEM

La gemma di marmo: è una *gemma del controllo* (vedi dettagli in appendice). Può essere utilizzata da un portaspade con aura di nobiltà che la possiede e si trovi entro 30m dal golem nell'anticamera del palazzo, che può impartire degli ordini mentali al golem. Per impartire tali ordini è sufficiente concentrarsi sul golem stesso.

Cosa può fare il golem: Si ricorda che il golem obbedirà alla lettera ai comandi più vari (comprendenti *attacca, vai a..., aspetta 5 minuti e poi fai...*), e che se sarà fuori dalla portata del medaglione continuerà a portare a termine l'ordine come richiesto. Ordini troppo complessi o che richiedano il giudizio attivo del golem saranno ignorati (ex: *se vedi che la battaglia sta andando male... oppure portaci alla nave volante*). Il golem in compenso conosce l'ubicazione di tutte le città del regno. Per le statistiche del golem fare riferimento ad un comune golem di pietra del manuale dei mostri, ma con un solo braccio (e quindi un solo attacco) e la metà dei PF. L'idea è che comunque i PG non si debbano mai avvalere del golem in combattimento, che per esempio verrà sempre fermato dall'esercito di Al-Hijad prima che si arrivi a far scontrare i gemelli tra loro.

USARE OGGETTI NON IDENTIFICATI

I PG possono rapportarsi con gli oggetti nei seguenti modi:

- ✦ Identificare gli oggetti (spendendo 8h lanciando l'incantesimo, chiedendo allo spettro o chiedendo



all'Arcimago Temnastar che provvidenzialmente tirerà fuori una pergamena di identificare) e conoscerne nei dettagli le caratteristiche.

- ✦ Provare ad utilizzare gli oggetti per saggiarne le caratteristiche: in questo modo conosceranno indizi degli effetti (l'arma è ben bilanciata, i bracciali se infilati permettono di muoversi con maggior leggerezza). Chiaramente il master dovrà tenere a mente tutti i vari bonus (magari aggiornando le proprie schede). La verga sortirà effetto solo se un PG legge la parola e prova ad utilizzarla lanciando un incantesimo. La gemma non suggerirà nessun indizio, a meno che non la si utilizzi in maniera corretta davanti al golem.
- ✦ Effettuare delle prove di **Conoscenze(Arcane) o Sapienza Magica: superando CD 30** (ripetendo la prova sull'altra abilità, se si desidera) ma solo dopo aver provato ad usare gli oggetti e conoscendo l'indizio ottenuto in questo modo

un PG potrà identificare l'oggetto come se avesse lanciato l'omonimo incantesimo. La gemma non potrà essere identificata in questo modo.

CHE COSA POSSONO FARE/SCOPIRE QUA I PG

- ✦ Scoprire della profezia e magari capirne il senso (molti intuiranno che da qualche parte ci devono essere due gemelli identici ai PG ma pochissimi interpreteranno correttamente la questione della distanza)
- ✦ Cogliere un ultimo suggerimento per convocare il consiglio (l'arazzo di Logont e le armi per un esercito)
- ✦ Nominare i Portaspada
- ✦ Trovare le armi per i PG e per l'esercito
- ✦ Attivare il golem



CONTRO UFIL E HASED

LA NORMA: ARRIVARE DAVANTI CON UN ESERCITO

Importante: questa parte non è semplice da far giocare, perchè parecchio guidata. Purtroppo per limiti di tempo non si può che fare così se si vuole partecipare allo scontro finale, per cui suggeriamo ai master di usare parecchio "tatto" nel descrivere tutto.

Si osservi come l'esercito nemico ricomincerà l'invasione proprio nel momento in cui i PG possono affrontarla, e non in un giorno stabilito a priori!

RADUNARE L'ESERCITO

Come accennato in precedenza sarà molto importante che i PG non possano agire attivamente dopo aver convinto il consiglio e visitato Lever-Hog'Rob e prima dello scontro con Ufil ed Hased. Questo è giustificato come segue:

SE I PG HANNO DIMOSTRATO DI ESSERE I RE

I giorni seguenti saranno tramandati nelle leggende come dei giorni frementissimi, di grande impatto emotivo. Tutta Lever è in subbuglio perchè finalmente ha ritrovato i Re ed i suoi Keria-Erendui. Vorreste essere liberi di fare quello che volete, ma venite presi in mezzo in tantissimi impegni, quali visitare le persone per infondere loro coraggio, presenziare la mobilitazione delle truppe per accelerare tutte le operazioni, e via così. Per le strade gente vi si para avanti acclamandovi come i salvatori di Lever, e in questo modo riuscite a radunare un esercito enorme unito sotto il vessillo della rosa intrecciata alla spada. Nessuno di voi ha un solo momento libero, ma vedete che la vostra presenza catalizza ovunque attenzioni.

Tutto sommato non vi dispiace avere solo un ruolo di "rappresentanza" e lasciare le parti logistiche ai capi militari locali, che riconoscete avere senza alcun dubbio molta più esperienza di voi. In particolare il duca Gremboch di Koblen e il Maestro delle Asce Tejegrum di Godwar si rivelano espertissimi, oltre che fidati consiglieri.

SE I PG NON HANNO DIMOSTRATO DI ESSERE I RE

Nessuno del consiglio vi ha creduto, eppure sembra proprio che la voce che i Re ed i suoi valenti Portaspade siano tornati si sia diffusa a macchia d'olio tra la popolazione. Improvvisamente venite invitati d'urgenza a Koblen, dove la popolazione sembra in delirio per voi. Pur senza che i capi vi riconoscano diventate delle figure di riferimento per la gente comune, che vede in voi un simbolo per vincere la guerra contro Al-Hijad.

Senza che ve ne rendiate conto venite presi in mezzo in tantissimi impegni, quali visitare le persone per infondere loro coraggio, presenziare la mobilitazione delle truppe per accelerare tutte le operazioni, e via così. Notate comunque una fortissima ostilità da parte di molti dei rappresentanti delle città, che perlopiù non vi riconoscono come loro sire,

Tutto sommato non vi dispiace avere solo un ruolo di "rappresentanza" e lasciare le parti logistiche ai capi militari locali, che comunque riconoscete avere senza alcun dubbio molta più esperienza di voi. In particolare il duca Gremboch di Koblen e il Maestro delle Asce Tejegrum di Godwar si rivelano espertissimi. Sembra che il duca quasi smani per trattarvi effettivamente da re e portaspade, pur senza ammettere mai di trattarvi in questo modo.

In questo caso le città convinte manderanno i propri eserciti, che però non combatteranno come un'unica armata ma come tante armate differenti.

ULTIME RACCOMANDAZIONI PRIMA DELLA BATTAGLIA

Finalmente arriva il gran giorno. Gli scout hanno annunciato quattro giorni fa che l'esercito nemico ha varcato il Rahr, e si è unito in un solo, grande blocco.

Finalmente i due eserciti si schierano, guidati dai rispettivi leader, e il cuore vi sale in gola. Capite che, in un modo o nell'altro, oggi state per scrivere una pagina fondamentale della storia di Dart-Nolcos.

Prima che la battaglia abbia inizio se i PG lo desiderano e sono riconosciuti come Re, possono fare un discorso alle truppe-

★ ANDARE IN PRIMA FILA

In nessun caso i PNG permetteranno ai PG di andare in prima fila (sfruttare molto Koblen a questo proposito perchè, comunque sia, questi sono decisamente troppo importanti per morire e da soli non cambierebbero di certo l'esito della battaglia. Koblen può anche non essere convinto che loro siano i re, ma non si sa mai ...).

LE SORTI DELLA BATTAGLIA SENZA L'INTERVENTO DEI DUE GEMELLI

CALCOLARE CHI VINCERÀ

In base alle azioni compiute dei PG è possibile calcolare chi vincerà lo scontro.

Chiedere eventualmente ai PG se intendono usare in battaglia Golem e nave volante (i consiglieri sono spaccati e Koblen è indeciso), dopodichè sommate i valori:



- ✦ Singole città presenti senza che vi siano re riconosciuti (rappresentano l'apporto militare di ogni città): Godwar 150, Koblen 150, Edarth 1, Cordijaard 150, Solujara 50, Uthre 20, Estrell 300, Hemlet 200, Edlissen 120, Korkama 100, Maaluth 100, Makjs 100.
- ✦ Tutte le città assieme perchè i re si sono rivelati: 2000 (molto più alto della somma dei precedenti perchè sottintende un coordinamento tra le truppe rimpiazza i precedenti).
- ✦ Usano le armi trovate a Lever: +500
- ✦ Impiegano il golem: +500
- ✦ Impiegano in battaglia la nave volante: +500

UN PRONOSTICO DEL DUCA

Di seguito, in base alla somma appena calcolata (e vedendo gli eserciti schierati) il duca Koblen stimerà l'andamento della battaglia:

Lever < 1000: risulta chiaro ad una prima occhiata che le forze di Lever sono destinate a perdere lo scontro per la netta inferiorità di forze in campo. Se non ci si inventa qualcosa il sud cadrà certamente in poche ore.

1000 < Lever <= 2500: la battaglia sarà certamente combattuta, anche se Al-Hijad sembra avere dalla propria il grosso dell'esercito.

Lever > 2500: la battaglia sembra alla pari. Chiunque vinca sarà una carneficina.

[Koblen, appena gli eserciti si saranno schierati, darà ai PG una prima impressione su come potrà andare lo scontro, e dai primi momenti della battaglia sembra che questo pronostico sia rispettato]

COME SI EVOLVEREBBE EFFETTIVAMENTE LA BATTAGLIA

Koblen, da ottimo stratega, ha intuito perfettamente l'andamento della battaglia.

- ✦ Con il primo valore di somma se i PG non faranno nulla la confederazione cadrà miseramente.
- ✦ con il secondo Al-Hijad vincerà a costo di grandissimi perdite (e comunque potrà avanzare verso le città del sud con un migliaio di uomini residui, sufficienti a saccheggiare tutta la confederazione),
- ✦ con il terzo effettivamente Al-Hijad verrà ricacciata indietro, ma a costo di spaventose perdite in termini di vite umane.

ARRIVARE ALLA POSTAZIONE DEI DUE GEMELLI DEL NORD

L'AVVISTAMENTO

Dalla vostra postazione nelle retrovie, abbastanza lontana dal campo di battaglia, vedete improvvisamente, dietro le file

nemiche, quello che sembrano essere le tende dello stato maggiore di Al-Hijad, che effettivamente non guida in prima fila l'esercito. Vedete poche figure, in una posizione seminasosta tra piccole valli e decisamente non visibile dal punto dove si sta combattendo e apparentemente senza guardie di sostegno.

COSA FARE?

Comunque sia i PG qui hanno a disposizione dei cavalli. Se non sono riconosciuti re saranno da soli e quasi certamente andranno "a caccia del nemico", altrimenti avranno al loro fianco il duca Koblen e qualche guardia del corpo.

★ PUR SE NON RICONOSCIUTI CERCANO AIUTO PER ANDARE AD ATTACCARE LO STATO MAGGIORE

In questo caso dovranno per forza andare sul fronte, dal quale verranno prontamente allontanati. Nessuno crederà ai PG e sarà a disposto a disimpegnare un contingente di uomini da affidare loro.

I CONSIGLI DEL DUCA

Se esprimono il desiderio di andare ad attaccare lo stato maggiore il Duca sarà:

- ✦ Abbastanza entusiasta dell'idea, che potrebbe risolvere la guerra in caso di successo.
- ✦ Spaventato dall'idea di mandare i sire e i portaspada in prima fila.
- ✦ Comunque si convincerà, anche per un'idea cavalleresca della guerra, che è giusto che siano i PG ad andare ad affrontare i capi nemici e che da questo scontro si decidano di fatto le sorti della guerra.
- ✦ Consiglierà di andare il più leggeri possibile e senza scorta per evitare di essere notati, che è la cosa più importante. Per questo sconsiglierà in tutti i modi ai PG di portare con loro eventuali guardie del corpo (il duca deve per forza restare qui per comandare la battaglia).

COME ARRIVARE ALLO STATO MAGGIORE NEMICO

Sarà sufficiente circumnavigare la battaglia (tempo impiegato un'oretta a cavallo). Se i PG usassero il golem come diversivo per creare una breccia sarà ancora più semplice, e se usassero la nave volante arrivare nello stato maggiore del nemico sarà immediato.

Ricordiamo che comunque la nave volante non può volare più in alto di 30 metri, e può venire abbattuta con catapulte ed incantesimi se utilizzata incautamente.



LA BATTAGLIA FINALE CON I GEMELLI

★ GESTIRE EVENTUALI GUARDIE DEL CORPO DEI PG

È necessario eliminare eventuali guardie del corpo dei PG prima che questi arrivino davanti ad Ufil ed Hased. Per fare questo sarà sufficiente piazzare altrettante truppe nemiche che scoprono i PG nel loro tragitto. Le guardie resteranno indietro per permettere ai PG di avanzare verso lo stato maggiore (nessuna guardia permetterà in alcun modo che i PG restino a combattere, perchè continueranno altre guardie, e via così ...)

CARATTERISTICHE DEI GEMELLI DEL NORD

Ricordiamo che i gemelli del nord sono fisicamente identici ai gemelli del sud e, oltre a questo, POSSIEDONO LE STESSA CLASSI, CARATTERISTICHE, ABILITÀ DEI GEMELLI DEL NORD (se tra il sud ci sarà un mago nel nord ci sarà un mago con uguale forza, intelligenza, incantesimi conosciuti...) e, per un caso del destino, possiederà anche lo stesso equipaggiamento di inizio avventura.

Eccezione 1: allineamento: entrambi Ufil ed Hased saranno malvagi.

Eccezione 2: divinità dei chierici: la divinità venerata sarà sempre Nerull (domini Male e Morte).

Eccezione 3: PG paladini: Il gemello diventerà un equivalente "paladino del male", con poteri del tutto analoghi ma invertiti (ex: individuare il bene, punire il bene, intimidire nonmorti ... L'imposizione delle mani resterà invariata).

Sarà necessario che all'inizio dell'avventura il master prenda nota di tutto quello che gli può servire per gestire la battaglia, senza farlo vedere al giocatore.

Piuttosto il master potrà, durante la battaglia, consultare la scheda del giocatore (epurata di eventuali oggetti trovati a Lever-Hog'Rob o forniti dal consiglio).

COME FUNZIONA LA GIUSTA MANO DELLA FRATELLANZA

L'effetto dell'incantesimo *Giusta Mano della Fratellanza* si fa sì che, quando una coppia di gemelli omologhi discendenti da Iskandur è vicina (entro 60m l'uno dall'altro) e un gemello subisce un effetto (danno, incantesimo, stordimento, nausea...) lo stesso effetto si ripercuota (a metà nel caso sia applicabile con numeri) su entrambi i gemelli. Caso limite è la morte di uno dei gemelli che, se avviene entro il raggio limite di 60m fa morire anche l'altro.

ESEMPI ESPLICATIVI

Siano S1 ed S2 i gemelli PG (del sud) ed N1 ed N2 i rispettivi omologhi PNG del nord. Siano AS un alleato dei gemelli del sud e AN un alleato dei gemelli del nord.

- ✦ Esempio 1: entro l'area S1 infliggerebbe 20 danni a N1. In questo caso entrambi S1 ed N1 subiscono 10 danni.
- ✦ Esempio 2: entro l'area un qualsiasi personaggio (S2, ma anche AS o AN o addirittura N1 che se li fa da solo) infliggerebbe 20 danni a N1. Nuovamente S1 ed N1 subiscono entrambi 10 danni.
- ✦ Esempio 3: entro l'area S1 verrebbe curato di 10 PF. Entrambi S1 ed N1 recuperano 5 PF.
- ✦ Esempio 4: entro l'area S1 viene ingrandito. Istantaneamente anche N1 viene ingrandito.
- ✦ Esempio 5: entro l'area S1 viene stordito o ucciso. Analogamente anche N1 viene stordito od ucciso (indipendentemente dai PF che gli restavano).
- ✦ Esempio 6: S1 viene ingrandito fuori dall'area e poi entra dentro. In questo caso N1 non viene ingrandito, perchè l'incantesimo è stato lanciato fuori dall'area. Analogamente se fuori dall'area S1 venisse curato, ferito...

NOTA: PERCHÈ NON È COSÌ DIFFICILE CAPIRE LA QUESTIONE DELLA VICINANZA "A PROSSIMITÀ":

A prima vista sembra complicato che i PG possano arrivare a capire il corretto funzionamento della questione "vicinanza" della profezia, ma:

- ✦ Nella Profezia di Loi-Tarok è citata parecchie volte ("pugnare a distanza di braccio", "finché le ombre si calpestano") ...
- ✦ Possono pensare che durante la vita normalmente ai PG non è mai successo di vedere delle ferite comparire sul corpo senza che vi sia una reale ragione.

★ TROUBLESHOOTING: I PG GEMELLI SI ATTACCANO TRA DI LORO

Potrebbe capitare che i PG gemelli si attacchino tra di loro. In questo caso comunque l'effetto della *Giusta Mano della Fratellanza* non si avverterà, perchè comunque i PG appartengono allo stesso "ramo" rispetto ai primi due gemelli che hanno subito l'incantesimo.

FACCIA A FACCIA CON SE STESSI

Il terreno attorno a voi presenta parecchie piccole alture, e dietro una di queste vedete il vostro obiettivo: sarete a una cinquantina di metri da un variopinto gazebo in stoffa aperto da tutti e 4 i lati. Vedete tre figure attorno a un tavolo sotto questo gazebo: due indossano [vesti come classi analoghe ai PG ma molto più sfarzose: armature d'oro, vesti ricchissime nel caso di maghi ...], mentre il terzo sembra avere la pelle abbastanza scura ed indossa un turbante in testa e delle ampie vesti gialle e bianche. Sembra che stiano guardando qualcosa sul tavolo, e che attorno al gazebo non ci sia anima viva.

In effetti i gemelli e Amir, il capo delle guardie reali (statistiche riportate in appendice), stanno consultando le mappe per decidere cosa attaccare prima dopo che la battaglia sarà finita,



ed effettivamente entro 100m dal gazebo non c'è nessuno. Hanno posizionato l'accampamento in questo posto perchè i loro luogotenenti avevano detto fosse sicuro, vicino al campo di battaglia ma sufficientemente protetto da non essere visto da esso.

IMPORTANTE: LA PRIMA DISTANZA DI AVVISTAMENTO

Importante: per la conformazione del terreno a piccole valli: i PG vedono il gazebo non prima di questa distanza (difatti era stato un colpo di fortuna che vedessero il campo nemico dalla posizione dove si trovavano in precedenza).

Facciamo osservare come questa distanza sia entro il raggio di azione della giusta fratellanza.

☞ AVVICINARSI SENZA FARSI SENTIRE/NOTARE

Muoversi Silenziosamente e Nascondersi contrapposte alle prove di Ascoltare ed Osservare dei gemelli (valori uguali a quelli dei PG) e di Amir (Ascoltare +6, Osservare +6).

Si avvicinano fino a 18m dal gazebo: I PG hanno un bonus di +10 perchè i PNG sono assorti nelle loro attività

Si avvicinano tra 9m e 18m dal gazebo: nessun bonus particolare

Si avvicinano a meno 10m dal gazebo: penalità di -10 per i PG alle prove di Nascondersi perchè il terreno è tutto aperto

I PG verranno scoperti ad una distanza congruente con l'entità del fallimento

☞ OSSERVARE

CD 20: le due figure sedute attorno al tavolo sono identiche ai PG gemelli, eccezion fatta per i vestiti.

Entro 18m: la CD si abbassa di 5.

☞ CARICANO CON I CAVALLI

Per condurre dei cavalli in battaglia è necessario superare delle **prove in Cavalcare**, come dettagliato nel manuale (al quale rimandiamo, alla voce dell'abilità Cavalcare). In linea di principio un personaggio che non abbia parecchio gradi in cavalcare comunque non riuscirà ad attaccare in sella

COME SI COMPORTERANNO I GEMELLI

- ✦ Chiaramente innanzitutto suggeriamo che il master gestisca uno dei due gemelli, e il co-master l'altro!
- ✦ Manderanno Amir a combattere, ma loro stessi non si tireranno indietro, combattendo nella maniera migliore delle loro capacità (pur sempre ignorando la profezia).
- ✦ Sicuri di sé, arroganti, convinti che vinceranno la guerra,
- ✦ Stupitissimi di vedere le città alleate, stupiti nel vedere i PG gemelli.

- ✦ Non conoscono la profezia, e quindi percepiranno gli effetti della Giusta Mano della Fratellanza che capitano loro come effetti magici creati dai PG. Di certo non saranno loro i primi a tirarsi indietro dallo scontro.
- ✦ Se i PG lo vorranno, dopo aver intuito qualche effetto della profezia, potranno parlamentare e loro di fatto confrontarsi con i gemelli.

☛ PNG: I GEMELLI

- ✦ Pensano che comunque la battaglia stia volgendo a loro favore (se Lever comunque totalizza più di 2500 punti riconosceranno che la battaglia è in stallo).
- ✦ Possono essere convinti che i PG gemelli non possano essere uccisi senza che loro muoiano a loro volta, descrivendo la profezia e come i gemelli precedenti si siano uccisi (senza bisogno di tiri di diplomazia).
- ✦ Di fronte all'out-out "ritiratevi o ci suicidiamo e morirete anche voi" chiedere ai PG se sinceramente vogliono portare fino in fondo la minaccia o no, ed effettuare una prova di **Diplomazia (CD 10)** o **Raggiare (contro il percepire intenzioni di Ufil ed Hased)**. Se convinti accetteranno il patto e saranno disposti a "suonare la ritirata" dei propri soldati, con un corno che Amir porta con sé o a ritirare l'esercito.
- ✦ Di fronte a un opportunità di "mischiare i regni" comunque rifiuteranno, e si terranno Al-Hijad.

[CITANO LA PROFEZIA] Profezia? Di quale profezia parlate?

(ARRENDETEVI, CONTRO DI NOI NON POTETE VINCERE) beh, però nemmeno voi potete... La situazione sembra in stallo...

(RITIRATE LE TRUPPE!) Mai! Conqueremo Lever, non ci ritireremo proprio ora.

(SE ACCETTANO DI RITIRARE LE TRUPPE) Va bene, ma ricordatevi che questo non è un addio, ma solo un arrivederci. Troveremo il modo di superare questo problema, e torneremo più forti che prima!

★ SE LA BATTAGLIA SI PROLUNGA TANTISSIMO...

Al ventesimo round arriveranno dal fronte 45 guardie e 5 capitani richiamati dagli eventuali rumori della battaglia. I PG incominceranno a vederli o sentirli con una prova di **Ascoltare od Osservare CD 20** ripetibile ogni round a partire dal quindicesimo (con CD abbassate di 5 per ogni round oltre il quindicesimo).

TRACCE DI CONCLUSIONI

Non è possibile descrivere un finale unico, perchè ci sono decisamente troppe variabili da tenere in considerazione ed è impossibile prevedere come l'avventura si evolverà. Quindi lasciamo che il master gestisca la questione, tenendo comunque a mente alcuni paletti fissi.



Innanzitutto qualsiasi cosa accada il duca di Koblen e il Maestro di Godwar sopravvivranno alla battaglia.

FINALI PEGGIORI POSSIBILI: I PG NON FANNO NULLA

- ✦ Lasciano evolvere la battaglia, che viene vinta da Al-Hijad: questo è nettamente il finale peggiore possibile. In breve tempo i PG verranno circondati dai nemici e l'avventura finirà con 10 luogotenenti e 30 guardie normali che attaccano contemporaneamente i PG, che se vorranno potranno pure giocare il combattimento... L'ultima cosa che vedranno sarà, da MOLTO lontano, il volto di due condottieri identici a loro che camminano in mezzo al campo di battaglia.
- ✦ Lasciano evolvere la battaglia, che viene vinta da Lever: in verità questo finale non è nemmeno così ottimo, perché solo 300 malconci soldati sopravvivono. L'avventura termina con il principe di Hemlet che disocculta una riserva nascosta di 100 uomini che in breve circondano i PG e il Duca di Koblen, unico sopravvissuto della sua città. L'ultima cosa che i PG vedranno sarà il volto gaudente di Hemlet che ride sguaiatamente mentre i suoi ultimi ostacoli a un regno che si estende in tutto Dart-Nolcos vengono eliminati...

STATUS DEI PG

- ✦ I PG sono riconosciuti come re: in questo caso qualsiasi sia il finale il Duca di Koblen e il Maestro delle asce di Godwar si comporteranno di conseguenza, onorando le salme dei defunti come eroi o acclamandoli come i grandi sire che diventeranno.
- ✦ I PG non sono riconosciuti: se le cose andassero bene Koblen dichiara che lotterà al loro fianco per provare a far conquistare il regno ai PG, di cui tutto sommato si fida. Ci sarà sempre l'ombra di Hamdaar che comunque, in un modo o nell'altro, sarà una minaccia per i PG fino a che questi non troveranno il modo di rivelare il proprio status.

POSSIBILI SCENARI FINALI

- ✦ Tutti e 4 i gemelli muoiono: in questo caso non appena la notizia si diffonde tra le file di Al-Hijad, questi iniziano a ritirarsi in maniera sempre più scomposta: senza le loro guide niente tiene unito l'esercito del nord, che brevemente ritornerà indietro. La linea genetica si è spezzata probabilmente per sempre (a meno che eventuali PG maschi non abbiano provveduto altrimenti prima della battaglia...) e i gemelli potranno diventare eroi od essere dimenticati per sempre, a seconda che fossero stati riconosciuti o meno.
- ✦ Patteggiano con i gemelli del nord durante la battaglia: è il finale nettamente più probabile. I PG salveranno Lever, ma vivranno sempre con il terrore che i gemelli del nord tornino con un modo sicuro per eliminarli. Se non saranno nemmeno riconosciuti come re i PG saranno tra l'incudine di Hemlet da una parte ed il martello di Al-Hijad dall'altra...

- ✦ Restano solo i PG buoni, che tornano tra i propri uomini: (questo può avvenire perché i PG sono geniali ed interpretano bene la profezia o perché si stordiscono e prima di svegliarsi fanno legare i gemelli del nord dai portaspade). Finale molto positivo. In questo caso l'esercito di Al-Hijad fuggirà, ma comunque i PG sopravvivranno, con ottime possibilità di reclamare un regno per il valore se anche non fossero stati riconosciuti.
- ✦ Restano solo i PG buoni che assumono il controllo di entrambi i regni: il finale supremo. Non solo i PG gemelli restano i soli sulla piazza, ma visto che sono uguali ai capi dell'esercito nemico ne prendono il controllo, magari con un gemello vestito da "nordista" e uno da "sudista". Nessuno nel regno assolutista di Al-Hijad criticherà l'accento dei propri re, e di fatto in questo modo i PG potranno regnare sull'intero continente.

INTRUFOLARSI IN MANIERA "STEALTH"

Potrebbe capitare che un gruppo non pensi alla possibilità di convocare il consiglio o commetta tanti passi falsi da precluderne ogni appoggio militare. I PG avranno comunque una possibilità di infiltrarsi di soppiatto all'interno dell'accampamento nemico per provare un ultimo confronto contro i gemelli.

★ HINT: NON PENSANO NEPPURE A QUESTO MEZZ'ORA PRIMA DELLA FINE

Alle brutte, se quando manca meno di mezz'ora alla fine dell'avventura i PG non sanno cosa fare Harcon potrà suggerire un "confronto finale" contro chi è la causa dello sterminio della propria famiglia, ossia i capi dell'esercito nemico, e suggerirà di intrufolarsi di soppiatto per sfidare i propri nemici...

DOVE È ARRIVATO L'ESERCITO DEL NORD

Se i PG non pensano alla possibilità di convocare il consiglio l'esercito del nord invaderà quasi immediatamente Lever, muovendo verso Cordijaard (in modo da dare ai PG un'occasione per attaccare i gemelli). I PG non avranno problemi a seguire l'esercito e ad incontrarlo quando desiderano.

L'EVENTUALE ASSEDIO DI CORDIJAARD

Comunque l'assedio di Cordijaard si protrarrà per un paio di settimane, quindi verosimilmente un tempo sufficiente da finire le quattro ore dell'avventura. Da Cordijaard non arriveranno mai contrattacchi perché tanto gli Hetàimin hanno realizzato che sarebbe inutile (specie dopo aver osservato che anche Al-Hijad è dotata di abili maghi), e sperano che le mura della città reggano (cosa che comunque non avverrà).



☺ ATTACARE UNA PATTUGLIA ISOLATA PER IMPOSSESSARSI DI DIVISE

Sarà possibile perchè molte pattuglie sono lontane dal grosso dell'esercito a mo' di sentinelle. Le pattuglie sono tutte identiche a quella affrontata nel villaggio di Agaldor. Permettere ai PG umani di trovare divise le cui taglie siano adeguate.

INFILTRARSI

CONFORMAZIONE DELL'ESERCITO

L'esercito di Al-Hijad conta circa 30.000 soldati, tutti rigorosamente umani e di ambo i sessi. Un non-umano attirerebbe l'attenzione in maniera molto vistosa, a meno che per esempio non sia incatenato tenuto da una pattuglia o simili. Una donna dovrà per forza essere camuffata.

L'attenzione delle vedette sarà minima, perchè nessuno ci si aspetta un'incursione, altrimenti un'infiltrazione di questo tipo sarebbe impossibile.

Ricordiamo che comunque il successo di quest'operazione dipende dal fatto che i PG non proferiscano parola, altrimenti il loro accento li tradirebbe subito.

Si osservi anche che senza il supporto dell'esercito di Lever non vi è possibilità perchè i gemelli e Amir si accampino lontani dall'esercito, in un posto che reputino più tranquillo.

☺ MIMETIZZARSI TRA I SOLDATI: RAGGIRARE

Raggirare CD 30: per ogni mezz'ora passata nell'accampamento sarà necessario che ogni PG superi questa prova. Modificatori ad hoc sono dati da:

- ✦ Utilizzare divise di Al-Hijad: dà un bonus di +10
- ✦ Camuffarsi i tratti somatici (renderli più simili a quelli di Al-Hijad - camuffare CD 10): dà un bonus di +5 alla prova di raggirare.
- ✦ Entrare di notte: dà un bonus di +5
- ✦ Creare un diversivo: bonus 0/+10 (+15 se il diversivo è creato dal Golem).
- ✦ Essere nonumani: comporta un fallimento automatico della prova, a meno che il non-umano non sia camuffato (camuffare CD 10 per un mezz'elfo, CD 18 per un nano, un elfo e un mezz'orco, CD 25 per gnomi od halfling).
- ✦ Portare con sé schiavi nonumani: -10 (verosimile, ma attira l'attenzione).
- ✦ Stanno assediando Cordijaard: +5 (diminuisce l'attenzione media)
- ✦ Altre buone idee: bonus ad hoc +0/+10

Fallimento: qualcuno chiederà delucidazioni ai PG sul perchè di un atteggiamento strano, probabilmente inficiando la riuscita dell'infiltrazione.

☚ PNG: QUALCUNO RICONOSCE UN PG GEMELLO

A un certo punto (dopo tre quarti d'ora di camminata) qualcuno riconoscerà in uno dei PG gemelli il proprio sovrano.

- ✦ Si avvicina raggiante al gemello salutandolo con un caloroso sorriso e un saluto militare.
- ✦ Anche se sentirà l'accento del PG farà una faccia strana ma reputerà che la cosa sia una bizzarria dei propri sovrani, che girano in incognito imitando strane voci per motivi noti solo a loro.
- ✦ Eventualmente se proprio di dovessero tradire fate effettuare ai PG delle prove di raggirare con CD ad hoc ma comunque molto basse (nessuno fa le pulci al proprio re se ha solo dei dubbi!).

Signore ... Buongiorno!

Non si preoccupi se l'ho riconosciuta Vedo che vuole viaggiare in incognito, non dirò niente a nessuno!

[se davanti a Cordijaard, indicando l'Agrab-Duhr, che si vede da dietro le mura]: ha visto che splendore signore? Sarà un piacere saccheggiare questa città...

☺ CERCARE DI NON FARSI NOTARE DA NESSUNO:

NASCONDERSI

Nascondersi CD 30. Richiede una prova ogni quarto d'ora. Modificatori ad hoc sono dati da:

- ✦ Di notte: si ha un bonus di +10
- ✦ Creare un diversivo: bonus 0/+10 (+15 se il diversivo è creato dal Golem)
- ✦ Stanno assediando Cordijaard: +5 (diminuisce l'attenzione media)

Fallimento: qualcuno chiederà delucidazioni ai PG sul perchè di un atteggiamento strano, probabilmente inficiando la riuscita dell'infiltrazione.

QUALCUNO FERMA I PG (ESCLUSI EVENTUALI SALUTI A GEMELLI).

In questo caso sarà pressoché impossibile che riescano a salvarsi, perchè alla prima parola si tenderà a dare l'allarme, e in breve i PG si troveranno contro centinaia di soldati da combattere...

☺ TROVARE LA TENDA DEI LEADER: CERCARE

CD 20: non si può prendere 20 o 10. Una prova richiede un'ora.

LA TENDA DEI GEMELLI DEL SUD

Una tenda enorme che ospita sempre i due gemelli di Al-Hijad e la loro guardia personale Amir. Fuori sono sempre di sentinella 2 luogotenenti (le cui statistiche sono identiche a quelle del comandante di ogni pattuglia in appendice), che se



rimossi dalla loro posizione faranno scatenare un allarme in 5 round.

ENTRARE NELLA TENDA

È possibile entrare ovunque (per esempio dal retro meno sorvegliato dell'ingresso) tagliando la tenda con una qualsiasi arma da taglio. Questo chiaramente scatenerà l'allarme all'interno della tenda.

dopo 5 round inizieranno ad entrare 2 guardie per round e un luogotenente ogni 2 round (tutte le statistiche sono, come sempre, riportate in appendice).

Sarà molto difficile che i PG se la cavino, e comunque in questa situazione dopo qualche round verrà in mente ad uno tra Ufil ed Hased di far bloccare i PG... Di certo potranno ottenere gli stessi risultati positivi ottenibili normalmente, ma con parecchia fatica...

DAVANTI AI GEMELLI

Qui avverrà la stessa scena descritta in precedenza, con l'unica differenza che se le guardie fuori dalla tenda sono ancora "attive" entreranno dopo i primi rumori, e che comunque



STATISTICHE PNG

Tutte le statistiche sono già comprensive dei rispettivi bonus, (ex, la maestria è già conteggiata nella CA e nel bonus di attacco, i bonus alle prove segnate sono comprensivi dei modificatori, della penalità dovuta all'armatura, ...)

TIPICA PATTUGLIA DI AL-HIJAD

9 Guardie (Combattente 2°)

	Umano medio
Dadi Vita:	2d8 + 2 (14 pf)
Iniziativa:	+1
Velocità:	9 m (6 quadretti)
Classe Armatura:	15 (+3 cuoio borchiato, +1 scudo piccolo in metallo +1 des), contatto 11, alla sprovvista 14
Attacco Base/Lotta:	+2 / +3
Attacco:	Spada Lunga +4 (1d8+1, 19-20 /x2)
Attacco Completo:	Spada Lunga +4 (1d8+1, 19-20 /x2)
Spazio/Portata:	1,5m / 1,5m (1 casella)
Talenti:	Allerta, Arma Focalizzata (spada lunga)
Tiri Salvezza:	+4/+1/+0
Caratteristiche:	For 13, Des 12, Cos 13, Int 8, Sag 10, Car 10
Abilità:	Ascoltare +2, Osservare +2, Saltare +3, Scalare +1
Allineamento:	Legale Malvagio
Oggetti posseduti:	Equipaggiamento normale (spada lunga di Al-Hijad, armatura di cuoio borchiato, scudo piccolo in metallo)

Capitano o Luogotenente (Guerriero 6°)

	Umano medio
Dadi Vita:	6d10 + 12 (49 pf)
Iniziativa:	+5
Velocità:	6 m (4 quadretti)
Classe Armatura:	22 (+8 armatura di piastre completa, +2 scudo grande, +1 destrezza, +1 maestria normalmente), contatto 20, alla sprovvista 12
Attacco Base/Lotta:	+6 / +9
Attacco:	Spada Lunga perfetta +10 (1d8+3, 19-20/x2)
Attacco Completo:	Spada Lunga perfetta +10/+5 (1d8+3, 19-20/x2)
Spazio/Portata:	1,5m / 1,5m (1 casella)
Talenti	Arma focalizzata (Spada lunga), Arma specializzata (Spada lunga), Maestria nel combattimento, Iniziativa migliorata, Attacco poderoso, Volontà di ferro, Allerta, Leadership
Tiri Salvezza:	+7 / +3 / +5
Caratteristiche:	For 16, Des 12, Cos 15, Int 13, Sag 12, Car 12



Abilità:	Ascoltare +8, Osservare +7, Diplomazia +5, Raggiare +4
Allineamento:	Legale Malvagio
Incantesimi:	-
Oggetti posseduti:	Equipaggiamento normale: (spada lunga di Al-Hijad perfetta, armatura di piastre completa, scudo grande in metallo)

Le spade di Al-Hijad sono leggermente più ricurve delle spade normali ma hanno le stesse caratteristiche delle spade lunghe. Possono essere usate come normali spade lunghe

AMIR

	Amir (Guerriero 8° livello)
	Umano medio
Dadi Vita:	8d10 + 24 (80 pf)
Iniziativa:	+7
Velocità:	9 m (6 quadretti)
Classe Armatura:	28 (+7 des, +4 armatura, +1 talento, +2 anello di protezione, +4 maestria), contatto 24, alla sprovvista 14
Attacco Base/Lotta:	+8 / +9
Attacco:	Spada corta +15 (1d6+5, 19-20/x2)
Attacco Completo:	2 Spade corte +13/+8 (1d6+5 ciascuna, 19-20/x2)
Spazio/Portata:	1,5m / 1,5m (1 casella)
Talenti:	Combattere con 2 armi, Combattere con 2 armi superiore, Maestria nel combattimento, Difesa con 2 armi, Arma focalizzata (spada lunga), arma focalizzata superiore (spada lunga), arma specializzata (spada lunga), Volontà di ferro, Arma favorita
Tiri Salvezza:	+12/+11/+9
Caratteristiche:	For 12, Des 20(24), Cos 16, Int 13, Sag 14, Car 10
Abilità:	Acrobazia +13, Saltare +10, Scalare +10, Ascoltare +7, Osservare +7
Allineamento:	Legale Malvagio
Oggetti posseduti:	Mantello della resistenza +3, Bracciali dell'Armatura +4, Guanti della destrezza +4, anello di protezione +2, 2 spade corte +2

Amir è agilissimo, ed in combattimento ha movenze sinuose, visto che ha una destrezza altissima e non indossa armatura.



APPENDICE A: NUOVI INCANTESIMI, OGGETTI MAGICI E DIVINITÀ

NUOVI ARTEFATTI MINORI

ARTEFATTO DELL'INVESTITURA

Questo potentissimo artefatto può apparire sotto forma di qualsiasi oggetto, ed è legato a una particolare persona o tipologia di persone e a qualche particolare azione (tipicamente un investitura). Il creatore sceglie sceglie entrambe le condizioni che si devono avverare (per esempio: tutti gli halfling che saltellino tre volte davanti all'oggetto dell'investitura, o tutti i discendenti di una persona che si nominino o vengano nominati re di una regione). Quando l'azione viene compiuta il ricevente guadagna un bonus inerente di +5 a tutte le prove di diplomazia con le quali ha a che fare con persone che sappiano che lui ha compiuto l'azione (per esempio che sappiano che l'halfling ha fatto i 3 saltelli o che il discendente si sia proclamato re).

Tipicamente un artefatto dell'investitura prende la forma di altari, sedie o quadri, ma si dice che esistano anche lampade o scrigni di questo tipo.

Trasmutazione soverchiante (è un artefatto!) – LI 35, Creare Oggetti Meravigliosi, *Splendore dell'aquila*, *Permanenza*, *Desiderio* o *Miracolo*, *Contingenza*. Prezzo 3.000.000 MO

NUOVI INCANTESIMI EPICI

CHIAVISTELLO SICURO DI GOLGRUN

Abiurazione

CD Sapienza Magica: 40

Componenti: V,S, PE

Tempo di lancio: 6 minuti

Raggio di azione: tocco

Bersaglio: una porta o uno scrigno

Durata: Permanente

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: no

Per sviluppo: 360.000 MO, 8 giorni, 14.440 PE. Seme: fortificazione (CD 17). Fattori: proteggere una porta

(ad hoc +13), durata permanente X5 Tempo di lancio ridotto -10 CD, 10.000 PE -100 CD

Questo incantesimo è stato sviluppato dal potentissimo mago nanico Golgrun Stonehammer. L'incantesimo viene lanciato su una porta o uno scrigno, rendendoli assolutamente resistenti a ogni tipo di scassinamento. A tutti gli effetti la porta protetta non può essere né scassinata né sfondata né rotta, e ogni tentativo in questo senso risulta vano.

Nessun incantesimo non epico è in grado di infrangere o disperdere il Chiavistello sicuro, ma un incantesimo epico potrebbe (presumibilmente effettuando una particolare prova di livello tra i due incantatori).

Al momento del lancio l'incantatore può stabilire che delle particolari persone o gruppi di persone possano aprire la porta (per esempio può stabilire che possano farlo gli Halfling, o tutti quelli di allineamento buono o tutti i sovrani di un particolare regno), e queste potranno farlo in ogni momento in cui lo desiderino come se la porta o lo scrigno per loro fosse solo accostato.

Costo in PE: 10.000 PE

FLAGELLO DI ARALDUR

Evocazione, Necromanzia

CD Sapienza Magica: 106

Componenti: V,S

Tempo di lancio: 6 minuti

Raggio di azione: 0m

Area: emanazione di 150 Km di raggio

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra nega (vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: No

Per sviluppo: 954.000 MO, 19 giorni, 38.160 PE. Semi: affliggere CD 19, Fattori: cambiare bersaglio in area (+10), area influenzata (ad hoc +100 CD), effetti di malattia come l'incantesimo contagio (ad hoc +21 CD), Tempo di lancio ridotto -10 CD, 2 incantatori contribuenti con uno slot di 9° livello -34 CD

Questo incantesimo è stato sviluppato dal mago umano Araldur, allievo del potentissimo mago nanico Golgrun



Stonehammer. L'incantesimo crea una foschia magica nella zona influenzata evocando sostanza direttamente dal piano negativo di energia, che rimarrà nell'area fino che non dispersa da un altro incantesimo epico.

Per ogni giorno intero trascorso sull'altopiano ogni creatura vivente deve superare un TS Tempra CD 15 o perdere 1 PF dovuto ad energia negativa. Questo punto va eliminato dai totali, e non dai parziali Chi subisce la malattia incomincerà ad osservare progressivamente delle ulcere comparire sul corpo, in punti più meno visibili. Questi PF non potranno essere in alcun modo recuperati fino a che si resta nell'area della nebbia, ma saranno recuperati al ritmo di 1 al giorno al di fuori di esso. Creature nonmorte invece guadagnano l'abilità *Guargigione Rapida 3* quando presenti nella nebbia, o aumentano di 3 un'eventuale simile abilità che già posseggano.

In genere un'area investita da quest'incantesimo perde la possibilità di ospitare vita e diventa spesso infestata da nonmorti di ogni tipo.

Il lanciatore può decidere di modificare l'area di azione dell'incantesimo a sua volontà, diminuendo della quantità desiderata il raggio dell'emanazione attorno a sé.

Rituale: 2 incantatori che contribuiscono con un incantesimo di 9° livello

GIUSTA MANO DELLA FRATELLANZA

Trasmutazione

CD Sapienza Magica: 160

Componenti: V,S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: vicino

Bersaglio: 2 fratelli nel raggio d'azione e i loro discendenti

Durata: permanente

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Per sviluppo: 1.440.000 MO, 30 giorni, 57.600 PE. Semi: affliggere CD 19, Fattori: effetto dell'incantesimo (ad hoc + 51 CD), permanenza X5, 10 incantatori contribuenti con uno slot di 9° livello -170 CD, 20d6 di danni - 20 CD

Questo incantesimo viene lanciato su 2 fratelli entro il raggio d'azione. D'ora in avanti i destini dei due fratelli saranno segnati per sempre, e in maniera analoga quelli della loro discendenza. D'ora in avanti ci riferiremo ai "destinatari" come agli effettivi bersagli dell'incantesimo o ai loro discendenti.

Quando i destinatari si entro 60m l'uno dall'altro e uno dei due subisce un effetto (danno, incantesimo, stordimento, nausea...) lo stesso effetto si ripercuote (a metà nel caso sia applicabile con numeri) su entrambi i destinatari. Caso limite è la morte di uno dei destinatari che, se avviene entro il raggio limite di 60m fa morire anche l'altro.

Nel caso in cui ci sia più di un discendente il funzionamento della magia è decisamente imprevedibile, e non si sa nei

dettagli in che modo possa "legare a doppio filo" vari numeri di destinatari. Si pensa che comunque l'incantesimo funzioni solo con "coppie" di destinatari, ma di certo non vi è certezza di questo...

Rituale: 10 incantatori che contribuiscono con un incantesimo di 9° livello

Backlash: 20d6 di danno

TEMPESTA INFUOCATA DI GOLGRUN

Evocazione [fuoco]

CD Sapienza Magica: 72

Componenti: V,S, Rituale

Tempo di lancio: 6 minuti

Raggio di azione: 0m

Area: emanazione di 150 Km di raggio

Durata: 24 ore

Tiro salvezza: Riflessi nega (vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: si

Per sviluppo: 648.000 MO, 13 giorni, 25.920 PE. Semi: energia (fuoco) CD 19, energia (tempo atmosferico) CD 19. Fattori: modificare la poggia in lembi di fuoco (ad hoc +12 CD), area influenzata (ad hoc + 100 CD), Tempo di lancio ridotto -10 CD, 4 incantatori contribuenti con uno slot di 9° livello -68 CD

Questo incantesimo è stato sviluppato dal potentissimo mago nanico Golgrun Stonehammer. L' incantesimo evoca enormi nuvoloni neri di natura magica che versano gocce di fuoco in tutto il raggio di azione e per tutta la durata dell'incantesimo. Ogni persona che venga colta senza riparo subisce 2 PF per round e corre il rischio di prendere fuoco se non supera un TS riflessi (che di conseguenza deve essere ripetuto ogni round). Tutta la vegetazione nell'area viene completamente distrutta, e anche gli edifici molto probabilmente verranno rasi al suolo alla fine di quest'incantesimo (a meno di edifici particolarmente robusti e resistenti). La tempesta perdura anche se il lanciatore si allontana dal punto di lancio.

Il lanciatore può decidere di modificare l'area di azione dell'incantesimo a sua volontà, diminuendo della quantità desiderata il raggio dell'emanazione attorno a sé.

Rituale: 4 incantatori che contribuiscono con un incantesimo di 9° livello

NUOVI OGGETTI MAGICI

GEMMA DEL CONTROLLO

Quest'oggetto viene creato con la stessa sostanza con cui un Golem viene creato, alla quale si dà la forma di una gemma grande come un pugno. La gemma del controllo viene creata



assieme al Golem, e funzionerà solo con il costrutto al quale è abbinata.

Chi crea la gemma ed il Golem deve stabilire una particolare categoria di persone (per esempio tutti quelli di allineamento Buono, o tutte le persone appartenenti ad una certa setta). Queste persone, impugnando la gemma entro 30 m dal Golem potranno impartire ordini mentali a cui il costrutto obbedirà come se il portatore della gemma fosse il suo creatore.

Trasmutazione forte – LI 13, Creare Oggetti Meravigliosi, *Costrizione/Cerca*. Prezzo 90.000 MO

BORSA DEL TRASPORTO SUPERIORE

Come una normale borsa del trasporto (vedi manuale del master), solo che non può essere forata dall'interno perchè più resistente e che può portare 7500 Kg e 2000 metri cubi, pesando comunque non più di 30 kg se completamente piena.

Evocazione forte – LI 15, Creare Oggetti Meravigliosi, *Scrigno segreto di Leomund*. Prezzo 52.000 MO

NAVE VOLANTE DI LEVER

Le navi volanti create a Lever nascono dalla commistione tra la magia e una rudimentale tecnologia. Tipicamente le navi Leverite sono in rame e hanno la forma di un ellissoide di rotazione cavo (praticamente una specie di guscio d'uovo o di dirigibile), e funzionano tramite particolari gemme azzurrognole molto allungate e trattate magicamente chiamate *Dioditi*. Ogni nave nel proprio viaggio consuma una parte dei *Dioditi* proprio come se fosse carburante, e quando la scorta si esaurisce la nave atterra lentamente senza comunque schiantarsi (la nave in ogni momento può avvalersi di un effetto analogo all'incantesimo *caduta morbida*, a qualsiasi quota si trovi). Ogni *Diodite* può bastare per percorrere approssimativamente 20.000 Km.

Tipicamente per governare la nave bisogna concentrarsi toccando particolari sfere fluttuanti presenti all'interno della nave. Se adeguatamente istruito il "capitano" in questo modo potrà comandare la nave come se fosse un'estensione del proprio corpo.

Tipicamente le navi volanti possono portare fino ad una cinquantina di persone e possono viaggiare fino a 100 Km/ora, ma per il resto non possono compiere grandi evoluzioni. Si

possono sollevare normalmente fino a 30 metri dal suolo, ma con grande lentezza possono anche muoversi più in alto perdendo molto in manovrabilità man mano che si allontanano da terra. Più si è distanti da terra e più poi la traslazione orizzontale diventa faticosa, e per questo motivo è possibile superare barriere rocciose alte magari anche un kilometro impiegando più ore per l'operazione.

Alcune particolari navi volanti (dette *brigantini*) possono essere governate solo da particolari categorie di persone scelte dal creatore dell'oggetto (per esempio sono eleggibili a questo proposito tutti quelli di allineamento Buono, o i discendenti di una certa persona). I brigantini possono essere disattivati dai propri "capitani designati", diventando così dei pezzi di rame inerti: in questo caso per esempio le sfere fluttuanti all'interno della nave scompariranno. Per riattivare la nave sarà necessario che il capitano stesso compia una particolare azione scelta dal creatore dell'oggetto.

Manovrabilità: media entro 30 m di quota, pessima oltre.

Trasmutazione forte – LI 20, Creare Oggetti Meravigliosi, *Volare, Levitazione, Caduta Morbida*. Prezzo 500.000 MO

PORTALI DELLA SALA DEL CONSIGLIO DI EDARTH

Sono dei portali che collegano due punti in uno stesso piano. Per essere funzionanti è necessario che entrambi i portali di collegamento siano attivi (e non lo sono se vengono coperti per esempio con un lenzuolo od un muro) e integri. I portali possono essere attivati da entrambe le parti toccandoli con un particolare medaglione, e in questo modo permetteranno a una persona che possieda un particolare tatuaggio (una rosa intrecciata con una spada CD 25 artigianato [tatuaggi] per essere realizzato) di passare attraverso il portale. Per chi non possieda tale tatuaggio il portale è una superficie rigida non attraversabile. Una coppia di portali di questo tipo può essere utilizzato al massimo due volte al giorno, tipicamente una per direzione.

Trasmutazione forte – LI 17, Creare Oggetti Meravigliosi, *Teletrasporto senza errore, Porta Dimensionale*. Prezzo 970.000 MO



APPENDICE B: OGGETTI MAGICI PRESI DAL CONSIGLIO

LISTA I

- ✦ Bacchetta dell'Individuazione del magico, 50 cariche rimanenti (DM pp. 245-246)
- ✦ Bacchetta del Dardo incantato (lanciato al 3° livello), 5 cariche rimanenti (DM, pp. 245-246)
- ✦ Bracciali dell'armatura +2 (DM, p. 250)
- ✦ Faretra di Ehlonna (DM, p. 256)
- ✦ Giaco di Maglia in Mithral (DM, p. 220)
- ✦ Mantello della Resistenza +1 (DM, p. 260)
- ✦ Pergamena Arcana o Divina con 1-5 incantesimi di una medesima lista di classe, per un valore massimo di 450 mo (DM pp. 239-243). Gli incantesimi possono essere: Da bardo, mago/stregone, chierico o druido di livello 0-2. Da ranger o paladino di livello 1
- ✦ Perla del potere; incantesimo di 1° livello (DM, p. 261)
- ✦ 1-3 Pozioni e Oli, per un valore massimo di 600 mo (DM p. 230)
- ✦ Scudo (qualsiasi tipo) +1 (DM, p. 216)
- ✦ Veleno: Succo di Cervello di Vermeiena X3 (DM, p. 299)

LISTA II

- ✦ Amuleto dell'armatura naturale +1 (DM, p. 247)
- ✦ Anello del Saltare (DM, p. 232)
- ✦ Anello dello Scalare (DM, p. 232)
- ✦ Anello di Caduta Morbida (DM, p. 231)
- ✦ Anello di Protezione +1 (DM, p. 232)
- ✦ Arma (qualsiasi tipo) +1 (DM, pp. 221-223)
- ✦ Borsa Conservante (Borsa I) (DM, pp. 249-250)
- ✦ Elmo della comprensione dei linguaggi e della lettura del magico (DM, p. 255)
- ✦ Lenti dell'Aquila (DM, p. 258)
- ✦ Mantello Elfico (DM, p. 259)
- ✦ Occhiali della notte (DM, p. 261)
- ✦ Pergamena Arcana o Divina con 1-5 incantesimi di una medesima lista di classe, per un valore massimo di 900 mo (DM pp. 239-243). Gli incantesimi possono essere: Da

mago/stregone, chierico o druido di livello 0-3 Da bardo di livello 0-2

- ✦ 1-3 Pozioni e Oli, per un valore massimo di 1200 mo (DM p. 230)
- ✦ Stivali Elfici (DM, p. 265)
- ✦ Veleno: Residuo di foglia sassone x3 (DM, p.299)
- ✦ Ventaglio (DM, p. 268)
- ✦ Zainetto pratico di Heward (DM, p. 268)

LISTA III

- ✦ Braccialetto della Salute +2 (DM, p. 250)
- ✦ Bracciali dell'armatura +3 (DM, p. 250)
- ✦ Fascia dell'Intelletto +2 (DM, p. 256)
- ✦ Guanti della Destrezza +2 (DM, p. 258)
- ✦ Guanti del Potere Orchesco (DM, p. 258)
- ✦ Lente dell'individuazione (DM, p. 258)
- ✦ Mantello del Carisma +2 (DM, p. 259)
- ✦ Mantello della Resistenza +2 (DM, p. 260)
- ✦ Perla del potere; incantesimo di 2° livello (DM, p. 261)
- ✦ Scudo (qualsiasi tipo) +2 (DM, pp. 216-219)
- ✦ Stivali della Levitazione (DM, pp. 265-266)
- ✦ Talismano della Saggezza +2 (DM, p. 266)
- ✦ Unguento di Keoghtom (DM, p. 268)

LISTA IV

- ✦ Arma (qualsiasi tipo) +2 (DM, p. 221-226)
- ✦ Anello di Protezione +3 (DM, p. 232)
- ✦ Bacchetta del Fulmine, 5 cariche (DM, pp. 245-246)
- ✦ Bracciali dell'armatura +5 (DM, p. 250)
- ✦ Cappello del Camuffamento (DM, p. 252)
- ✦ Pelle di rinoceronte (DM, pp. 220)
- ✦ Perla del potere; incantesimo di 3° livello (DM, p. 261)
- ✦ Verga inamovibile (DM, p. 235)



APPENDICE C: INTRODUZIONE PER I GIOCATORI

IL CONTINENTE DI DART-NOLCOS NELLE SUE LEGGENDE

Queste leggende rappresentano la tradizione popolare della Confederazione di Lever, situata nella parte sud di Dart-Nolcos, e ogni suo abitante le sente dagli aedi e dai cantori fin da quando era bambino.

DAL *CXXXVII SERMONE* DI OLVARTH KRAMBEJER, CAP 22 I

“... e fu così che il Reame piombò nel caos. Nulla fu più come prima. Morto l'**Ultimo Re**, la linea degli Iskrandui fu spezzata. Con i secoli si perse quasi ogni traccia del sapere e della potenza dei nostri padri e, ovunque, ahimè, i capi e i maggiorenti iniziarono a lottare per il potere, contendendosi le briciole dell'antica gloria della nostra gente. Sapiienti, dinasti e perfino sacerdoti cercarono di imporsi sul popolo, e gli uni sugli altri. Per intere generazioni il Reame non conobbe altro che violenza e follia: erano i cosiddetti **anni del caos**. Ma, come spesso accade nelle vicende umane, per fortuna Dio ha progressivamente appianato le cose. E anche se la **nave volante** del Re non solca più i nostri cieli, portando speranza e giustizia come accadeva una volta, e anche se tra noi e i nostri cugini del nord non vi è quasi più alcun contatto, in qualche modo la vita ha continuato il suo corso. La terra non è più fertile e rigogliosa come allora, e limitati sono i nostri mezzi, ma è inutile rimpiangere quei tempi... Chissà, forse un giorno l'Unico ci concederà di tornare a sfiorare le vette raggiunte dai nostri avi...”

Ma perdonate la piccola divagazione. Tornando all'adulterio...”

DALLE *STORIE* DI NASSARIOT, VII, 2

... Ogni sforzo dei cosiddetti **Hetàimin** sarebbe dunque teso a riportare alla luce quanto più possibile dell'antica sapienza dei loro padri, risalendo ai più fulgidi anni del Regno, e a conservare quel poco che ancora si sa. La loro grande difficoltà sta nel fatto che, a quanto si dice, tutti i grandi maghi di quei tempi morirono nella catastrofica guerra che seguì la morte dell'Ultimo Re, e che in quegli stessi anni furono bruciate o saccheggiate tutte le biblioteche del reame.

Questi dunque i fini attuali della congrega, e tanto basti. Riguardo alla sua nascita, persistono invece due diverse

tradizioni. La spiegazione più diffusa, che è suffragata dagli Hetàimin con cui ho parlato, è che, già nei primi anni del caos, sette giovani maghi iniziarono autonomamente il lavoro di studio e raccolta delle antichità; venuti negli anni a conoscenza del lavoro degli altri, avrebbero deciso semplicemente di unire i loro sforzi, eleggendo a propria sede l'**Agrab-Duhr**, un palazzo costruito molti secoli prima da un potente mago e successivamente abbandonato. Il patrimonio sapienziale della congrega spiegherebbe da sé il potere e il prestigio che essa ha raggiunto. Un'altra tradizione, però, suggerisce che gli Hetàimin non solo esistessero già ai tempi del Regno, ma anche che abbiano avuto un ruolo chiave nella sua caduta. Così facendo si sarebbero liberati dal controllo morale e politico del Re e dei suoi maghi di corte, e avrebbero acquisito con il tempo un indubbio potere politico. Dell'una e dell'altra tradizione non vi è, e forse non vi sarà mai, prova certa; per cui passerò a più certi e savi argomenti.

DAI *VIAGGI DI TOKIN-ALGHE-ZUN*, XIX, 4

E ne lo cuore de lo detto reame troverebbesi uno **alto piano** excelso et asperro, di cui niuno, avendolo visto, poté darmi verace descrizione. Ma intra lo populo sentii più volte che esso luogo infausto fusse, habitato da fiere terribili et immonde; e che sulle soe alte piane starebbevi un arido et gelido deserto, e che su tale inhospitale loco averia imperio un antico et **oscuro domine** che onni die trama contro lo bene de lo reame e de la gente sua, stando in arcano et presidiato palazzo. Multi cavalieri gagliardi e di gran possa averiano tentato di sfidare lo oscuro domine, ma nessuno sarebbevi tornato.

Questo sentii nel lo magnifico et meraviglioso porto de la Splendente Coccama, ma de la veridicità de lo detto racconto io non poterìa giurare.

DAGLI *USI DEI POPOLI PERDUTI* DI EZEAR MORATH, XII, 2

Nel ricostruire la storia e il ruolo dei Keria-Erendui, o **Portaspada del Re**, mi fu di grande aiuto il mio ospite, un anziano Hetàimin di cui, per sua richiesta, devo tacere il nome. I Keria-Erendui discendevano da dinastie antiche quanto quella regale: si dice infatti che i capostipiti delle loro casate abbiano partecipato alla fondazione del Regno, combattendo a fianco del **Primo Re**, Iskrandur. I Keria-Erendui non erano soltanto i seguaci più leali del re, ma pure i suoi amici più fidati e i consiglieri più ascoltati. L'eredità al trono e i rampolli delle casate dei portaspada crescevano insieme, maturando una



confidenza e un'amicizia destinata a durare negli anni. Anche dopo l'investitura regale, i portaspada condividevano la mensa del Re, entravano nei suoi alloggi senza bisogno di essere annunciati e potevano parlare e sedersi in sua presenza senza chiederne il permesso. A loro erano affidati gli incarichi più delicati, ed essi amministravano la giustizia e guidavano i soldati in assenza del Re. Pare che nelle antiche leggende alcuni portaspada avessero un ruolo preponderante, tanto da oscurare con le proprie gesta perfino gloria regale. Di certo ricorrono ancora oggi con frequenza nelle saghe popolari, dove spesso appaiono come difensori del Re e suoi rappresentanti. In molte storie portano giustizia al popolo abbattendo il potere di vassalli crudeli e vessatori.

Per decine di generazioni il destino dalla casa degli Iskrandui è stato legato a quello delle casate dei suoi portaspada; fino agli anni del caos, in cui, a quanto pare, anche le linee dei portaspada furono spezzate... Alcuni dicono che un ramo collaterale della linea degli Iskrandui sopravviva nella dinastia dei **Temnastar di Koblen** o in quella degli **Hekranai di Hemlet**, o in entrambe. Personalmente, ma è solo una cauta opinione, può darsi che le due cosiddette "Case Rivali" discendano dai Keria-Erendui.

DALLE CRONACHE NUOVE DI AMARIAN TERMNUT, XIX, 2

E così nella Confederazione di Lever si continua di tanto in tanto a tener **consigli**, per quanto il Re più non vi sia. E pare che a presiedere detti consigli sia il Siniscalco della città di Edarth, città invero piccola e di ridotta forza, la qual cosa può far certo rimpiangere i tempi in cui il Re chiamava a raccolta i vassalli suoi. Sia come sia, di certo vi è che ben di rado i signori della Confederazione s'adunano a tener parlamento; e questo pare un bene, se si conoscono i recenti fatti. Tutti i sapienti del mondo conosciuto sanno bene che, senza un re che disciplini e dirima le loro questioni, i potenti di Lever indulgono spesso in deplorabili litigi e financo risse, che ben poco s'addicono a uomini di cotanto rango. Pare che pochi anni fa, in occasione dell'ultimo consiglio, i giovani Grembogh Temnastar, munifico Duca di Koblen, e Hamdaar degli Hekranai, riverito Principe di Hemlet, siano infin giunti alle mani, per grande scompiglio (e direi pur disonore) del Consiglio tutto...

DALLE STORIE DI NASSARIOT, VII, 4

Riguardo invece al **culto dell'Unico**, secondo una tradizione molto accreditata esso sarebbe giunto nel reame pochi decenni prima della caduta dell'Ultimo Re, e molti storici sostengono che, con la sua carica messianica e la sua violenta avversione per i culti preesistenti, avrebbe contribuito a minare le fondamenta del regno. Quel che è certo è che il culto era già molto forte negli anni del caos, e non stupisce che una religione nuova e di quei contenuti abbia prosperato e si sia diffusa in anni così bui e incerti. Stando a quanto scrive Amnastarion il Giovane, in quegli anni i sacerdoti dell'Unico avrebbero anzi attribuito le sciagure che portarono alla fine del

regno alla volontà dell'Unico, che avrebbe così cancellato una dinastia pagana. Ma Amnastarion si spinge anche più in là, sostenendo che i sacerdoti dell'Unico potrebbero essere in prima persona responsabili di un **cataclisma** che avrebbe annientato la casa reale e la sua capitale. Tale interpretazione non si addice però a uomini savi, anche perché molti elementi fanno supporre che l'Ultimo Re fosse già convertito alla nuova religione; per cui dissento da Amnastarion, che, come è ben noto, nelle sue Cosmologie parla di mondi in cui la gente spedisce libri attraverso fili di rame o di vetro e costruisce tutto con una specie di bitume.

GEOPOLITICA DI DART-NOLCOS

Corre l'Anno del Falco 2818. Nella Confederazione di Lever (nel sud di Dart-Nolcos), da secoli ormai separato dal regno di Al-Hijad (nel nord di Dart-Nolcos), esistono una dozzina di compagini politiche distinte e alquanto eterogenee ma quasi tutte umane. In linea di massima, i poteri forti sono la Chiesa dell'Unico (che è di gran lunga la chiesa più forte), le varie Dinastie di origine guerriera, alcune gilde mercantili e gli Hetàimin, una congrega di maghi che cerca di riscoprire e preservare il più possibile la sapienza degli antichi (solo una parte relativamente esigua dei maghi della regione appartiene a questa confraternita). Il potere di queste forze varia in base alla zona. Il resto del mondo ha sporadici contatti con il continente di Dart-Nolcos solo grazie ai più avventurosi marinai delle città costiere.

CORDIJAARD

In questa cittadina sorge il maestoso Palazzo-Scuola degli Hetàimin, l'Agrab-Duhr, dove siedono i Sette Maestri che sono al vertice della congrega e dove i maghi che sono ammessi possono consultare gli antichi testi e ascoltare le lezioni dei grandi maghi e studiosi che dimorano nel palazzo. Da qui viene anche governata la città con l'aiuto di amministratori "laici", cioè esterni alla gilda.

ESTRELL

Questa grande città agricola e artigianale, probabilmente la più popolosa della Confederazione, è retta da un consiglio molto ristretto in cui la quasi totalità dei seggi è occupata da membri della Chiesa, chierici e paladini. Inoltre, il tempio e il paladinato hanno, per consuetudine, il diritto di nominare molti funzionari.

EDARTH

Tolta la bella e antica torre di rame che ne adorna il centro, Edarth appare una cittadina agricola dall'aspetto assai poco vitale. A governarla è un consiglio composto dalle piccole



famiglie aristocratiche locali, le cui tradizioni militari hanno perso molto smalto, e dai rappresentanti delle più importanti gilde del regno, che comunque la considerano uno scenario di secondaria importanza. Forse proprio per questo la città viene usata come “territorio neutro” per gli incontri dei rappresentanti delle dodici città.

GODWAR

Godwar è una cittadina dall'aspetto austero e alquanto tetro ed è capitale del regno dei nani; collocata su una collina ricca di ferro, il suo profilo, da lontano, è dominato dalle immense Keria-Hemastagh, le Fucine del Re, oggi solo in piccola parte funzionanti. La cittadina è nota per la produzione di armi e utensili e per l'estrazione di ferro e argento, ma la sua fortuna declina, anche a causa della concorrenza commerciale e militare di Hemlet. La città è retta in modo quasi democratico: a prendere le decisioni più importanti e a nominare i funzionari è un'assemblea di capifamiglia.

HEMLET

La rocca di Hemlet è una delle più potenti del Sud, e veglia su una città alquanto grande. Il Principe Hamdaar e i suoi antenati, gli Hekranai, ne hanno favorito lo sviluppo artigianale e commerciale, in particolare nel campo della siderurgia e dell'estrazione della torba, che abbonda nelle brughiere circostanti. Pochi anni fa, Hamdaar ha assediato Godwar, e l'avrebbe presa, se non fosse stato per l'intervento militare del Duca di Koblen.

KOBLEN

Più che una città, Koblen è una roccaforte, al cui esterno sorge una piccola cittadina. L'economia locale è legata alla grande fiera agricola, e in particolare all'allevamento e il commercio di bestiame e di cavalli. Fin dai tempi del regno, la fortezza e la vastissima regione circostante sono governate dalla dinastia dei Temnastar, che ha conservato e anzi ampliato la sua autorità durante gli anni del caos.

KORKAMA

La Splendida, come viene chiamata da alcuni, è una grande città mercantile posta sul mare. È famosa per i suoi templi, i suoi palazzi e le sue fontane. Quasi tutte le merci che vengono dall'estero passano per il suo gigantesco porto fortificato. A reggere la città è un consiglio eterogeneo, in cui sono rappresentati molti poteri, ma le gilde e le grandi famiglie mercantili esercitano un ruolo preponderante.

MAALUTH

Maaluth, posta sull'isola di Rann, è la sorella rivale di Korkama, cui contende con sempre più audacia il controllo delle rotte

mercantili. Come Korkama, in teoria è retta da un consiglio composto prevalentemente da gilde e famiglie mercantili, ma da alcuni anni si è di fatto imposta la guida di Demetar Kranlion, Capitano Maggiore della città e suo rappresentante.

SOLUJARA

Cittadina dotata di un porto piacevole e attivo e circondata da famosi vigneti, Soujara si è molto ingrandita dopo la caduta del regno. A reggerla fin dagli anni del caos è una dinastia di Governatori, i Dana, il cui potere è limitato da un Consiglio. Si dice che il capostipite della casata fosse un pirata insidiatosi con la forza.

UTHRE

Uthre, di per sé non particolarmente popolosa, sorge ai confini con la Foresta di Deer ed è famosa per le sue perenni sagre e feste: non a caso la città è prevalentemente abitata da halfling. Il governo è basato su un consiglio di rappresentanti eletti ogni 7 anni. Uthre è nota come una città non molto “sicura” dal momento che qui hanno sede varie congregazioni di furfanti che, sebbene non in maniera ufficiale, di fatto detengono il potere cittadino.

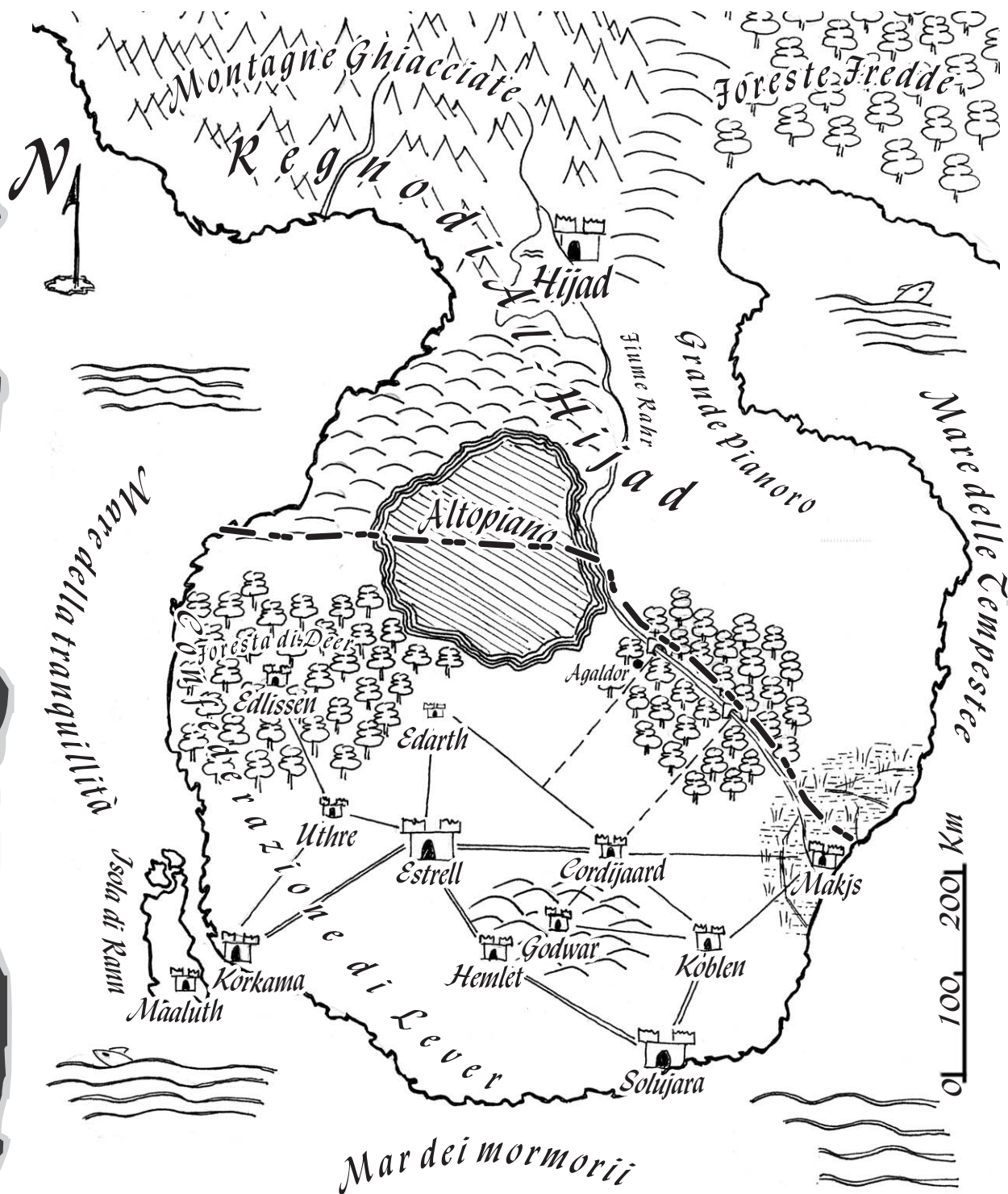
EDLISSEN

Edlissen è da sempre nota come “la città degli Elfi”. Situata al centro della grande foresta di Deer, è sempre stata abbastanza isolata e indipendente, anche a causa della difficoltà di collegamenti con il mondo esterno: i pochi viaggiatori che vi sono passati ne parlano però come di un capolavoro assoluto di bellezza e di grazia. La città è retta da un consiglio di anziani, con nomina a vita, scelti tra le principali famiglie nobiliari: l'attuale capo del consiglio è l'elfo Eyvind degli E'Fynn.

MAKJS

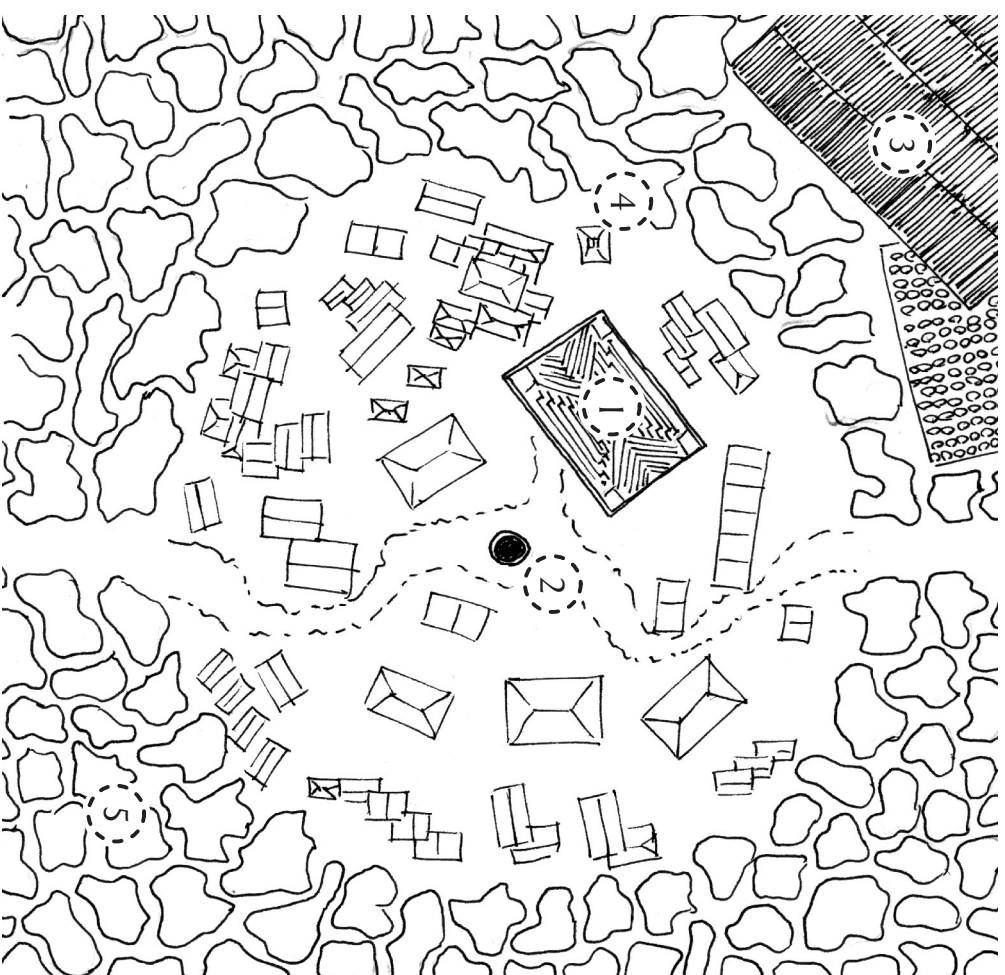
La cittadina di Makjs sorge nei territori paludosi sulla foce del fiume Rahr. Tecnicamente si trova quasi sul confine con il regno di Al-Hiad, ma tutta la zona paludosa è molto selvaggia, malsana e abitata da creature pericolose, e rappresenta una sorta di zona franca che ha sempre destato politicamente poco interesse. La quasi totalità degli edifici cittadini è in legno e sorge su palafitta. La città è formalmente retta da un governatore eletto ogni 5 anni, ma nella pratica è abbastanza anarchica.

Il Continente di Dart-Nolcos



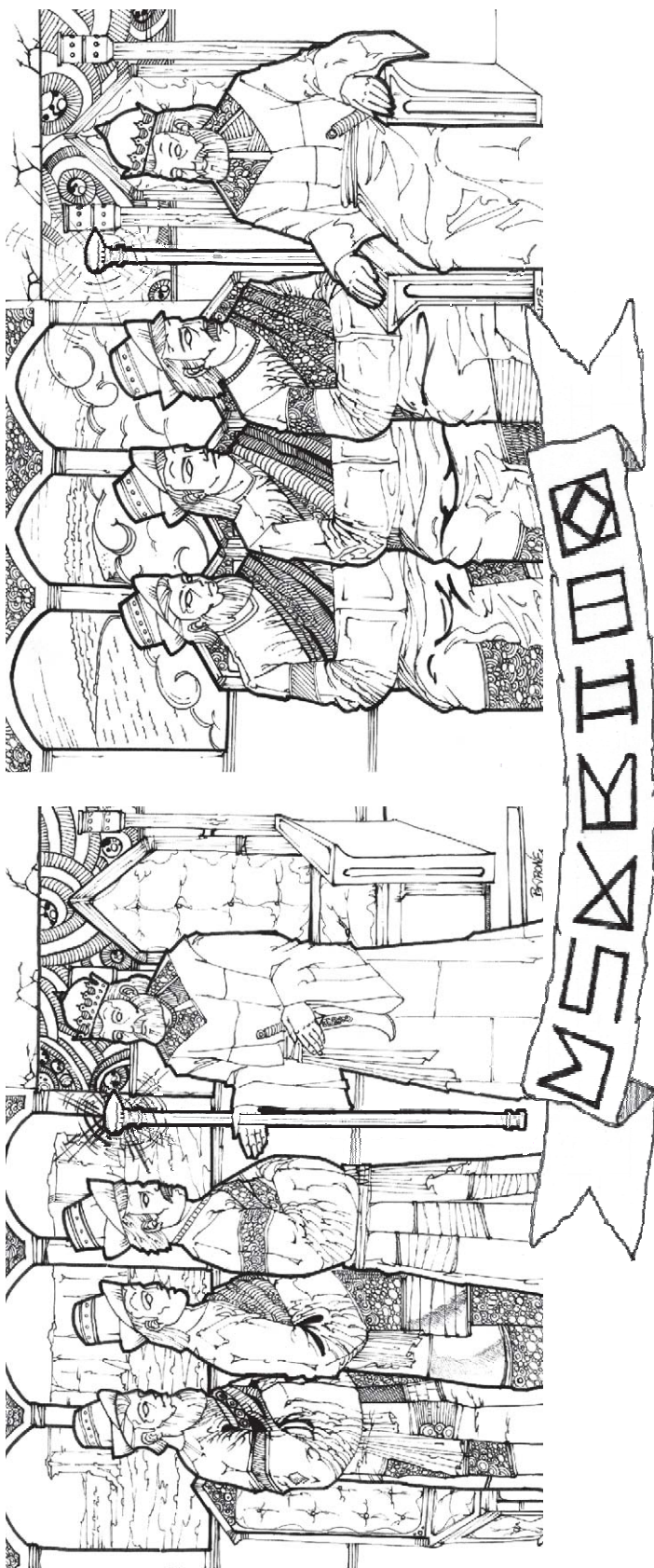


Allegato 3: il bassorilievo della parete Ovest



- ① Tempio dell'Unico
- ② Pozzo
- ③ Campi
- ④ Casa di Polim e Naltana
- ⑤ Foresta

Allegato 1: il villaggio di Agaldor



Allegato 2: il bassorilievo della parete est

Presto due principi nasceranno,
uguali nel corpo e nella mente,
uguali nella folle ambizione.
La guerra ardivergerà da Nord a Sud,
squilleranno grandi corni d'argento
e immane sarà la battaglia.

Nei campi soffocati dal lutto
non si celebrerà la vittoria.
I due gemelli saranno morti,
trafitti da reciproca lancia.
Calpestando l'uno l'ombra dell'altro,
patiranno un identico fato.

La forza di uno spacerà l'altro,
il fendente di uno sarà morte
per entrambi, per entrambi funesto.
Pugnando a distanza di braccio,
uguale ferita s'infliggeranno,
infliggeranno al regno conteso.

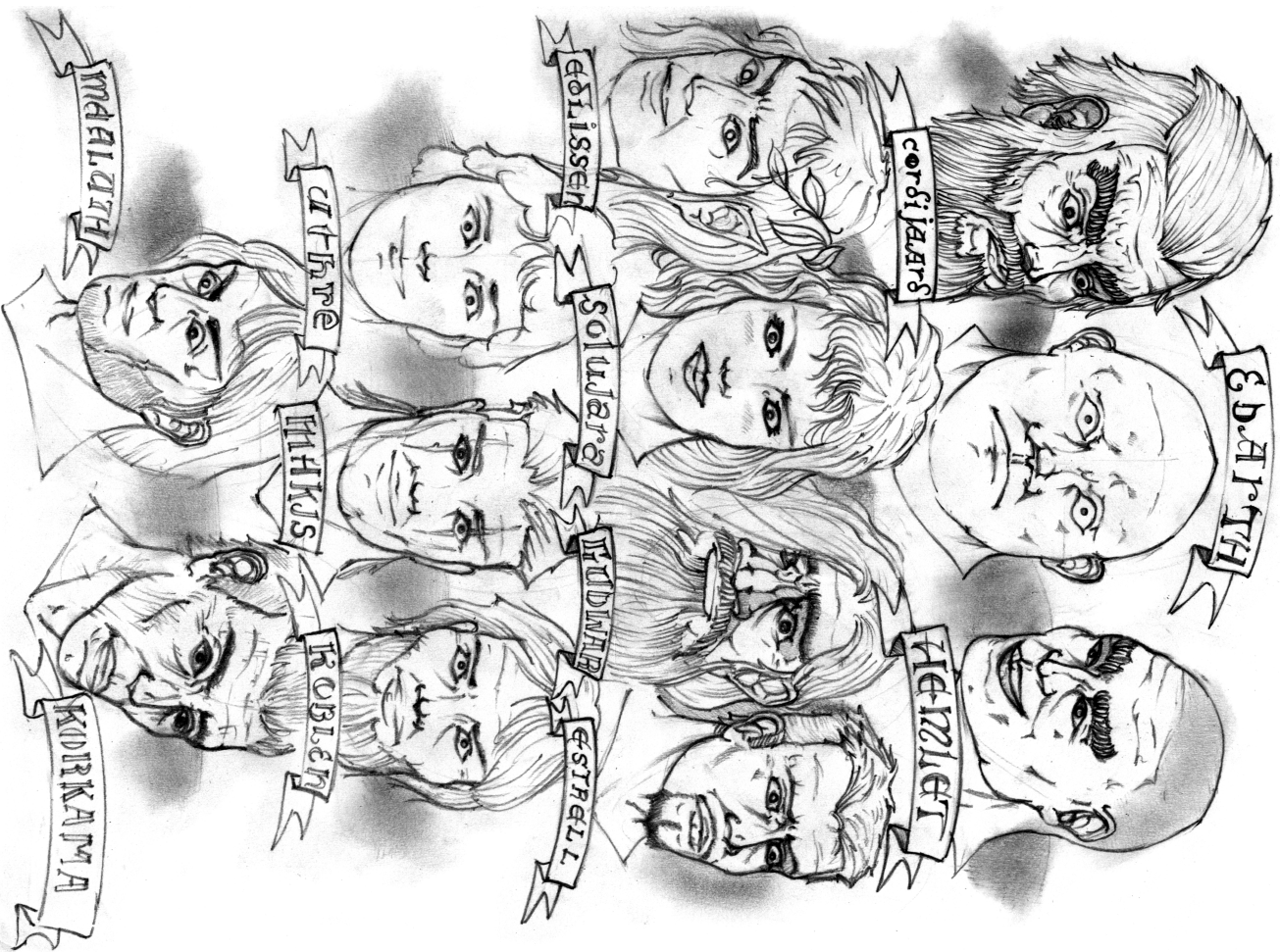
Il Regno sarà spezzato, infranto
con lo schianto di lancia su scudo.
Rossa Guerra divamperà su tutto,
nera Povertà coprirà il regno,
In ogni angolo domineranno
le infauste Caos e Divisione.

Ma le due linee di sangue
per molti secoli perdureranno,
nasconde nella polvere,
celate negli anfratti.
Una linea perdurerà nel nord,
una linea perdurerà nel sud.

Divisi dalla città obliata,
un giorno poi si rincontreranno,
due linee e due reami.
E sarà di nuovo tempo di guerra,
tempo di battaglia senza tregua,
di splendide armate a confronto.

Una sola linea sopravvivrà,
se non ripercorrerà il passato
se non s'ucciderà per uccidere.
Il regno tornerà di nuovo uno,
ogni spada diverrà un vomere,
e sarà di nuovo pace.

Allegato 4: la stele



Cordijar
Arcimago Tepal Maerg

Di circa 70 anni, indossa ricche vesti e molti gioielli. È di corporatura imponente e porta una lunga e folta barba grigia. Ha un'aria molto controllata.

Edarth
Gran Siniscalco Luos Lahaled

Di circa 50 anni, è calvo, grasso, quasi gobbo. Indossa vesti dell'Unico e pare un tipo piuttosto ansioso.

Hemlet
Principe Hamdaar Hekranar

Di circa 40 anni, ha i capelli rasati e una corporatura tarchiata. Porta vesti sfarzose su un'armatura leggera. La bocca sembra perennemente contorta in una specie di sorriso.

Edlissen
Illuminato Eyvind degli EFTym

Ello di media età, molto bello, indossa abiti raffinatissimi e porta una corona di foglie in testa. Ha uno sguardo assente.

Solujara
Governatrice Velmiora Dana

Ha poco più di 20 anni, lunghi capelli biondi, abbronzata. Porta una veste preziosa ma dal taglio sobrio. Ha uno sguardo molto attento e modi cauti.

Godwar
Mastro di Ascia Tejegrum

È un nano relativamente giovane, con una barba scura intrecciata e gli occhi chiarissimi. Porta indosso armatura e ascia e ha un aspetto grave e severo.

Estrell
Gonfaloniere Luinar Krambejer

Di circa 50 anni, ha un fisico atletico e asciutto, corti capelli biondi e un pizzo curato. Indossa le vesti e le armi dei Paladini dell'Unico e ha un'aria estremamente marziale.

Uthre
Maestro di gilda Ammin Goldpicker

È un halfling molto giovane, con larghissimi e sfarzosissimi abiti. Sfoggia in continuazione un sorriso cordiale, ma negli occhi traspare sempre un che di beffardo.

Makis
Capo Morgos

Di circa 35 anni, è un uomo molto muscoloso coperto da numerosi cicatrici. Indossa abiti di pelle che gli lasciano scoperte le braccia.

Koblen
Duca Grembogh Tennastar

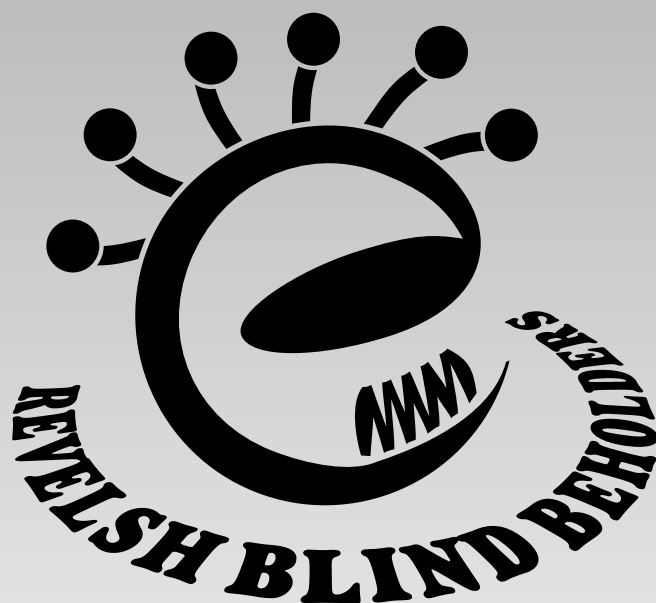
Di circa 55 anni, barba brizzolata, folta e lunga ma curata. È armato e porta una collana di oro massiccio al collo. Ha uno sguardo duro ma franco e modi schietti.

Maaluth
Capitano Maggiore Demetar Kranlion

Di circa 50 anni, ha capelli e barba biondi, non troppo lunghi. Porta un sobrio vestito nero e una larga cicatrice sulla guancia. Nel complesso ha un aspetto alquanto tetro.

Korkrama
Decano del Consiglio Stephan Kaeros

Di circa 70 anni, canuto ma abbronzato, porta una splendida veste lunga. Ha uno sguardo profondo e intelligente.



<http://www.revelshblindbeholders.net>

