

<b>1</b>	<b>Introduzione.....</b>	<b>2</b>
1.1	Come utilizzare questo testo .....	2
1.2	Materiale .....	2
1.2.1	Una copia per ogni master .....	2
1.2.2	Una copia per ogni squadra .....	3
1.3	Dadi pre lanciati .....	3
1.4	Cosa accadde prima .....	3
1.4.1	Il Cuore e l'Acciaio .....	4
1.4.2	Recenti sviluppi .....	5
1.5	Dietro le quinte .....	5
1.6	Schema della storia.....	6
1.7	Informazioni sui PG.....	7
1.7.1	Yin'Fheyad .....	7
1.7.2	Kolynsé .....	7
1.7.3	Ylcé.....	8
1.7.4	Padre McMayhay .....	8
1.7.5	Naym Ysonlain.....	8
1.7.6	Personaggi non utilizzati .....	8
<b>2</b>	<b>Ambientazione.....</b>	<b>9</b>
2.1	Cosmologia .....	9
2.2	Il mondo .....	10
2.3	La faccia superiore .....	10
2.3.1	Il regno umano di Aimsir.....	11
2.3.2	Gli elfi ed i regni di Andor e Minthar .....	12
2.3.3	I nani .....	14
2.3.4	Gli halfling .....	14
2.3.5	Altre località interessanti della faccia superiore.....	14
2.4	La faccia inferiore .....	16
2.4.1	Gli Elfi Verdi .....	16
2.4.2	Altre razze .....	19
2.4.3	Altre località interessanti della faccia inferiore .....	20
2.5	Cronologia degli eventi passati .....	20
2.6	Glossario .....	21
<b>3</b>	<b>Prologo.....</b>	<b>23</b>
3.1	Check list.....	23
3.2	Scena introduttiva .....	23
<b>4</b>	<b>La Cripta.....</b>	<b>24</b>
4.1	Il credo dell'Oscuro Messia .....	24
4.2	Nella cripta .....	25
4.2.1	Azione.....	25
4.2.2	Le informazioni.....	26
4.3	Se i PG vengono catturati .....	26
4.4	Descrizione della mappa .....	27
4.5	Dati per il combattimento .....	28
<b>5</b>	<b>L'Oracolo.....</b>	<b>29</b>
5.1	Arrivare all'Oracolo .....	29
5.2	La Gola del Serpente.....	30
5.3	L'entrata.....	30
5.4	All'interno dell'Oracolo.....	30
5.4.1	Le visioni .....	30
5.4.2	Un po' di sadismo .....	31
5.4.3	Il gigante invisibile.....	31
5.5	Il ritorno.....	31
<b>6</b>	<b>Il torneo di Andermoth.....</b>	<b>32</b>
6.1	la città di Andermoth.....	32
6.1.1	Vie d'accesso.....	32
6.1.2	Principali edifici.....	32
6.1.3	Architettura.....	32
6.2	Svolgimento temporale.....	33
6.3	Ingresso in città .....	33
6.4	Primi incontri: la dittatura umana .....	34
6.5	La notte nella città di Andermoth .....	35
6.5.1	La ronda .....	35
6.6	Il palazzo del console .....	36
6.6.1	Cenni storici .....	36
6.6.2	Utilizzo attuale .....	36
6.6.3	Descrizione .....	37
6.6.4	Uscita dal palazzo .....	40
6.7	Il secondo giorno .....	40
6.7.1	Iscrizione al torneo .....	40
6.7.2	Il mercato .....	41
6.7.3	Nei pressi della chiesa .....	41
6.7.4	L'amico di Naym .....	42
6.8	Il torneo .....	43
6.8.1	Il pugnale .....	43
6.8.2	Inizio.....	43
6.8.3	Prima fase: presentazione e raccolta del fiore.....	43
6.8.4	Seconda fase: il combattimento .....	44
6.8.5	Elenco dei partecipanti al torneo .....	44
6.8.6	Combattimenti a cui partecipa un PG.....	44
6.8.7	Termine del torneo.....	45
6.9	La rivolta .....	45
6.9.1	Fuga dalle prigioni.....	45
6.9.2	Prendere il pugnale .....	45
6.9.3	Uscire da Andermoth.....	46
6.10	PNG di Andermoth.....	46
6.10.1	Abate Orson .....	46
6.10.2	Console Garak .....	46
6.10.3	Gwaith, il cacciatore di taglie .....	47
6.10.4	Lanthir.....	47
6.10.5	Kayl .....	47
6.11	Dati per il combattimento.....	48
<b>7</b>	<b>Il Viaggio .....</b>	<b>49</b>
7.1	Il Pugnale di Noën .....	49
7.1.1	La formula d'evocazione sul pugnale .....	49
7.1.2	Se i PG non evocano Noën .....	49
7.1.3	Cerimonia d'evocazione .....	50
7.1.4	Noën l'Illuminato .....	50
7.1.5	Cos'è in realtà il pugnale ? .....	50
7.2	Alla ricerca di una nave .....	51
7.2.1	Grogna .....	52
7.2.2	L'Omino della Terra Tonda .....	52
7.2.3	La Formula .....	53
7.3	Altre destinazioni.....	54
7.4	Si parte: intermezzo .....	54
<b>8</b>	<b>L'Isola degli Gnomi .....</b>	<b>55</b>
8.1	Arrivo dell'Isola .....	55
8.2	L'emporio .....	56
8.2.1	Esempi di barzellette oscene .....	57
8.3	Dentro il labirinto.....	57
8.3.1	I guardiani delle tre porte .....	57
8.3.2	Gnomo rappresentante.....	58
8.3.3	Porta fintante .....	58
8.3.4	Lo gnomo sul marchingegno .....	59
8.3.5	Lavaggio cunicoli .....	60
8.3.6	Il mostro disperato .....	60
8.3.7	Il turbo ascensore.....	61
8.3.8	La Stanza di Controllo Centrale.....	61
8.4	C.R.E.T.I.N.O. Game.....	62
8.4.1	Il materiale necessario .....	62
8.4.2	Preparazione.....	62
8.4.3	Le regole .....	62
8.5	Attraverso il Vortice .....	63
8.6	Appendice all'Isola degli gnomi.....	63
8.6.1	La scatola degli gnomi .....	63
8.6.2	Il mostro falso grasso.....	63
<b>9</b>	<b>L'altra faccia della medaglia.....</b>	<b>65</b>
9.1	L'arrivo .....	65
9.1.1	Se sono arrivati a bordo dell'Isola degli Gnomi .....	66
9.1.2	Se sono arrivati con una nave .....	67
9.2	Primo incontro: Tarel .....	67
9.2.1	La magia di Tarel.....	68
9.2.2	Verso il villaggio .....	68
9.3	Il villaggio di Seligad.....	68
9.3.1	Re Denveth.....	69
9.3.2	Il Nucleo.....	69
9.3.3	Fratelli.....	70
9.3.4	Il Narvalo .....	70
9.3.5	Verso Ygg .....	71
9.4	Ygg.....	71
9.4.1	La piattaforma della Runa .....	72
9.4.2	Prendere la Runa .....	72
9.4.3	Portare la Runa a Noën.....	73
9.4.4	Atterrare da un'altra parte .....	73
9.4.5	Il Supervisore Delyen .....	73
9.4.6	L'Accademia.....	74
9.4.7	Il Nucleo di Ygg .....	74
<b>10</b>	<b>Le radici di Ygg .....</b>	<b>75</b>
10.1	La discesa .....	75
10.2	La palude .....	75
10.2.1	Le sabbie mobili .....	75
10.2.2	Il verme.....	76
10.3	La fonte di Uhrdr.....	76
10.3.1	Le Custodi del Tempo .....	76
10.3.2	Informazioni.....	77
10.3.3	La decisione .....	77
<b>11</b>	<b>Finale.....</b>	<b>79</b>
11.1	Rinascita .....	79
11.2	La scatoletta.....	80
11.3	Cosa fare ora ? .....	80
11.3.1	Evocare di nuovo Noën .....	80
11.3.2	Verso la Colonna: i mostri .....	80
11.4	Sulla Colonna .....	81
11.4.1	Esempi di insulti.....	82
11.4.2	Tentazioni .....	82
11.4.3	Come sconfiggere Veg'ha.....	83
11.4.4	Gli attacchi di Veg'ha.....	84
11.5	La fine di Veg'ha .....	84
11.6	Epilogo .....	84
11.7	Una nota per concludere .....	85

# 1 INTRODUZIONE

Capitolo sviluppato da Davide Orlandi

Solo nel silenzio la parola, solo nella tenebra la luce, solo nella morte è vita; fulgido è il volo del falco nel cielo deserto.

*Ursula LeGuin, La Saga di Earthsea*

**B**envenuto nuovamente, oh master ! Quello che stai per leggere è il secondo capitolo della saga iniziata l'anno scorso con *"Il Cuore e l'Acciaio"*. Questa volta, tuttavia, le parti sono invertite: i protagonisti divengono gli elfi, mentre gli umani ricoprono il ruolo di barbari oppressori; scopriremo, appunto, **l'altra faccia della medaglia**.

Questo è anche il tema di fondo della storia: non esiste una sola Verità pronta, ma ogni situazione va analizzata da tutti i punti di vista. Per risolvere i conflitti che dilanano il mondo e porre fine alle guerre, anche oggi, la soluzione c'è: capire gli altri, entrare nel loro modo di pensare e non agire in base all'istinto. Questa è la vera essenza della Pace.

Quest'avventura è frutto di innumerevoli riunioni notturne, litigi, prove ed infinite ore di battitura su computer... pensiamo di aver fatto un discreto lavoro a livello di redazione del testo, ma per quanto riguarda la storia vera e propria solo tu, master, potrai giudicare se lo sforzo è stato fruttuoso.

Inizia quindi a leggere... ed entra ancora una volta nel nostro mondo di fantasia.

## 1.1 COME UTILIZZARE QUESTO TESTO

L'avventura è divisa in capitoli: in questo primo sono contenuti gli avvenimenti passati, uno schema della storia ed un dettagliato background degli intrighi di Veg'ha, più varie informazioni generali sui personaggi, ecc. Nel secondo capitolo viene descritta in dettaglio l'ambientazione, mentre dal terzo in poi inizia l'avventura vera e propria, con un prologo in stile cinematografico.

Ricordate un dettaglio importante: **leggete il materiale per i giocatori** (introduzione per i PG, elenco delle città elfiche, background delle schede) perché la maggior parte del materiale lì descritto non viene ripetuto.

## 1.2 MATERIALE

Oltre al volumetto della storia che avete in mano, per giocare correttamente l'avventura dovrete avere molto altro materiale; eccolo elencato:

### 1.2.1 UNA COPIA PER OGNI MASTER

Del materiale che segue è necessaria una sola copia per master, indipendentemente dal numero di squadre:

- ✘ Mappa del mondo in formato A4, 1 pagina doppia faccia (un lato in piccola scala e l'altro in grande scala).
- ✘ Suggerimenti per i brani musicali da usare come sottofondo, elenco di nomi e tabella delle distanze con righello d'emergenza, 1 pagina doppia faccia.
- ✘ Tabella dell'avanzamento in ventesimi, 1 pagina.
- ✘ Una cassetta audio con i brani suggeriti.
- ✘ Disegno della facciata (6-D) e della pianta (6-C) della chiesa di Andermoth, 1 pagina doppia faccia.
- ✘ Disegno recante la facciata del palazzo del console di Andermoth, 1 pagina (codice 6-E).

## 1.2.2 UNA COPIA PER OGNI SQUADRA

Del seguente materiale, invece, è necessaria una copia per ogni squadra:

- ✘ 5 schede dei personaggi in formato A3, doppia faccia, così composte: su un lato dati dei personaggi, sull'altro disegno e background; le schede vanno ripiegate al centro in modo da avere il disegno esternamente.
- ✘ Mappa del mondo in formato A3.
- ✘ C.R.E.T.I.N.O. Game, il gioco dell'Isola degli Gnomi; 1 pagina.
- ✘ Introduzione per i giocatori, 2 pagine.
- ✘ Elenco delle principali città elfiche ed altri luoghi, 3 pagine.
- ✘ Biglietti da ritagliare e fornire ai giocatori, 2 pagine.
- ✘ Mappa dell'area del torneo di Andermoth, 1 pagina (codice 6-A).
- ✘ Disegno del pugnale di Noën, 1 pagina (codice 6-B).
- ✘ Servizio Corruzione Master, 1 pagina (non proprio necessario ma simpatico).

## 1.3 DADI PRE LANCIATI

In ogni situazione di combattimento abbiamo aggiunto una tabella con i risultati dei dadi già lanciati, in modo da limitare il fattore (s)fortuna.

Ogni colonna rappresenta un tiro del nemico: incrociatela con la riga del personaggio designato come vittima per l'attacco, la casella trovata rappresenta il numero di punti ferita inflitti. Nel valore sono già state considerate le classi dell'armatura: se al posto dei danni c'è un trattino, significa che il tiro è stato bloccato dall'armatura. Se invece il numero dei danni è posto fra parentesi significa che il personaggio è stato colpito "per un pelo", cioè con il numero giusto (se avesse avuto uno scudo o una protezione magica non sarebbe stato colpito). La riga superiore rappresenta il tiro effettivo del dado, nel caso fosse necessario in determinate situazioni.

*Esempio (un mostro con thac0 15 attacca i PG):*

Tiro d20	4	13	14	5	19	2	5	19	6	11
Naym (CA 5)	-	8	4	-	3	-	-	3	-	5
McMayhay (CA 5)	-	8	4	-	3	-	-	3	-	5
Ylcë (CA 2)	-	(8)	4	-	3	-	-	3	-	-
YinFheyad (CA 4)	-	8	4	-	3	-	-	3	-	(5)
Kolynsë (CA 2)	-	(8)	4	-	3	-	-	3	-	-

Per il primo attacco il master decide che la vittima sarà Ylcë: guarda la prima colonna alla riga "Ylcë" e trova che non viene colpito, l'armatura l'ha protetto. Traccia quindi una riga sulla prima colonna per indicare che l'attacco è stato consumato.

Nel prossimo round (o prossimo attacco se gli avversari sono più d'uno) il bersaglio dell'attacco è Kolynsë: la seconda colonna mostra che Kolynsë viene colpito per un soffio (numero fra parentesi), subendo 8 punti ferita. Se il personaggio avesse avuto uno scudo, o una protezione magica attiva non sarebbe stato colpito.

Il sistema continua in questo modo. Quando sono necessari molti tiri, questi vengono riportati in più tabelle. Se anche così non sono sufficienti, quando sono terminati si torna all'inizio della prima tabella.

Tutti i tiri di dado in quest'avventura sono stati generate con il programma **Roller v2.0** scritto da Davide Orlandi.

## 1.4 COSA ACCADDE PRIMA

In questo paragrafo viene riassunta la storia narrata nell'avventura precedente, *Il Cuore e l'Acciaio* e gli avvenimenti che ne seguirono; consigliamo di leggerlo anche a chi conosce già gli eventi descritti, in quanto alcune scelte operate dai giocatori possono cambiare lo svolgersi dei fatti. Quella che segue è la linea di eventi **ufficiale**.



Figura 1-1: i protagonisti de "Il Cuore e l'Acciaio"

### 1.4.1 IL CUORE E L'ACCIAIO

Il regno umano di Aimsir si trovava da secoli in contrasto con gli elfi di Andor e Minthar; recentemente, però, la situazione andava peggiorando con l'invio di pesanti flotte da combattimento elfiche in territorio umano.

Proprio in quel periodo, una nave di corsari solcava le onde vicino alle Nebbie Eterne, un vasto tratto di mare interamente coperto da vapori impenetrabili. Dell'equipaggio facevano parte il capitano Errol<sup>1</sup> Freesea, il mago e navigatore Hennel delle Tempeste<sup>2</sup>, il nano ingegnere Thal Syder<sup>3</sup>, l'addetto alle vele "Blade" Koltar<sup>4</sup>, il cuoco halfling Sven Sighall<sup>5</sup> e il prete dei tutelari Padre Demetrio. I corsari, grazie alla velocità e robustezza della loro nave, chiamata Cuore d'Acciaio, furono in grado di abbordare un galeone elfico che trasportava un'importante messaggio: l'imminente attacco alla città di Covenanter e l'intenzione di assassinare il Duca della città.

Il gruppo giunse a Covenanter troppo tardi per contribuire ad un piano di difesa (gli elfi disponevano di magie mai viste, incredibilmente potenti), ma il loro aiuto durante l'assedio fu determinante nel salvare la

vita di molti innocenti e sventare l'agguato al Duca. Purtroppo, il Duca alla fine cadde durante una sfida nella quale il generale elfico Ghauss non mantenne i patti; prima di morire, però, consegnò al capitano Freesea un antico medaglione appartenuto da secoli alla casata. Durante la fuga dei corsari, l'oggetto rivelò una parte nascosta di fattura decisamente elfica; per investigare, gli eroi si diressero all'Isola della Sapienza, un luogo neutrale nel quale risiedevano i più grandi saggi.

Lì, dopo alcuni strani incontri (con un uomo convinto che la terra fosse rotonda e con la stramba isola-vulcano vagante degli gnomi), i corsari riuscirono ad ottenere informazioni riguardo al medaglione: si trattava della metà di un vecchio artefatto elfico, ottenuto durante una vittoria umana secoli prima; custodiva il segreto delle Nebbie Eterne.

Per entrare nelle Nebbie, però, era necessaria una mappa. Gli indizi portarono gli eroi a Caer Thairis, la rocca governata dal barone Honett<sup>6</sup>, cugino di Padre Demetrio e nemico di alcuni membri del gruppo. Dopo uno spettacolare combattimento con fuga attraverso una vetrata, i corsari entrarono in possesso di un antico arazzo magico di fattura elfica, il cui orlo rappresentava in modo cifrato la strada per addentrarsi nelle Nebbie Eterne.

Mancava ancora qualcosa per svelare il segreto delle Nebbie: l'altra metà del medaglione. Questa parte fu facile: i personaggi viaggiarono fino alla rocca elfica semi abbandonata di Kelpë, dove rubarono l'oggetto senza farsi scoprire.

Congiungendo le due metà e seguendo la mappa, gli eroi si addentrarono nelle Nebbie Eterne, fino ad un'isola dall'aspetto infernale, sulla quale li aspettava il vero nemico: Calenardhon, il re di Andor. Egli, grazie a secoli di ricerche, aveva riscoperto la Grande Magia, persa con la morte in battaglia del suo predecessore: estraeva il sangue da un gigantesco cuore che ancora pulsava sull'isola, grazie ad un medaglione simile a quello ritrovato dai corsari, e se ne serviva per lanciare potentissimi incantesimi. Queste magie, però, fallirono grazie all'artefatto in possesso dei personaggi, costringendo il re ad allontanarsi grazie ad un portale magico per completare i suoi piani.

Il capitano Freesea con uno scatto riuscì ad infilarsi nel portale prima della sua scomparsa, mentre gli altri fecero in modo di utilizzarne i frammenti, ritrovandosi altrove, ma non prima di aver distrutto il cuore.

Essi giunsero sulla costa vicino alla capitale umana Gàidhlig, dove il generale elfico Ghauss stava lanciando una Grande Magia per distruggere la città con una montagna d'acqua: combatterono duramente, riuscendo per un soffio a salvare Gàidhlig.

Il capitano Freesea, invece, arrivò sulla cima dell'immensa Colonna di Dio insieme a Calenardhon; il re, tentando di convertirlo alla sua causa, gli rivelò alcuni particolari del suo passato: fra le altre cose, di come fosse il figlio illegittimo del Duca di Covenanter, allontanato per ragioni di immagine politica.

Il capitano non si lasciò sobillare dalle parole del re, ed iniziò il combattimento per impedirgli di compiere il suo piano: diventare un dio. La Colonna, infatti, convogliava attraverso il medaglione l'energia vitale dei morti (di entrambe le parti) nella battaglia che infuriava là sotto; Calenardhon diventava sempre più forte

<sup>1</sup> In onore del grande attore Errol Flynn.

<sup>2</sup> Nome derivato da **ENEL** a causa del suo amore per gli incantesimi di luce ed elettricità.

<sup>3</sup> Nome derivato da **ITALSIDER**, in quanto esperto di leghe metalliche.

<sup>4</sup> Nonché ladro, assassino ed ex contrabbandiere. Il nome deriva da **Colter**, un personaggio del fumetto *Hammer*.

<sup>5</sup> In realtà in missione di spionaggio. Il nome deriva da **Steven Seagall**, che interpreta un cuoco esperto in combattimento nel film *Trappola in alto mare*.

<sup>6</sup> Il nome è venuto con naturalezza, in quanto nelle sessioni di sviluppo lo chiamavamo convenzionalmente "il baronetto", da cui Bar-Honett.

e quasi invincibile, ma Errol prese una decisione: si aggrappò al re e lo trascinò insieme a sé nel vuoto, terminando un piano diabolico ed iniziando una leggenda. Con la distruzione del cuore le nebbie si dissiparono rivelando ciò che nascondevano: lo scheletro di un Drago (lungo centinaia di chilometri) caduto sulla terra millenni prima. Inoltre, la magia smise di esistere nel mondo. Gli eserciti elfici, presi dal panico per la mancanza di ciò che dava loro potere da sempre, si sbandarono e furono decimati dagli umani sopravvissuti. Così terminò la storia de *"Il Cuore e l'Acciaio"*.

### 1.4.2 RECENTI SVILUPPI

Dopo la precipitosa fuga degli elfi le truppe di Aimsir si riorganizzarono, grazie all'esaltazione per la vittoria. I forti sulle rive del fiordo furono ripresi e grazie ad essi la forza d'invasione di Andor, priva di altre vie di fuga, fu polverizzata.

Proprio in quei giorni morì il vecchio pontefice (si pensa di vecchiaia, ma in realtà fu "aiutato"); il suo successore fu Meredith IX, un uomo dalla straordinaria forza di volontà e carisma, cosa che non sorprende visto che in realtà non si trattava di un umano ma bensì di una delle tante forme del demone Veg'ha. In breve tempo il nuovo papa attizzò l'animo della gente contro gli Infedeli Assassini, costruendo dal nulla un vero e proprio "esercito sacro" al servizio della Chiesa.

La regina Deirdre IV era contraria alla spedizione: ora che gli elfi erano in svantaggio e privi della magia, gli umani avrebbero potuto ottenere il massimo profitto riducendo le spese militari e creando un potente impero commerciale. Ma la forza di persuasione del pontefice era immensa: la crociata si fece, e la regina fu trovata morta in circostanze misteriose (strangolata nella propria camera, chiusa dall'interno); fu incoronato re il nipote della regina, Murdoch, un uomo debole completamente controllato dalla Chiesa.

L'Esercito Sacro raggiunse Andor, dove gli elfi tentarono di negoziare le condizioni di resa, ma non vi furono ragioni: la capitale fu rasa al suolo come ammonimento, e l'antico regno divenne un "protettorato" (in teoria) di Aimsir. Migliaia di profughi si rifugiarono a Minthar, seguiti da vari clan di halfling che la Chiesa aveva scacciato dai ghetti umani nella recente frenesia xenofoba.

Per il momento Minthar non è stata toccata, ma l'Esercito Sacro si sta rimettendo in movimento... è questione di poche settimane prima che anche l'ultimo rifugio elfico venga invaso.

Con la sparizione della magia, il popolo elfico un tempo orgoglioso ed ateo è ripiombato nella superstizione: riaffiorano antichi culti da tempo dimenticati, a cui le masse si rivolgono per trovare conforto in un mondo che li ha abbandonati.

Sono passati cinque anni dagli eventi narrati ne *"Il Cuore e l'Acciaio"*; l'anno corrente è il 1248 secondo il calendario umano, cioè -3748.1 in base a quello elfico (vedi paragrafo **2.5**: Cronologia degli eventi passati a pagina 20).

## 1.5 DIETRO LE QUINTE

In questo paragrafo vedremo tutti gli eventi, sconosciuti sia ai giocatori che alla maggior parte della gente, che sono alla base della storia. I passaggi marcati a lato con una linea sottile sono conosciuti dai Nuclei e dai saggi del mondo di sotto; quelli marcati con due linee sono alla portata anche dei saggi del mondo superiore.

Le informazioni qui riportate sono solo un riassunto dei fatti: ulteriori dettagli si possono trovare in varie parti dell'avventura.

Demoni e draghi si sono combattuti nel cosmo per centinaia di millenni.

Le costellazioni che essi formavano si sono sempre mantenute in equilibrio, ma circa undicimila anni fa i demoni ottennero un'importante vittoria e la costellazione del Caos ebbe il sopravvento sulla ormai deformata costellazione della Pace. Questo influsso causò guerre violentissime nel mondo, finché un gruppo di elfi verdi non scoprì Ygg e le Custodi del Tempo che abitavano vicino alle sue radici. Le Custodi insegnarono agli elfi l'essenza della Pace, ed essi forgiarono le due Rune della Pace, ponendone una nel Luogo di Potere della faccia inferiore del mondo, ovvero la cima di Ygg.

Tornò la pace, durante la quale due clan di elfi vennero esiliati nell'altra faccia del mondo; essi portarono nel loro viaggio la seconda Runa e la posero nel Luogo di Potere della faccia superiore, la cima della Colonna.

Mentre accadeva questo, in lontane regioni del cosmo un essere libero costituito di pura energia veniva intrappolato nelle tele dei demoni, ed infettato dal male, divenendo un essere oscuro egli stesso, con il nome di Vrak'h'tah-tme'jqoss. Il suo padrone, un demone di grande potere chiamato Veg'ha<sup>7</sup>, desiderava più potere personale e si diresse verso il mondo con i suoi servitori.

<sup>7</sup> Il nome deriva da quello dell'Imperatore Vega, avversario del mitico Goldrake.



Figura 1-2: il vero aspetto del demone Veg'ha, che i personaggi dovranno combattere. Se vi sembra che assomigli ad Alien avete perfettamente ragione...

Lì esso combatté contro il secondo Drago che proteggeva il mondo: vi furono cataclismi inimmaginabili e la lotta terminò con la morte del Drago (che si schiantò in mare causando l'inversione del senso di rotazione del mondo) e la perdita del 99% dei poteri di Veg'ha e dei suoi seguaci.

Veg'ha, inoltre, rimase legato alla faccia superiore del mondo e l'assenza di guerre faceva in modo che i suoi poteri non migliorassero.

Durante questa permanenza forzata il suo servitore Vrakk'h'tah-tme'jqoss cercò di acquisire un po' di potere personale: fondò un culto che lo adorasse, il culto dell'Oscuro Messia Vyrak (una deformazione dell'inizio del suo nome).

Veg'ha non apprezzò l'interferenza nei suoi accurati piani e punì Vrakk'h'tah-tme'jqoss condannandolo a vivere per 33 anni come elfo normale privo della sua memoria per poi morire e rinascere ancora, infinitamente; quindi prese personalmente il controllo del culto, utilizzandolo per i suoi fini.

Per riacquistare il suo potere Veg'ha tentò di sfruttare il grande mago elfico Noën l'Illuminato<sup>8</sup>, minacciando di uccidere migliaia

di elfi con dei terremoti se egli non si fosse messo al suo servizio. Ma Noën si rifiutò: salvò con la sua magia gli innocenti dal terremoto, poi si tolse la vita per non dover sottostare ad ulteriori ricatti. Il suo corpo svanì, ed alcuni credono che la sua anima sia stata assorbita dal suo pugnale (ma non è così).

Irritato dal fallimento, Veg'ha decise di agire in modo indiretto: convinse con l'inganno alcuni elfi a distruggere la Runa del mondo di sopra, così le guerre ripresero (principalmente fra umani ed elfi per il possesso delle uniche terre dal clima mite rimaste dopo i cataclismi).

Ciò era qualcosa, ma non sufficiente: Veg'ha sparse abilmente indizi in modo che alcuni re elfici potessero trovarli; si trattava della Grande Magia generata dal Sangue del Drago.

Questi re, incoraggiati dal potere della magia, intrapresero sanguinose guerre contro gli umani; Calenardhon cercò addirittura di spazzare via un'intera città per raggiungere il potere divino, ma fallì.

Il demone salvò parzialmente la situazione prendendo l'aspetto di un umano ed assumendo la carica di Pontefice: lanciò una crociata vendicativa contro gli elfi che avrebbe fruttato molte morti.

Grazie a tutto questo Veg'ha divenne più forte: ora l'unico ostacolo che lo separava dal riottenere i suoi pieni poteri era la Runa della Pace della faccia inferiore.

Ora il demone ha riunito, agendo indirettamente come al solito, cinque persone fra cui il suo servitore Vrakk'h'tah-tme'jqoss. Essi non sanno di essere stati guidati, pensano di agire per i propri fini.

Veg'ha intende farli giungere all'Oracolo di Xanthan, un luogo dove il confine fra il mondo spirituale e il mondo reale è più sottile, e lì inserirsi nelle visioni che i personaggi avranno per guidarli ulteriormente.

Le visioni li porteranno al torneo di Andermoth, una specie di test ideato da Veg'ha per valutare le loro capacità. Se avranno successo entreranno in possesso del pugnale di Noën l'Illuminato, un oggetto magico in grado di superare le barriere fra il mondo reale e quello spirituale. Grazie ad esso Veg'ha potrà tenere sotto controllo i PG, guidarli ulteriormente e fornire loro qualche aiuto.

Manifestandosi come lo spirito di Noën uscito dal pugnale, il demone manderà i personaggi a prendere per lui la Runa della Pace, preparando un portale per farli tornare senza problemi.

Se essi obbediranno, Veg'ha la distruggerà e tornerà in possesso di tutti i suoi poteri, devastando il mondo...

Ora è compito dei PG prendere la decisione giusta e trovare il modo di abbattere definitivamente le trame del demone.

## 1.6 SCHEMA DELLA STORIA

I personaggi si ritrovano nella cripta del culto dell'Oscuro Messia, dove *persuaderanno* il gran sacerdote a rivelare la locazione dell'Oracolo. Giunti là, avranno delle strane visioni che li condurranno ad Andermoth, dove il loro scopo è di acquisire un antico pugnale, premio di un torneo.

<sup>8</sup> Invertendo il nome si ottiene *Neon*; ciò spiega perché venga definito "l'Illuminato"...

Durante il torneo scoppierà una rivolta degli elfi contro la dominazione umana, ma i PG riusciranno ad andarsene e ad evocare l'antico mago Noën usando la formula sul pugnale. Noën li manderà in missione a procurare la Runa della Pace ed i personaggi si dirigeranno verso il Grande Vortice, venendo però intercettati prima dall'Isola degli Gnomi.

Grazie ad una formula scoperta dall'Omino della Terra Tonda (una vecchia conoscenza), i PG saranno in grado di pilotare l'Isola verso il Vortice, senza subire danni.

Giunti dall'altra parte del mondo avranno qualche difficoltà con la gravità, ma verranno subito aiutati con un incantesimo. Si dirigeranno allora verso Ygg, la capitale degli elfi di quel luogo, dove avranno la possibilità di rubare la Runa della Pace e portarla a Noën; questa però si rivelerà la loro disgrazia, perché quello che credevano essere Noën è in realtà il demone Veg'ha, che potrà così distruggere la Runa e con essa il mondo.

Se i PG decideranno saggiamente che non è giusto rubare la Runa, potranno scoprire che essa è stata forgiata in una palude alla base di Ygg. Giunti lì, troveranno le tre Custodi del Tempo che spiegheranno loro l'alto prezzo necessario per giungere alla Pace.

Una volta accettato di pagare questo prezzo i personaggi si ritroveranno, dopo una morte e rinascita simbolica, in territorio umano. Lì, con l'aiuto di una scatoletta donatagli dagli gnomi, potranno raggiungere la cima della Colonna di Gàidhlig dove avverrà lo scontro finale con Veg'ha, combattuto non a colpi di armi ma resistendo alle tentazioni della violenza.

## 1.7 INFORMAZIONI SUI PG

Questa avventura è basata sui personaggi, piuttosto che sulla storia: ogni PG dovrà superare molti pregiudizi prima di arrivare alla fine.

Questo significa che **interpretazione ed avanzamento non sono compatibili**.

Per arrivare in fondo, ogni personaggio deve prendere decisioni molto sofferte, che non si possono sbrigare in cinque minuti. Se una squadra arriva molto avanti, significa che non c'è stata sufficiente interpretazione.

Naturalmente ci potrebbero essere delle eccezioni, ma si tratterebbe di giocatori veramente fenomenali.

### 1.7.1 YIN'FHEYAD

Come avete letto nel background, è un demone. Vi sono due cose, però, che il giocatore non conosce, almeno non subito:

- ✦ Non è sempre stato un demone: all'inizio era un essere libero fatto di pura energia che vagava nel cosmo. Finì nelle reti dei demoni e venne infettato dal Male, divenendo un essere oscuro egli stesso. Questa situazione cambierà verso la fine dell'avventura...
- ✦ Lui è l'Oscuro Messia. Vi sono molti indizi sparsi (il nome Vyrak assomiglia a quello del demone, le decorazioni nella cripta recano un viso simile al suo, ecc.).

Fra le altre cose simpatiche che non siamo riusciti ad inserire nel background c'è il fatto che la linea della vita sul palmo di Yin'Fheyad è fatta di tanti trattini: rappresenta le sue molte vite.

Il nome Yin'Fheyad ha avuto un difficile parto: originariamente era *Yin'Fyd*, per rappresentare il suo carattere infido; abbiamo però deciso che era troppo chiaro e l'abbiamo cambiato inserendo quelle lettere in più.

**Note tecniche:** all'inizio dell'avventura ricordate di fornire al giocatore che interpreta Yin'Fheyad il biglietto contenente l'elenco dei poteri già memorizzati.



### 1.7.2 KOLYNSË

È il fratello di Ylcë, ma non lo sa. Il segreto verrà svelato quando saranno esposti i tatuaggi dei due PG, probabilmente nel capitolo 9.3.3.

Il nome del personaggio deriva da quello di Michael Collins, eroe del movimento indipendentista irlandese; il vero nome *Kerim Hynal* rappresenta invece il suo stato legale (cioè *criminale*).

**Note tecniche:** la sfera in possesso di Kolyнсë, contenente un elementale del fuoco, deve essere lanciata con un tiro per colpire usando il thac0 base modificato dal bonus della destrezza, contro classe armatura 9 (l'armatura non conta). È ammesso un tiro salvezza contro incantesimi per dimezzare i danni.

### 1.7.3 YLCĚ

Il suo vero nome, datogli dal suo padre adottivo umano, è Cedric Drake (un nome umano, appunto); vale il discorso fatto per Kolynsë riguardo al fatto che sono fratelli.

Ylcë è ricercato dalle autorità umane per diserzione, c'è anche una bella taglia su di lui. Il suo vero nome è anche sulla lista di Naym, però lì viene indicato come umano e ciò lo mette relativamente al sicuro dalle attenzioni della cacciatrice di taglie.

Il nome è nato semplicemente scrivendo *il Che* come si pronuncia (intendendo Che Guevara).

**Note tecniche:** ricordarsi che la spada a due mani (arma preferita di Ylcë) perde sempre l'iniziativa.

### 1.7.4 PADRE MCMAYHAY

Non vi sono segreti riguardanti questo personaggio. Il nome è preso dal protagonista del film "Riposseduta", con l'aggiunta del *Mc* iniziale.

**Note tecniche:** all'inizio dell'avventura ricordate di fornire al giocatore che interpreta padre McMayhay il biglietto contenente l'elenco delle formule erboristiche preparate (cioè gli incantesimi memorizzati).

### 1.7.5 NAYM YSONLAIN

Anche Naym non ha particolari segreti. Va notato che sulla sua lista di taglie ha un buon numero di personaggi che compaiono nell'avventura, fra cui anche Kolynsë (è stato dichiarato giustiziato dalle autorità umane che non possono rendere pubblica la notizia che in realtà è stato aiutato nella fuga da un sacerdote, e Naym non sa che è in realtà vivo).

Il nome deriva dalla frase che chiude il film *Nirvana* di Gabriele Salvatores: "Naima is online"; in realtà Naym non assomiglia molto al personaggio di Naima nel film, ma entrambe sono donne in gamba e indipendenti, così abbiamo scelto questo nome.

### 1.7.6 PERSONAGGI NON UTILIZZATI

Se un personaggio non viene scelto dalla squadra (perché la squadra è composta da quattro persone invece di cinque), esso viene gestito dal giocatore che tiene il personaggio più affine:

- ✠ **Yin'Fheyad** viene gestito dal giocatore che controlla Naym (ma il master **consiglia** ai giocatori di non lasciare fuori questo PG);
- ✠ **padre McMayhay** viene gestito dal giocatore che controlla Kolynsë;
- ✠ **Kolynsë** viene gestito dal giocatore che controlla padre McMayhay;
- ✠ **Ylcë** viene gestito dal giocatore che controlla padre McMayhay;
- ✠ **Naym** viene gestita dal giocatore che controlla Yin'Fheyad.

Non è consentito leggere il background dei personaggi extra. Se i giocatori fanno una domanda a tali personaggi, l'aiuto master risponde nel modo più semplice possibile, senza fare molto gioco di ruolo.

Anche eventuali informazioni acquisite in modo segreto dai PG extra (per esempio tramite biglietti, come all'Oracolo) vengono rivelate all'istante, raccontate dall'aiuto master.



## 2 AMBIENTAZIONE

Capitolo sviluppato da Davide Orlandi

Io ho visto cose che voi umani non potreste immaginare... Navi spaziali in fiamme al largo dei bastioni di Orione... e ho visto i raggi B balenare nel buio alle porte di Tannhauser. E tutti quei momenti andranno persi nel tempo, come lacrime nella pioggia.

Roy Baty, *Blade Runner*

**A**ttenzione: il mondo in cui si svolge questa avventura è diverso quelli a cui siete abituati... non date niente per scontato. In ogni caso, prima di tutto vi esorto nuovamente a leggere l'introduzione per i giocatori (fornita a parte), poiché alcune delle informazioni lì contenute non verranno ripetute.

Notate, inoltre, che alcuni dettagli sono stati cambiati rispetto a com'erano ne *"Il Cuore e l'Acciaio"*, per esigenze tecniche; si tratta, comunque, di informazioni che non sono state mai rivelate ai giocatori e perciò esistevano solo in una sorta di limbo virtuale.

### 2.1 COSMOLOGIA

Innanzitutto il mondo è piatto, una specie di grosso disco; non si sa esattamente quanto sia grande, o perché non cada, ma è così. Ciò ha un effetto pratico sulla visibilità: in condizioni ottimali (rarissime) si potrebbe vedere da una parte all'altra del mondo, cosa impossibile sulla nostra Terra.

Il disco ruota lentamente<sup>9</sup> in senso orario attorno al grande vortice, che è a tutti gli effetti il centro del mondo; in realtà, il vortice è generato da un foro nel disco, cioè un passaggio per il mondo di sotto (*l'altra faccia della medaglia*, uno dei tanti rimandi al titolo dell'avventura) che verrà scoperto solo avanti nel corso di quest'avventura. Molto tempo fa (migliaia d'anni) il disco girava nella direzione opposta: fu lo schiantarsi a terra di un drago a determinare l'inversione nel senso di rotazione. I resti del drago erano fino a qualche anno fa nascosti da un fittissimo banco di vapori (detti "Nebbie Eterne"), ora dissolto con la distruzione del Cuore che irradiava la magia nel mondo.

Attorno al disco ruota ogni giorno un altro drago (il sole), compiendo una circonferenza su un piano che contiene l'asse di rotazione del disco e la congiungente est ovest; in parole più semplici, immaginate l'orbita del drago come una ruota panoramica da luna park, montata su una base girevole (il mondo); in realtà il nostro disco si trova *dentro* e non *sotto* la ruota, ma la metafora dà l'idea di come il sole si muova insieme al mondo, nascendo sempre a est e calando ad ovest. La distanza del drago dal centro del mondo è però variabile durante il corso dell'anno solare (lungo approssimativamente come il nostro): d'estate è più vicino, d'inverno più lontano. Una conseguenza di tutto ciò è che le zone centrali del mondo sono piuttosto fredde e con un clima stabile, mentre quelle esterne soffrono di notevoli sbalzi di temperatura con estati roventi.

C'è un polo nord magnetico, generato da un'immensa montagna di ferro che si trova all'estremo limite settentrionale del disco (su entrambe le facce); viene sfruttato per la navigazione, utilizzando delle bussole piuttosto ingombranti (non portatili)<sup>10</sup>.

Esistono due lune: l'Uovo del Drago (detta anche "Occhio di Dio" dagli umani a causa del grosso cratere centrale) ha un periodo di 55 giorni, mentre l'Unicorno compie una rivoluzione intorno al mondo in 21 giorni. Secondo la tradizione l'Unicorno vuole mangiare l'Uovo, e viene perciò messo in fuga dal Drago (il sole) che lo insegue continuamente; ma ogni volta che sta per essere raggiunto, il fuggitivo scompare (luna nuova).

Le stelle sono altri draghi, lontanissimi nel cielo; alcuni, poco più vicini, si spostano casualmente nella volta celeste durante il corso dell'anno, ma non si avvicinano mai abbastanza al mondo per riscaldarlo. In varie zone del cielo si possono vedere le Costellazioni Oscure<sup>11</sup>, vaste aree di nero assoluto: esse sono la dimora dei demoni, la controparte oscura dei draghi. Questi esseri votati al buio e all'entropia lottano da

<sup>9</sup> Per la precisione compie una rivoluzione completa in 1193 giorni e 7 ore.

<sup>10</sup> In effetti la montagna non è precisamente a nord, ma spostata verso ovest di circa 5 gradi; comunque le bussole sono talmente imprecise che la discrepanza non crea alcun problema e nessuno se ne accorge.

<sup>11</sup> L'idea è tratta dal romanzo di Michael Swanwick **Stazioni di Marea** (tit. or. "Stations of Tide") pubblicato in Italia sulla Isaac Asimov Science Fiction Magazine e su Urania n.1236 con il titolo "Domani il Mondo Cambierà".

milioni di anni contro i draghi nelle regioni più lontane ed invisibili del cosmo, e la loro guerra deciderà le sorti dell'universo: un'esplosione finale di luce o un'infinita discesa nella gelida oscurità del nulla.

Le costellazioni (luminose od oscure) hanno anche un effetto sul mondo: se sono bilanciate l'effetto si compensa, ma se una di esse prevale gli abitanti del mondo subiscono un influsso positivo o negativo, a seconda dei casi. Da millenni, ormai, le costellazioni oscure sono più potenti di quelle luminose, e il mondo è dominato dalla violenza.

Quando un drago conclude in modo naturale la sua esistenza (dopo molte migliaia d'anni) da qualche altra parte del cosmo nasce un demone; specularmente, quando termina la vita di un demone, una nuova stella si accende nel cielo. Se invece questi esseri muoiono prematuramente durante le loro battaglie secolari, si reincarnano in un nuovo debole membro della stessa progenie, fino a quando lo spirito non avrà terminato il suo ciclo.

Ogni tanto, alcuni demoni si avvicinano al mondo e rimangono invischiati nella trama di vita, sentimenti e desideri delle creature che vi abitano, iniziando qui la loro piccola guerra contro la luce, l'ordine e la pace; la nostra avventura ruota proprio intorno ad uno di questi esseri.

## 2.2 IL MONDO

In questo mondo immaginario la gravità funziona in modo alquanto bizzarro... le definizioni di "faccia superiore" e "faccia inferiore" perdono un po' di significato, quindi denomineremo semplicemente "superiore" la faccia in cui si è svolta l'avventura de *Il Cuore e l'Acciaio* (cioè quella in cui risiedono gli elfi di Andor e Minthar, nonché gli umani di Aimsir), ed "inferiore" l'altra (abitata dagli elfi verdi).

Per quanto riguarda gli oggetti inanimati il "giù" è sempre verso la massa del disco, perpendicolarmente alla superficie: l'acqua, ad esempio, resta appiccicata alla terra su entrambe le facce. Tuttavia, vi sono alcune zone leggermente anomale: nel foro centrale il basso è sempre rivolto verso la faccia inferiore, mentre ai margini (i confini estremi del disco) la gravità punta invece verso la faccia superiore (vedere la □, che rappresenta uno spaccato del disco).

Questo significa che l'acqua continua a girare da una faccia all'altra: entra nel vortice ed esce sul lato inferiore generando la Grande Fontana (un immenso getto alto centinaia di metri), poi "ricade" e fluisce lentamente verso i margini dove si getta ancora verso la faccia superiore<sup>12</sup>.

Per gli esseri senzienti le cose sono differenti: il "basso" rimane sempre quello della faccia d'origine (dove la creatura è nata). Quindi, ad esempio, se un abitante della faccia superiore si sposta in quella inferiore rischia di cadere nel vuoto !

Gli elfi verdi conoscono alcuni incantesimi in grado di adattare temporaneamente la gravità a quella della loro faccia, ed altri in grado di compiere l'azione opposta (ma solo in modo irreversibile).

## 2.3 LA FACCIA SUPERIORE

Allegate all'avventura avete trovato tre mappe: la prima (in formato A3) va fornita ai giocatori e rappresenta la parte di mondo comunemente conosciuta nei regni elfici; le altre due (in formato A4) sono riservate ai master e rappresentano rispettivamente la stessa zona senza fronzoli e la geografia in grande scala del mondo esterno (che i personaggi non conoscono). Un ulteriore foglio separato contiene la tabella con i tempi di percorrenza (in giorni) fra le principali locazioni che compaiono nell'avventura: cercate la riga relativa al luogo di partenza e la colonna della destinazione, poi leggete nella tabella la durata del viaggio; ricordate di tenere il conto dei giorni trascorsi.

Le distanze sulle cartine elfiche sono espresse in *saël*: questa sfuggente unità di misura è stata introdotta appositamente per evitare noie da parte dei giocatori che cercano il pelo nell'uovo; ai fini pratici, un *saël* rappresenta circa 3 Km (per dare un'idea della scala, i territori elfici sono approssimativamente grandi come il nord della Norvegia). Un'altra unità di misura divenuta ormai comune a causa dell'invasione umana è il *miglio nordico*<sup>13</sup>, pari a circa 1.3 *saël* (4 Km).

Alcuni commercianti si spingono lontano dalle terre conosciute, ma si tratta di imprese estremamente rischiose a causa del tempo imprevedibile nell'Oceano delle Tempeste e degli innumerevoli mostri che infestano i mari; chi sopravvive spesso diventa ricco.

<sup>12</sup> Per i fanatici della precisione scientifica: *si*, quello descritto è un moto perpetuo che genera energia dal nulla, cosa impossibile nel mondo reale. Ma in un universo fantastico tutto è possibile (dopo tutto, anche la magia genera energia dal nulla, giusto ?).

<sup>13</sup> Il nome nell'avventura precedente era *lega nordica*, ma lo abbiamo cambiato perché faceva pensare troppo a Bossi, mentre in realtà non vi è alcuna relazione.

Non chiedeteci ulteriori informazioni sui luoghi "lontani" mostrati sulla cartina in grande scala, perché non ve le possiamo fornire: si tratta di spazi destinati a future avventure<sup>14</sup>.  
Va notato che sulle mappe compaiono solo le grandi città: in realtà esistono miriadi di piccoli villaggi rurali e paesi secondari (perlopiù collocati sulla costa e lungo i fiordi), in cui vive la maggior parte della popolazione.

### 2.3.1 IL REGNO UMANO DI AIMSIR

Il regno umano di Aimsir si trova su una terra di grandi fiordi dal clima sufficientemente mite; gli alti Monti dell'Aurora, infatti, schermano le peggiori perturbazioni provenienti da est (esse viaggiano in senso antiorario).

I fiordi si formarono in epoche molto remote, quando il mondo girava dalla parte opposta ed i soli (quando erano due, prima che il secondo si schiantasse in mare) erano più lontani: tutta la zona era ricoperta di ghiaccio, che scivolando lentamente verso il mare scavò questi immensi e profondi canali.

#### 2.3.1.a STORIA

L'uomo arrivò in queste terre circa 3000 anni fa: forse dalle terre di Gogland a sud est, oppure dal nord... non si sa; in effetti gli abitanti pensano di essere lì da sempre.

All'inizio non c'era un vero regno, ma tanti piccoli staterelli che si combattevano continuamente; fra di essi, il più importante era Gàidhlig poiché sorgeva sotto la Colonna di Dio, un immenso pilastro di marmo bianco perfettamente cilindrico, alto fino alle nuvole, che nessun essere mortale avrebbe mai potuto costruire. Secondo la leggenda il mitico Re Brennan ricevette da Dio il compito di unificare le terre degli umani nel Suo nome: iniziarono così le lunghe e sanguinose Guerre di Unificazione, che si protrassero per oltre sessant'anni. Durante le Guerre, un grande eroe si distinse per coraggio e abilità: Richard Strongbow. Richard comandò l'esercito del figlio di Brennan sbaragliando la resistenza degli agguerriti regni orientali, consentendo infine l'unificazione degli uomini sotto l'unica corona di Aimsir (il nome deriva da quello di tutte le terre a sud ovest dei Monti dell'Aurora); l'attuale calendario umano pone proprio l'Unificazione come anno zero. Dopo quest'impresa Richard Strongbow volle spingersi ancora più lontano, esplorando le Lande del Terrore Strisciante... ma non fece mai ritorno, e di lui non si seppe più nulla.

#### 2.3.1.b GEOGRAFIA, CLIMA ED ECONOMIA

Il regno di Aimsir è basato da sempre sulle vie di comunicazione fluviali (soprattutto i tre grandi fiordi, denominati "occidentale", "alto" e "di ruggine"); gli interni sono ancora selvaggi ed infestati da mostri, le strade quasi inesistenti. Solo a sud e ad ovest di Gàidhlig si estendono delle pianure fertili sufficientemente vaste da consentire l'agricoltura in grande scala, per il resto l'economia del regno si basa sulla pesca, sull'allevamento e su piccoli campi strappati alle foreste e alle brughiere delle highlands.

Il clima è simile a quello della Scozia<sup>15</sup>; d'inverno il brutto tempo rende virtualmente impossibile la navigazione in mare.

#### 2.3.1.c RELIGIONE

Il popolo di Aimsir crede in un unico dio, dalle caratteristiche positive ed autoritarie; la Chiesa, in effetti, assomiglia moltissimo a quella cattolica medievale. La gerarchia religiosa, in questo periodo, è piuttosto corrotta e legata al potere materiale; i movimenti più spiritualistici, che cercano di tornare ai valori originari della fede e di proteggere la popolazione, vengono marcati come eretici e condannati. Esattamente questo è successo all'ordine dei Tutelari, da secoli dedicati alla protezione della povera gente e delle bellezze del creato.

I sacerdoti in questo mondo non dispongono di poteri magici: alcuni, però, imparano l'arte di curare con le erbe (ciò viene simulato con gli incantesimi clericali).

A capo della Chiesa vi è un Sommo Pontefice, scelto fra i vescovi più illuminati (in realtà, in base a trame politiche interne) e residente nella Basilica della Colonna a Gàidhlig; l'attuale Pontefice, succeduto al vecchio e viscido Bernard Mann, è Meredith IX, un uomo anziano ma dalla volontà ferrea e l'intelligenza acuta e spietata. Beh, in realtà non si tratta proprio di un *uomo*... è una delle tante forme di Veg'ha, il demone che i personaggi dovranno affrontare.

#### 2.3.1.d POLITICA

La regina Deirdre IV, sovrana di mente aperta e larghe vedute, è stata assassinata in circostanze misteriose quattro anni fa; ora il trono è nelle mani di suo nipote Murdoch, un uomo debole completamente controllato dal pontefice. Il suo potere teoricamente non è assoluto ma mediato dal voto del Consiglio (costituito dai lord delle principali città o dai loro portavoce e dai capi delle corporazioni), tuttavia grazie all'influenza della Chiesa nessuno si oppone mai alle decisioni del re.

<sup>14</sup> Le prossime avventure probabilmente si svolgeranno nello stesso mondo ma in luoghi molto diversi rispetto a quelli visti nei primi due capitoli; inoltre tratteremo ogni volta una cultura ed una razza diversa. Possibili candidati sono: i nani delle Montagne Gelide, gli halfling alla ricerca della loro terra d'origine, i minotauri di Rahszakh. Il capitolo finale della pentalogia del Mondo Piatto potrebbe vedere il ritorno dei personaggi più amati delle avventure precedenti (abbiamo già qualche idea sulla storia e sul titolo !).

<sup>15</sup> Anche i nomi, in effetti, sono spudoratamente scozzesi.

Il palazzo reale e la sede del consiglio si trovano a Gàidhlig, sotto la Colonna di Dio, a fianco della Basilica.

#### 2.3.1.e MAGIA

La magia non esiste più: nessuno la può praticare. Anche prima della distruzione del Cuore, comunque, i maghi umani erano rarissimi: per la maggior parte si trattava di uomini deportati nelle terre elfiche che imparavano i segreti arcani, sacrificando però il loro futuro.

#### 2.3.1.f MONETA

Nel regno di Aimsir le monete d'oro si chiamano **Corone** e raffigurano la Colonna su un lato e una corona sull'altro; quelle d'argento si chiamano **Ducati**, con l'effigie di Re Brennan su un lato e il simbolo di un duca (variato di anno in anno) sull'altro; infine quelle di rame sono **Scudi** e sono contrassegnate da uno scudo sul fronte e una spada sul retro.

**Attenzione !** Il potere d'acquisto delle monete in quest'ambientazione è *dieci volte maggiore* che nel D&D standard ! Questo significa che una corona d'oro di Gàidhlig vale quanto 10 MO del set base, un ducato d'argento quanto 1 MO, e così via. Insomma, è come se tutti i prezzi dei beni fossero scalati di una categoria in basso: una spada normale costa una corona d'oro invece che 10 MO. Chiaro ?

### 2.3.2 GLI ELFI ED I REGNI DI ANDOR E MINTHAR

Gli elfi sono i protagonisti di questa storia: un tempo orgogliosi dominatori delle arti magiche, ora ridotti a servi di umani barbari ed ignoranti... esaminiamo più in dettaglio la loro cultura.

#### 2.3.2.a DIFFERENZE RISPETTO AGLI ELFI DI DUNGEONS & DRAGONS

Gli elfi di questo mondo (anzi, per la precisione dovremmo dire *di questa faccia* del mondo...) sono diversi per molti aspetti da quelli standard di D&D:

- ✘ Non invecchiano assolutamente, cioè sono praticamente immortali; solo un decesso violento od una malattia li tolgono dal mondo. Tuttavia, dopo 500 o 600 anni cominciano a diventare apatici e a desiderare nuove e più forti esperienze... si ritrovano quindi a tentare imprese via via sempre più rischiose, fino ad un vero e proprio suicidio per sperimentare la morte, ultimo traguardo per esseri che hanno provato tutto.
- ✘ Sono alti quanto gli umani, pur mantenendo una corporatura più esile.
- ✘ Possono avere la barba.
- ✘ Non possiedono infravisione.
- ✘ Dato che nel mondo non esiste più la magia, non possono lanciare incantesimi... non più. Tuttavia, prima che gli umani distruggessero il Cuore spazzando via la magia dal mondo, essi erano i più grandi maestri dell'arte magica.
- ✘ Non si nascondono dietro false morali come gli umani: ciò che è giusto o sbagliato per loro dipende dal contesto, non da una presunta legge assoluta (per questo sono considerati malvagi dagli umani, ma non lo sono).
- ✘ Non sono affatto amanti della natura e non costruiscono case sugli alberi (diversamente dagli elfi verdi, abitanti della faccia inferiore).
- ✘ La loro cultura è molto diversa da quella umana (direi quasi *aliena*), e ciò si riflette nell'arte, piena di figure inquietanti, lame e spirali.
- ✘ Leggono da destra verso sinistra, contano in senso antiorario e sono mancini.
- ✘ Normalmente non venerano alcuna divinità, sebbene sappiano dell'esistenza di potenti entità sovranaturali come i Demoni e i Draghi nel cielo.

Le altre abilità intrinseche della razza corrispondono a quelle fornite nei manuali di D&D.

Va sottolineato che questi non sono gli *shadow elves* descritti nel Gazetteer 13 (per quanto possano avere qualche tratto in comune con essi), bensì una razza creata appositamente per questa ambientazione.

I regni elfici della faccia superiore del mondo erano due: Andor (a sud est) e Minthar (a nord ovest). Andor era più ricco e aggressivo, mentre Minthar preferiva spesso rimanere neutrale, non potendo sperperare le sue poche risorse. Tuttavia, le due corone hanno sempre collaborato strettamente, grazie ad un particolare legame razziale condiviso da tutto il popolo elfico.

Oggi Andor è sotto il dominio umano, mentre Minthar è rimasto libero... anche se forse non per molto.

#### 2.3.2.b STORIA

Da un popolo immortale ci si aspetterebbe una storia ricca di dettagli ed estremamente antica... invece gli eventi risalenti ad oltre due millenni prima diventano via via più fumosi e vaghi, e non v'è alcuna

registrazione storica (orale o scritta) che documenti il periodo precedente a 3000 anni fa. Questo a causa dei cataclismi avvenuti in seguito alla caduta del Secondo Drago, che quasi estinsero il popolo elfico.

In effetti, gli elfi di Andor e Minthar sono originari del mondo di sotto (ma nessuno lo ricorda): tutti i membri dei due clan (un tempo chiamati rispettivamente Keles e Mathr) furono esiliati magicamente su questa faccia del disco poiché rifiutavano la pace (considerata il bene supremo dagli Elfi Verdi) combattendo fra di loro e con le altre creature che abitavano la faccia inferiore del mondo. Fu data loro una seconda possibilità di ritrovare la pace in questo nuovo ambiente, grazie al dono di una delle due Rune della Pace, da collocare nel Luogo di Potere (la Colonna bianca) del mondo di sopra. Le cose andarono bene per diversi secoli, durante i quali vennero fondati i regni di Andor e Minthar e gli elfi prosperarono grazie all'antica magia degli alberi e all'influenza della Runa.

Ma infine giunse il demone Veg'ha con i suoi viscidati servitori (fra i quali Yin'Fheyad) dall'oscuro Nulla oltre le stelle; combatté duramente con il Primo Drago per due anni, al termine dei quali il Drago cadde morto nel mare (invertendo con l'impatto il senso di rotazione del mondo) e Veg'ha perse quasi tutto il suo immenso potere, rimanendo legato per sempre alla faccia superiore del mondo. Dei demoni servitori, solo Yin'Fheyad sopravvisse al combattimento, anch'esso indebolito come il suo Signore.

Era un brutto periodo per gli elfi: le tempeste magiche causate dal duello cosmico avevano decimato la popolazione e le nuove correnti resero le terre di Andor e Minthar fredde e umide. Per questo non si tennero registrazioni storiche: il popolo era troppo impegnato a sopravvivere per pensare al futuro ed ai posteri. Ma la Runa della Pace estendeva ancora la sua aura benefica, e non vi fu guerra fra gli elfi e gli umani giunti secoli prima dall'oriente per proclamare i loro diritti sulle terre ora fertili che sarebbero poi divenute il Regno di Aimsir. Gli elfi, lentamente, si ripresero dalla crisi.

Veg'ha, però, aveva altri progetti: desiderava la guerra e la morte su vasta scala, poiché ciò gli dava potere. Ma, privato com'era delle sue immani capacità, agì con l'astuzia e l'inganno: tessé le sue tele ed i suoi schemi per decenni, ed infine ottenne la distruzione della Runa della Pace, grazie all'inconsapevole complicità di alcuni elfi (il demone stesso non poteva avvicinarsi alla Runa).

Iniziò allora l'infinita guerra fra elfi e umani che imperversò nel mondo superiore per millenni, fino ad oggi.

Gli elfi scoprirono che la caduta del Drago aveva generato un nuovo potere, un nuovo tipo di magia, molto aggressiva (diversamente da quella degli Alberi, basata sulla pace). In breve tempo, il popolo dalle orecchie appuntite divenne maestro in questa nuova arte, mentre la magia degli alberi avvizziva di anno in anno a causa del parallelo scomparire della pace; dopo pochi decenni nessuno fu più in grado di usare gli incantesimi del mondo inferiore.

Anche il colore della pelle degli elfi cambiò: da verde che era grazie alla simbiosi con gli alberi, divenne il rosa pallido di oggi, simile a quello degli umani.

Grazie ad alcuni indizi sparsi appositamente da Veg'ha, alcuni re elfici scoprirono un modo per rendere ancora più potente la nuova magia: il sangue ottenuto dal Cuore del Secondo Drago, che ancora pulsava al centro delle Nebbie Eterne. Questi re erano Tharkanwë e Duilwen, e la loro sconfitta segnò forse l'inizio della decadenza elfica.

In seguito Calenardhon, il successore di Tharkanwë, scoprì gli stessi indizi lasciati da Veg'ha e tentò un'impresa ancora più ardita... divenire un dio grazie al potere del Sangue del Drago concentrato dalla Colonna.

Questi avvenimenti sono narrati nell'avventura *Il Cuore e l'Acciaio* e riassunti nel paragrafo 1.4.1 a pagina 4.

#### 2.3.2.c GEOGRAFIA, CLIMA, ED ECONOMIA

Il grumo di isole, penisole e fiordi<sup>16</sup> che costituisce i regni di Andor e Minthar non gode di un buon clima; l'ambiente è freddo e poco adatto all'agricoltura. Prima dell'invasione umana, gli elfi prosperavano soprattutto grazie al commercio con imperi lontani, reso possibile grazie alla loro magia, e basandosi sugli schiavi (appartenenti a svariate razze). Come è già stato detto, millenni fa la situazione era differente: quando il mondo girava dalla parte opposta il clima era più mite, e la terra dava buoni frutti.

Come nel regno di Aimsir, anche qui le comunicazioni avvengono soprattutto via mare, tuttavia l'entroterra è ben esplorato e ormai privo di pericoli; ogni potenziale terreno agricolo viene sfruttato.

Le zone più interne, ricche di foreste, erano importantissime per la produzione della droga necessaria all'uso della magia, ma ora sono abbandonate.

#### 2.3.2.d RELIGIONE

Gli elfi normalmente non venerano alcun dio; grazie alla magia, infatti, essi erano in grado di percepire aspetti della realtà del tutto sconosciuti agli umani.

Oggi, però, la difficile situazione del popolo elfico ha causato un ritorno ad antiche sette nate all'inizio dell'Era del Freddo, come il Culto dell'Oscuro Messia Vyrak.

#### 2.3.2.e POLITICA

I due re di Andor e Minthar avevano il potere assoluto sui loro regni; tuttavia, grazie ad una sorta di empatia razziale, prendevano sempre le decisioni condivise dalla maggior parte del popolo.

<sup>16</sup> Per i curiosi: il profilo delle coste è copiato dalle isole Lofoten in Norvegia (gran bel posto).

Ora Andor è sottomessa agli umani, risultando nominalmente un protettorato di Aimsir. Ogni città è governata da un console umano, ma molto potere è posto anche nelle mani dell'abate che rappresenta la Chiesa.

Gli elfi non hanno più voce in capitolo per quanto riguarda l'amministrazione di Andor.

#### 2.3.2.f MAGIA

Un tempo gli elfi erano i maestri di quest'arte; con la distruzione del Cuore anche la magia è svanita per sempre e gli elfi, che basavano il loro potere su di essa, si sono ritrovati estremamente deboli.

Esiste tuttavia una diversa forma di magia, non aggressiva, che millenni fa gli elfi conoscevano ma che è andata perduta e dimenticata... se i PG avranno successo nella loro impresa epica, forse la Magia Verde tornerà nuovamente.

#### 2.3.2.g MONETA

Il sistema monetario elfico è estremamente complesso: le monete sono di foggia strana ed esotica, con ricorrenti motivi di spirali o lame, e si differenziano per materiale, forma, disegno, colore e grandezza; ne esistono più di centocinquanta ! Alcune assumono addirittura valori diversi a seconda di come sono associate alle altre... il commercio è considerato una vera e propria forma d'arte.

Oggi, tuttavia, l'occupazione umana rende sempre più comuni anche fra gli elfi le monete di Aimsir: corone, ducati e scudi.

Le monete elfiche che ancora resistono in circolazione sono i **talimar** d'argento del valore di circa  $\frac{3}{4}$  di ducato e i **ryelb** di mithril che valgono 133 talimar o 10 corone.

Va ricordato ancora che il valore delle monete umane è dieci volte maggiore di quello standard usato nel D&D: vedere il paragrafo 2.3.1 a pagina 12.

**Nota:** per chi fosse interessato è disponibile un piccolo catalogo (2 pagine A4) delle monete elfiche più comuni o importanti da un punto di vista storico o sociale. Non l'abbiamo inserito nel materiale dell'avventura perché è assolutamente inutile... Tuttavia potete richiedercelo: contattateci, gli indirizzi sono alla fine di questo volumetto.

### 2.3.3 I NANI

Questa razza vive asserragliata in alcune gelide valli a nord dei Monti dell'Aurora. Si tratta di un popolo xenofobo e rigidamente legato alle proprie antiche tradizioni, con un ritmo di nascite in costante diminuzione nel corso dei secoli.

Ogni tanto, alcuni nani restano affascinati dal mondo esterno e si lasciano alle spalle la vita sotterranea e ritualizzata nelle Terre Gelide per cercare avventura altrove, come nel caso di Thal Syder... ma si tratta di un evento davvero raro.

### 2.3.4 GLI HALFLING

Gli halfling in quest'ambientazione non sono i classici tontoloni paffutelli, ma hanno una maggiore dignità. Non hanno uno specifico luogo d'origine; le loro leggende (tramandate solo oralmente) affermano che essi spuntarono fuori dalla terra come i funghi nascono nei boschi... secondo gli elfi, invece, essi provengono da un continente lontano, di cui si sono perse le tracce. Comunque sia, i "mezzuomini" vivevano in ghetti nelle principali città umane, apparentemente soddisfatti di questa loro sistemazione; un'altra importante comunità di halfling si trovava sull'Isola della Sapienza.

In questi ultimi tempi la vita si è fatta dura per gli halfling: la Chiesa li perseguita come esseri inferiori e li scaccia dalle città; il loro futuro è incerto.

### 2.3.5 ALTRE LOCALITÀ INTERESSANTI DELLA FACCIA SUPERIORE

Esistono altri luoghi, alcuni segnati ed alcuni no, che potrebbero interessare ai giocatori; eccone una rapida descrizione:

#### 2.3.5.a GLI SGOGLI DEL DRAGO

Questi scogli affilati e ricurvi erano fino a poco tempo fa nascosti dalle Nebbie Eterne. Con la distruzione del Cuore al loro centro, la nebbia si è dissipata mostrandoli nel loro orrido splendore.

Si dice che siano i resti del grande Drago che si schiantò sulla terra millenni fa.

#### 2.3.5.b LA COLONNA

È un pilastro di marmo bianchissimo perfettamente cilindrico, alto fino alle nuvole; si trova al centro della capitale umana Gàidhlig (fuori dalla mappa di quest'anno). Secondo gli umani è il luogo in cui Dio salì al cielo, mentre gli elfi lo conoscono bene come punto in cui si concentrano le energie mistiche del mondo.

Calenardhon cercò di sfruttare questo effetto andando sulla cima della Colonna ed ordinando di uccidere migliaia di persone nella città sottostante: l'energia generata dalle innumerevoli morti si sarebbe

concentrata in lui grazie al Sangue del Drago che aveva assorbito, rendendolo un dio. Il piano fallì a causa dell'interferenza di un gruppo di corsari...

#### 2.3.5.c L'ARCIPELAGO DELLE ROCCE VIVENTI

Le "rocce viventi" sono soltanto delle enormi facce umane scolpite nella pietra, tanto perfette da sembrare vive; nessuno sa chi le abbia create o cosa possano significare. Si trovano sparpagliate nelle varie isole dell'arcipelago, disposte in modo apparentemente casuale. Il luogo è disabitato ed ha la reputazione di essere maledetto, quindi nessuna nave si avvicina alla zona (in realtà non vi è alcuna maledizione).

#### 2.3.5.d L'ISOLA DEGLI SPETTRI

È un luogo circondato da nebbia impalpabile (che si estende anche per varie decine di chilometri di notte), abitato da non morti; tutte le navi si tengono alla larga. Se i giocatori dovessero tentare di avvicinarsi a meno di 5 km verrebbero inseguiti da una nave fantasma, carica di spettri (circa 30), inaffondabile (perché è già affondata): a questo punto l'unica possibilità per i PG sarebbe di darsi da fare con vele e remi per tagliare la corda. Qualsiasi altro corso d'azione significherebbe un combattimento e quindi una morte certa, o ancora peggio una *non* morte...

#### 2.3.5.e L'ISOLA VULCANICA DEGLI GNOMI

Ogni ambientazione ha la sua Idiozia Ufficiale e *L'Altra Faccia della Medaglia* non fa eccezione. L'Isola degli Gnomi è un vulcano artificiale che galleggia e si sposta come una nave; gli gnomi che la manovrano (o almeno ci provano) sarebbero anche gentili ed ospitali se solo non fossero così totalmente e assurdamente *pazzi*...

L'Isola degli Gnomi verrà descritta più nei dettagli nel **capitolo 8**: L'Isola degli Gnomi a pagina 55.

#### 2.3.5.f LA GRANDE TERRA DEGLI ACQUITRINI

Si tratta semplicemente di una grande, immensa palude. Se i personaggi dovessero attraccare qui, non troverebbero niente di interessante; un'esplorazione approfondita dell'interno causerebbe invece l'incontro con diversi troll (prima uno, poi due, poi tre... tanto per far capire che non è il posto giusto).

#### 2.3.5.g LE LANDE DEL TERRORE STRISCIANTE

Si presuppone che nessuno sia tanto idiota da approdare qui... ma visto che l'idrogeno e la stupidità sono i due elementi più comuni nell'universo, ecco qualche indicazione su come gestire un'eventuale iniziativa del genere da parte dei personaggi: descrivete una sensazione opprimente, come un'ombra oscura (indefinibile) all'orizzonte, in avvicinamento. Sugerite ai personaggi che è il caso di tagliare la corda, e se ancora non lo fanno incupite ulteriormente la scena, con la sensazione di un potere immenso e malvagio che si dirige inesorabilmente da questa parte, ecc.

Continuate così ancora per un po', dando una possibilità anche al più stupido di andarsene, poi semplicemente dite ai subnormali rimasti che i loro personaggi sono morti. Fine. Non dategli nemmeno la soddisfazione di sapere come sono morti: la loro mente non ha retto alla vista della "cosa" che li ha uccisi.

Per la cronaca, nessuno sa cosa sia il "terrore strisciante" che abita questa terra, nemmeno noi che abbiamo scritto l'avventura...

#### 2.3.5.h MORNINGSIDE

Quest'isola un tempo ospitava un villaggio di contadini e pescatori, raso al suolo decine d'anni fa da un'incursione di Andor nella Guerra della Grande Magia; gli abitanti furono uccisi o catturati come schiavi. Oggi il luogo è pressoché deserto.

#### 2.3.5.i LA PALUDE DI WYRETHIL

È una vasta distesa acquitrinosa e malsana, abitata da troll e ragni giganti.

#### 2.3.5.j GUTHARTOR

Era l'isola dei pirati<sup>17</sup>, un porto senza legge. Con il nuovo ordine imposto dalla chiesa i pirati ed i corsari sono stati spazzati via; l'isola ora è deserta.

#### 2.3.5.k L'ISOLA DELLA SAPIENZA

Quest'isola neutrale era famosa per il gran numero di saggi e religiosi che l'abitavano. È da poco stata annessa con la forza al regno di Aimsir e tutte le organizzazioni sacre o scientifiche sono state sciolte; la popolosa comunità di halfling è stata scacciata.

#### 2.3.5.l LA FOSSA DI BELGOLOTH

È una profonda spaccatura situata in una valle ai piedi dei Monti del Crepuscolo, alla cui base si stende un mefitico fiume di lava. Un tempo frequentato dai maghi per raccogliere strani componenti per i loro

<sup>17</sup> In effetti il nome deriva da un anagramma modificato di "Tortuga".

incantesimi, è ora deserto in quanto nessuno possiede più le protezioni magiche in grado di riparare dalle letali esalazioni.

#### 2.3.5.m IL GRANDE VORTICE AL CENTRO DEL MONDO

Il Vortice è al centro del mondo ed è un passaggio per arrivare dall'altra parte (ma questa informazione è sconosciuta a tutti). Tuttavia entrarvi è pericolosissimo a causa dei numerosi affioramenti rocciosi e delle fortissime correnti: una nave ha pochissime probabilità di salvarsi.

Un modo per passare attraverso il vortice indenni c'è: lo scoprirete nel capitolo 8...

## 2.4 LA FACCIA INFERIORE

Questa faccia del mondo è piuttosto diversa dall'altra, per geografia, flora, fauna e società. Possiede, tuttavia, alcuni elementi simmetrici: una "Grande Fontana" al posto del vortice e un immenso albero città come controparte della Colonna.

Veg'ha non può arrivare qui (vedere il paragrafo **1.5**: Dietro le quinte, a pagina 5), e la Runa della Pace è ancora attiva nel suo Luogo di Potere: di conseguenza, le guerre tendono ad molto rare e poco cruenti.

### 2.4.1 GLI ELFI VERDI

Gli elfi che abitano questa faccia del mondo sono il ceppo principale, da cui si staccarono poi quelli che formarono i regni di Andor e Minthar (che chiameremo *elfi bianchi* per comodità); esistono tuttavia molte differenze fra le due famiglie:

- ☒ Come gli elfi bianchi, non invecchiano; però una volta giunti ad aver vissuto ogni esperienza, invece di diventare apatici e desiderare la morte entrano in simbiosi con un albero, divenendo lentamente parte del tronco. In questo modo i pensieri, le memorie e la saggezza vengono preservati: quando qualcuno si avvicina o tocca uno di questi alberi, come in un sogno ad occhi aperti compaiono le conoscenze presenti nella pianta. Agli elfi più meritevoli (quelli di grande genio o che hanno dedicato la vita al bene della società) viene concesso il grande onore di venire assorbiti nel *Nucleo*, ovvero nel centro mistico di un albero città. Il Nucleo è un'entità senziente, in parte elfica (i nuclei più grandi possono contenere l'essenza di centinaia o migliaia di elfi) ed in parte vegetale, dotata di grandi poteri magici e vastissima conoscenza.
- ☒ Vivono in perfetta armonia con la terra e gli alberi.
- ☒ Hanno la pelle di colore smeraldo.
- ☒ Sono in grado di utilizzare la cosiddetta *magia verde*: incantesimi di tipo non aggressivo, benefici e protettivi che tutti (bambini compresi) sono in grado di lanciare.
- ☒ Possono avere la barba, come i cugini del mondo superiore ed hanno la stessa corporatura (alti come gli umani ma più esili).
- ☒ Grazie alla Runa della Pace sono compassionevoli e rispettosi delle diversità.
- ☒ Anch'essi leggono da destra verso sinistra, contano in senso antiorario e sono mancini.
- ☒ Non venerano alcuna divinità, eccetto l'essenza stessa della Vita che è presente in ogni essere dell'universo.

#### 2.4.1.a STORIA

La storia elfica risale agli inizi del tempo, decine di migliaia di anni fa. Allora nel cielo era presente la Costellazione della Pace, che annullava e compensava l'influsso negativo di quella del Caos.

Ma durante le guerre cosmiche fra draghi e demoni, questi ultimi ottennero importanti vittorie ed il cielo non fu più lo stesso: la Costellazione della pace perse molte stelle e venne deformata, perdendo il suo potere. Sul mondo gravava l'oscuro influsso della Costellazione Nera del caos, in grado di attenuare la coscienza di ogni individuo: la gente iniziò a prendere decisioni aggressive, dimenticando le conseguenze che ciò comportava. Fu un'epoca di guerre ed atrocità, in cui ognuno pensava soltanto al proprio tornaconto.

Ma per una coincidenza (o più probabilmente la volontà delle Custodi) un gruppo di elfi sfuggito al massacro di una città si ritrovò, durante il suo girovagare alla ricerca di una nuova dimora, in vista dell'immenso albero di Ygg. Furono necessari mesi per raggiungerne la base, ma infine gli elfi si ritrovarono in una misteriosa palude.

Molti morirono sotto le zanne dei feroci mostri che abitavano il luogo, ma altri proseguirono e raggiunsero una sorgente di acqua pura, in cui risiedevano tre misteriose donne; queste erano le Custodi del Tempo, entità che dall'inizio dell'universo osservano (in genere senza interferire) l'avvicinarsi della vita nel mondo. Le custodi sapevano che a causa dell'influsso malefico della Costellazione Nera la civiltà si



sarebbe probabilmente estinta, perciò decisero di intervenire per dare una nuova possibilità agli elfi: insegnarono loro il segreto della Pace, ed essi furono così in grado di creare due Rune della Pace (una per ogni faccia del mondo, sebbene nessuno avesse ancora raggiunto quella superiore). Una delle rune fu posta sulla cima di Ygg, poiché questo era il Luogo di Potere della faccia inferiore, in cui convergevano tutte le linee di energia mistica. Da lì, la Runa schermò gli abitanti del mondo inferiore dall'influsso della Costellazione Nera, decretando l'inizio di un nuovo periodo di prosperità.

Ygg divenne la capitale degli elfi verdi e su richiesta delle Custodi del Tempo, la palude fu dichiarata luogo sacro ed inaccessibile.

Il mondo superiore rimase inesplorato, poiché gli incantesimi in grado di trasportare un elfo dall'altra parte funzionavano in una direzione soltanto: il ritorno sarebbe stato impossibile.

La stabilità durò fino al cerchio -5618, durante il quale due clan elfici vennero esiliati nel mondo superiore per aver iniziato un conflitto contro altri popoli confinanti (vedere il paragrafo **2.3.2** riguardante gli elfi di Andor e Minthar a pagina 12).

Ora gli elfi verdi sono di nuovo in pace.

#### 2.4.1.b SOCIETÀ

Grazie alla Runa della Pace, la società degli elfi verdi è *giusta*: questo non significa "perfetta", badate bene.

Gli elfi verdi sono (diversamente di cugini del mondo superiore e da noi) consapevoli degli effetti che le loro azioni aggressive avranno sulla società e, di ritorno, su loro stessi.

Ad esempio: *"Uccidendo questa persona placherò il mio desiderio di vendetta, ma vivrò braccato e perseguitato dal senso di colpa: il perdono è difficile ma necessario, e potrebbe portare vantaggi ad entrambi"*.

Queste considerazioni sono inconsce ed istintive, ma nella faccia superiore vengono soppresse dalla Costellazione Nera.

Va notato che rimane il libero arbitrio: elfi intrinsecamente malvagi, devianti o violenti agiranno *consapevolmente* in modo malvagio.

Questo ideale di società assomiglia molto a quello della Federazione di Star Trek, un mondo positivo e tollerante ma non privo di alcune (sebbene poche) macchie.

Una tipica usanza degli elfi verdi è quella di portare una leggerissima catenella all'orecchio sinistro<sup>18</sup>, fatta di sottili anelli del diametro di circa un centimetro; le famiglie più influenti usano il leggero mithril, mentre i popolani si accontentano di semplici leghe poco pregiate.

La catenella misura l'età di un elfo: ogni anello rappresenta un cerchio (ovvero 3.26 anni umani).

Ogni cittadino ha il dovere morale di vivere finché la catenella diviene abbastanza lunga da toccare terra; solo allora potrà, se vorrà, unirsi ad un albero. Chi sceglie di morire prima, perché stanco della vita, non ha servito abbastanza a lungo la propria gente e merita soltanto una sepoltura nella terra. Ecco perché la nascita di un figlio di bassa statura dà origine a pacate congratulazioni: è un po' come assicurarsi la pensione dopo meno anni di lavoro (con l'opzione di rimanere ancora attivi a piacimento).

Come già detto sopra, ai cittadini più meritevoli che hanno dedicato la vita al bene della società viene concesso l'onore di unirsi al Nucleo di una città albero; è un grande omaggio che solo pochissimi rifiutano.

---

<sup>18</sup> Sì, è vero, assomiglia all'usanza dei Bajoriani di Deep Space Nine.

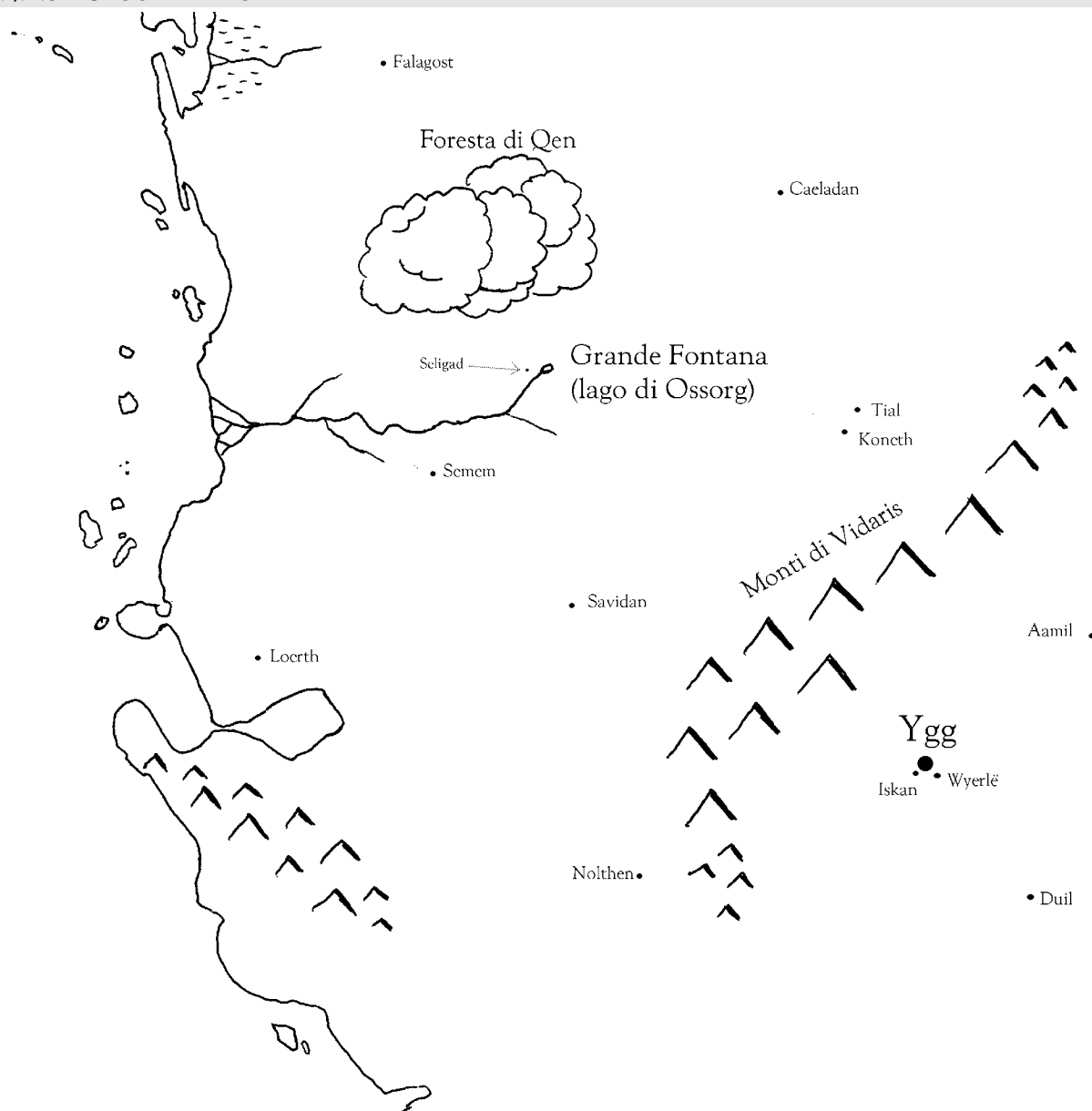


Figura 2-2: mappa semplificata delle terre abitate dagli elfi verdi. Sono mostrati solo gli alberi/città più grandi, con l'unica eccezione di Seligad che ha importanza nel corso dell'avventura. Ogni centimetro rappresenta circa tre o quattro giorni di cammino (a seconda del terreno).

La geografia della parte di faccia inferiore abitata dagli elfi verdi ha un minor rapporto mari/terre emerse rispetto alla sua controparte superiore; tuttavia, come si può facilmente immaginare trattandosi di un territorio molto vasto (all'incirca il doppio dell'Australia), virtualmente ogni elemento geografico è rappresentato.

Anche il clima è molto variabile con la località, ma come media generale risulta temperato (leggermente più mite rispetto al centro del mondo superiore).

Il tipo di paesaggio più comune è la foresta (composta da piante simili ma non uguali a quelle dell'altra faccia), seguito da colline erbose e boscaglia.

Le zone coltivate sono poche: grazie ad un "patto" con le piante effettuato tramite la magia verde, gli elfi ottengono da poche coltivazioni una quantità incredibile di frutta e di verdura, garantendo in cambio che sia proprio il patrimonio genetico di quelle piante a riprodursi durante la semina.

Ogni tanto il paesaggio viene interrotto da un Mahythlyr, un gigantesco albero città, circondato da campi e frutteti. Queste piante, alte in genere 300 metri o più (ma alcune, come Ygg, superano i 2.5 Km !) fungono da città per gli elfi verdi: essi creano le loro abitazioni nella corteccia o sui rami (ricorrendo alla magia), rendendole estremamente confortevoli. Quando un clan di elfi verdi supera la capacità di supporto dell'ambiente circostante, una parte si separa e migra lontano alla ricerca di un nuovo albero;

ciò è in genere piuttosto difficile, poiché questi alberi hanno un tempo di crescita di vari millenni, ma d'altra parte gli elfi hanno un tasso di crescita molto basso, tale da rendere rare le migrazioni.

Sui rami più alti, nel fitto delle grandi foglie traslucide, vivono i nobili e gli intellettuali, mentre, agricoltori, allevatori, commercianti ed altri che operano in continuazione fuori dall'albero pongono le loro abitazioni in basso, all'interno della spessa corteccia (più che altro per un motivo di praticità).

Le case vengono create con l'ausilio della magia verde, "chiedendo" al Mahythlyr di formare una rientranza in questo punto, un muro di legno in quest'altro, ecc.

Il luogo più intimo di tutto l'albero città è il nucleo, di cui abbiamo parlato sopra; esso è collocato nel punto in cui tutti i rami divergono, sotto la cima del tronco. Vi si accede tramite una serie di cunicoli ricavati nel legno.

#### 2.4.1.d ECONOMIA

Quando si parla di "allevamento" ed "agricoltura" nel mondo di sotto non dovete pensare a ciò a cui siete abituati: tutto è diverso, strano.

Gli elfi verdi coltivano frutti dall'aspetto inusuale ed allevano esseri ancora più strani: grossi afidi da cui si munge un dolce latte, funghi alti un metro in grado di muoversi lentamente strisciando, esseri a forma di sfera che rimangono per tutta la loro vita fermi appesi ad un ramo, e così via.

Gli elfi sono sostanzialmente autosufficienti, poiché possono produrre qualsiasi cosa (anche attrezzi) grazie a materiali vegetali su cui viene applicata la magia. Tuttavia vi sono molti contatti commerciali con altre razze del mondo inferiore, quasi esclusivamente per quanto riguarda i beni non necessari (opere d'arte, vestiti esotici, spezie, ecc.).

#### 2.4.1.e RELIGIONE

Anche gli elfi verdi non venerano alcuna divinità (nemmeno le Custodi del Tempo, che desiderano rimanere in disparte).

#### 2.4.1.f POLITICA

Ygg, il più grande albero città esistente, è la capitale degli elfi verdi.

Ogni città ha un re tradizionale che decide delle questioni di ogni giorno; viene poi eletto un rappresentante da inviare al consiglio di Ygg, l'autorità suprema degli elfi verdi. Là, i rappresentanti si dividono in tre gruppi: città popolate, città piccole, villaggi. I membri del primo gruppo siedono integralmente al consiglio, quelli del secondo votano in un'assemblea privata l'1/3 di loro che andrà in consiglio come anche per il terzo gruppo che però seleziona soltanto 1/10 dei suoi membri.

Ygg non ha un re: il potere è nelle mani del consiglio, che incarica un Supervisore di occuparsi delle decisioni di tutti i giorni.

I re di ogni città si basano per le loro decisioni sui consigli del Nucleo, che spesso detiene il vero potere politico locale.

#### 2.4.1.g MONETA

Il sistema monetario degli elfi verdi è molto più semplice di quello dei cugini del mondo di sopra; poche monete dal valore ben definito.

Tuttavia non si vedrà una sola moneta in quest'avventura, né vi sarà bisogno di acquistare qualcosa...

#### 2.4.1.h LINGUA

La lingua degli elfi verdi è quella da cui si è poi staccata quella degli elfi bianchi; le due sono un po' diverse per intonazione, grammatica e lessico, ma due elfi di mondi diversi possono riuscire a comunicare, anche se magari dovendo ripetere più volte la frase ed accompagnandola con gesti.

### 2.4.2 ALTRE RAZZE

Gli umani non sono presenti in questa faccia del mondo; sono originari del solo lato superiore. La stessa cosa vale per halfling e nani.

Tuttavia qui vivono alcune razze molto particolari...

#### 2.4.2.a I NARVALI

Sono dei giganteschi esseri volanti originari di un lontano continente a sud. Hanno quattro ali membranose (due delle quali prensili) quattro zampe, una lunga coda colorata ed un lungo corno appuntito sulla fronte; il loro manto crea riflessi simili a quelli dell'arcobaleno.

Sono immortali come gli elfi ed altamente intelligenti, ma la loro cultura è totalmente diversa dalla nostra ed incomprensibile. La loro passione è costituita dalle opere d'arte di qualsiasi forma e fattura provenienti da ogni parte del mondo: spesso per ottenerle lavorano per gli elfi trasportando persone in volo da un capo all'altro della faccia inferiore.

Nel paragrafo **9.3.4**: Il Narvalo a pagina 70 i personaggi incontreranno un Narvalo che li porterà in volo fino a Ygg.

#### 2.4.2.b I FOLLETTI DI NILLOFEM

Sono grandi poco più di 30 centimetri, con ali di farfalla ed un buffo cappello a punta. Provengono dal regno di Nillofem, a est. Desiderano spesso visitare il mondo ma hanno paura dei pericoli che possono incontrare (non sono molto ben attrezzati per difendersi), perciò spesso si “associano” ad esseri più grandi, come i Narvali.

#### 2.4.2.c I TARTOAN

Esseri non troppo dissimili dagli elfi, ma dalla pelle blu e con una cresta ossea che corre per tutta la fronte e la testa. Sono diffusi un po’ ovunque nel mondo di sotto e sono considerati ottimi mercanti: se cerchi qualcosa di strano, lo devi chiedere ad un tartoan.

#### 2.4.2.d ALTRI

Il mondo di sotto è pieno di creature strane, che non possono essere elencate qui per mancanza di spazio e di fantasia. Se vi dovesse capitare la necessità, inventate liberamente; ispiratevi all’universo multi etnico di Guerre Stellari.

### 2.4.3 ALTRE LOCALITÀ INTERESSANTI DELLA FACCIA INFERIORE

Le locazioni che possono risultare di qualche interesse per i personaggi sono le seguenti:

#### 2.4.3.a LA GRANDE FONTANA

È la controparte inferiore del Grande Vortice. L’acqua proveniente dal mondo di sopra viene “sparata” a grande altezza per poi ricadere nel lago di Ossorg<sup>19</sup>. Durante i millenni i sedimenti trasportati con l’acqua hanno formato intorno al getto il monte Reyseg. L’acqua proveniente dal lago si getta nel fiume Ogral per poi dirigersi lentamente verso il mare.

Sarà proprio sulle rive del lago di Ossorg che i PG avranno il loro primo incontro con un abitante della faccia inferiore (paragrafo **9.2**: Primo incontro: Tarel a pagina 67).

#### 2.4.3.b YGG

Ygg è la capitale degli elfi verdi. È un immenso albero città (alto più di 2.5 km) sulla cui cima è posta la prima Runa della Pace, trattandosi del Luogo di Potere della faccia inferiore.

Ygg non è raggiungibile dalla base, in quanto il suo tronco sprofonda in una misteriosa e sacra palude che si dice sia piena di pericoli: bisogna passare attraverso due città vicine, Wyerlè e Iskan, i cui rami ad una certa altezza sono collegati con quelli di Ygg da lunghi ponti (vedere il paragrafo **9.4**: Ygg a pagina 71).

## 2.5 CRONOLOGIA DEGLI EVENTI PASSATI

Il calendario elfico funziona diversamente dal nostro: innanzi tutto non è basato sull’anno solare (ciclo delle stagioni scandito dal Drago) di 365 giorni, bensì su quello celeste (rivoluzione del mondo sul proprio asse), pari a 1193 giorni e 7 ore, chiamato *cerchio*. È estremamente preciso, grazie ad una complessa serie di anni “bisestili”; quello umano, all’opposto, viene modificato ogni pochi anni per compensare differenze create con il ciclo delle stagioni.

Un’altra particolarità che caratterizza il calendario elfico è il conteggio alla rovescia: non si calcolano i cerchi trascorsi a partire da un certo evento, ma piuttosto quelli *manca* alla fine del mondo, che è quindi fissata come cerchio zero. Il cerchio presente è il -3748, ovvero mancano 3748 cerchi al momento in cui la vita avrà fine (in una vampata di luce o in un’eternità di gelido buio, a seconda di quale fazione celeste prevarrà).

La tradizione elfica divide il cerchio in dieci mesi di 120 giorni (eccetto l’ultimo che ne ha solo 113); nelle date questi vengono indicati come cifre decimali partendo da -9 fino a zero. Ad esempio, -3748.7 è il terzo mese di quest’anno, mentre -3748.1 è il nono e penultimo.

Per convertire le date elfiche in quelle del regno umano di Aimsir e viceversa vanno usate queste formule:

$$Umano = \frac{elfico + 4130}{0.306}$$

$$Elfico = 0.306 \times Umano - 4130$$

<sup>19</sup> Provate a leggere al contrario questo nome ed i successivi. Che fantasia, eh ?

Un cerchio corrisponde a 3.26 anni solari.

In questo modo si vede che la fine del mondo secondo il calendario umano risulterebbe posta nell'anno 13496 (quello attuale è il 1246), mentre la fondazione del regno di Aimsir si colloca per gli elfi al cerchio -4130.

Ecco quindi la cronologia (*nota*: P.U. significa "prima dell'Unificazione di Aimsir"):

<b>Cerchio elfico</b>	<b>Anno umano</b>	<b>Evento</b>
-7123	9781 P.U.	Durante le guerre fra demoni e draghi in cielo, la costellazione della Pace viene deformata e perde il suo potere; la costellazione del Caos prende il sopravvento sulla vita degli elfi.
-7068	9601 P.U.	Dopo innumerevoli guerre, gli elfi verdi giungono alle Radici di Ygg, dove le Custodi del Tempo insegnano loro l'essenza della Pace.
-7067	9598 P.U.	Creazione delle due Rune della Pace; una viene posta sulla cima di Ygg, il Luogo di Potere della faccia inferiore. Inizia un nuovo lungo periodo di prosperità. Ygg diviene la capitale degli elfi verdi.
-5618	4862 P.U.	I clan di Keles (futura Andor) e Mathr (futura Minthar) vengono esiliati nel mondo di sopra, portando con loro una delle due Rune della Pace; la Runa è posta sulla Colonna.
-5463	4356 P.U.	Tribù di umani barbari e piuttosto primitivi si stabiliscono nel territorio che diverrà Aimsir; pacifici commerci con gli elfi.
-4620.6	1603 P.U.	Arrivo di Veg'ha nel mondo; combattimento con il secondo Drago, cataclismi.
-4620.3	1602 P.U.	Caduta del secondo Drago, il mondo inverte il senso di rotazione, modifica del clima, popolazione elfica decimata; Veg'ha perde la maggior parte del suo potere e rimane legato al mondo superiore.
-4601.7	1541 P.U.	Veg'ha fa in modo con l'inganno che venga distrutta la Runa della Pace del mondo superiore.
-4599.1	1533 P.U.	Inizio della guerra contro gli umani per il possesso delle terre temperate del nord.
-4604.6	1551 P.U.	Gli elfi scoprono l'aggressiva magia legata al cuore del drago, ottenuta mediante la droga di K'taë.
-4553.8	1385 P.U.	Viene persa definitivamente la magia degli alberi.
-4257.7	417 P.U.	Battaglia di Kelthenar, entrambi gli eserciti subiscono gravi perdite.
-4130.0	0	Unificazione del regno umano di Aimsir.
-4128.4	5	L'eroe umano Richard Strongbow scompare nelle Lande del Terrore Strisciante.
-4041.2	290	Tharkanwë e Duilwen iniziano le ricerche sulla Grande Magia, grazie ad indizi creati accuratamente da Veg'ha.
-3892.8	775	Tharkanwë e Duilwen scoprono il segreto delle Nebbie Eterne ed acquisiscono la Grande Magia.
-3891.0	781	Offensiva di Tharkanwë e Duilwen contro Aimsir.
-3890.7	782	Paul Haster Kennett sconfigge Tharkanwë in duello; ritirata della flotta elfica, Duilwen assassinato a Kelpë.
-3890.4	783	Calenardhon nuovo re di Andor, Deldar nuovo re di Minthar; Calenardhon inizia da capo le ricerche sulla Grande Magia.
-3825.8	994	Calenardhon entra nelle Nebbie Eterne ed acquisisce la Grande Magia.
-3821.8	1007	Calenardhon scopre la possibilità di usare la Colonna per diventare un dio ed inizia i preparativi.
-3756.6	1220	Calenardhon viene a sapere grazie alla magia che un mortale di nome Errol Freesea potrebbe intersecare la sua strada, ma ignora l'avvertimento.
-3749.5	1243	Eventi narrati ne "Il Cuore e l'Acciaio": distruzione del Cuore, dissoluzione delle Nebbie Eterne, morte di Calenardhon, sconfitta della forza d'invasione di Andor.
-3749.3	1244	Crociata umana contro Andor; capitale rasa al suolo, gli umani sono i nuovi padroni del regno.
-3748.1	1248	<i>Tempo presente.</i>
0	13496	Fine del mondo.

## 2.6 GLOSSARIO

- CERCHIO** ..... tempo impiegato dal mondo per compiere una rivoluzione completa intorno al proprio asse, pari a 1193 giorni e 7 ore; vedi pagina 20.
- LYONWË** ..... organizzazione elfica clandestina che lotta per la liberazione dal dominio umano.
- MAHYTHLYR** ..... gigantesco albero usato come città dagli elfi verdi della faccia inferiore; vedi pagina 18
- MIGLIO NORDICO** ..... unità di misura delle distanze usata dagli umani di Aimsir, pari a circa 4 Km (1.3 saël); vedi pagina 10.
- NUCLEO** ..... entità composita generata dalla fusione di elfi verdi con alberi Mahythlyr; vedi pagina 16 e successive.


**RYELB** ..... moneta elfica in lega di mithril utilizzata per gli scambi commerciali ad alto prezzo, di valore corrispondente a 10 corone (cioè 130 talimar).  
**SAËL** ..... unità di misura delle distanze usata dagli elfi, pari a circa 3 Km (0.75 miglia nordiche); vedi pagina 10.  
**TALIMAR** ..... moneta elfica d'argento molto comune, pari a circa  $\frac{3}{4}$  di un ducato (ci vogliono circa 13 talimar per fare una corona).  
**YERTË** ..... antica lingua elfica utilizzata nelle partiture musicali; vedi pagina 50.

# 3 PROLOGO

Capitolo sviluppato da Davide Orlandi

Tanto tempo fa, in una galassia lontana lontana...

*Dall'introduzione di Guerre Stellari*

 Questo breve capitolo darà l'inizio all'avventura con il controllo del materiale fornito ai giocatori ed un prologo "fuori campo" introduttivo che narrerà ai giocatori la leggenda di Noën l'Illuminato, potente mago dell'antichità che si sacrificò piuttosto di servire Veg'ha. Questa informazione, anche se non necessarie all'avventura, renderà più facile credere a Veg'ha quando si presenterà sotto le spoglie di Noën nel capitolo 7...

## 3.1 CHECK LIST

Controllate di aver fatto compilare ai giocatori la franchigia, poi lasciate che essi scelgano il personaggio da interpretare in base al disegno e alla descrizione fisica stampati sulla prima facciata (non rivelate ulteriori dettagli).

Avvisate i giocatori che **si consiglia di non lasciar fuori Yin'Fheyad**.

Mentre leggono il background distribuite anche:

- ✘ L'introduzione per i giocatori (2 pagine);
- ✘ L'elenco delle città elfiche e altri luoghi (3 pagine);
- ✘ La mappa del mondo (1 pagina A3);
- ✘ Il foglio con il Servizio di Corruzione Master (1 pagina);
- ✘ I due biglietti con le magie già memorizzate per Yin'Fheyad e padre McMayhay.

Quando la lettura è terminata, passate alla scena introduttiva che segue.

## 3.2 SCENA INTRODUTTIVA

Questo preludio avviene fuori della portata dei PG; in effetti è ambientata millenni prima. Si tratta di un prologo in stile cinematografico per introdurre la narrazione.

Un tramonto infuocato si riflette sui tetti affilati di una città elfica, millenni fa. Improvvisamente un cupo boato scuote il paesaggio e profonde crepe straziano le case e le strade ordinate; migliaia di elfi fuggono terrorizzati, alcuni di loro scompaiono per sempre nel buio delle viscere della terra.

Una figura solitaria sulla cima di una montagna muove armoniosamente le braccia e sussurra formule arcane; la sua barba è candida e la sua fronte, ornata con due cerchi affiancati, è resa lucida dal sudore e dallo sforzo.

Lentamente, le crepe si richiudono ed il terremoto si placa. L'elfo solitario volge lo sguardo al cielo, urlando: "Non sarò mai una tua pedina ! Di me non ti rimarrà che il nome !"

La sua mano armata vola verso il cuore, privandolo rapidamente della vita.

Come se fosse fatto d'aria, il corpo svanisce e sul terreno sassoso rimangono solo alcuni vestiti ed un pugnale insanguinato.

Il prologo è terminato: inizia l'avventura vera e propria con la scena della Cripta.

# 4 LA CRIPTA

Capitolo sviluppato da Alessandro Cabrini

Let's have a black celebration / black celebration / tonight.  
To celebrate the fact / that we've seen the back / of another  
black day.  
I look to you / how you carry on / when all hope is gone / can't  
you see.

*Depeche Mode, Black Celebration*



l'antica cripta dell'Oscuro Messia Vyrak è situata a sud est di Andor (o almeno di ciò che resta di Andor) in una grotta naturale che migliaia di anni fa fu allargata ed adibita a tempio dagli adepti di questo culto. Si trova in prossimità del mare (lungo la scogliera di Thersek) ed infatti ha un'uscita secondaria su una piccola spiaggia fra le ripide scogliere di questo tratto di costa.

L'Oscuro Messia è in realtà il demone Veg'ha in una delle sue molte manifestazioni, ma non è sempre stato così. In effetti il culto venne fondato da Vrak'h'tah-tme'jqoss, un demoniaco servitore di Veg'ha che desiderava aumentare il suo potere personale; Veg'ha non tollerò la sua interferenza e lo condannò a vivere infinite vite di umiliazione come elfo, prendendo poi il controllo del culto. Quel servitore oggi si chiama Yin'Fheyad e non ricorda nulla del suo passato.

Il culto dell'Oscuro Messia non è mai stato molto diffuso fra gli elfi e si pensava che fosse addirittura sparito più di trecento di anni fa (infatti di esso si erano perse le tracce).

Ma ora, a pochi anni dalla sconfitta degli elfi ad opera degli umani con la conseguente scomparsa della magia, ecco ricomparire all'improvviso questo culto.

Naturalmente tutto questo non è casuale, infatti Veg'ha ha approfittato del momento di sfiducia del popolo elfico (causato dalla perdita della magia) per riportare alla luce questo antico culto. Gli elfi infatti in questo momento hanno più che mai bisogno di qualcosa in cui credere, in cui avere fiducia per superare le difficoltà che fino ad ora, grazie anche alla magia, non si erano loro poste (da notare che tutto questo dovrebbe interessare non poco padre McMayhay—vedi background).

Per fare questo Veg'ha ha utilizzato l'antico Oracolo di Xanthan, un luogo dove il confine fra il mondo fisico e quello spirituale è più sottile, come si vedrà nel capitolo successivo.

Veg'ha ha fatto in modo che un elfo di nome Soroth raggiungesse questo luogo perduto e qui avesse la visione del nuovo avvento dell'Oscuro Messia. Naturalmente la visione era "pilotata" da Veg'ha stesso, che ha fatto anche in modo che Soroth organizzasse una grande cerimonia con tanto di sacrificio umano (anzi elfico) in onore dell'Oscuro Messia stesso. Soroth ha cominciato organizzando una serie di cerimonie atte a raccogliere il maggior numero di adepti possibili, affinché questa grande cerimonia si svolgesse quando il culto avesse ripreso popolarità fra gli elfi.

Veg'ha sapeva benissimo che questo evento avrebbe attirato la chiesa (per indagare su questo nuovo culto), i rivoluzionari (per vendicarsi di Soroth, come si vede nel background di Kolynsë), e magari qualche altro personaggio particolare che potrebbe essere tornato utile per i suoi piani.

Infatti qualche personaggio particolare non è mancato all'appuntamento...

I vari partecipanti alla cerimonia sono giunti alla cripta nei modi più disparati: per nave (soprattutto clandestinamente), in carovana, a cavallo o a piedi. Per quanto riguarda i PG, consideriamo che Ylcë e Yin'Fheyad siano venuti a cavallo (separatamente), Naym aggregandosi ad una carovana, Kolynsë e McMayhay insieme con una nave. Comunque i PG non potranno mai tornare ai propri mezzi (il master non lo deve permettere).

## 4.1 IL CREDO DELL'OSCURO MESSIA

Il culto dell'Oscuro Messia venera la morte e la distruzione; secondo i suoi sacerdoti il mondo verrà distrutto in ogni caso dalle orde del Caos alla fine del tempo, ma i seguaci che durante la loro vita aiuteranno questa tendenza naturale saranno ricompensati sia in vita che dopo la morte.

Ovviamente queste sono solo sciocchezze che Vrak'h'tah-tme'jqoss (alias Vyrak) diffuse fra i suoi fedeli per istigare alla morte in modo da renderlo più potente, e successivamente riprese da Veg'ha.

I fedeli però credono realmente che seguendo la dottrina dell'Oscuro Messia avranno la possibilità di riscattare le loro vite distrutte dall'invasione umana.



## 4.2 NELLA CRIPTA

Leggere quanto segue ai PG:

Un tempio scavato nella roccia, due file di colonne separano la navata centrale del tempio dalle zone laterali, dalla parte opposta all'entrata vi è una zona rialzata su cui si trova un altare dietro al quale si erge una statua dalle fattezze demoniache che sembra incombere inesorabilmente sui presenti.

Centinaia di persone incappucciate presenziano alla cerimonia. Il silenzio è totale, si ode solo la voce del sacerdote che da dietro l'altare pronuncia parole incomprensibili, forse di un'antica preghiera. Sull'altare coricata ed inerme giace una giovane elfa probabilmente del tutto inconsapevole di ciò che accade attorno.

Ad un tratto tutta la gente comincia a mormorare qualcosa, centinaia di mormorii che si trasformano in un unico lamento che sottolinea il fatto che la cerimonia ha probabilmente raggiunto il suo momento più importante. Il sacerdote alza il pugnale sacrificale sopra la testa, si prepara a pugnalarla la giovane elfa distesa sull'altare... quando una figura incappucciata sfodera la spada ed avanzando verso l'altare urla "Fermo! Non permetterò mai questa atrocità!"; contemporaneamente anche un altro elfo estrae le armi e dietro di lui vicino ad una colonna vi è anche un umano; tutta la gente presente, in preda alla paura che gli umani abbiano scoperto la cerimonia segreta, si lancia verso l'uscita travolgendo qualunque cosa gli si porga davanti.

L'elfo che si lancia urlando contro il sacerdote è Ylcë, mentre l'altro è Kolynsë accompagnato da padre McMayhay; gli altri PG sono vicini ma, diversamente dai tre appena accennati, possono agire come desiderano per questo primo round.

Alla cerimonia partecipano:

- ✠ Il sacerdote: è l'elfo Soroth, un elfo comune che ha soltanto qualche conoscenza sulle erbe sufficienti comunque a drogare la ragazza scelta per il sacrificio.
- ✠ La vittima sacrificale: è una giovane elfa di nome Kyra, appartenente all'organizzazione terroristica Lyonwë; è intontita dalla droga (infatti non è neanche legata all'altare) e verrà pugnata dal sacerdote non appena i PG dichiareranno le proprie azioni (praticamente Soroth vince automaticamente l'iniziativa).
- ✠ I partecipanti alla cerimonia: sono circa cinquecento e sono costituiti da elfi comuni, che scapperanno alle prime avvisaglie di pericolo (ed è su questo che i PG devono contare per catturare Soroth); indossano tutti un mantello marrone con cappuccio che è possibile prendere all'ingresso.
- ✠ Le guardie: sono quaranta sparse qua e là per la cripta (soprattutto all'ingresso).

### 4.2.1 AZIONE

Nella cripta i PG saranno nelle prime file, anche se un po' di lato per non dare nell'occhio (soprattutto padre McMayhay per ovvie ragioni).

Il momento cruciale è quello in cui il sacerdote alzerà il pugnale sacro per trafiggere la ragazza distesa sull'altare, ed è proprio in questo istante che comincia la partita.

Non bisogna comunque dare troppo tempo ai personaggi per decidere, bisogna mantenere un ritmo incalzante, almeno in questa prima fase.

La maggior parte delle guardie del tempio è posta oltre la folla in fuga, venendo così rallentata. Per stimolare i PG a sbrigarsi, dite loro che moltitudini di guardie si stanno facendo strada faticosamente fra la calca e fra poco saranno qui.

Annerire le caselle dei round:

- ❑ **1° round:** due guardie bloccano la strada a Ylcë e Kolynsë attaccandoli; il sacerdote pugnala la ragazza.
- ❑ **2° round:** il sacerdote si infila nel passaggio nascosto a nord e scappa nel corridoio 2 (se i PG sono ancora impegnati con le guardie non potranno seguirlo). Le altre due guardie vicino all'altare attaccheranno chiunque si avvicini all'altare (in questa situazione solo Naym muovendosi silenziosamente può passare inosservata).
- ❑ **3° round:** il sacerdote arriva nella stanza 3 e comincia a raccogliere i suoi averi (cioè le offerte dei fedeli per la cerimonia, per un valore di circa 650 talimar ovvero 50 corone).
- ❑ **4° round:** arrivano altre cinque guardie ad attaccare i PG ancora vicini all'altare. Se non ci sono PG le guardie corrono verso il passaggio segreto. Il sacerdote cerca di raccogliere i suoi pochi averi.
- ❑ **5° round:** il sacerdote scappa nel cunicolo 4.
- ❑ **6° round:** il sacerdote è fuggito.
- ❑ **dal 7° round in poi:** le cose si mettono male, arrivano tutte le guardie e i PG vengono catturati (a meno che non combattano fino alla morte).

**N.B.:** le azioni del sacerdote sono valide a meno che i PG non lo fermino o lo uccidano. L'importante è che se ha un attimo di libertà il sacerdote tenterà di fuggire. Il passaggio segreto in realtà è un passaggio nascosto dietro una statua, quindi non può essere chiuso da qualcuno (a meno che non si sposti la statua per ostruire il passaggio).

## 4.2.2 LE INFORMAZIONI

Tre fonti di informazioni:

- ✦ Il sacerdote: se catturato dirà subito: "No ! Non vi dirò mai dove si trova l'oracolo ! !" e se i PG glielo chiedono con modi piuttosto *decisi* (ad esempio con minacce) rivelerà l'esatta ubicazione dell'oracolo stesso (sulle montagne risalendo per 7 saël il fiordo che si trova un giorno a est del tempio). Inoltre potrà rivelare che dall'Oracolo ha avuto una visione dell'Oscuro Messia. Soroth non è certo un coraggioso ma è un fanatico e quindi diventerà estremamente dispotico nel caso venga insultato l'Oscuro Messia. **Se i PG uccideranno Soroth**, questi in punto di morte osserverà stupito Yin'Fheyad, dicendo: "Ma tu... Mio Signore, perdonami se ho peccato...", poi morirà.
- ✦ La mappa sulla parete est della stanza 3: è incisa sul muro e rappresenta il fiordo ad est e le montagne nella zona dell'oracolo, ma è piuttosto rovinata, sembra che una crepa abbia rotto il muro proprio in mezzo alla mappa. In realtà quella non è una crepa naturale, è stata fatta ad arte da chi ha disegnato la mappa centinaia di anni fa e rappresenta la valle dove si trova l'oracolo. Per notare questo particolare basta osservare attentamente la mappa per almeno un paio di round e riuscire in un check di intelligenza.
- ✦ I pazzi nelle celle della stanza 4: questi elfi sono stati mandati da Soroth all'oracolo per vedere se riuscivano ad avere nuovi segni dell'Oscuro Messia (Soroth non ha avuto il coraggio di tornare all'oracolo). Tali elfi sono tornati pazzi e sono stati rinchiusi qua dentro; non saranno di grande aiuto ai PG se non per far loro temere un po' l'oracolo (dovrebbero avere paura di diventare pazzi anche loro) e per stimolare alcuni PG a procedere nell'avventura. Le frasi pronunciate dai pazzi sono descritte più avanti, nelle descrizioni dei luoghi sulla mappa.



## 4.3 SE I PG VENGONO CATTURATI

Se i PG non agiscono all'inizio e restano fermi come delle amebe, le guardie arriveranno (prima cinque al 4° round, poi tutte le altre) e cattureranno i PG. Questo perché tutti sono fuggiti tranne loro (e questo è molto sospetto) e poi perché fra di loro troveranno un umano e quindi essendo tutti assieme verranno

accusati di essere delle spie ("...ma io non so neanche chi è quell'umano!", "Sì, sì, dicono tutti così quando non vogliono farsi beccare...").

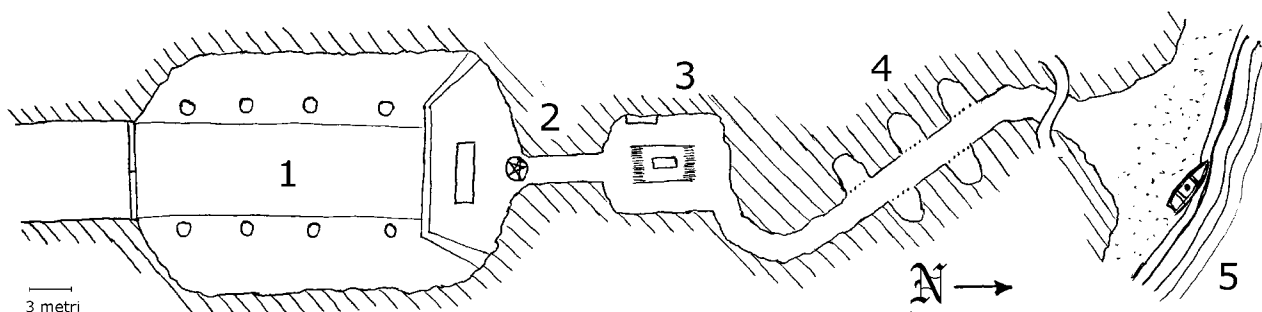
I PG catturati verranno privati del loro equipaggiamento ed incarcerati nelle celle dove ci sono gli elfi pazzi. Fuggire è comunque decisamente facile, basta attirare l'attenzione della guardia che si trova lì vicino alle celle (che è stata incaricata di sorvegliare la cella dei PG) e rubarle le chiavi della prigione. Bisogna che i PG trovino una scusa per far avvicinare la guardia alle sbarre e poi la Naym può tentare di borseggiare (fingendo magari di volersi "divertire" con la guardia o di volerle comunicare qualcosa in gran segreto parlandogli in un orecchio e intanto...), oppure potrebbe intervenire di forza Ylcë o Kolynsë afferrando la guardia e tirandola violentemente verso di loro per farle sbattere la testa contro le sbarre e farla svenire o per strangolarla, ecc.

La guardia è il beota della situazione e, se i PG non fanno idiozie, si avvicinerà sempre alle sbarre.

Usciti dalla cella i PG non sapranno ancora dove si trova esattamente l'oracolo, quindi dovrebbero tornare nella stanza 3 ed osservare la mappa sulla parete. Qui i PG non troveranno più il sacerdote (che se ne è andato per paura che arrivassero gli umani), ma solo quattro guardie che li attaccheranno (ricordare che i PG sono disarmati, a meno che uno di loro non abbia raccolto la spada della guardia della cella).

L'equipaggiamento dei PG viene posto nella stanza 3 (eccetto i soldi, portati via dal Soroth).

## 4.4 DESCRIZIONE DELLA MAPPA



I numeri sulla mappa rappresentano varie locazioni:

**1. Tempio:** è una grande stanza scavata nella roccia, in precedenza esisteva già una grotta che poi è stata ampliata fino alle dimensioni odierne.

I portoni a sud di aprono verso l'interno, rendendo ancora più difficoltoso il deflusso della gente.

A nord si trova un massiccio altare di pietra (praticamente impossibile da spostare) posto su una zona rialzata del tempio. Dietro all'altare vi è una statua di pietra alta circa tre metri (anch'essa quasi impossibile da spostare) che nasconde il passaggio nascosto che porta al corridoio 2. Il volto demoniaco ricorda vagamente alcuni tratti di quello di Yin'Fheyad (questo dovrebbe far riflettere tutti i PG, e l'interessato in particolare). Il passaggio è impossibile da vedere da dove sono i PG e il resto della gente, per vederlo bisogna spostarsi molto verso gli angoli o più semplicemente girando attorno alla statua.

Sull'altare vi sono soltanto un paio di grossi ceri; lungo le pareti del tempio ed alle colonne sono appese delle torce.

**2. Corridoio:** niente di particolare.

**3. Stanza interna:** al centro della stanza vi è un tappeto con sopra un tavolo sul quale vi sono dei ceri (come quelli sull'altare). A ridosso di una parete vi è un baule contenente un po' di soldi sparsi sul fondo (650 talimar corrispondenti a 50 corone d'oro, cioè le offerte dei partecipanti alla cerimonia), una bella spada corta, una tunica simile a quella del sacerdote e un po' di stracci (se i PG inseguono il sacerdote lo troveranno a frugare in questo baule).

Sulla parete est è stata disegnata una mappa dei Monti del Crepuscolo sotto forma di un bassorilievo. La gola in cui si trova l'oracolo è rappresentata molto profonda, tanto da sembrare, a prima vista, una crepa sul muro (che quindi non c'entra niente con la mappa). In realtà questa finta crepa è proprio la gola ai piedi del monte Kanatë in cui si trova l'oracolo.

**4. Le celle dei pazzi:** qui si trovano i pazzi (vedi sopra "Le informazioni"). Siccome il cunicolo si stringe in questo tratto, i pazzi appena vedono arrivare i PG allungano le mani fuori dalle sbarre cercando di sfiorare, toccare o aggrapparsi ai PG (è un trucco per rallentarli un po' così intanto ai PG arriverà nelle orecchie qualche frase detta dai pazzi stessi). I pazzi sono 15, tre per cella.

Ecco le frasi che essi urlano:

☒ "Il Maestro ha detto che insieme sarà la luce, divisi il buio".

☒ "L'Oracolo ha aperto la mia mente: il popolo elfico rinascerà!" (quando un pazzo dice "l'Oracolo" tutti fanno eco "L'Oracolo... l'Oracolo... L'Oracolo...").

- ☒ "Quarantadue ! Nessuno c'era mai arrivato prima<sup>20</sup> !".
- ☒ "Dio mi ha parlato attraverso l'Oracolo ! Ho visto Dio !".
- ☒ Urla e versi gutturali vari.

**5. Uscita:** il tunnel sbuca su una piccola spiaggia sassosa sulla quale è arenata una barca che può contenere al massimo dieci persone, con una piccola vela, adatta principalmente alla navigazione costale ma utilizzabile anche per superare piccoli tratti di mare aperto.

## 4.5 DATI PER IL COMBATTIMENTO

### **Guardie (10)**

Classe armatura: 7 (armatura di cuoio)

Dadi vita: 1

Thac0: 19

Ferite: 1d6 (spada corta)

PF: 5

Tiri salvezza: falliscono sempre

*Tiri di iniziativa (per l'intero gruppo di guardie)*

1	5	2	6	3	4	2	3	1	6	5	4	1	6	3	4	2	5	1	4	1	5	2	6	3
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

*Prima serie di 20 attacchi:*

Tiro d20	5	17	13	17	14	19	10	9	8	20	7	15	6	16	2	15	14	18	18	6
Naym (CA 5)	-	3	-	5	(3)	1	-	-	-	6	-	2	-	3	-	3	(1)	6	5	-
McMayhay (CA 5)	-	3	-	5	(3)	1	-	-	-	6	-	2	-	3	-	3	(1)	6	5	-
Ylcë (CA 2)	-	(3)	-	(5)	-	1	-	-	-	6	-	-	-	-	-	-	-	6	5	-
Yin'Fheyad (CA 4)	-	3	-	5	-	1	-	-	-	6	-	(2)	-	3	-	(3)	-	6	5	-
Kolynsë (CA 2)	-	(3)	-	(5)	-	1	-	-	-	6	-	-	-	-	-	-	-	6	5	-

*Seconda serie di 20 attacchi:*

Tiro d20	2	16	8	3	12	16	16	19	15	9	8	14	5	2	4	16	10	16	1	1
Naym (CA 5)	-	1	-	-	-	6	6	2	2	-	-	(4)	-	-	-	2	-	3	-	-
McMayhay (CA 5)	-	1	-	-	-	6	6	2	2	-	-	(4)	-	-	-	2	-	3	-	-
Ylcë (CA 2)	-	-	-	-	-	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Yin'Fheyad (CA 4)	-	1	-	-	-	6	6	2	(2)	-	-	-	-	-	-	2	-	3	-	-
Kolynsë (CA 2)	-	-	-	-	-	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

*Terza serie di 20 attacchi:*

Tiro d20	1	4	18	9	16	6	2	15	2	3	5	16	15	12	17	13	2	14	15	1
Naym (CA 5)	-	-	4	-	2	-	-	5	-	-	-	6	2	-	4	-	-	(4)	5	-
McMayhay (CA 5)	-	-	4	-	2	-	-	5	-	-	-	6	2	-	4	-	-	(4)	5	-
Ylcë (CA 2)	-	-	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	(4)	-	-	-	-	-
Yin'Fheyad (CA 4)	-	-	4	-	2	-	-	(5)	-	-	-	6	(2)	-	4	-	-	-	(5)	-
Kolynsë (CA 2)	-	-	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	(4)	-	-	-	-	-

<sup>20</sup> Se avete letto la Guida Galattica per Autostoppisti sapete cosa significa...

# 5 L'ORACOLO

Capitolo sviluppato da Alessandro Cabrini con aggiunte di Davide Orlandi

Non esistono presagi. Il Destino non ci manda degli araldi. È troppo saggio o troppo crudele per farlo.

Oscar Wilde

Purtroppo, si trova fra noi un potente demonio sorto dalle male bolge, insieme alla cometa.

Clark Ashton Smith, *Averoigne*

**D**opo la cripta dell'Oscuro Messia, l'Oracolo di Xanthan è un'altra tappa del piano diabolico ideato da Veg'ha per raggiungere il suo scopo finale.

Questo posto ha infatti due ruoli fondamentali: indirizzare i PG verso il torneo di Andermoth (punto nel quale dovranno recuperare il pugnale magico per evocare Noën), e dare loro qualche indizio sul fatto che probabilmente dovranno andare in un luogo lontano e strano (che è il mondo di sotto; è infatti importante che i PG comincino ad avere almeno un'idea di quello che devono fare, senza sapere però ancora i "perché" ed i "come" che saranno forniti direttamente da Noën).

Per indirizzare i personaggi sulla strada giusta, Veg'ha ha sfruttato il bisogno di risposte che ogni PG ha; e quale migliore luogo di un *Oracolo* dove cercare delle risposte!

Per attuare il suo piano Vega ha scelto una vecchia grotta nella *gola del crepaccio*. Questa scelta è stata dettata dal fatto che la grotta è praticamente sconosciuta a tutti (elfi e non) e per questo nessuno si ricorda che qui una volta c'era un oracolo.

Nemmeno Soroeth, il sacerdote della cripta, sapeva dell'oracolo, fino a quando Veg'ha non lo ha condotto qui facendogli credere che l'antico Oscuro Messia Vyrak stesse per ritornare su questo mondo, e che per farlo avrebbe avuto bisogno di un fedele sacerdote che celebrasse una grande cerimonia con sacrificio elfico.

Qui il confine fra il mondo materiale e quello spirituale (magico, sovrannaturale o mistico che dir si voglia) è più sottile, permettendo quindi di vedere eventi futuri possibili, o lontani.

Veg'ha intende sfruttare questa caratteristica manipolando le visioni dei PG per dirigerli dove desidera; tuttavia una parte delle allucinazioni che i personaggi vivranno risulterà vera, almeno fino al punto in cui il demone si inserirà (in genere il momento viene segnato da un aumento della cupezza nella scena).

## 5.1 ARRIVARE ALL'ORACOLO

Una volta usciti dalla cripta i PG si troveranno a bordo di una piccola imbarcazione da pescatore munita di vela e remi. Se i PG si dirigono verso l'Oracolo impiegheranno due giorni di navigazione per raggiungere il punto del fiordo più prossimo a dove devono andare, **poi altri due giorni di cammino per raggiungere le montagne ed infine altri due giorni per raggiungere la gola del crepaccio** dove si trova l'Oracolo (un totale di 6 giorni). Se invece decidono di abbandonare la barca subito dopo aver lasciato la cripta e proseguire a piedi, impiegheranno sei giorni per giungere nello stesso punto in cui sarebbero giunti con la barca (in totale quindi dieci giorni). Comunque decidano di andare, escono dalla cripta poco dopo la mezzanotte ed arrivano all'Oracolo verso sera (a meno che non si fermino a fare altre cose inutili).

Il viaggio avviene senza intoppi fino all'oracolo, l'unico inconveniente è che nell'ultimo giorno di viaggio la temperatura si abbasserà notevolmente (comincerà addirittura a nevicare) ed i PG non essendo equipaggiati contro il freddo dovranno accelerare il passo per non morire congelati (effettuare un check sulla Costituzione prima di arrivare all'Oracolo: chi lo fallisce perde temporaneamente (cioè finché resta sulle montagne) quattro punti di Costituzione e con essi 7 punti ferita (indipendentemente dal valore originario di costituzione)).

## 5.2 LA GOLA DEL SERPENTE

Leggere ai PG:

Dopo un lungo cammino giungete finalmente all'ingresso della gola del serpente, il cui nome non potrebbe essere più adatto. La gola è infatti costituita da uno stretto sentiero fra due pareti rocciose a strapiombo, dovete incamminarvi uno per volta in fila indiana.

Chiedere ai PG l'ordine di marcia.

Cominciate a percorrere il sentiero che serpeggia a destra e a sinistra, folate di vento gelido vi investono ad ogni svolta, sassi e piccole pietre di tanto in tanto franano dalle pareti rocciose intorno a voi sfiorandovi minacciosamente e costringendovi a sperare che non ricominci a nevicare, altrimenti rimarreste intrappolati. Il tempo, tuttavia, non promette nulla di buono.

Dopo quasi un'ora di cammino giungete ad una zona dove la gola si allarga sensibilmente, una parete rocciosa di fronte a voi pone termine alla gola, ed in essa si apre l'ingresso di un cunicolo. L'interno è completamente buio ed anche avvicinandovi non riuscite a penetrare la tenebra ed a scorgere alcunché.

## 5.3 L'ENTRATA

È probabile che i personaggi accendano una torcia per entrare (**anche se non è indicata nell'equipaggiamento, i PG ne hanno qualcuna con loro o ne possono comunque improvvisare una al momento**).

Il cunicolo prosegue per una cinquantina di passi, curvando sulla sinistra, poi termina bruscamente con una parete liscia coperta di inquietanti bassorilievi che rappresentano creature dall'aspetto demoniaco.

Una scritta consumata dal tempo spicca al centro delle decorazioni: *"Rendiamo omaggio all'Oscuro Messia Vyrak, Signore della Notte"*.

**Il muro esiste solo in presenza di luce:** se i personaggi spengono le loro torce, potranno passare come se non ci fosse.

Il muro e la scritta sono stati costruiti millenni fa dai primi fedeli dell'Oscuro Messia, guidati all'Oracolo per avere visioni più precise proprio come è successo di recente a Soroth; si tratta di un semplice artificio magico ideato per tenere alla larga i curiosi indesiderati.

## 5.4 ALL'INTERNO DELL'ORACOLO

L'Oracolo non è quindi altro che un'ampia grotta.

Nella grotta vi è una grande umidità generata da delle sorgenti di acqua calda che formano per terra delle pozze, le quali liberano molto vapore che condensa sulle pareti generando rivoli d'acqua che hanno modellato le pareti della grotta in maniera bizzarra, generando anche numerose stalattiti. La grotta è invasa quindi di una fitta nebbia che non permette di vedere più in là del proprio naso.

### 5.4.1 LE VISIONI

Quando i PG entrano sono circondati dalla nebbia e non riescono a vedere le pareti della grotta, quindi non riescono a rendersi conto di quanto sia grande la grotta (ai PG comunque sembrerà enorme).

L'unico rumore che si sente è quello delle gocce d'acqua che cadono dalle stalattiti.

Dopo qualche round che sono nella grotta i PG cominceranno a sentire l'effetto dell'oracolo. Sentiranno un leggero senso di vertigini e poi si perderanno di vista l'uno con l'altro ed a questo punto cominciano le visioni: **date ad ogni giocatore il relativo biglietto marcato "oracolo"**.

Ricordate che un eventuale PG "robotico" (non scelto dai giocatori) rivela immediatamente la sua visione al gruppo: "Io ho visto questo e quest'altro".

### 5.4.2 UN PO' DI SADISMO

A questo punto è tempo di inscenare un piccolo bluff alle spese dei poveri giocatori: **fate lanciare a ciascuno un check di saggezza**; se qualcuno chiede perché, rispondete in modo vago "non ricordi i pazzi?" senza aggiungere altro.

Fate finta di scrivere i risultati e commentate malignamente sottovoce con l'aiuto master quando qualcuno fallisce il check in modo clamoroso: "Guarda! [ghigno sadico] L'ha fallito di sei punti! Fra quanto tempo comincerà a...?" [risposta dell'aiuto master] "Poco, aspetta che controllo...".

Queste sono le piccole soddisfazioni dei master, ragazzi. Ed anche i giocatori apprezzeranno un pizzico di paranoia in più. Ehm, almeno speriamo... ☺

### 5.4.3 IL GIGANTE INVISIBILE

Dopo le visioni i personaggi riprendono i sensi e riescono a trovare la via d'uscita, riunendosi.

Fuori dal cunicolo ha ripreso a nevicare copiosamente; potrebbero essere trascorse ore da quando siete entrati, avete perso la percezione del tempo.

Improvvisamente un pesante boato attira la vostra attenzione: sembra provenire da destra, accanto all'entrata della grotta.

Fra il bianco accecante della neve vi sembra di intravedere una forma gigantesca, trasparente ma resa visibile dai fiocchi turbinanti che si posano su di essa. Umanoide, alta quanto venti elfi messi uno sopra l'altro; fa un passo e udite di nuovo quel tremendo boato.

Sembra dirigersi lentamente verso di voi...

Si presume che i giocatori scappino: se non scappano sono degli idioti (o degli eroi, cioè la stessa cosa secondo il parere di alcuni).

Il mostro invisibile è una sorta di guardiano controllato da Veg'ha; il suo scopo è di mandare via i personaggi in modo che non possano avere altre visioni (che potrebbero rivelare troppo sul conto del demone), non di uccidere i PG.

**Se i personaggi non scappano**, il mostro tirerà un colpetto (invisibile) al personaggio più robusto, facendolo volare a 20 metri di distanza con 20 punti ferita in meno; poi continuerà ad avanzare lentamente verso gli altri.

I PG non possono praticamente difendersi in quanto il gigante è invisibile e riescono a percepirne la presenza solo quando un turbine di neve particolarmente forte ne delinea i contorni. Considerate quindi che abbia una classe armatura pari a -3; inoltre i poteri di Yin'Fheyad non possono essere mirati e falliranno. Non forniamo i punti ferita del mostro: sono semplicemente *tanti*, più di quanto i PG possano ferirlo.

Insomma, fate capire che l'unica speranza è la fuga. Se proprio si ostineranno a combattere, date al più testardo un altro bel ceffone da 30 punti ferita sbattendolo contro una parete di roccia: vedrete che i PG cominceranno a ragionare.

## 5.5 IL RITORNO

La via del ritorno è meno difficoltosa, ed anche più breve trattandosi di discesa ed essendo ormai conosciuta: solo 3 giorni per raggiungere il fiordo, poi bisognerà vedere dove decideranno di andare.

Si spera che abbiano interpretato bene le visioni e che la loro destinazione primaria sia Andermoth... in caso contrario dovrete improvvisare.

# 6 IL TORNEO DI ANDERMOTH

Capitolo sviluppato da Marco Giorgi ed integrato da Alessio Lodola e Fulvio Cenci

La disobbedienza, per chiunque conosca la storia, è la virtù originale dell'uomo. Con la disobbedienza il progresso è stato realizzato; con la disobbedienza e con la rivolta.

*Oscar Wilde*

**Q**uesto capitolo è più libero dei precedenti: non è imposta alcuna linea d'azione, ma si lascia ai PG la possibilità di decidere cosa fare. La serie di eventi più probabile vede i personaggi iscriversi al torneo usando la corruzione, per poi tuffarsi nel caos ed afferrare il pugnale quando scoppierà una rivolta in cui avrà parte anche Kolynsë.

## 6.1 LA CITTÀ DI ANDERMOTH

Questa città è una delle più famose della costa nord orientale di Andor, nota per le sue maestose Torri a Spirale per il Torneo di And'ethaerlë, che si svolge da più di 500 cerchi. Questa città, una volta molto popolosa, oggi ospita circa 25000 elfi, ci sono poi circa 3000 soldati umani, più altre 2 migliaia di civili (mercanti, contadini, ecc.).

### 6.1.1 VIE D'ACCESSO

La città di Andermoth è stata costruita dirimpetto al mare, in gran parte le sue fondamenta sono state ricavate all'interno della roccia viva.

L'intero porto è stato ricavato dalla fitta barriera di scogli che caratterizza tutto il litorale; la città vera e propria è situata una ventina di metri sopra il porto; la città è collegata ad essa in diversi modi:

- ✘ attraverso la Strada "maestra" completamente levigata lunga quasi mezzo km, che si collega con la strada orientale, si tratta di un collegamento commerciale.
- ✘ attraverso 13 scalinate ricavate nella roccia della scogliera, che permettono il passaggio in larghezza di max 2 persone alla volta.

### 6.1.2 PRINCIPALI EDIFICI

Le mura della città seguono un contorno geometrico ben preciso: la pianta della città ha la forma di 2 pentagoni uniti per la base.

Nei vertici esterni dei 2 pentagoni sono presenti le famose Torri a Spirale, costituite interamente di avorio. La superficie di esse è intarsiata: sono narrate, tramite gli intarsi, le vicende della nazione elfica di Andor. Queste torri sono percorse da scale di marmo e seguono un percorso ad elica sinistrorsa. Queste torri erano una volta occupate dalla guardia elfica, oggi invece sono presidiate dalla milizia umana.

Nei baricentri dei 2 pentagoni erano presenti 2 palazzi gemelli: il palazzo del Signore di Andermoth e il palazzo della magia; quest'ultimo è stato abbattuto dagli umani, e al suo posto hanno eretto una chiesa, simbolo della religione umana, pronta a convertire gli elfi, ma soprattutto simbolo sociale dell'oppressione.

### 6.1.3 ARCHITETTURA

La città è stata costruita nel pieno periodo di prosperità elfico.



Come ha dettato il sistema vigente dell'epoca tutte le costruzioni sono state edificate in preda a pesantissimi attacchi allucinatori che hanno legato le capacità di costruzione di fantastiche strutture a forme geometriche a volte senza nessuna parvenza di un ordine rigoroso<sup>21</sup>.

Diversamente da quello che si possa pensare le strutture non sono state innalzate da interventi magici di sorta ma sono state supportate da una efficacissima tecnologia che ha impiegato un preparato derivato dalla macinazione (tramite forza magica) di diverse pietre. Nonostante il suo stato polveroso da asciutto, quando bagnato e fatto asciugare il preparato riacquista le caratteristiche di durezza delle pietre da cui era stato derivato.

Il suo uso nelle costruzioni di ogni genere ha dato alla città una tonalità plumbea e rocciosa che da lontano la fa assomigliare ad una scultura ricavata nella pietra.

Il suo interno è costituito da palazzi a volte anche di quattro piani che spesso ricordano gli ammassi di foglie della vegetazione di una foresta, e altre volte le incredibili costruzioni coralline al di sotto dei mari.

Degne di nota sono inoltre le colonne di avorio che la città sfoggia come torri esterne delle sue mura. Queste infatti sono frutto di un imponente sforzo magico che ha trasformato i normali materiali da costruzione assemblati in blocchi di avorio lavorato dell'altezza di svariati metri.

Dall'arrivo degli umani, però, lo stile elfico è stato cambiato dall'aggiunta di diversi tipi di colore applicato sulle strutture esterne dei palazzi, l'introduzione forzata di porte e finestre all'interno di pareti che non le avevano, l'insensato e raccapricciante uso di nomi per sapere dove ci si trova.

## 6.2 SVOLGIMENTO TEMPORALE

In tempo di gioco la parte della città durerà due giorni:

1. i PG entrano nella città, trovano alloggio e faranno alcuni incontri con PNG locali; la notte potranno esplorare la città e tentare di rubare il pugnale custodito a palazzo;
2. i PG si iscriveranno al torneo, corrompendo un partecipante; nel caso lo vincano potranno avere il pugnale.

Il pugnale potrà altrimenti essere rubato durante la rivolta che scoppia all'inizio dell'ultimo incontro del torneo.

## 6.3 INGRESSO IN CITTÀ

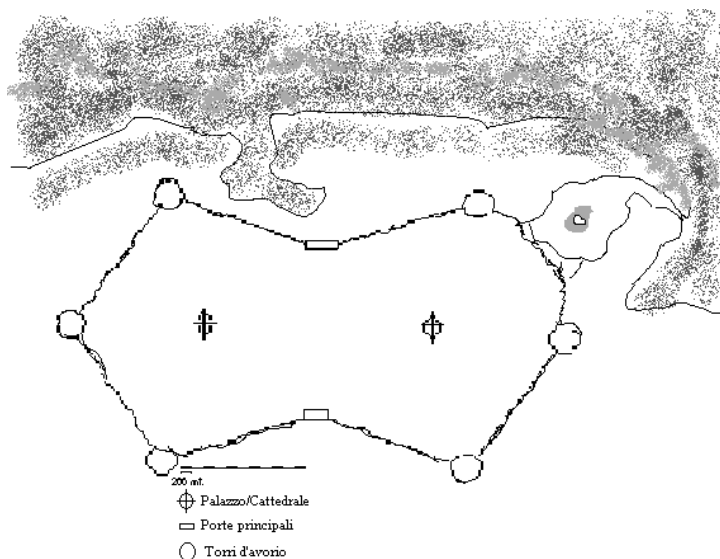


Figura 6-1: pianta della città di Andermoth, disegnata da Alessio Lodola e Fulvio Cenci.

I PG arrivano presumibilmente in barca nella città; la barca potrà essere lasciata su uno dei moli della zona est del porto. Il loro arrivo è per il tardo pomeriggio (17:00).

È possibile lasciare la barca in una piccola baia a mezza miglia nordica a ovest dalla scogliera che delimita il porto. Questa è la baia del piccolo villaggio di Menal adiacente alla città di Andermoth. Da qui, i personaggi possono arrivare alla città a piedi percorrendo la grande strada orientale. I PG vedranno un carro blindato di fattura umana di colore ametista, sulla superficie del carro è intarsiato il simbolo del Regno di Aimsir. Questo carro è scortato da 40 guardie umane di primo livello di cui 10 sono a cavallo e circondano il carro in formazione serrata. Il Carro trasporta le tasse elfiche raccolte dagli umani nella provincia di Andermoth. Tale carro passerà ad alta velocità investendo molti degli elfi che sono sulla strada (un check di destrezza fallito causa 2 punti ferita).

In entrambi i casi i PG arrivano mediante una salita di quasi 100 metri alla grande porta della città. La facciata della città che si pone innanzi a loro è notevolmente fortificata, si nota già dalle mura esterne (deteriorate, in certi punti ci sono buchi piccoli ma ricorrenti) che la città è in una situazione di notevole degrado strutturale e come vedremo, anche sociale.

<sup>21</sup> Nota di Davide: comincio a pensare che gli autori di queste descrizioni (Alessio e Fulvio) facciano a loro volta pesantemente uso di sostanze stupefacenti.

La porta è alta 5 metri e larga 12 metri, in alto forma un arco gotico maestoso, sopra di essa è disegnato, tramite un gioco di colore tra pietre diverse, un fiore dal gambo molto lungo che simboleggia la longevità della razza elfica.

Davanti alla porta c'è un presidio di guardie costituito da 7 guerrieri del primo livello e un sergente del quarto, inoltre ci sono due uomini seduti su un banchetto che registrano i nomi delle persone che entrano.

I PG incontreranno una discreta fila di persone, davanti a loro che sta aspettando di registrarsi per entrare; in realtà solo gli elfi vengono controllati e quindi derisi e insultati, gli umani NON vengono controllati.

Giunto il turno dei PG ad essi verrà eseguito un vero terzo grado, **verranno fatti entrare solo se forniranno una valida spiegazione, ad esempio:**

- ✖ accompagnatori di padre McMayhay (amici, guardie, ecc.)
- ✖ schiavi di padre McMayhay
- ✖ portantini assoldati o suoi mercenari;
- ✖ elfi convertiti alla religione umana;
- ✖ partecipanti al torneo;
- ✖ spettatori al torneo;

Se padre McMayhay garantisce per gli elfi PG, sarà molto più facile entrare; nel caso che il prete sia gestito dall'aiuto master, saranno gli altri PG a doverlo istruire sul cosa dire alle guardie.

Nel caso che il prete non ci sia (morte prematura), i PG verranno perquisiti, se verranno trovate armi, dovranno pagare una multa per detenzione di armi in territorio "liberato" dal supremo regno di Aimsir, pari a 2 corone e le armi verranno sequestrate (eventualmente sarà affare loro procurarsele). Inoltre i PG verranno messi alla gogna in piazza per tutta la notte.

## 6.4 PRIMI INCONTRI: LA DITTATURA UMANA

I PG varcano la porta della città appena dopo le 17:00; ciò che gli si pone davanti è un luogo notevolmente affollato, in particolare, ai bordi delle strade ci sono molti elfi, deperiti dalla fame e alcuni malati, che mendicano.

I PG devono percepire la decadenza sociale e strutturale di una città, che un giorno fu il simbolo della cultura e dell'arte elfica; devono rendersi conto di come il dominio umano sia spietato e crudele, e di come costringano gli elfi a vivere in un regime di paura, in cui è difficile giungere al giorno successivo: la morte può giungere per fame e malattie (per questo gli umani hanno incendiato e abbattuto una decina di abitazioni, spesso non curandosi di chi poteva esserci all'interno) o più comunemente per cospirazione. In città è stata poi vietata la forgia di armi, tale reato è punibile con la morte.

Gli umani hanno deciso di introdurre lo *Jus prime noctis*: ogni matrimonio elfico prevede che i nobili o gli alti ufficiali possano usufruire della sposa. In ogni caso sono comuni i casi di violenze carnali da parte dei soldati della guarnigione umana.

La legge umana prevede la condanna a morte anche per furto, truffa, eresia, e per qualunque reato che gli umani ritengano "punibile di morte". Deve essere chiaro che la legge è umano-soggettiva, la legge marziale non prevede i reati degli umani contro gli elfi.

Una legge in particolare assicura agli umani la remissione elfica: ogni umano ucciso vale la vita di 12 elfi (4 maschi, 4 donne, 4 bambini maschi).

Esistono tre tribunali, uno ecclesiastico per le eresie, e uno militare chiamato "Tribunale Supremo" che giudica i reati degli elfi contro gli umani, e i reati degli umani contro gli altri umani. Il terzo tribunale si chiama "Pretura degli stolti" e regola i reati tra elfi (è costituito da due elfi anziani e tre umani). La pena che viene inflitta da tale tribunale è un mese di tortura, nella prigione umana.

Mediamente vengono uccisi 5 o 6 elfi al giorno, il più delle volte perché hanno provato ad assalire i forni elfici, ora controllati dagli umani.

Al loro ingresso i PG si troveranno in mezzo a una calca di elfi, giunti qui da tutta Andor per assistere al torneo di And'ethaerlë, infatti nonostante il regime di paura, le locande e i dormitori sono colmi di elfi, le stalle da un ricovero di cavalli sono divenuti ottimi giacigli per gli elfi.

Il premio per il vincitore del torneo sarà il pugnale un tempo appartenuto al grande mago Noën l'Illuminato, che viene notoriamente custodito nel palazzo del console. **(i PG devono avere prima della notte questa informazione)**. Oltre al pugnale sono in palio 100 Ryelb (pari a 1000 corone<sup>22</sup> o 13.000 talimar) in gemme e monete di vario tipo.

<sup>22</sup> Ricordate che in questa ambientazione le monete valgono 10 volte più del D&D normale, quindi 1000 corone hanno lo stesso potere d'acquisto di 10.000 monete d'oro standard.

E' importante che i PG, il primo giorno facciano solo poche azioni, in particolare non devono riuscire a iscrivere il loro campione, lo dovranno fare il giorno successivo. Alle 20:00 suonerà il gong di inizio coprifuoco, tutti gli elfi dovranno rientrare nelle loro case.

**Se i PG faranno domande ad umani verranno ignorati, o addirittura insultati e picchiati** (meglio rivolgersi ad altri elfi).

Imboccata una delle vie principali, i PG sentiranno due passanti parlare delle gesta del vincitore del torneo precedente (si dovrebbe improvvisare un dialogo tra master e aiuto master).

Da questo punto in poi i PG potranno svolgere le seguenti azioni:

- ✘ Cercare un posto per dormire: esistono 2 locande più 4 tendopoli dove alloggiano i meno abbienti.
- ✘ Potranno visitare velocemente qualche bottega (fabbro, macelleria, ecc.) visto che molte stanno chiudendo o hanno già chiuso. Le botteghe del pane sono prese d'assalto dalla popolazione, dovranno intervenire le guardie umane per far disperdere la folla di elfi.
- ✘ Possono visitare il mercato che si svolge nella Piazza del Mercato; la maggior parte delle bancarelle sono di libri, oggetti d'arte, e vestiti elfici. Gli acquirenti sono praticamente solo umani più qualche raro elfo.
- ✘ Potranno far visita alla chiesa umana, dove l'abate Orson sarà felice di ospitare padre McMayhay, mentre sarà riluttante verso gli elfi.
- ✘ Durante il primo giorno Kolynsë vedrà un suo vecchio amico terrorista di nome Lanthir, che pensava fosse stato ucciso dagli umani, che gira nel mercato, ma non potrà essere raggiunto poiché sparirà nella folla. **Date a Kolynsë il relativo bigliettino marcato "Biglietto Andermoth: Kolynsë".**
- ✘ I PG potranno visitare l'arena, dove il giorno successivo si terrà il torneo; appena entrati, vedranno un grande banco a baldacchino dove un elfo e un umano sono intenti a raccogliere delle carte visto che stanno chiudendo.

**L'iscrizione al torneo è completa**, infatti i 18 partecipanti (14 elfi e 4 umani), hanno preso posto nelle tende adiacenti all'isolotto che verrà utilizzato come ring. Se i PG chiederanno di iscrivere un campione riceveranno una risposta negativa, tuttavia se insisteranno il loro campione verrà iscritto come riserva; nel caso che qualcuno dovesse rinunciare, uno dei PG potrà partecipare. Da tali uomini sapranno anche che la maggior parte dei partecipanti sono mercenari che combattono per i nobili umani e per alcuni mercanti elfici. I PG dovranno convincere (corrompere) un partecipante a rinunciare, per fare questo dovranno entrare nella zona degli alloggi che però chiude alle 17:00. Se vorranno sapere dagli uomini del banco chi ha meno interesse a partecipare, dovranno fare una *donazione*; individuato il PNG più facilmente corrottibile lo potranno contattare nella zona degli alloggi all'interno dell'arena, il giorno seguente.

**Alle ore 20:00 il GONG del coprifuoco risuonerà:** tutti gli elfi e i civili umani dovranno rientrare nei propri alloggi, e non uscire fino alle 6:00 del giorno dopo.

## 6.5 LA NOTTE NELLA CITTÀ DI ANDERMOTH

La notte, le strade della città sono deserte, si vedono in giro le ronde umane e alcuni nobili umani, scortati, che vanno a prelevare giovani elfe per divertirsi.

Sono molte le ronde che pattugliano la città la notte, in particolare ogni ronda è costituita da 6 guerrieri del secondo livello, più un sergente del terzo; ogni soldato ha un corno per dare l'allarme.

Le truppe sono dislocate principalmente in prossimità di: torri, mura di cinta, palazzo del console, arena.

I PG possono decidere di rimanere in locanda o nei dormitori, oppure di uscire per tentare di rubare il pugnale (vedere il paragrafo **6.6**: Il palazzo del console a pagina 36) o semplicemente per un'escursione notturna; **se decideranno di uscire, vedranno una strana luce azzurra** provenire dalla punta più alta del palazzo del console.

### 6.5.1 LA RONDA

Ogni volta che una pattuglia sarà prossima alla scoperta dei PG, i PG stessi la sentiranno arrivare un round prima, per cui i giocatori avranno un round per fare qualcosa (presumibilmente nascondersi nei numerosi vicoli, per aspettare che le guardie siano andate via).

Per godere di questo round bonus, i PG dovranno muoversi cercando di fare poco rumore, altrimenti avranno più pattuglie addosso e sarà più difficile nascondersi.

Ogni mezz'ora circa i PG dovranno stare attenti dall'arrivo della ronda.

Se la ronda scopre i PG in giro di notte suonerà subito il corno per chiamare un'altra ronda verso quella zona; i soldati della prima ronda vogliono arrestare i fuorilegge per punirli con 20 frustate più la gogna

per il resto della notte. I PG possono costituirsi subito, inoltre se con loro è presente padre McMayhay, tramite corruzione verranno lasciati andare, ma riportati in locanda.

I PG possono provare a fuggire, dovranno confrontare 3 iniziative con le guardie, avranno un bonus di più 2 se si dividono; Se vincono 2 iniziative su 3 riescono a scappare altrimenti le guardie gli saranno addosso, e intimeranno agli elfi di costituirsi.

I PG possono costituirsi, stavolta nonostante la presenza del prete verranno frustati e messi alla gogna nello sterco di maiali, fino alla mattina successiva.

Dopo 5 round dalla cattura arriverà la seconda pattuglia.

I PG possono decidere di combattere la ronda, avranno 5 round per ucciderli e per scappare, dopo arriverà la seconda ronda che vedendo il combattimento suonerà nuovamente il corno, il secondo suono del corno fa in modo che i soldati della torre dei gendarmi diano l'allarme generale con il gong; l'allarme mobilita tutte le ronde.

Tale allarme verrà dato anche se verranno trovati i corpi morti delle guardie.

Abbiamo anche adesso 2 possibilità:

- ✘ i PG uccidono le guardie entro 5 round: si rendono conto che sono troppe le ronde in giro, non vengono catturati solo se ritornano alla locanda.
- ✘ i PG non uccidono le guardie entro i 5 round: combattono contro le 2 ronde, possono decidere di scappare (lasciando un attacco automatico) con lo stesso metodo di prima.

Possono decidere di combattere: hanno ancora 5 round di tempo, se non ce la fanno altre 10 ronde gli sono addosso e vengono catturati.

La cattura dopo aver ucciso umani comporta la condanna a morte, il giorno dopo alla fine del torneo; avranno la possibilità di fuggire il giorno successivo, durante la rivolta.

La notte i PG potranno cercare di rubare il pugnale all'interno del palazzo del console (vedere paragrafo **6.6**: Il palazzo del console a pagina 36).

Se i PG decidono di rimanere in locanda o nei dormitori, durante la notte saranno svegliati dalle guardie umane che stanno arrestando 5 elfi nella casa adiacente. I PG vedranno 30 guardie picchiare gli elfi a sangue, mentre altri due stanno mettendo a fuoco l'abitazione; i PG sentono il sergente accusare 5 elfi di cospirazione visto che erano più di due elfi di famiglie diverse: essi vengono condannati a morte, la loro esecuzione avverrà la mattina dopo: gli elfi verranno impalati sulla collina dietro alla chiesa.

## 6.6 IL PALAZZO DEL CONSOLE

In questo luogo è custodito il pugnale di Noën prima dell'inizio del torneo. I personaggi possono tentare un'incursione notturna per rubare il premio, ma si tratta di un'impresa abbastanza difficile.

### 6.6.1 CENNI STORICI

Questo palazzo è stato costruito dagli elfi, circa 600 anni fa per volontà del reggente Sullustyn.

Aveva sempre avuto, prima dell'arrivo degli umani, sia funzione amministrativa, sia funzione legislativa: al primo piano infatti si riunivano gli elfi rappresentanti del "popolino", per giudicare i reati comuni, mentre al terzo piano si riuniva il reggente con i suoi consiglieri, sia per giudicare i reati gravi, sia per legiferare. A questa assemblea partecipavano anche i rappresentanti delle famiglie nobili di Andermoth.

Al secondo piano vi era, come oggi, l'alloggio del reggente; in più vi erano, e vi sono, gli alloggi della guardia personale del reggente stesso.

All'interno del palazzo vi era una scalinata centrale spiraliforme che conduceva alla cupola, un luogo ricco di trappole dove il reggente teneva i suoi oggetti magici più preziosi e che oggi ospita il pugnale di Noën.

### 6.6.2 UTILIZZO ATTUALE

Gli umani usano questo palazzo così come facevano gli elfi:

- ✘ al primo piano si riunisce il *tribunale degli stolti* alla presenza di 40 soldati umani;
- ✘ al secondo piano vi sono l'alloggio del console e della sua guardia personale (20 guerrieri del terzo livello);
- ✘ al quarto piano si riunisce invece il *Tribunale supremo*.

## 6.6.3 DESCRIZIONE

Il palazzo del console è una struttura molto strana, di rara simmetria per una architettura caotica come quella elfica: **mostrate ai giocatori il foglio 6-E** che rappresenta la facciata dell'edificio.

Anche il materiale di cui è costruito risulta essere molto particolare: si tratta di quarzo lavorato, che fa sembrare l'edificio un palazzo di cristallo, inoltre questo particolare tipo di quarzo è molto duro e altrettanto resistente.

Il quarzo usato ha la caratteristica di riflettere completamente le onde luminose in un senso ma non nell'altro, per cui non si riesce a guardare attraverso dall'esterno all'interno, tuttavia è possibile vedere dall'interno verso l'esterno.

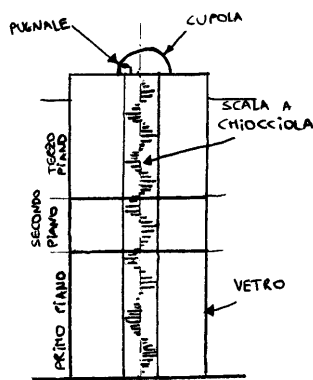


Figura 6-2: il cilindro al centro del palazzo.

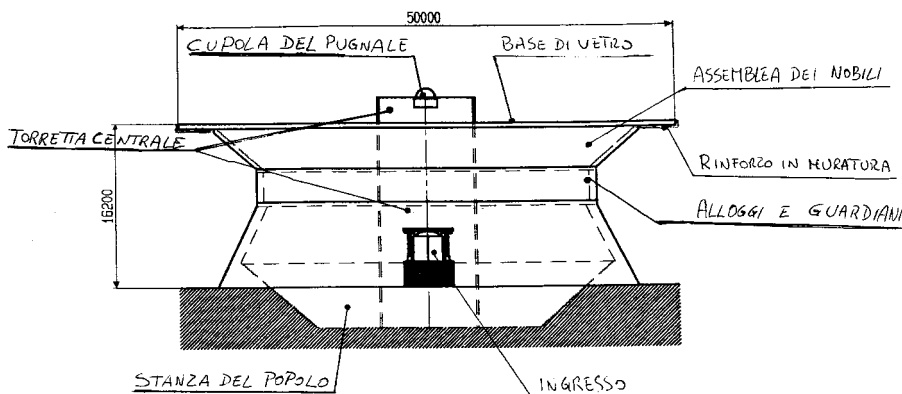


Figura 6-1: il palazzo del Console.

Il palazzo ha la forma di due prismi che poggiano uno sull'altro, entrambi per la base minore; non ha finestre e ha un'unica porta centrale. L'illuminazione diurna è garantita attraverso il quarzo mediante un fenomeno di luce diffusa, mentre il ricambio d'aria avviene magicamente (al tempo della costruzione furono usati incantesimi molto potenti).

I pavimenti e i soffitti sono costituiti da porfido nero; tale porfido è intarsiato con fili di argento, che raffigurano il simbolo della città di Andermoth.

Il palazzo è quindi costituito da tre piani ed è attraversato da una torretta che sbuca centralmente, rispetto alla costruzione stessa. Questa torretta, fatta di vetro, di fatto delimita il quarto piano anche se molto piccolo, qui come vedremo è presente la cupola dove il pugnale viene custodito.

L'aspetto esteriore del palazzo è prismatico, i locali sono settori circolari di un grande cilindro inscritto all'interno del palazzo stesso (vedi □).

Di notte, dalla cupola del palazzo viene irradiata una luce bluastra, dovuta al pugnale di Noën; questo è necessario farlo notare ai personaggi.

E' importante far notare anche che entrare nel palazzo è estremamente difficile, impossibile se si cerca di combattere le guardie del portone, che darebbero l'allarme facendo arrivare decine di soldati pronti ad arrestare i personaggi.

Di giorno non è assolutamente possibile entrare visto l'esagerato numero di soldati umani che controllano la zona, che non permettono agli elfi di avvicinarsi se non a quelli che devono essere giudicati.

### 6.6.3.a INGRESSO E PRIMO PIANO

L'ingresso è preceduto da una breve scalinata, superata questa si giunge davanti al portone che è di fattura umana, largo 6 metri e alto 3. Di giorno il portone è aperto, ma sono disposte sulla porta 25 guardie, inoltre su ogni lato del palazzo ci sono 20 guardie che allontanano gli elfi che si avvicinano.

Di notte la porta è chiusa e davanti alla porta rimangono 4 guardie, mentre 28 guardie pattugliano la zona circostante, sono 4 squadre da 7 guerrieri del secondo livello, che passano davanti al portone ogni 10 minuti; per entrare i PG hanno poco tempo e devono:

- ✘ Distrarre le guardie sulla porta
- ✘ Scassinare la porta che è chiusa (le guardie non hanno la chiave)
- ✘ Entrare e chiudere la porta senza farsi sentire.

I PG per entrare devono cercare di distrarre le guardie, insultandole o sfidandole al combattimento, in questo modo

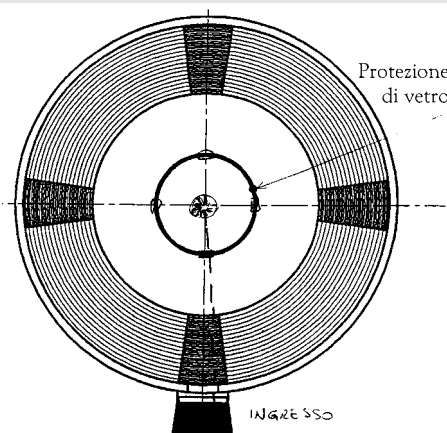


Figura 6-3: pianta del primo piano.

riescono a farle allontanare dal loro posto di guardia di qualche metro: a questo punto la ladra muovendosi silenziosamente e scassinando (entrambi successi automatici, impiegando 2 minuti<sup>23</sup>) riesce ad entrare.

È difficile entrare senza farsi vedere: cercare di farlo in tanti li farebbe scoprire, visto che è sufficiente che una guardia si volti per cogliere i PG sul fatto. Se i personaggi sono senza armatura e senza zaino, con solo vestiti aderenti scuri e un'arma corta, possono anche riuscire ad entrare tutti. Ma se portano con loro armature, armi ingombranti, ecc. si può dire con certezza che uno solo di loro può sperare sgusciare dentro la porta senza farsi notare.

Un'altra possibilità sarebbe di cogliere di sorpresa le quattro guardie e poi ucciderle prima che diano l'allarme... è molto difficile, va fatto in soli due round: se una guardia rimane viva oltre questo tempo, suona subito il corno (o urla).

Appena entrati si è già al primo piano, nella stanza del "popolino"; questa possiede una conformazione ad anfiteatro e può ospitare quasi 1000 persone.

Al centro della stanza c'è un cilindro di vetro con all'interno una scala a chiocciola che porta ai piani superiori. Tale cilindro di vetro attraversa tutto l'edificio sbucando al di sopra del tetto. Il cilindro è circondato da 6 colonne con una rientranza dove sono situate 3 guardie.

Alla notte le guardie dormiranno, quindi se i PG non fanno rumore raggiungono tranquillamente l'arcata del cilindro di vetro; da qui prendendo la scala possono arrivare al piano successivo.

#### 6.6.3.b SECONDO PIANO

In questo secondo piano ci sono 3 stanze, che hanno la forma di 3 settori circolari.

Si arriva a tale piano attraverso la scala, in particolare si arriva ad un pianerottolo circolare di 3 metri di diametro; da qui si può proseguire per il piano di sopra oppure entrare in una delle 3 stanze, che sono:

✠ **Stanza della caldaia:** possiede una porta molto pesante che scotta; all'interno è presente un elementale del fuoco che riscalda tutto il palazzo, tramite dei tubi che da qui partono e arrivano nelle stanze del piano e in quelle del piano superiore. Le mura delle pareti sono annerite e nella stanza c'è un caldo soffocante (50 °C). L'elementale è vincolato alla stanza, tuttavia attaccherà immediatamente i PG se questi dovessero entrare (thac0 12, Danno 2d6, CA 0, PF 70, TS riescono sempre; non sono forniti dadi pre lanciati per questo incontro).

✠ **Stanza del reggente:** è caratterizzata dall'avere una porta molto robusta, rivestita di velluto rosso; questo locale è diviso in 2 ambienti comunicanti tra loro: lo studio dove vengono tenuti i documenti e la stanza da letto vera e propria (in fondo allo studio). Se i PG entrano nella stanza del console, vedranno una camera da letto con letto a baldacchino in stile barocco, diverse sculture e molti oggetti d'oro e d'argento: **il console ha il sonno molto leggero** e si sveglierà appena i PG entreranno, mettendosi a urlare; anche fare del fracasso nello studio può svegliarlo.

✠ **Stanza delle guardie:** questo è uno stanzone dove alloggiano le guardie personali del console, più quelle destinate al palazzo in se. Ci sono una cinquantina di brande, in fondo alla stanza ci sono 2 tavolate e dietro una tenda ci sono una cucina e una dispensa di discrete dimensioni. La porta è aperta, ma le guardie dormono e non si svegliano, a meno che non venga fatto un discreto rumore.

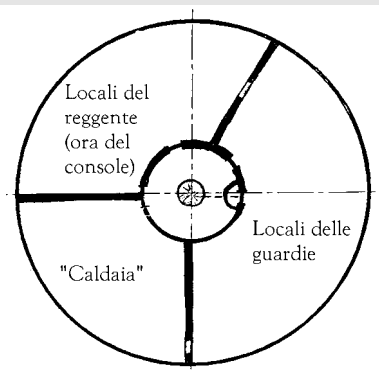


Figura 6-4: il secondo piano.

<sup>23</sup> Sì, è vero, le regole del D&D dicono che sono necessari 10 minuti, ma le avventure da torneo sono *fatte apposta* per infrangere le regole...

### 6.6.3.c TERZO PIANO

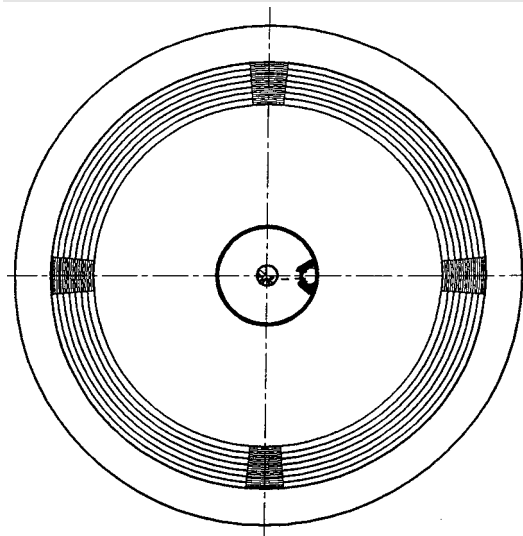


Figura 6-5: terzo piano.

Se i PG continueranno a salire le scale della torre di vetro, arriveranno alla stanza del terzo piano dove si riuniscono sia il tribunale supremo, sia il consiglio consolare.

La stanza ha la forma di anfiteatro, possiede una grande libreria, che contiene volumi sulle leggi e i codici del regno di Aimsir.

Nella stanza non ci sono guardie, alle pareti sono accese delle torce che dopo il tramonto si illuminano di una luce bluastrea.

**Se i PG faranno rumore** in questo piano (entrando con armature, ecc.), sveglieranno i due cani da guerra del console: vedranno due paia di occhi rossi che brillano nel buio seguiti da un ringhio. Essi di notte vengono lasciati liberi in questo piano e quando i PG arrivano stanno

#### **Cani da guerra (2)**

Classe armatura: 6

Thac0: 16

Ferite: 1d6/1d6

PF: 25

Tiri salvezza: falliscono sempre

dormendo; tuttavia si svegliano con facilità.

I cani attaccheranno i PG, inseguendoli, e rischiando di svegliare altre guardie **se non vengono uccisi entro 4 round**.

*Iniziative dei cani:*

4	2	1	5	3	6	5	1	4	3	6	1	2	4	3	5	1	3	2	6
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

*Attacchi dei cani:*

Tiro d20	8	3	13	14	18	9	10	5	17	2	4	13	18	7	3	12	9	4	9	12
Naym (CA 5)	-	-	1	3	2	-	-	-	5	-	-	1	5	-	-	2	-	-	-	1
McMayhay (CA 5)	-	-	1	3	2	-	-	-	5	-	-	1	5	-	-	2	-	-	-	1
Ylcë (CA 2)	-	-	-	(3)	2	-	-	-	5	-	-	-	5	-	-	-	-	-	-	-
Yin'Fheyad (CA 4)	-	-	1	3	2	-	-	-	5	-	-	1	5	-	-	(2)	-	-	-	(1)
Kolynsë (CA 2)	-	-	-	(3)	2	-	-	-	5	-	-	-	5	-	-	-	-	-	-	-

Da qui le scale portano alla cima del cilindro di vetro che termina in una piccola torre di vetro coperta da una cupola di cristallo viola dove è contenuto il pugnale. La cupola ha il diametro di 4 metri e si può rompere non molto difficilmente (ha l'equivalente di 50 PF, in un turno si riesce a romperla).

Posto al di sopra di un cuscino di seta bianca, è custodito il premio del torneo, ovvero il pugnale di Noën più 1000 corone in gemme e monete di vario conio. **Se Naym cerca trappole** trova che il cuscino poggia su una bilancia, per cui per non far scattare l'allarme è necessario sostituire il premio con un oggetto di peso uguale (non difficile da trovare nell'equipaggiamento trasportato dai PG).

L'allarme è collegato con una campana disposta nella stanza delle guardie, che in 6 round saranno all'ultimo piano.

### **Spirito guardiano**

Classe armatura: 3

Thac0: 14

Ferite: 1d8+1/1d8+1 (due scariche)

PF: 40

Tiri salvezza: riescono sempre

Note: **scacciabile** dal prete automaticamente

**Appena i PG entrano nella torretta si materializza un essere etereo**, una specie di nebbia ectoplasmatica che attacca chiunque sia presente nella torretta con scariche di energia bluastra.

Se i personaggi combattono in modo normale (senza palle di fuoco o simili) le guardie di sotto non sentiranno i rumori dello scontro.

*Iniziative dello spirito:*

5	2	1	3	4	6	1	3	2	4	1	2	3	2	5	4	2	6	2	1
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

*Attacchi dello spirito:*

Tiro d20	3	3	20	20	7	13	9	20	14	1	7	6	20	19	14	7	11	15	4	6
Naym (CA 5)	-	-	5	7	-	3	(3)	2	3	-	-	-	2	3	3	-	4	4	-	-
McMayhay (CA 5)	-	-	5	7	-	3	(3)	2	3	-	-	-	2	3	3	-	4	4	-	-
Ylcè (CA 2)	-	-	5	7	-	3	-	2	3	-	-	-	2	3	3	-	-	4	-	-
Yin'Fheyad (CA 4)	-	-	5	7	-	3	-	2	3	-	-	-	2	3	3	-	4	4	-	-
Kolynsè (CA 2)	-	-	5	7	-	3	-	2	3	-	-	-	2	3	3	-	-	4	-	-

## 6.6.4 USCITA DAL PALAZZO

È difficile pensare che i PG possano scappare dalla porta visto che subito fuori ci sono le guardie, potrebbero nascondersi per il resto della notte e poi scappare di giorno quando la porta è aperta, tuttavia ci sono anche più guardie.

Una buona possibilità è di rompere il non troppo spesso vetro della cupola, per poi calarsi dal tetto con una corda. **Se i personaggi si calano indossando armature o equipaggiamento pesante, la corda si romperà** causando 20 punti ferita per la caduta (l'impatto avviene con la terra morbida del giardino).

In ogni caso, che siano scesi o caduti, mentre cercheranno di allontanarsi al buio i PG finiranno dritti contro una guardia che stava orinando dietro un albero, urtandola: i giocatori hanno un round bonus dovuto alla sorpresa, se in questo tempo riescono a stendere la guardia (che ha 8 PF) bene, altrimenti essa suonerà il corno svegliando tutta la guarnigione.

Anche così è possibile fuggire, se riescono entro 5 round ad uccidere le prime 5 guardie accorse; in caso contrario arriva un orda di soldati e l'unica possibilità è la resa.

Ad ogni modo, ora sono veramente tutti cavoli dei personaggi, d'altra parte nessuno li obbliga ad aprire porte che fanno fatica ad aprirsi...

## 6.7 IL SECONDO GIORNO

Si verificano diversi eventi che avverranno secondo un metodo spaziale e non temporale, cioè avverranno sempre in funzione del luogo che si sta visitando.

È importante ricordare ai PG la decadenza di Andermoth: le strutture cadono a pezzi, le strade sono affollate da centinaia di elfi che mendicano ai bordi delle strade, molti dei quali sono malati e spesso ridotti in condizioni da campo di concentramento.

Far capire ai giocatori di come sia crudele il regime umano, e di come sia facile morire, soprattutto per loro in una città come Andermoth.

Eventi possibili:

- ✘ Iscrizione al torneo
- ✘ Visita al mercato: episodio del bambino
- ✘ Nei pressi della chiesa: impalamento dei cospiratori
- ✘ L'amico di Naym
- ✘ Torneo (compreso furto del pugnale e fuga)

### 6.7.1 ISCRIZIONE AL TORNEO

In questo giorno i PG possono fare praticamente di tutto, in particolare devono trovare il modo di sostituirsi ad uno dei 18 partecipanti al torneo. La strada più semplice è quella della corruzione, i PG



sapranno (tramite pagamento) dai due elfi che presiedono il banchetto delle iscrizioni (diversi da quelli del giorno precedente) che c'è effettivamente una persona che non è la più coraggiosa del mondo. I PG, a differenza del giorno precedente, potranno visitare la zona dell'arena riservata agli atleti. In tale zona sono presenti gli alloggi degli stessi partecipanti (vecchie tende da campo di ufficiali elfici). Ogni partecipante ha diritto, oltre che all'alloggio, al vitto e a due servitori a disposizione. Gli alloggi (tende) sono tutti diversi per colore e forma, il partecipante da corrompere è un elfo che vive nell'ultima tenda (gialla), al limite con la zona degli allenamenti.

#### 6.7.1.a CORROMPERE KAYL

Questa persona si chiama Kayl ed ha necessariamente bisogno di denaro, chiederà prima 200 corone (2600 talimar o 20 ryelb) ma facendolo ragionare la sua richiesta si fermerà alle 70 corone (900 talimar o 7 ryelb). Kayl, se accontentato, si ritirerà riferendo agli organizzatori di esser stato male durante la notte. A questo punto il PG iscritto come riserva (presumibilmente Ylcè) diverrà un partecipante: alloggio e servitori gli verranno assegnati (due elfi senza abilità di combattimento).

#### 6.7.1.b I CANTORI

Nei pressi dell'arena vi sono tre cantori che lodano le azioni dei guerrieri più famosi che vi parteciparono. Verso sera cominceranno a raccogliere scommesse, il PG partecipante viene dato 8 a 1.

### 6.7.2 IL MERCATO

Se i PG si recheranno a visitare il mercato, che si svolge nella piazza antistante alla chiesa, vedranno praticamente solo bancarelle di oggetti elfici d'arte, le più frequenti sono di arazzi ed in particolare di arazzi geografici che vengono usati come delle mappe<sup>24</sup>. Ci sono anche bancarelle di vestiti, scarpe e indumenti in genere, non nuovi ma usati, si tratta infatti di beni appartenuti agli elfi deceduti.

Il mercato è controllato da 2 ronde costituita da 4 soldati ciascuna (secondo livello, armatura di maglie e spada lunga); in pratica succede **che un bimbo elfo che sta correndo urta una di queste guardie**, l'umano molto irritato colpisce con il maglio di ferro il volto dell'elfo che cade per terra esanime, con il viso coperto da una maschera di sangue. Gli elfi non reagiranno, una elfa però chiederà alle guardie di poter prendere il proprio figlio. Tale episodio, serve per vedere come reagisce Ylcè: se interviene, l'umano prima lo minaccerà poi le guardie lo attaccheranno; se Ylcè combatte, in pochi round si sbarazza delle guardie (si suppone che gli altri PG lo aiutino) senza che queste riescano a dare l'allarme, visto che la guardia con il corno viene tramortita da un mercante, che la colpisce alle spalle con un candelabro di argento. A questo punto se i PG si dileguano non ci sono problemi, riescono a scappare facilmente, se rimangono nel mercato verranno individuati e catturati (arrivano 4 ronde da 7 uomini ciascuna). Poiché sono stati uccisi 4 uomini, la sera vengono uccisi 48 elfi tramite impiccagione. L'esecuzione avviene dietro il palazzo del console: i corpi verranno appesi alla cinta di mura che circonda l'arena.

### 6.7.3 NEI PRESSI DELLA CHIESA

La chiesa è rappresentata nei fogli 6-C e 6-D; due importanti incontri possono avvenire in questa zona:

#### 6.7.3.a PARTE 1: KOLYNSÈ

I PG vedono sulla collina dietro alla chiesa 5 elfi impalati, al collo essi hanno attaccato un canovaccio bianco, su cui è scritto: "Cospiratore".

Intanto, alcuni guerrieri (8) deridono una giovane elfa, di nome Eylsa, che piange uno dei morti (in realtà questa elfa è la compagna di Lanthir, e sta aspettando che Kolyнсè la contatti).

Se qualcuno si rivolgerà a lei si dimostrerà scontroso, se Kolyнсè si avvicina, l'elfa si butterà ai suoi piedi piangendo e dicendo (fissandolo negli occhi) che ormai l'unica possibilità di salvezza è in Dio e nella religione umana. Kolyнсè dovrebbe capire che ciò che gli interessa è nella chiesa umana.

In chiesa c'è una gabbia dove gli elfi convertiti o che vogliono convertirsi vengono ospitati e viene dato loro pane e acqua. Kolyнсè potrà entrare facilmente nel gabbiotto dove gli elfi stanno pregando, sarà un prete che lo accompagnerà. Entrato, vedrà subito il suo vecchio amico terrorista Lanthir, in breve gli dice che alla sera scoppierà la rivolta, prima dell'incontro finale del torneo.

Lanthir chiederà a Kolyнсè di aiutarlo: dovrà dire al suo amico prete di convincere il Console, ad alzarsi in piedi per pronunciare un discorso sulla rinnovata tolleranza tra elfi umani. Una volta in piedi, il console verrà trafitto da 3 frecce scagliate da 3 arcieri nascosti nella. Viene chiesto a Kolyнсè di essere uno dei 3 arcieri, in particolare dovrà essere il primo a sparare.

Lanthir gli dice anche che, nel caso il console non si dovesse alzare, lui dovrà comunque sparare prima dell'inizio del combattimento finale anche se sarà più difficile colpirlo.

La morte del console è il segnale della rivolta: verranno attaccate (gli daranno fuoco) le 2 porte vicine all'arena per avere delle vie di fuga, poi un manipolo di 40 elfi attaccherà le prigioni per liberare i propri compagni, altri elfi attaccheranno la chiesa e il palazzo del console, mentre il popolo elfico trascinato all'insurrezione terrà a bada gran parte dei soldati.

<sup>24</sup> Tanto per ricollegarsi con l'avventura dell'anno scorso...

“Vincere sarà difficile, ma possiamo farcela se conquistiamo il palazzo del console velocemente, levando così ai nobili umani e agli ufficiali la possibilità di nascondersi. Questi allora saranno spaventati a tal punto che preferiranno scappare piuttosto di rischiare di morire, con loro se ne andrà il resto della guarnigione umana”.

Se Kolynsë è disposto a collaborare gli dice quale posizione occupare tra gli spalti e che un bimbo elfo gli porterà l'arco con le frecce avvelenate.

“Dopo aver fatto il lavoro diverrai un bersaglio primario degli umani: potrai decidere se combattere oppure andartene, a te la scelta”.

Infine Lanthir va via, dicendo a Kolynsë di rimanere a pregare un paio di ore prima di andare via, e gli augura buona fortuna.

#### 6.7.3.b PARTE 2: PADRE MCMAYHAY

Arrivato in chiesa il prete del gruppo viene accolto molto cortesemente dall'abate Orson; quest'uomo è totalmente riluttante nei confronti degli elfi, tuttavia li trova dei buoni servi. Orson chiederà a padre McMayhay di pregare con lui, lo invita anche ad assistere al torneo con lui ed il console Garak<sup>25</sup> ed altre autorità, nella tribuna d'onore.

Se gli elfi PG si rivolgono a Orson, egli sarà gentile nel fargli notare che sono esseri inferiori, figli del peccato, voluti da Dio come esempio da non seguire, in quanto simbolo della corruzione.

#### 6.7.4 L'AMICO DI NAYM

Naym, in un qualunque momento della giornata incontrerà Gwaith, il cacciatore di taglie (elfo), un tipo con cui ha lavorato, assieme e contro; **date al giocatore che interpreta Naym il relativo bigliettino marcato "Biglietto Andermoth: Naym"**. Gwaith è uno sbruffone, si vanterà della sua importante posizione all'interno della società umana; chiederà a Naym se sta lavorando, ed eventualmente per conto di chi. Parlerà ai PG in tono di sfida, anche se non vuole scontrarsi con loro; dirà che gli elfi hanno pagato il prezzo della loro stupida presunzione, e del loro deprecabile attaccamento alla magia:

“sono bastati poche migliaia di barbari ignoranti per metterci in ginocchio, allora ti dico che la punizione è anche troppo tenera”.

Infine dirà a Naym che se vuole conoscere il piacere non deve stare con quattro straccioni, ma con un elfo virile come lui, cioè in grado di soddisfarla. Gwaith, si allontana, ricordando ai PG di stare attenti, perché sicuramente qualcuno di loro varrà qualche spicciolo, in tal caso sarà molto felice di rivederlo. Quando è lontano qualche metro, Gwaith si volta ed esclama:

“Ma toglimi una curiosità, dolcezza: stai giocando come il gatto con il topo, oppure non sei molto in gamba nel tuo mestiere?”

Poi, sorridendo in modo sgradevole: “Forse ho capito: valgono troppo poco per te... Beh, ti avviso: te li lascio per qualche giorno, poi me ne occuperò io”.

(si sta riferendo a Ylcë e a Kolynsë, su cui è stata posta una discreta taglia).

**Lanthir sparirà tra la folla e non sarà più possibile rintracciarlo.**

<sup>25</sup> Nota di Davide: a quanto pare anche Alessio è un fan di Star Trek...

## 6.8 IL TORNEO

Il torneo è estremamente antico, si narra che si svolgesse qui prima della costruzione della stessa città di Andermoth; i più valorosi guerrieri elfici venivano sia da Andor che da Minthar per misurarsi e per avere in dono un oggetto splendido, oltre a un bel premio in denaro e gemme.

Quest'anno in palio c'è lo splendido pugnale di Noën, sono 18 i contendenti che si batteranno all'ultimo sangue: 14 elfi e 4 umani, di cui una donna (ma i PG non devono sapere di quest'ultima!).

Il pugnale è un oggetto che ha significato storico solo per gli elfi, dagli umani viene considerato semplicemente in base al suo valore monetario.

Illustriamo quali sono le particolarità di questo torneo:

- ✘ Il torneo viene combattuto con dei fiori molto particolari (unici nel mondo) che crescono nel lago all'interno dell'arena, sono affilati e molto potenti;
- ✘ I guerrieri combattono con il viso coperto (se vogliono);
- ✘ Armature e oggetti sono a discrezione del partecipante;
- ✘ Nelle sfide, 3 combattenti lottano contemporaneamente, chi rimane in vita passerà il turno;
- ✘ I combattimenti avvengono sull'isolotto, di 10 metri di diametro, posto al centro del lago sul cui fondo crescono questi fiori.
- ✘ La finale sarà invece uno scontro a due, chi vincerà riceverà il pugnale dal console in persona.

Il torneo comincia al tramonto, già verso metà pomeriggio gli elfi hanno cominciato a prendere posto nell'arena. Questa può ospitare ben 3000 persone, possiede poi una tribuna d'onore dove andranno a sedersi le autorità tra cui Orson e il console Garak; probabilmente qui ci sarà anche padre McMayhay, invitato dall'abate Orson.



### 6.8.1 IL PUGNALE

Il pugnale verrà portato dal console, il quale è scortato da 100 guardie, i PG vedranno il console arrivare con il pugnale, mentre stanno facendo la fila per entrare.

Nella tribuna d'onore c'è un ripiano su cui è posto il Pugnale di Noën, qui in mostra può essere ammirato da tutto il pubblico elfico presente al torneo.

Fuori dall'arena i cantori sono diventati "raccoltori di scommesse", gli elfi però non scommettono soldi ma oggetti d'arte o vestiti, si vede anche qualche dardo o qualche pugnale d'argento.

I soldati già dal primo pomeriggio avevano cominciato a sistemarsi nell'arena: una parte si dispone all'entrata ed esegue controlli sugli elfi che entrano, perquisendo a campione, se vengono trovate armi, queste vengonoquisite, e il proprietario viene allontanato a calci.

All'interno dell'arena le guardie si dispongono invece a mo' di cordone, sugli scalini delle gradinate (si mettono come i celerini allo stadio). In tutto, nella zona dove avviene il torneo ci saranno circa 300 soldati umani.

### 6.8.2 INIZIO

Al tramonto il torneo comincerà con il suono di un grande gong.

A questo punto l'arena è colma di elfi in mezzo cui ci sono guardie ma anche i terroristi, la folla urla invocando l'uscita dei guerrieri, per la loro presentazione, e per il sorteggio degli accoppiamenti.

### 6.8.3 PRIMA FASE: PRESENTAZIONE E RACCOLTA DEL FIORE

I guerrieri passano attraverso un tunnel scavato nella roccia per trasferirsi dalle tende alla sponda del lago. Uno alla volta i contendenti vengono chiamati da un oratore elfico situato sull'isolotto.

Il contendente chiamato dovrà immergersi in acqua e raccogliere il fiore stando attento a non urtare altri steli che altrimenti lo ferirebbero. Le radici non sono pericolose, perciò il fiore diventa un'arma facilmente impugnabile, simile ad una mazza chiodata.

**Ogni partecipante ha a disposizione 10 minuti per raccogliere il fiore, altrimenti viene squalificato.**

Ci sono tre tipi di fiori, che differiscono per le dimensioni e quindi per i danni:

- ✘ I fiori più piccoli sono i più vicini alla sponda; per raggiungerli ci vuole 1 round, provocano 1d6 in caso di abrasione, quando sono schiusi.
- ✘ I fiori medi distano 2 round e provocano 1d8.
- ✘ I fiori grandi sono i più lontani dalla sponda, per raggiungerli ci vogliono 3 round e causano 1d10.

Le distanze raddoppiano considerando anche il ritorno.

I concorrenti devono effettuare un check di destrezza ogni round di permanenza in acqua, se falliscono subiscono un danno pari a quello del fiore colpito.

Cadere dall'isolotto in acqua è molto doloroso: 10d6 danni.

**N.B:** Di giorno i fiori, oltre che essere taglienti, sono anche velenosi (se fallito il tiro salvezza contro veleno causano paralisi per 1d100 giorni). Al tramonto perdono questa velenosità, restano comunque molto taglienti, mentre la notte sbocciano, mostrando l'affilatura dei propri petali. I fiori usati dai combattenti sono ancora chiusi.

Una volta fuori dall'acqua il fiore si indurisce ancor di più, divenendo un arma letale.

- ✘ Il fiore piccolo causa 1d6x5 e permette di usare lo scudo
- ✘ Il fiore medio causa 1d8x5, ma non permette di usare lo scudo
- ✘ Il fiore grande causa 1d10x5, non permette di usare lo scudo e si perde automaticamente l'iniziativa.

All'alba il fiore si rammollisce e appassisce.

#### 6.8.4 SECONDA FASE: IL COMBATTIMENTO

Il combattimento ha inizio subito dopo la raccolta dei fiori, il tutto si svolge in 3 turni; durante il combattimento, il merlo viene levato.

- ✘ Primo turno: 3 contendenti combattono uno contro l'altro, 1 vincitore; poiché ci sono 6 gruppi da 3 contendenti si avranno 6 vincitori.
- ✘ Secondo turno: si svolgono le 2 semifinali; si combatte sempre in 3, si hanno 2 vincitori.
- ✘ Terzo turno: combattimento finale fra due contendenti.

#### 6.8.5 ELENCO DEI PARTECIPANTI AL TORNEO

Vengono elencati i combattimenti turno per turno, con i relativi vincitori:

##### 6.8.5.a PRIMO TURNO

**Primo scontro:** Kayl o eventuale PG iscritto, Hayden (elfo), Belth (elfo). Vince Kayl (o il PG).

**Secondo scontro:** McLaughlin (umano), Tyeld (elfo), Nirsë (elfo). Vince McLaughlin.

**Terzo scontro:** Talgar (elfo), Caetas (elfo), Waterhill (umano). Vince Waterhill.

**Quarto scontro:** Synlaë (elfo), Wyenetas (elfo), Lyraë (elfo). Vince Synlaë.

**Quinto scontro:** Nolden (elfo), Denethres (elfo), McRowan (donna umana). Vince la McRowan.

**Sesto scontro:** Arrowsmith (umano), Eleythar (elfo), Feynlir (elfo). Vince Arrowsmith.

##### 6.8.5.b SECONDO TURNO

**Primo scontro:** Kayl (o PG), McLaughlin, Waterhill. Vince Kayl (o il PG).

**Secondo scontro:** Synlaë, McRowan, Arrowsmith. Vince la McRowan.

##### 6.8.5.c TERZO TURNO

**Finale:** Kayl (o il PG) contro la McRowan.

#### 6.8.6 COMBATTIMENTI A CUI PARTECIPA UN PG

Vengono descritte le azioni degli avversari negli scontri a cui può partecipare un PG.

**Nota:** non è possibile farsi curare fra un incontro e l'altro !

##### 6.8.6.a PRIMO TURNO

Hayden ha PF 39, CA 4 (maglie), fiore medio.

Belth ha PF 35, CA 3 (maglie e scudo), fiore piccolo.

**Primo round:** Hayden ferisce Belth (-20 pf), Belth ferisce Hayden (-25 pf)

**Secondo round:** Hayden ferisce Belth, che muore.

**Terzo round:** Hayden manca il PG

**Quarto round:** Hayden attacca il PG colpendo CA 6 per 15 pf

**Quinto round:** Hayden attacca il PG colpendo CA 4 per 15 pf

**Sesto round:** Hayden attacca il PG colpendo CA 2 per 10 pf

**Dal settimo round in poi:** ripetere dal quarto, finché Hayden non muore.

#### 6.8.6.b SECONDO TURNO

McLaughlin ha PF 44, CA 3 (piastre), fiore grande.

Waterhill ha PF 40, CA 1 (piastre e scudo), fiore piccolo.

Sono entrambi feriti dal combattimento precedente. La folla incita il PG, che è l'unico elfo partecipante a questo scontro.

**Primo round:** McLaughlin arretra, Waterhill arretra (-2 di penalità per colpirli in questo round).

**Secondo round:** McLaughlin ferisce Waterhill (-20 pf), Waterhill attacca il PG colpendo CA 4 per 10 pf.

**Terzo round:** Waterhill attacca il PG colpendo CA 0 per 10 pf, McLaughlin ferisce Waterhill che cade e muore.

**Quarto round:** McLaughlin attacca il PG colpendo CA 4 per 30 pf.

**Quinto round:** McLaughlin manca il PG.

**Sesto round:** McLaughlin attacca il PG colpendo CA 0 per 15 pf.

**Settimo round:** McLaughlin attacca il PG colpendo CA 3 per 30 pf.

**Ottavo round:** McLaughlin attacca il PG colpendo CA 5 per 35 pf.

**Dal nono round in poi:** ripetere dal quarto, finché McLaughlin non muore.

#### 6.8.6.c FINALE

McRowan ha 30 PF (è ferita), CA 2 (piastre), fiore medio. Prima di iniziare lo scontro si toglie l'elmo, rivelando che è una donna.

Il combattimento però non avverrà, a causa dell'insurrezione.

### 6.8.7 TERMINE DEL TORNEO

**L'ultimo incontro del torneo è quello fondamentale**, perché prima che esso abbia inizio scoppierà la rivolta: la folla è già agitata perché in finale ci sono una donna e un elfo (si spera Ylcë: immaginate che colpo quando scoprirà l'identità della sua avversaria, prima nascosta da un elmo), per cui essa invoca continuamente la vittoria del suo guerriero elfo.

Prima dell'inizio del combattimento, il console si alzerà in piedi (se è stato convinto) per fare un discorso sulla reciproca tolleranza tra elfi e umani. A quel punto 3 frecce scoccheranno dalla folla (la prima di esse dovrebbe essere quella di Kolynsë), colpendo il console a morte: questo è il segnale della rivolta. Nel caso il console non si alzi, le frecce partiranno lo stesso, colpendo ugualmente a morte il console stesso: la rivolta avrà inizio anche in questo caso.

Gli elfi cominciano ad attaccare le guardie umane con pugni, calci, bastoni, almeno un centinaio di elfi sono armati di spade, il panico è sul volto delle autorità umane che abbandonano velocemente il palco, lasciando incustodito il pugnale.

Il torneo viene chiaramente sospeso, la donna che combatteva contro Ylcë, si ferma e poi scappa, fa calare il merlo da un inserviente che è ancora lì perché paralizzato dalla paura; in questo modo anche Ylcë ha la possibilità di scendere dall'isola in mezzo al lago.

## 6.9 LA RIVOLTA

Ecco alcuni dettagli da tenere presenti durante la rivolta:

### 6.9.1 FUGA DALLE PRIGIONI

Se alcuni personaggi sono stati catturati precedentemente nel corso dell'avventura, sono stati imprigionati in una delle torri vicine alla sede del torneo (dove potranno osservare il susseguirsi degli eventi). **È importante che il master faccia perdere molto tempo reale** nelle prigioni (almeno 15 minuti), descrivendo la cella e facendo tentare la fuga ai giocatori (praticamente impossibile).

Allo scoppiare dell'insurrezione i rivoluzionari liberano tutti i prigionieri dalle carceri, compresi i PG.

### 6.9.2 PRENDERE IL PUGNALE

Non è difficile impossessarsi del pugnale di Noën e i soldi in mezzo al caos: **solo quattro guardie del secondo livello (thac0 18, danno 1d8, CA 5, PF 10)** proteggono il premio. Se però i PG impiegano troppo tempo (facendo cose inutili, a discrezione del master) arriveranno altre guardie, a gruppi di 5.

**È importante lasciare ai giocatori la possibilità di prendere il pugnale, altrimenti non sarà possibile procedere con l'avventura.** Infatti, dopo che la rivolta viene sedata il pugnale torna nel palazzo del console, virtualmente inespugnabile.

### 6.9.3 USCIRE DA ANDERMOTH

Bisogna essere rapidi (fatelo notare ai giocatori): se i PG si dirigeranno immediatamente verso le porte della città vi sarà solo un incontro con altre 5 guardie (non implica necessariamente il combattimento se padre McMayhay interverrà), ma se aspetteranno più di **5 minuti di gioco** il numero triplicherà e alle porte troveranno un picchetto di altri 10 soldati. Ricordate che, se hanno combattuto, i PG saranno sporchi di sangue: la diplomazia di padre McMayhay non avrà effetto in questo caso ! Dopo 10 minuti gli umani cominciano a riacquistare il controllo della città, sedando la rivolta: le porte verranno chiuse e, a meno che i personaggi non giochino estremamente bene le loro carte (intendo proprio molto bene) verranno catturati da una miriade di guardie e giustiziati il giorno successivo come rivoltosi. Potete improvvisare un tentativo di fuga, ma rendetelo molto difficile.

## 6.10 PNG DI ANDERMOTH

Ecco la descrizione dei più importanti personaggi non giocanti che è incroceranno la strada dei giocatori:

### 6.10.1 ABATE ORSON

È il capo religioso della Chiesa ad Andermoth, un alto prelato (decisamente molto più in alto nella scala gerarchica rispetto a padre McMayhay).

È uno spietato cacciatore di peccatori: ben vengano gli elfi che si umiliano pubblicamente nella sua chiesa, gli altri possano morire di stenti ! Si interessa al benessere degli umani e accetta volentieri padre McMayhay, che inviterà nella chiesa, ma non parlerà con gli altri PG (disprezza gli elfi).

Ha sempre intorno alcune guardie (almeno due guerrieri del quinto livello).

Sotto di lui ha altri dieci sacerdoti, che rimangono quasi sempre nei dintorni della chiesa.

**Descrizione fisica:** uomo di 45 anni circa, alto e con barba tonda<sup>26</sup> bianca e grigia, come i capelli. Atleticamente a posto, occhi chiari e sguardo profondo. Uomo pericoloso, intelligente ma non troppo educato.

**Attributi:** umano chierico di livello 12, PF 42, CA 9, saggezza e carisma 16.



### 6.10.2 CONSOLE GARAK

Figura 6-6: l'abate Orson

È pressoché inavvicinabile (eccetto forse per padre McMayhay durante il torneo).

**Descrizione fisica:** umano basso e grassoccio, calvo e molto goloso (ha sempre intorno cibo e donne); si può dire che è un vero bastardo.

**Attributi:** uomo comune, PF 5, CA 9 (nessuna armatura). Saggezza 17, intelligenza 15. Bassa destrezza e forza.

<sup>26</sup> Nota di Davide: nessuno a parte Marco (che ha scritto il testo originale) ha mai capito cosa sia la "barba tonda".

### 6.10.3 GWAITH, IL CACCIATORE DI TAGLIE

Personaggio sanguinario, conosciuto per la sua abilità. Caccia le taglie da svariati anni e ama questo mestiere; non gli interessa se i mandanti sono umani. Ama scherzare con le sue vittime perché si ritiene superiore. Conosce Naym, anche se non la considera particolarmente abile.

Attualmente è sulle tracce di alcuni terroristi, oltre che di molta altra gente. Sa delle taglie sulla testa di Kolynsë e Ylcë, ma ha un minimo di onore e li lascia alla collega (almeno per qualche giorno).

È un elfo, ma detesta gli elfi: il potere oggi è in mano agli umani e bisogna adattarsi. Non farà nulla per aiutare i personaggi.

**Descrizione fisica:** capelli lunghi e untati, fisico atletico, un dente rotto, varie cicatrici in viso.

**Attributi:** ladro di livello 15, PF 39, CA 4, Destrezza 18. Attacca con frecce avvelenate (15 punti ferita fallendo il tiro salvezza) e spada lunga.



Figura 6-7: Gwaith

### 6.10.4 LANTHIR

È uno dei terroristi elfici più abili e ricercati. Ha già combattuto a fianco di Kolynsë e nel corso della loro ultima missione è sparito e creduto morto dai compagni; in realtà è riuscito a fuggire ed a far perdere le proprie tracce. Ora ha proposto un colpo con alcuni suoi amici: attentare alla vita del console. È disposto a rimettere la vita nel tentativo.

Comanda un gruppo di 20 elfi dei quali 7 lo seguiranno nell'area del torneo.

Il suo "grado" nel Lyonwë è più alto di quello di Kolynsë.

**Descrizione fisica:** elfo di mezza età, capelli chiari, fisico atletico, agile ma non troppo muscoloso. Ha una cicatrice profonda che gli deturpa il viso.

**Attributi:** guerriero di livello 9, PF 45, CA 3 (armatura di cuoio +1, scudo), molto intelligente e carismatico.

### 6.10.5 KAYL

È uno dei combattenti del torneo ed ha bisogno di soldi; è disposto a ritirarsi se i PG gli offriranno abbastanza denaro (almeno 70 corone, vedi **paragrafo 6.6** a pagina 41).

È sempre e solo nella zona degli atleti, con due servi elfici che non diranno nulla.

**Descrizione fisica:** un elfo grosso ma molto tonto; occhi neri, capelli castani.

**Attributi:** guerriero di livello 9, PF 58, CA 5 (cuoio e scudo), forza 18, intelligenza 5, carisma 6, costituzione 16.

**Nota:** qualsiasi partecipante al torneo che i PG dovessero cercare di attaccare avrà queste caratteristiche.

## 6.11 DATI PER IL COMBATTIMENTO

### **Guardie (guerrieri di 2° livello)**

Classe armatura: 5  
Thac0: 18  
Ferite: 1d8 (spada lunga)  
PF: 10  
Tiri Salvezza: falliscono sempre

### **Sergente (guerriero di 4° livello)**

Classe armatura: 3  
Thac0: 17  
Ferite: 1d8+1 (spada lunga)  
PF: 20  
Tiri salvezza: falliscono sempre

*Tiri di iniziativa delle guardie:*

1	6	3	2	4	5	4	2	1	3	6	4	1	3	2	5	2	1	5	3
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

*Prima serie di tiri delle guardie:*

Tiro d20	4	1	10	11	4	16	10	10	18	16	17	17	2	3	8	13	2	16	12	5
Naym (CA 5)	-	-	-	-	-	3	-	-	6	5	2	4	-	-	-	(5)	-	2	-	-
McMayhay (CA 5)	-	-	-	-	-	3	-	-	6	5	2	4	-	-	-	(5)	-	2	-	-
Ylcë (CA 2)	-	-	-	-	-	(3)	-	-	6	(5)	2	4	-	-	-	-	-	(2)	-	-
Yin'Fheyad (CA 4)	-	-	-	-	-	3	-	-	6	5	2	4	-	-	-	-	-	2	-	-
Kolynsë (CA 2)	-	-	-	-	-	(3)	-	-	6	(5)	2	4	-	-	-	-	-	(2)	-	-

*Prima serie di tiri delle guardie:*

Tiro d20	16	17	1	19	3	20	3	3	14	1	1	2	12	2	13	4	10	14	18	18
Naym (CA 5)	5	3	-	7	-	8	-	-	7	-	-	-	-	-	(7)	-	-	3	6	3
McMayhay (CA 5)	5	3	-	7	-	8	-	-	7	-	-	-	-	-	(7)	-	-	3	6	3
Ylcë (CA 2)	(5)	3	-	7	-	8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6	3
Yin'Fheyad (CA 4)	5	3	-	7	-	8	-	-	(7)	-	-	-	-	-	-	-	-	(3)	6	3
Kolynsë (CA 2)	(5)	3	-	7	-	8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6	3

*Tiri del sergente:*

Tiro d20	10	19	19	13	1	6	18	3	17	1	13	6	6	3	16	8	13	19	9	10
Naym (CA 5)	-	7	4	3	-	-	8	-	2	-	6	-	-	-	4	-	2	4	-	-
McMayhay (CA 5)	-	7	4	3	-	-	8	-	2	-	6	-	-	-	4	-	2	4	-	-
Ylcë (CA 2)	-	7	4	-	-	-	8	-	2	-	-	-	-	-	4	-	-	4	-	-
Yin'Fheyad (CA 4)	-	7	4	(3)	-	-	8	-	2	-	(6)	-	-	-	4	-	(2)	4	-	-
Kolynsë (CA 2)	-	7	4	-	-	-	8	-	2	-	-	-	-	-	4	-	-	4	-	-



# 7 IL VIAGGIO

Capitolo sviluppato da Davide Orlandi

In questo mondo ci sono soltanto due tragedie. Una è il non avere ciò che uno desidera, e l'altra è ottenerlo. Quest'ultima è la peggiore, quest'ultima è la vera tragedia.

Oscar Wilde

**C**on un po' di fortuna, i PG sono riusciti (si spera) a vincere o rubare il pugnale di Noën l'Illuminato ed a fuggire da Andermoth. Ora dovranno evocare Noën (in realtà Veg'ha) per poi procurarsi un mezzo per dirigersi verso il Grande Vortice; nel fare ciò incontreranno un ometto in grado di prevedere la traiettoria dell'Isola degli Gnomi. Questa informazione sarà loro molto utile nel capitolo successivo...

## 7.1 IL PUGNALE DI NOËN

Il pugnale del Noën è lungo 45 centimetri. Ha il manico in legno pietrificato con il pomolo a forma di testa di serpente; il guardamano è in argento massiccio e squame di serpente.

La lama è fatta di cristallo marrone/nero con tutto il profilo in mithril.

**Date al giocatore il disegno del pugnale** (codice 6-B).

### 7.1.1 LA FORMULA D'EVOCAZIONE SUL PUGNALE

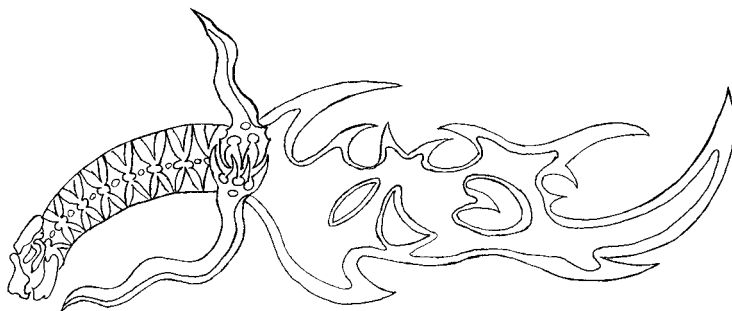


Figura 7-1: il pugnale di Noën l'Illuminato

Sulla lama sono incisi strani simboli che **solo Yin'Fheyad è in grado di decifrare**. Si tratta infatti di note in Yertë, un'antica lingua elfica usata solo per partiture musicali, ormai in disuso. Yin'Fheyad l'ha imparata grazie alla sua inesauribile sete di conoscenza delle tecniche musicali, da un vecchio manoscritto rubato durante le sue scorribande come fuorilegge. Al giorno d'oggi solo pochi altri elfi sono in grado di leggerla, ma nessuno di essi è raggiungibile nel corso di quest'avventura.

Se Yin'Fheyad avrà la possibilità di esaminare il pugnale anche in modo superficiale, noterà le scritte in Yertë; con un'analisi più approfondita (sempre che gli altri PG la consentano, s'intende) sarà in grado di decifrarle: si tratta di un coro di cinque note, cantate contemporaneamente.

Fornite quest'informazione al giocatore che interpreta Yin'Fheyad senza rivelarla agli altri PG, utilizzando l'apposito bigliettino denominato **"Biglietto pugnale Yin'Fheyad"**.

### 7.1.2 SE I PG NON EVOCANO NOËN

In questo punto dell'avventura è piuttosto importante che i PG seguano la sequenza che abbiamo previsto; lasciateli fare ciò che desiderano, ma **se si dirigeranno verso il vortice prima di aver evocato Noën, dovranno fare di tutto per stimolarli a compiere il passo mancante**.

Ad esempio: il pugnale vibra, fa scintille; le scritte sul manico brillano di luce argentata, ecc.

Se a questo punto i PG vogliono lo stesso andare nel vortice, l'evocazione si attiva automaticamente senza aver pronunciato la formula. In questo caso ricordate di abbassare la qualità di gioco di tutti i personaggi !

### 7.1.3 CERIMONIA D'EVOCAZIONE

Per evocare Noën basta cantare le cinque note contemporaneamente (Veg'ha cerca di rendere le cose facili alle sue pedine)<sup>27</sup>.

Le note sono: Eht, Tlea, Nys, Ra, Laanti (sono note elfiche del linguaggio Yertë; basta che Yin'Fheyad faccia sentire la tonalità agli altri affinché possano riprodurla facilmente).

La frase che ogni voce deve pronunciare è "Tymilian Renai Lyaaë", che tradotto liberamente suona come "Mondi, congiungetevi".

Non è importante che le cinque voci siano quelle dei PG; anche persone reclutate per l'occasione andranno benissimo.

Durante l'evocazione il pugnale acquista vita propria, liberandosi da qualsiasi contenitore in cui fosse eventualmente riposto.

Leggete questo ai giocatori:



Il pugnale prende improvvisamente vita, librandosi in aria avvolto da folgori di energia bluastro; rimane un attimo sospeso, poi si mette a girare vorticosamente formando una colonna di luce.

L'aria è carica dell'odore del temporale, e le vostre teste rimbombano nel frastuono di migliaia di sibili arroventati.

Poi, come in un sogno, una figura esce dalla colonna di luce: la sua barba è candida, come i vestiti, e due cerchi affiancati ornano la sua fronte.

La sua voce vi giunge come attraverso distanze impossibili:

*"Andate, figlioli miei, raggiungete il luogo che vi ho mostrato. Siate cauti ma non temete. Portatemi la Runa della Pace, affinché i vostri destini si compiano, e ciò che era possa essere di nuovo. Ma ricordate: da soli fallirete, solo insieme raggiungerete le vostre mete".*

Poi, nel tempo di un sospiro, tutto è finito: la figura scompare e il pugnale cade rumorosamente a terra, ancora caldo.

Non ci sarà tempo per alcuna domanda da parte dei PG; se anche dovessero porne, Noën non risponderà. Ulteriori tentativi di evocazione non avranno successo, a meno che i PG abbiano la Runa.

Se i giocatori non hanno fatto in tempo a memorizzare il messaggio, siate tolleranti e ripetetelo lentamente: è importante che le informazioni di Noën vengano comprese in questo punto dell'avventura.

### 7.1.4 NOËN L'ILLUMINATO

**Tutti i PG elfici conoscono la leggenda di Noën l'Illuminato**, un potente mago dell'antichità che fermò con la sua magia un gigantesco terremoto che avrebbe altrimenti distrutto una città e ucciso migliaia di elfi.

Il corpo di Noën non fu mai ritrovato quando la catastrofe terminò e secondo alcuni egli non è morto ma vive ancora nel limbo, pronto a tornare quando il mondo avrà bisogno di lui.

I fatti narrati in questa leggenda vengono proposti ai giocatori come prologo, a pagina 23.

### 7.1.5 COS'È IN REALTÀ IL PUGNALE ?

L'arma è effettivamente appartenuta a Noën, ma non contiene la sua anima come probabilmente i PG crederanno.

In effetti si tratta di un oggetto magico in grado di fare da tramite con il mondo spirituale e da canale per il potere di entità sovranaturali: Veg'ha lo utilizza come una sorta di microspia e di braccio a distanza. Con esso può sapere in ogni momento cosa stanno facendo i PG anche se si trovano dall'altra parte del

<sup>27</sup> Per i master curiosi: ovviamente le cinque note non sono in realtà una formula d'evocazione, ma solo una messa in scena di Veg'ha per fare credere ai PG che quello sia veramente Noën; Veg'ha può comparire quando vuole.

mondo; può aiutarli e sfruttare il potere della cima di Ygg per creare un portale (vedere il paragrafo **9.4.2: Prendere la Runa a pagina 72**).

## 7.2 ALLA RICERCA DI UNA NAVE

Ora i giocatori, se hanno interpretato bene le visioni dell'Oracolo, vorranno dirigersi verso il Grande Vortice. Si spera che non cercheranno di andare là con la barchetta trovata vicino al tempio (all'inizio dell'avventura): sarebbe un suicidio. Se fossero così stupidi da provarci (dirigendosi direttamente verso il vortice con una piccola imbarcazione, senza procurarsene una migliore) **comparirà una tempesta, mezza giornata dopo che avranno lasciato la costa**. La tempesta ridurrà la barca ad un rottame, gettando i PG sulla costa attaccati a qualche pezzo ancora galleggiante, con la metà dei punti ferita che avevano; se a questo punto vorranno ripetere l'impresa con una barca simile, significa che non meritano di vivere: lasciateli crepare nel vortice (l'isola degli gnomi **non** li avvicinerà).

Se, invece, i giocatori hanno un minimo di buon senso, cercheranno di procurarsi un vascello più robusto. Le mete più probabili sono tre:

- ✠ Tyllidall
- ✠ Austarvik
- ✠ Un vicino villaggio di pescatori

In **ogni caso**, ovunque vadano incontreranno Grogus (alle porte della città o villaggio) e l'omino della terra tonda (dove intendono acquistare o rubare l'imbarcazione); questi incontri sono descritti più avanti. Tyllidall è sotto il controllo umano; di conseguenza non vengono più costruite navi utilizzabili per la guerra, ma solo mercantili o barche da pesca. Entrare in città potrebbe risultare difficile se i PG si sono procurati il pugnale di Noën in modo "turbolento". Austarvik fa invece parte del regno di Minthar, ancora libero; tuttavia i cantieri sono impegnatissimi a sfornare navi da guerra per contrastare l'imminente invasione umana, quindi i vascelli corazzati sono disponibili ma costosi. In un villaggio di pescatori troveranno soltanto barche di piccole dimensioni e non eccessivamente robuste.

Non sarà fornita la mappa delle città, o i dati sulle pattuglie e così via: utilizzate le solite guardie di primo livello armate con spade lunghe. Questa parte dell'avventura deve filare via liscia, quindi siate "leggeri" con i giocatori.

Ecco un elenco di imbarcazioni disponibili per la vendita presso privati (scegliete un nome dall'elenco fornito con quest'avventura), utilizzabile nei vari luoghi:

Imbarcazione	Costo	Equipaggio extra necessario	Note	Danni entrando nel vortice
Barchetta come quella che avevano prima (con un albero)	20 corone = 260 talimar	no	Rivendendo la loro barca ottengono 15 corone = 195 talimar.	36 pf, perdita oggetti
Barca da pesca media (con un robusto albero)	200 corone = 20 ryelb	1 marinaio è utile ma non necessario	Disponibile anche in villaggi medi.	33 pf, perdita oggetti
Nave a vela piccola (ma sempre più grossa e robusta di una da pesca)	500 corone = 50 ryelb	3 marinai	Non disponibile in un villaggio	30 pf, perdita oggetti
Nave a vela media	1000 corone = 100 ryelb	7 marinai	Non disponibile in un villaggio	25 pf, perdita oggetti
Nave a vela grande	2000 corone = 200 ryelb	15 marinai	Non disponibile in un villaggio.	22 pf, perdita oggetti (eccetto armi)
Nave da guerra	3000 corone = 300 ryelb	100 marinai	Disponibile solo ad Austarvik.	20 pf

L'**equipaggio extra necessario** indica il numero di marinai da assoldare in addizione ai PG, per far funzionare l'imbarcazione correttamente.

I **danni entrando nel vortice** sono riferiti all'eventualità che i PG vogliano entrare nel vortice con l'imbarcazione invece che usando l'Isola degli Gnomi; sono indicati:

- ✠ i punti ferita subiti;
- ✠ l'eventuale perdita di tutti gli oggetti (eccetto quelli indispensabili per l'avventura come il pugnale di Noën e la scatoletta degli Gnomi).

La barca viene comunque distrutta in questa eventualità.

Per quanto riguarda i prezzi ricordate che in quest'ambientazione le monete valgono 10 volte di più dello standard D&D.

È possibile viaggiare senza 2 o 3 dei marinai extra necessari, raddoppiando tempo di navigazione. Con le navi più grandi è necessario avere tutto l'equipaggio richiesto.

Eventuali marinai assoldati dai PG vorranno essere pagati (tre talimar alla settimana) e se verranno a sapere della destinazione si ammutineranno immediatamente; ovviamente non è facile imbrogliare un marinaio riguardo alla direzione che sta tenendo una barca...

Non è escluso che i PG decidano di rubare un'imbarcazione; lasciate che lo facciano, di solito solo due o tre guardie di primo livello (con armatura di maglie e spada) pattugliano le zone meno importanti del porto. Se però i PG impiegano troppo tempo per il furto, inizieranno a fioccare guerrieri da tutte le parti. Fate molta paura e poco effetto: i personaggi devono essere in grado di andarsene facilmente.

### 7.2.1 GROGNUS

Come detto sopra, quando i personaggi entreranno nella città o villaggio in cui vogliono procurarsi un'imbarcazione, incontreranno Grogus. L'incontro avviene normalmente di giorno, in quanto le porte delle città di notte sono chiuse, ma può essere usato anche di notte se i PG si sentono in vena di fare gli esaltati in stile commando.

Notate accanto a voi un uomo magro dalle guance scavate, l'aspetto trasandato ed una fascia intorno alla fronte nascosta dal cappuccio. Si guarda intorno con circospezione, seguendo con lo sguardo i passi delle due guardie di ronda; appena queste girano l'angolo: zac ! Estrae da sotto la tunica scucita un tavolino pieghevole e si siede. Il cartello sul tavolino reca la scritta "Sungorg<sup>28</sup>: direttamente dall'Isola della Sapienza, consulenze geografiche e metafisiche gratuite".

Grogus viveva sull'Isola della Sapienza prima dell'invasione umana, spargendo (senza molto successo) il bizzarro culto di Luximor. Accusato di eresia fuggì senza una meta, aiutato da una incredibile dose di fortuna. Anche Naym lo sta cercando ! Se lo dovesse riconoscere e catturare, per ottenere la taglia dovrà andare presso una città controllata da umani e aspettare tre giorni.

Grogus comunque afferma di chiamarsi Sungorg e di non avere nessuna relazione con il culto di Luximor ("se io fossi il Grogus, direi/farei bla bla, ma non lo sono"); ma ha con sé un sacco pieno di libri sacri che cerca di rifilare a tutti i passanti.

Se i PG chiedono notizie sulla loro destinazione (il vortice), la risposta di Grogus sarà questa:

"Se io fossi il sacerdote di Luximor (e non lo sono, badate bene) vi direi che *L'acqua scorre per di là, chissà dove arriverà*. Inoltre vi offrirei questo libro illuminante di profonda saggezza; ecco".

Per il contenuto del libro improvvisate pure le più grosse cretinate che vi vengono in mente.

Alla domanda di chi sia o dove si trovi questo Grogus, risponderà:

"Era un grande personaggio, ragazzi, ha vinto un sacco di tornei. Eh, le nuove leve non lo rispettavano e non aveva successo con le ragazze... cioè, io non l'ho mai conosciuto...

Adesso è andato lontano, a cercare lavoro, ma taaanto lontano... Non vale più la pena di cercarlo, proprio no..."

Grogus avrà il tempo di dire qualche cretinata, se vorrete improvvisare, poi (quando non sarete più in grado di gestirlo o i PG saranno stufo) compariranno altre guardie da dietro l'angolo. Con agile mossa, Grogus riporrà il tavolino smontabile sotto la tunica e si allontanerà fischiettando anonimamente...

Ovviamente, se i PG vorranno cavargli qualche altra informazione non vi riusciranno, in quanto Grogus non sa niente che possa essere loro d'aiuto.

**Nota:** i testi descritti non rendono molto bene l'idea del Grogus. Se lo conoscete cercate di imitarne il modo di parlare, deve sembrare davvero lui in ogni dettaglio...

### 7.2.2 L'OMINO DELLA TERRA TONDA

Questo incontro avviene mentre i personaggi si dirigono verso l'imbarcazione che intendono comprare o rubare; **non deve assolutamente essere evitato**.

L'omino della terra tonda è una vecchia conoscenza di questa serie di avventure: è comparso ne "Il Cuore e l'Acciaio" sull'Isola della Sapienza, cercando di convincere i PG che il mondo non sarebbe piatto, bensì

<sup>28</sup> Se non l'avete notato, è Grogus al contrario...

sferico. È ora ricercato dalla Chiesa umana per eresia; compare anche sulla lista di taglie di Naym. Il suo vero nome è Eggy McCoulomb, ed in quest'avventura il suo scopo sarà di fornire ai personaggi la sua Formula per il calcolo della rotta dell'Isola degli Gnomi. Leggete dunque ai giocatori:

Notate vicino a voi un piccolo gruppo di elfi accalcati intorno ad un ometto (umano) anziano, di bassa statura e dall'aspetto inerme. Il vecchietto sta parlando di una sua scoperta rivoluzionaria:

"Vi dico che è così! Sono riuscito a prevedere la rotta dell'Isola degli Gnomi! Guardate qui, si tratta di un sistema fortemente basato sul lancio di dadi, che..."

Un elfo con l'aria da teppista lo ferma:

"UN MOMENTO! Ma tu... non sei quell'idiota che affermava che il mondo è sferico? EH?"

L'ometto sembra diventare ancora più piccolo e arrossisce visibilmente "Beh... ma... ecco... sono cose vecchie, ormai... abbandonate... questa nuova teoria rivoluzionaria... ehm... insomma, pensate, la Formula per prevedere la rotta dell'Isola degli Gnomi! È un traguardo scientifico fantastico e..."

La gente avanza lentamente verso il vecchietto, con aria truce; qualcuno estrae delle armi contundenti...

Lasciate decidere ai giocatori se prendere parte o no alla rissa.

- ✖ **Nel caso i PG partecipino per aiutare il vecchietto:** la gente si disperde (ha paura delle armi dei personaggi) ed il vecchietto ringrazia i PG donando loro una copia della Formula per la Previsione della Rotta dell'Isola degli Gnomi, prima di defilarsi.
- ✖ **Nel caso i PG partecipino alla rissa contro il vecchietto:** questi viene massacrato di botte (non letali) ed abbandonato lì; i personaggi troveranno vicino a lui la Formula.
- ✖ **Nel caso i PG cerchino di andarsene:** il vecchietto scapperà nella loro direzione, sbattendo contro Ylcè (o Padre McMayHay se questi non è presente) e dovranno per forza fare qualcosa.

Nei casi non contemplati...improvvisate!

### 7.2.3 LA FORMULA

La *Formula per Prevedere la Rotta dell'Isola Vulcanica degli Gnomi* è uno spesso volume di pergamena, pieno di calcoli matematici. Fra i PG, solo Yin'Fheyad può capirne qualcosa, grazie alla sua intelligenza; **Dopo averla studiata per un molto tempo** (cioè esattamente il tempo necessario ad arrivare all'Isola degli Gnomi), non prima, egli si rende conto che l'unica parte importante è sull'ultima pagina (quelle precedenti costituiscono i passaggi intermedi per la dimostrazione), ed è costituita dall'espressione descritta nel *C.R.E.T.I.N.O Game* (il gioco dell'Isola degli Gnomi, allegato a parte).

Lasciate al giocatore la possibilità di semplificare la formula; se non ci arriva o se non conosce la matematica usata fate un falso check (dietro lo schermo del master perché deve riuscire sempre) sulla sua intelligenza e riferitegli che il risultato è... "x", ovvero il lancio di 1d4.

Va notato che la formula si basa sulla conoscenza della **posizione attuale dell'Isola degli Gnomi**: se non si sa dov'è, non è possibile prevedere dove sarà.

**Nessuno sa con esattezza la posizione dell'Isola:** i PG potrebbero incontrare qualche marinaio che l'ha vista o sentire qualche voce al riguardo, ma ogni informazione sarà diversa dalle altre (poiché, ovviamente, l'isola si sposta).

Se i giocatori si dovessero mettere in testa di andare a cercare l'Isola degli Gnomi invece del Vortice, fate arrivare alle loro orecchie la voce di un marinaio appena giunto in porto che afferma di aver visto l'isola andare dritta verso il Vortice...

A cosa servirà la formula? È semplice: una volta saliti a bordo dell'Isola degli Gnomi, i PG potranno arrivare alla sala di controllo centrale (una grossa leva "on/off"); conoscendo grazie alla Formula che direzione *prenderebbe* l'Isola nelle prossime ore se fosse in movimento, potranno decidere se attivare o no il motore in modo da dirigerla dove desiderano (si spera verso il Vortice).

Tutto ciò sarà trattato più in dettaglio nel paragrafo **8.4: C.R.E.T.I.N.O. Game** a pagina 62.

## 7.3 ALTRE DESTINAZIONI

I giocatori potrebbero decidere di andare in qualche biblioteca per ottenere ulteriori informazioni su Noën e sulle loro visioni; ma è tempo perso.

Le biblioteche di Andor sono trattate malissimo dagli umani: gli antichissimi libri vengono strappati per prendere appunti, gli scaffali rovesciati per fare posto, ecc.

In ogni caso, tutto ciò che potranno trovare sarà qualche informazione sulla leggenda di Noën, che comunque già conoscono (vedere il paragrafo **7.1.4: Noën l'Illuminato** a pagina 50).

Non vi è nessuna notizia riguardante il Vortice, baratri, spirali o altro. Come è stato detto nella sezione relativa (a pagina 12), la storia degli elfi di Andor e Minthar si ferma al Cataclisma che invertì il senso del mondo: tutto ciò che avvenne prima è sconosciuto.

## 7.4 SI PARTE: INTERMEZZO

Ora ai personaggi non resta che mettersi in viaggio in direzione del Vortice. Verso la fine del tragitto (privo di pericoli) incontreranno l'Isola degli Gnomi... come sarà descritto nel prossimo capitolo.

Ma prima avverrà un intermezzo fuori campo in stile cinematografico:

Questa scena si svolge fuori dalla portata dei PG ed essi non possono interagire in alcun modo. È il classico *"intanto, in un'altra parte del mondo..."*.

Leggeri filamenti di nebbia si avvolgono intorno agli alberi vicino ad una sorgente illuminata da un arcano bagliore verde.

Una donna affascinante, una vecchia ed una ragazzina stanno giocando oziosamente a Shanghai.

La donna si volta verso le altre due, chiedendo: "Avranno capito qualcosa?"

La vecchia china la testa sul bastoncino che sta spostando: "Ne dubito. Sono troppo inquadriati".

"Secondo me ce la faranno", sostiene la ragazzina osservando l'altra, "sono così simpatici ! Ha ! L'hai mosso !".

Fine dell'intermezzo. Passate al prossimo capitolo...

# 8 L'ISOLA DEGLI GNOMI

Capitolo sviluppato da Gianmarco Bertolotti

La mente è una cosa meravigliosa. Tutti dovrebbero averne una.

*Freddura anonima*

**P**azzo. Assurdo. Questo capitolo è folle. È fuori di testa. È gnomico. È la parte comica dell'avventura.

La nave dei personaggi verrà avvicinata dall'Isola degli Gnomi, ed i PG, se non sono proprio stupidi, capiranno che l'Isola può essere un ottimo mezzo per passare indenni attraverso il Vortice; se solo fosse possibile pilotarla... I nostri eroi dovranno farsi strada in un ambiente insensato per arrivare alla Stanza di Controllo Centrale, in cui è presente una grossa leva con la scritta "On/Off". Da lì, con l'aiuto della Formula ottenuta da Eggy McCoulomb potranno tentare di dirigere l'isola verso la loro destinazione.

## 8.1 ARRIVO DELL'ISOLA

È l'alba. Il mare si tinge di mille sfumature rossastre mentre il sole all'orizzonte scaccia le ultime ombre notturne. Forse un tempo questo spettacolo vi avrebbe commossi, ora no: troppe lacrime, troppo sangue è stato versato. Guardate il mare e vedete i morti tingere l'acqua con il loro sangue mentre il vento freddo vi porta le loro voci che gridano di dolore, il dolore di due popoli che si odiano, si combattono, si uccidono. Ma il Grande Vortice è vicino e la fiamma della speranza, seppur flebile, è ancora accesa in voi..

Scacciate questi cupi pensieri che vi assillano e d'un tratto vedete in lontananza una nave avvicinarsi... ma non è una nave è un'isola!!! Vi rendete conto stupefatti che quella che sta facendo rotta verso di voi è la leggendaria Isola Vulcanica degli Gnomi! Sempre più increduli vedete che l'isola, velocissima, vi raggiunge per poi fermarsi proprio di fianco alla vostra barca: notate che è completamente priva di vegetazione ed è, agli effetti, un enorme vulcano ancora attivo con quattro camini laterali.

Un gruppo di gnomi sbuca da una grotta e viene verso di voi; uno di essi apre un grosso tomo intitolato *"Dizionario Gnomico/Elfico, Elfico/Gnomico e altre combinazioni"* e si rivolge a voi:

"Acima ke, niuto paca bo!"

Vedendo le vostre facce stupite si volta verso gli altri suoi compagni dicendo loro:

"Non capiscono, evidentemente parlano un particolare dialetto che non è riportato sul Libro. Riproviamo: Acima ke, niuto paca bo !"

Gli gnomi continueranno a ripetere questa frase fino a che i PG non diranno qualunque cosa, dopodiché proseguiranno:

"Per fortuna che conoscete la nostra lingua! Volete acquistare qualcosa? Abbiamo ciò che fa per voi: Tecnologia Avanzata<sup>29</sup>. Questa particolarissima scatola è utilissima in caso di estrema necessità. La volete? Costa solo una moneta".

Se i PG comprano la scatola bene; in ogni caso gli gnomi chiedono:

<sup>29</sup> Gli gnomi hanno i magazzini pieni di questa Tecnologia (in quanto è *avanzata*).

"Dove state andando di bello?"

**Se i PG rispondono che stanno andando nel Vortice:**

"Che bello, piacerebbe anche a noi andarci. Chissà se la leva che sta in fondo ai cunicoli serve a pilotare l'isola fin là".

**Se i PG gli dicono una qualunque altra direzione:**

"Noi invece pensavamo di andare nel Grande Vortice ma quest'isola va un po' come gli pare e noi non sappiamo come pilotarla. Ci sarebbe la leva al centro dei cunicoli ma chissà come funziona..."

A questo punto i PG possono decidere se andare sull'isola degli gnomi per pilotarla fino al vortice o se andare nel vortice con la loro barca.

✠ **Se i PG salgono sull'isola** e non hanno comprato la scatola gli gnomi gliela regalano e gli indicano l'ingresso dei cunicoli; se i PG avevano già comprato la scatola gli gnomi indicano loro solo l'entrata.

✠ **Se i PG decidono di andare con la loro barca** e non hanno la scatola gli gnomi gliela regalano come portafortuna; se i PG avevano già comperato la scatola gli gnomi li salutano e basta.

**N.B.: è importantissimo che i personaggi abbiano la scatola alla fine di questo incontro** perché sarà indispensabile alla fine dell'avventura per salire sulla Colonna (vedere il paragrafo **11.2**: La scatoletta a pagina 80).

**N.B.:** Per ulteriori informazioni sulla scatola data dagli gnomi vedere l'appendice di questo capitolo a pagina 63.

## 8.2 L'EMPORIO

Seguendo le indicazioni<sup>30</sup> degli gnomi non vi è stato difficile trovare l'entrata dei cunicoli che dovrebbero portare nel cuore del vulcano anche perché davanti a questo ingresso c'è una piccola costruzione con l'insegna "Emporio". Avvicinandovi notate che è una sorta di chiosco con in esposizione tutto l'equipaggiamento necessario per avventurarsi in cunicoli e affini.

Mucchi di corde lunghe 15 m, pertiche lunghe 3 m (si incastrano perfettamente tra soffitto e pavimento di un cunicolo), particolari erbe dette anti-licantropi per preparare squisite insalate e una miriade di altri oggetti riempiono gli scaffali dell'emporio. La cosa che vi incuriosisce di più è però una fila di otto boccette di diversi colori in un angolo del chiosco.

I PG si trovano davanti all'entrata di un dungeon e di fianco ad essa trovano il classico emporio del D&D provvisto degli ancora più classici martello e 12 chiodi, specchietti contro le meduse, erba anti-licantropi (per fare insalate), 15m di corda e i suoi multipli ottenuti legando le varie corde una con l'altra, la pertica di 3m (a norme dungeon), un set di mini zeppe per le porte (le porte dei dungeon si richiudono sempre da sole), scarpe per proteggersi dagli spifferi che chiudono le porte, insomma tutto quello che si trova alla voce equipaggiamento sul manuale rosso del D&D escluse le armi. Nell'emporio vi sono anche delle pozioni (le 8 boccette di colore diverso). Hanno i seguenti effetti:

1. Ti compare in testa un cappellino tutto colorato con un elica che gira (non si stacca più fino a che i PG non escono dall'isola degli gnomi; il PG naturalmente non può volare: solo gli gnomi possono farlo).
2. Diventi alto 50 cm con la pelle blu, la barba bianca e un cappello rosso (Grande Puffo).
3. Ti spuntano dei rametti al posto dei capelli.
4. Guarisci totalmente da qualunque malattia, menomazione, ferita.
5. Di colpo ti rendi conto di poter recitare tutti i film di Akira Kurosawa a memoria.
6. Cominci a puzzare e a sudare come pochi: fai ribrezzo.
7. Ora riesci a contare da 1 fino a 100 con una velocità che pochi altri possono vantare.

<sup>30</sup> Queste indicazioni sono in realtà veri e propri segnali stradali.



8. Ti appare uno gnometto di fianco alla testa che ti fa impazzire raccontandoti barzellette oscene (nel senso che sono brutte da dio).

Se i PG scelgono un particolare numero dategli la pozione corrispondente, se la prendono a caso tirate 1D8 e dategli la pozione decisa dal tiro del dado (ricordate che ogni pozione può essere bevuta una sola volta).

**N.B.:** Tutti gli effetti delle pozioni finiscono quando i PG abbandonano l'isola.

### 8.2.1 ESEMPI DI BARZELLETTE OSCENE

- ✠ Gnomino si mangia tutta la marmellata. Mamma gnoma vedendo che non c'è più marmellata chiede a Gnomino se è stato lui a mangiarla. Gnomino dice che non è stato lui e invece era stato proprio lui.
- ✠ Mamma gnoma manda Gnomino al mercato a comprare il pane. Gnomino però vede delle caramelle e le compra. Quando arriva a casa mamma gnoma gli chiede perché non ha comprato il pane e lui gli dice che le caramelle sono più buone del pane.
- ✠ Gnomino più golosone che mai si mangia la torta di lamponi che ha fatto mamma gnoma. Mamma gnoma sospetta che sia stato Gnomino a mangiarla e gli dice: "Gnomino, brutto gozzino<sup>31</sup>, ti sei mangiato tutta la torta da solo!" ma Gnomino svelto risponde: "Non sono stato io, sono state le gazze ladre!". Ma mamma gnoma non è convinta e fa una lavanda gastrica a Gnomino scoprendo la verità.
- ✠ Gnomino è incaricato da mamma gnoma di portare ogni giorno la frutta alla nonna che abita al di là del bosco. Ma Gnomino non ci va, anzi: vende la frutta e si va a giocare i soldi a briscola in cinque. Ma viene scoperto perché, per il compleanno della nonna, lui e la sua famiglia vanno a mangiare dalla vecchina e i suoi genitori scoprono il cadavere decomposto della nonna con ancora in bocca la gamba di una sedia.

## 8.3 DENTRO IL LABIRINTO

All'ingresso del labirinto vedete che c'è un cartello con scritto:

"Regole per chi entra:

- Vietato uccidere gli gnomi.
- Vietato calpestare le aiuole.
- Vietato scattare foto.
- Vietato fumare.
- Vietato firmare assegni scoperti".

Se un qualunque personaggio fa una qualunque di queste cose non gli succede niente a livello di gioco ma:

**N.B.:** se i PG si mettono ad ammazzare gnomi a destra e a manca il master dovrà penalizzare incredibilmente il punteggio di interpretazione di padre McMayhay e Ylcé e in modo più modesto quello di Naym e di Kolynsë.

### 8.3.1 I GUARDIANI DELLE TRE PORTE

Entrate nel cunicolo con circospezione e dopo qualche metro davanti a voi si apre una grotta naturale illuminata dalla pallida luce di alcune torce fissate alle pareti. Al centro della stanza vedete tre scranni su cui sono seduti altrettanti tizi nascosti da enormi mantelli da olocausto neri. Dietro di loro intravedete, nella penombra della stanza, tre porte. D'un tratto uno di questi tizi, con voce cupa, vi domanda:

<sup>31</sup> Gozzino significa maiale.

"Qual è quella cosa che ha le pinne eppur non nuota, canta eppur non parla, sogna eppur non dorme? Avete un'unica possibilità, quindi pensateci bene".

Lasciate che i PG si scervellino, poi, passato un po' di tempo, sia che i PG abbiano risposto sia che non abbiano risposto, uno dei tizi (in realtà sono gnomi che hanno sotto il mantello dei sostegni per sembrare più grossi) dirà:

"Ecco, lo sapevo, nessuno sa cos'è la cinque verticale! Andiamocene via".

Con vostra sorpresa i tre tizi, mentre si avvicinano all'uscita, si tolgono il mantello e si rivelano essere tre gnomi con indosso una sorta di impalcatura di legno che aveva la funzione, probabilmente, di sostenere il mantello. Uno di loro in mano ha un foglietto bianco con disegnata una griglia costituita da caselle bianche e caselle nere.

Gli gnomi usciranno dai mantelli e si appropinqueranno all'uscita. I PG potranno ora scegliere la porta dove andare tanto tutte le porte sono aperte e prendere l'una o l'altra è indifferente.

**N.B.:**

- ✘ **Se i PG cercano di passare dalle porte ignorando la domanda** degli gnomi le porte saranno ermeticamente chiuse fino alla fine dell'incontro.
- ✘ **Se i PG uccidono gli gnomi** dopo 2-3 minuti le porte si apriranno da sole (possono entrare in una qualunque è lo stesso) ma ricordatevi di penalizzare l'interpretazione.

### 8.3.2 GNOMO RAPPRESENTANTE

Riprendete la strada seguendo un tunnel che piega ad est fino a che d'un tratto vi imbattete in uno gnomo con una grossa borsa.

"Ho quello che fa per voi. Cosa volete?"

Questo gnomo fa il rappresentante di qualunque cosa stupida esista al mondo (su questo mondo) e **cerca di vendere ai PG un set di dadi in giaronite** (quelli che si utilizzano di solito nel D&D soltanto fatti con un materiale resistentissimo e durissimo). Lo gnomo continuerà a tampinare i PG fino a che non gli compreranno i dadi (che tirerà fuori dalla sua borsa e che costano una moneta), poi se ne andrà.

**N.B.:** Questi dadi possono essere usati per pilotare l'isola degli gnomi nella sala comandi.

Se i PG uccidono o fanno scappare questo gnomo egli lascerà la sua borsa dalla quale uscirà un grosso rettile con una lunga coda (in pratica un cocodrillo) che ringrazierà il gruppo per averlo liberato e gli darà i dadi in segno di gratitudine prima di andarsene. La borsa dello gnomo a questo punto risulterà vuota.

### 8.3.3 PORTA FINTANTE

Vi state dirigendo verso il cuore della montagna quando un'enorme porta metallica scorrevole vi chiude la strada. Sembra priva di serrature o catenacci e notate che quando vi allontanate da essa si apre, mentre quando vi avvicinate si chiude.

Mentre stanno attraversando i cunicoli i PG si trovano davanti una porta di metallo come quelle che si vedono in STAR TREK. Le porte di questo tipo però in STAR TREK si aprono al passaggio delle persone mentre questa fa finta di aprirsi per poi richiudersi poco prima del passaggio. I PG devono trovare quindi un modo abbastanza stupido (per uno standard gnomico) per attraversarla. Qualsiasi metodo stupido, strano e divertente che abbia una logica gnomica va benissimo.

Esempi di metodi stupidi per attraversare la porta potrebbero essere:

- ✘ Attraversare la porta camminando all'indietro (naturalmente con la camminata all'indietro tipica di Michael Jackson).
- ✘ Distrarre la porta gridandole: "Ehi, cos'è quello !" e attraversarla mentre è distratta.

**N.B.:** Se qualcuno pensa di usare uno gnomo come spessore per evitare la chiusura della porta lo risputa fuori. Le cose più banali per tenere bloccata la porta come zeppe, bastoni, sassi non funzionano (li distrugge chiudendosi).

**Se i PG non riescono a trovare il modo per tenerla aperta** dopo qualche minuto (lasciateli pensare per 3 o 4 minuti):

Dalla parte opposta del cunicolo vedete arrivare un essere con un vestito blu attillato tipo pigiama con pantaloni scuri, i capelli a caschetto neri e due evidenti orecchie a punta. Attraversa la porta, alza un sopracciglio e vi dice: "Siete attesi sul ponte"; poi se ne va.

Adesso i PG possono attraversare la porta.

#### 8.3.4 LO GNOMO SUL MARCHINGEGNO

Davanti a voi si apre un'enorme sala a forma di cupola scavata nella roccia viva e costellata di numerose porte. Al centro di essa vi è un grosso mucchio di legna che ad un esame più accurato si rivela essere un gigantesco marchingegno. Dall'alto sentite una voce:

"Ehi voi laggiù, io so qual è la porta che v'interessa ma vi aiuterò solo se voi aiuterete me".

Notate che uno gnomo si sta affacciando dall'alto della macchina.

"Un volontario tra voi dovrebbe entrare nella cabina lì sulla sinistra mentre io accendo la mia nuova invenzione".

Se i personaggi chiedono a cosa serve il marchingegno lo gnomo dirà che ha finalità antropologiche (serve per studiare i caratteri morfologici e fisiologici dell'uomo<sup>32</sup>). Il nostro inventore cercherà di convincere in ogni modo i PG fino a che uno non cederà ed entrerà nella cabina.

La macchina comincia a sbuffare e a cigolare sotto i comandi dello gnomo fino a che la cabina non si riapre rivelando colui che ha avuto l'idea balzana di entrarvi: un mucchio di piume bianche, un becco giallo, una cresta rossa. Notate lo gnomo serio ed eccitatissimo rivolgersi alla sua "cavia":

"Ora prova a dire COCCODÈ".

Naturalmente il personaggio non si è trasformato veramente in una gallina ma è soltanto ricoperto di piume ed ha, applicati alla testa, un becco e una cresta. Quindi appena il PG dice qualcosa (compreso COCCODÈ) lo gnomo si renderà conto del fallimento del suo esperimento e dirà:

"Ho fallito, non saprò mai se è nato prima l'uomo o la gallina ! Tutti i miei calcoli erano sbagliati e solo ora me ne rendo conto ! Oh me tapino !"; poi lo gnomo si volta di colpo verso di voi e dice:

"La porta è quella là" indicandola con un dito.

Lo scopo dello gnomo nel costruire il marchingegno era quello di scoprire se era nato prima l'uomo o la gallina e la sua idea era quella di trasformare un uomo in una gallina appiccicandogli penne, becco e cresta e facendogli dire coccodè.

Accortosi che il personaggio cavia non si è trasformato, sconsolato lo gnomo indicherà la porta che permette ai PG di proseguire.

##### **N.B.:**

- ✠ Se i PG vanno dritti verso una porta senza giocare l'incontro faranno un po' di strada nei cunicoli e poi sbucheranno di nuovo in questa sala.
- ✠ Se i PG vogliono uccidere lo gnomo (sarà facile) dopo che avrà trasformato uno di loro in una "gallina" l'essere scenderà dalla macchina con uno scivolo e scapperà da una porta prima che riescano a fermarlo (anche con incantesimi). Se tentano di inseguirlo non lo vedono più e comunque ora possono scegliere qualunque porta per uscire e andare all'incontro successivo.
- ✠ Se i PG uccidono lo gnomo prima di giocare l'incontro (macellai) ricordatevi di penalizzare l'interpretazione.

<sup>32</sup> Diversamente dalla *fisiognomica*, che come dice il nome studia il fisico degli gnomi.

### 8.3.5 LAVAGGIO CUNICOLI

Mentre state percorrendo i cunicoli sentite una voce diffusa che dice:

"Tra 2 minuti inizierà la pulizia settimanale del livello L !"

Non appena viene terminata di pronunciare la frase sbuca da cunicoli, porte segrete, botole una marea di gnomi terrorizzati che scappano in ogni direzione aprendo altri passaggi e botole segrete. D'istinto vi voltate verso un muro e leggete scolpito sulla parete "LIVELLO ELLE".

**N.B. MASTER:** Lasciate ai personaggi un attimo di tempo per pensare a qualcosa e nel frattempo guardate il vostro orologio (eh, eh, eh).

Se i personaggi cercano di seguire gli gnomi nei vari passaggi segreti non ci riescono perché questi ultimi se li richiudono alle spalle e i PG non riescono a trovare il modo di aprirli.

D'un tratto gli gnomi sono spariti: il silenzio regna nel cunicolo. Poi buchi di un metro di diametro si aprono sul soffitto; cominciate a sentire un rombo cupo che si avvicina sempre di più, di più... Di nuovo la voce:

"La pulizia inizierà tra 1 minuto, 59, 58, 11, 10, 9..."

Il rombo che sentivate prima è diventato ormai un frastuono che riempie l'aria minacciando di far esplodere i vostri timpani.

"5, 4, 3, 2, 1, 0 !!!"

Dagli enormi buchi del soffitto vengono calate delle scale a pioli da cui scendono alcuni gnomi con dei secchi colmi d'acqua e degli scopettoni. Arrivati sul pavimento vi chiedono cortesemente di spostarvi e iniziano a pulire.

### 8.3.6 IL MOSTRO DISPERATO

Il calore, ormai opprimente, vi dà l'idea di quanto siate vicini al cuore dell'isola. Da molto tempo state ormai camminando e il cunicolo contorto che state seguendo non si ramifica ormai da diverse miglia.

D'un tratto incappate in due gnomi terrorizzati che corrono verso di voi gridando: "Scappate ! Dietro la porta in fondo al corridoio c'è un orribile mostro !"

Se i PG fermano gli gnomi per chiedergli qualcosa essi, impauriti come sono, non risponderanno e cercheranno di scappare via.

Quando e se i personaggi si avvicinano alla porta:

La porta si sfascia con uno schianto e ne fuoriesce un enorme e orribile mostro che occupa tutto il corridoio. I suoi tre tentacoli si tendono verso di voi e un verso inumano fuoriesce dalla "cosa":

"BBLLOORR ! ! !"

I personaggi, se vogliono proseguire, devono per forza oltrepassare il mostro che è agli effetti il fratello di quello che i PG combattevano nell'assedio de "Il Cuore e l'Acciaio" (solo che questo è uscito dalla scatola solo per sgranchirsi un po' e non per massacrare persone). Non è cattivo, è solo orribile; per questo non attaccherà i personaggi se non lo importuneranno. Il problema però sta nel far tornare il mostro sui suoi passi perché occupa tutto il cunicolo e blocca il passaggio.

I metodi per passare sono due:

- ☒ si uccide il mostro e si passa letteralmente "sul suo corpo"
- ☒ si cerca di convincerlo a indietreggiare

Se i PG inizieranno a parlargli sarà molto cordiale ed educato con loro. Quando, però, i personaggi gli chiederanno di spostarsi perché occupa il cunicolo, si arrabbierà e dirà:

"State forse insinuando che io sono troppo grasso ? ! ? Io abitualmente vivo in una scatola piccola piccola: è quindi evidente la mia natura di falso grasso ! Non siete d'accordo forse ?"

Se i personaggi non sono d'accordo li attacca altrimenti non lo fa ma resta lì e i PG dovranno cercare delle argomentazioni che non riguardino la sua mole per riuscire a farlo indietreggiare.

**N.B.:** Se i personaggi decidono di tornare indietro e seguire altri cunicoli si accorgeranno che sono tutti chiusi e che non portano da nessuna parte.

**N.B.:** Per la storia del mostro e per i dati di combattimento vedere l'appendice di questo capitolo.

### 8.3.7 IL TURBO ASCENSORE<sup>33</sup>

Al termine del cunicolo occupato dal mostro vedete una porta scorrevole simile nell'aspetto a quella che avete incontrato prima ma questa volta perfettamente funzionante: al vostro avvicinarsi si apre con un piacevole "shhhwwp".

Oltre la porta c'è un piccolo stanzino circolare del diametro di 2 metri, senza altre uscite, né porte, né finestre, né controlli.

La porta si richiude quando i personaggi sono entrati, tuttavia basta avvicinarsi affinché si riapra.

Lo stanzino è un "turbo ascensore" come quelli di Star Trek. È controllato a voce: per dirigersi da qualche parte bisogna dire la destinazione.

**Se i PG dicono "stanza di controllo", oppure "ponte", o "plancia",** o qualsiasi altra definizione attinente lo stanzino si muove rapidamente verso il basso (comprimendoli contro il soffitto) per poi fermarsi di colpo (spiaccicandoli contro il pavimento), dopo di che si apre la porta.

**Se invece i PG dicono all'ascensore qualsiasi altra cosa,** esso risponderà in napoletano con voce roca:

"Uè guagliò, ma che stai addì ?"

L'ascensore non conosce altre destinazioni oltre alla sala di controllo.

Se i personaggi non capiscono subito che devono pronunciare la destinazione aiutateli: l'ascensore chiederà "Che palle... Allora che aspettate a dirmi dove volete andare ? Sono un ascensore occupato, guagliò !" con il suo accento napoletano.

### 8.3.8 LA STANZA DI CONTROLLO CENTRALE

Finalmente i PG raggiungono la sala di controllo:

Usciti dallo stanzino vi trovate direttamente in un una grossa stanza circolare; lungo tutta la parete ricurva tappezzata quadri (rappresentanti stelle e vari disegni geometrici) sono disposte ad intervalli regolari sedie girevoli. Un parapetto rosso separa questa zona esterna dall'area centrale della sala, occupata da una specie di poltrona imbottita. Sulla parete di fronte alla poltrona, dopo un altro tavolo isolato con due sedie c'è un grosso arazzo che rappresenta una visione del mare.

Ma l'oggetto che più colpisce in questa stanza è un'immensa leva rossa, posta in una zona vuota della parete, con la scritta a caratteri cubitali "On/Off".

Ovviamente questo è identico al ponte di comando dell'Enterprise di Star Trek (a parte la leva). L'arazzo è normalissimo e non riporta affatto una vista esterna, come pure i quadri.

Per muovere la leva sono necessari almeno 3 personaggi; quando essa è posta su "On" l'isola si muove (forse), mentre quando è su "Off" essa si ferma (teoricamente).

**Una volta spostata, la leva rimane bloccata per qualche ora.**

Bene, è giunto finalmente il momento di tirare fuori il tabellone del C.R.E.T.I.N.O. Game...

<sup>33</sup> Nota di Davide: Gianmarco ha commesso il grave errore di lasciarmi carta bianca da questo punto in poi per completare l'Isola degli Gnomi raccordandola con il resto dell'avventura. E io, da buon fan di Star Trek ho aggiunto...

## 8.4 C.R.E.T.I.N.O. GAME

A questo punto dell'avventura c'è un piccolo gioco da tavolo il cui scopo consiste nell'arrivare al centro del Vortice con l'Isola degli Gnomi.

I personaggi sono dunque giunti nel cuore dell'Isola ed ora hanno di fronte una grossa leva con scritto "On/Off". In tasca hanno (si spera) gli appunti di Eggy McCoulomb che permettono di calcolare la rotta prevista nelle prossime ore. Se un PG si mette a studiare la Formula potrà finalmente capire quali sono le parti importanti (fino ad ora, per ragioni narrative, lo studio andava a rilento).

Non manca nient'altro: basta usare la formula per prevedere la rotta, e se quest'ultima è soddisfacente accendere la leva, altrimenti aspettare un po' e riprovare per vedere quale sarà la rotta successiva.

La posizione iniziale è conosciuta e quando l'isola parte o si ferma si sente benissimo senza bisogno di mandare qualcuno fuori a vedere.

Per quanto riguarda i dadi (di cui la Formula fa un abbondante uso), i PG possono usare quelli in giaronite ottenuti dallo gnomo rappresentante: funzionano, anche se lasciano dei profondi solchi dove toccano terra (ricordiamo che la giaronite è il materiale più duro e pesante dell'universo<sup>34</sup>).

**Nota: se i personaggi non intendono dirigersi verso il Vortice**, fate notare loro che l'isola è molto lenta (cinque volte più lenta di una nave) e che alcuni dei PG non hanno tempo da perdere (Yin'Fheyad per la sua morte, Kolynsë e Naym per l'imminente attacco a Minthar).

### 8.4.1 IL MATERIALE NECESSARIO

Vi serviranno:

- ✘ Il tabellone del C.R.E.T.I.N.O. Game;
- ✘ Un dado a sei facce da usare come pedina (potete ritagliare la pedina sul tabellone, ma è scomoda e vola via facilmente...);
- ✘ Un dado a dieci facce;
- ✘ Un dado a quattro facce.

### 8.4.2 PREPARAZIONE

Iniziate ponendo il dado da sei (che d'ora in poi chiameremo "l'Isola") sulla casella marcata *Start*.

Fate vedere ai giocatori la Formula per la Direzione. Se in pochi minuti non riescono a risolverla fate fare un check di intelligenza a tutti (a partire da quello più intelligente) e date la risposta al primo che riesce. Se nessuno riesce datela lo stesso ma fate capire che siete molto delusi (abbassate la qualità di gioco)...

Semplificando la Formula si ottiene il risultato  $x$ , ovvero il lancio di 1d4.

### 8.4.3 LE REGOLE

Il turno di gioco si svolge in questo modo:

1. Fate lanciare 1d4 e guardate il risultato sulla Tabella per la Direzione (1=nord, 2=est, 3=sud, 4=ovest).
  2. Fate decidere ai giocatori se vogliono accendere o no il motore dell'isola per questo turno.
  3. Fate tirare 1d10. Questo va fatto sempre, anche se i PG decidono di non attivare il motore.
  4. Consultate la Tabella per il Motore (1=non parte, 2-8=funziona, 9=parte lo stesso, 10=parte lo stesso di 2 caselle).
  5. Se il motore è partito (anche contro la volontà dei PG) muovete la pedina sulla mappa. Se questo la porterebbe contro uno scoglio, non muovetela e segnate un urto nelle caselle in fondo al tabellone. Ogni urto causa 1d6 punti ferita a tutti e somma un giorno al tempo totale di navigazione (per disincastrare l'isola dagli scogli).
  6. Annerite una casella del tempo trascorso.
- Il gioco termina quando l'isola raggiunge la grossa casella con il Vortice.

<sup>34</sup> Però i dadi non possono essere usati come armi, nel caso i PG lo chiedano: Sono talmente pesanti che se si cerca di lanciarli cadono subito a terra dopo 20 cm di volo.

## 8.5 ATTRAVERSO IL VORTICE

L'Isola comincia a seguire una rotta a spirale sempre più stretta, verso la fine della quale cominciate a sentire gli effetti della forza centrifuga, venendo spinti contro le pareti.

L'accelerazione diventa insopportabile: la vista si appanna, un improvviso fortissimo scossone, poi solo il buio...

L'isola è passata attraverso il vortice. Ora i personaggi si trovano sull'altra faccia del mondo... passate immediatamente al capitolo **9**: L'altra faccia della medaglia a pagina 65.

## 8.6 APPENDICE ALL'ISOLA DEGLI GNOMI

In questa sezione verranno approfonditi dettagli importanti quali la scatola degli gnomi e il mostro falso grasso.

### 8.6.1 LA SCATOLA DEGLI GNOMI

Questa scatola è particolarmente importante per lo svolgersi dell'avventura perché contiene una sorta di macchina volante (un misto tra una mongolfiera e un aeroplano) che permetterà al gruppo, una volta tornati nel mondo di sopra, di arrivare in cima alla Colonna di Gàidhlig.

La scatola rimarrà coi PG comunque a dispetto di qualunque cosa essi facciano. Ad esempio:

- ✘ Se i PG abbandonano la scatola essa salterà dentro lo zaino più vicino.
- ✘ Se cercheranno di spaccare la scatola essa si rivelerà indistruttibile e non incendiabile.
- ✘ Se la butteranno in acqua essa galleggerà fino dai PG.
- ✘ Se cercheranno di aprirla (schiacceranno il pulsante) una voce proveniente dalla scatola dirà: "Questo non è un caso di estrema necessità" e la scatola non si aprirà (il caso di estrema necessità si verificherà soltanto quando saranno vicino alla Colonna, vedi paragrafo **11.2** a pagina 80).

*DESCRIZIONE DELLA SCATOLA:* sembra una comune scatola di legno 20x10x10 cm con un pulsante rosso al centro e una scritta sul coperchio che dice: "Premere solo in caso di estrema necessità".

### 8.6.2 IL MOSTRO FALSO GRASSO

#### STORIA E PSICOLOGIA DEL MOSTRO

Questo mostro è stato creato dal medesimo stregone che ha creato quello dell'assedio nella scorsa avventura. Questi esseri sono enormi e "blobbosi" e una volta aperta la scatola uccidono tutto quello che possono prima di essere uccisi a loro volta. L'incantamento per questo mostro non è però venuto molto bene: la "cosa" in questione infatti non è affatto cattiva (non combatte se non è attaccata) anzi è molto educata e generalmente vive in pace nella sua scatola (solo raramente esce per sgranchirsi un po' i tentacoli). Il mostro ha un grosso difetto però: non sopporta che gli venga dato del grasso o del ciccone. Quando qualcuno imprudentemente lo fa, lui si arrabbia e lo uccide.

**Mostro blobboso**

Classe armatura: 2

Dadi vita: 10

Thac0: 12

Attacchi: 3 tentacoli (perché non riesce a muovere gli altri essendo il cunicolo molto stretto)

Ferite: 1d6+3 (x 3)

PF: 50

Tiri salvezza: No, No, Sì, No, Sì, No, No, Sì, No, Sì.

*Tiri di iniziativa:*

1	5	1	1	4	3	2	4	1	6	6	1	3	2	4	1	5	1	4	3
6	1	4	3	2	5	1	3	2	4	6	5	2	4	1	6	5	3	2	3

*Prima serie di 20 attacchi:*

Tiro d20	18	9	13	1	15	12	4	12	19	17	14	11	15	17	12	15	20	6	10	14
Naym (CA 5)	5	6	4	-	4	4	-	8	5	6	5	8	7	8	3	7	7	-	5	8
McMayhay (CA 5)	5	6	4	-	4	4	-	8	5	6	5	8	7	8	3	7	7	-	5	8
Ylcè (CA 2)	5	-	4	-	4	4	-	8	5	6	5	8	7	8	3	7	7	-	(5)	8
Yin'Fheyad (CA 4)	5	6	4	-	4	4	-	8	5	6	5	8	7	8	3	7	7	-	5	8
Kolynsè (CA 2)	5	-	4	-	4	4	-	8	5	6	5	8	7	8	3	7	7	-	(5)	8

*Seconda serie di 20 attacchi:*

Tiro d20	11	5	4	17	14	16	9	5	3	1	19	16	5	3	9	6	8	15	15	7
Naym (CA 5)	5	-	-	5	3	5	5	-	-	-	3	3	-	-	7	-	5	5	8	(8)
McMayhay (CA 5)	5	-	-	5	3	5	5	-	-	-	3	3	-	-	7	-	5	5	8	(8)
Ylcè (CA 2)	5	-	-	5	3	5	-	-	-	-	3	3	-	-	-	-	-	5	8	-
Yin'Fheyad (CA 4)	5	-	-	5	3	5	5	-	-	-	3	3	-	-	7	-	(5)	5	8	-
Kolynsè (CA 2)	5	-	-	5	3	5	-	-	-	-	3	3	-	-	-	-	-	5	8	-



# 9 L'ALTRA FACCIA DELLA MEDAGLIA

Capitolo sviluppato da Davide Orlandi

Spazio, ultima frontiera... Questi sono i viaggi della nave stellare Enterprise; la sua missione è quella di esplorare strani, nuovi mondi... alla ricerca di nuove forme di vita e di civiltà. Fino ad arrivare coraggiosamente là dove nessun uomo è mai giunto prima.

*Star Trek*

**I**n questo capitolo i personaggi scopriranno le strane caratteristiche del Mondo di Sotto, visiteranno un albero villaggio e da lì si dirigeranno in volo su un Narvalo verso la capitale Ygg, dove saranno costretti a scegliere se rubare la Runa della Pace (e distruggere la felicità di questo luogo) o trovare qualche altra soluzione...

Va sottolineato che durante la loro presenza qui i PG non subiscono l'influsso benefico della Runa della Pace, in quanto appartengono all'altra faccia del mondo.

Come noterete, molti dettagli del Mondo di Sotto sono ispirati alla mitologia nordica: l'albero Ygg da *Yggdrasil*, le Custodi del Tempo che altro non sono se non le tre Norne, l'esperienza della morte e rinascita per acquisire la conoscenza, come Odino... Speriamo che questi riferimenti vengano intesi come un omaggio ai grandi miti del nord e non una semplice copiatura.

## 9.1 L'ARRIVO

I personaggi sono dunque passati attraverso il Vortice, a bordo dell'Isola degli Gnomi o di un'altra imbarcazione; in questa malaugurata seconda possibilità quasi sicuramente almeno uno di loro è morto mentre gli altri sono ridotti male.

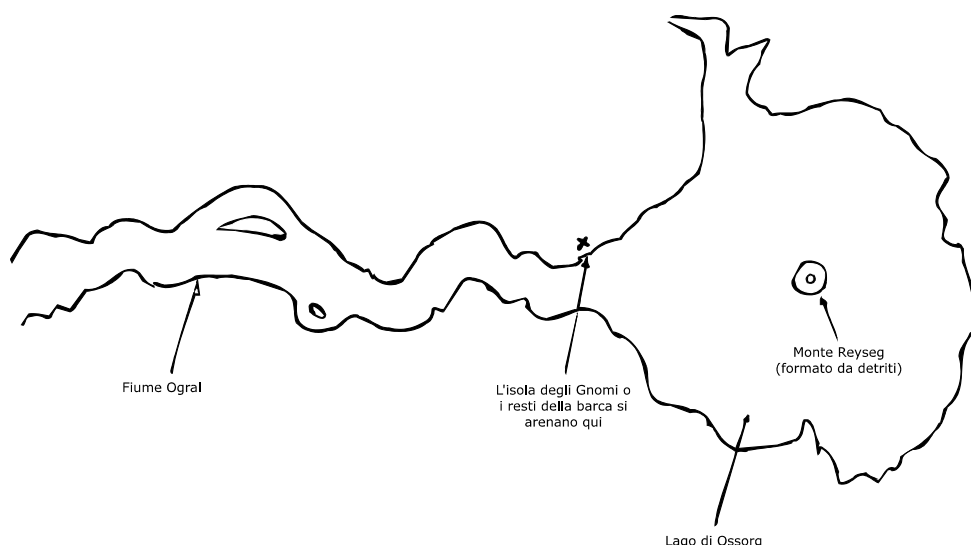


Figura 9-1: Il Lago di Ossorg dove arrivano i PG

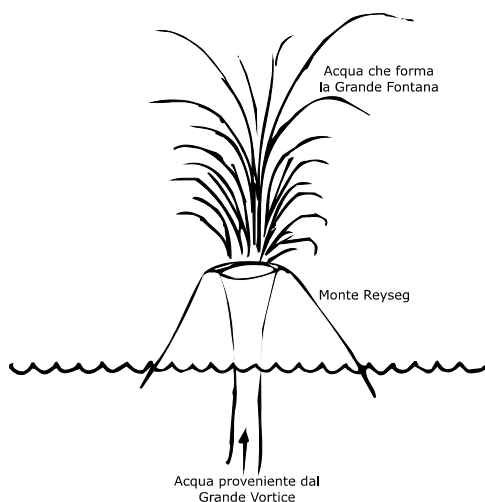


Figura 9-2: Il monte Reyseg con la Grande Fontana, al centro del lago di Ossorg.

Sono stati scaraventati fuori dalla colonna d'acqua che proviene dal Grande Vortice, arrivando a centinaia di metri d'altezza per poi ricadere nel lago di Ossorg, un profondo bacino largo circa 10 Km che raccoglie l'acqua e la convoglia nel fiume Ogral. I detriti accumulati nel corso dei millenni hanno formato attorno al grande getto al centro del lago il monte Reyseg.

La prima, difficile scoperta sarà quella della gravità: i PG, essendo originari dell'altra faccia, cadono nella stessa direzione nella quale cadevano alla nascita (cioè verso il *cielo* di questa faccia), mentre gli animali e gli oggetti inanimati assumono la gravità locale. Per ulteriori informazioni sulla gravità vedere il paragrafo **2.2**: Il mondo a pagina 10).

A meno che i personaggi non compiano qualche azione veramente idiota, non fateli cadere.

Ad esempio: "fai un check sulla destrezza... fallito? Perdi la presa e stai cadendo nel vuoto! Fai subito un check sull'intelligenza. Riuscito? Con un lampo di genio all'ultimo momento ti dai una spinta con le gambe per raggiungere l'albero vicino... afferrato in tempo! Sei salvo."

Dovete comunque riuscire a dare una sensazione di vero panico: immaginate voi come dev'essere avere il cielo *sotto* e rischiare

in ogni momento di perdere la presa e cadere per l'eternità...

### 9.1.1 SE SONO ARRIVATI A BORDO DELL'ISOLA DEGLI GNOMI

Se i PG sono arrivati con l'Isola degli Gnomi, leggete questo:

Quando finalmente riprendete i sensi, vedete alcuni gnomi intenti a spazzare via dei pezzi di roccia sgretolata dal soffitto...

Un momento... **dal soffitto ? ! ?** Come fanno a stare appesi là sopra ?

Poi, lentamente, vi rendete conto gli gnomi stanno pulendo il pavimento e *voi* siete sul soffitto !

Gli gnomi, gente strana, non risentono del cambio di gravità (forse perché dopo tutto *non sono* davvero esseri senzienti, come qualche saggio maligno ha suggerito...); i PG invece ora camminano sui soffitti. Andrà tutto bene finché non raggiungeranno un'uscita, dove rischieranno di *cadere* verso l'alto. Agli gnomi non frega assolutamente niente di niente, come al solito.

Raggiungete finalmente un portello esterno: lo aprite e...

Fate fare a tutti un check di costituzione: chi fallisce vomita copiosamente (possibilmente addosso ad uno gnomo di passaggio - ricordate che il vomito è inanimato e cade come le altre cose verso la terra).

Là fuori c'è il mare... e il cielo... ma sono *scambiati* ! Il mare si trova intorno e sopra di voi, mentre il cielo è là sotto... un infinito abisso azzurro pronto a ricevervi per sempre se doveste lasciare la presa !

Lasciate per qualche secondo i giocatori in preda panico a capire cosa sta succedendo, poi continuate:

L'isola sta andando pacificamente alla deriva in una specie di grande lago; a quanto pare è stata lanciata in aria da un immenso spruzzo che esce dalla cima di una montagna proprio al centro del lago, per poi ricadere pesantemente in acqua.

Ad un tratto, un lieve urto: sembra che l'isola si sia arenata contro la riva del lago.

L'Isola si disincasterà durante l'assenza dei PG e gli gnomi inizieranno una felice vita di pazzia nei mari della faccia inferiore... chissà, potrebbero anche giungere ai Margini del mondo e tornare di sopra. In ogni caso questa è un'altra storia. Passate al paragrafo **9.2**: Primo incontro a pagina 67.

### 9.1.2 SE SONO ARRIVATI CON UNA NAVE

Se i PG sono arrivati in nave, ricordate di applicare i danni e le penalità indicate nella tabella delle navi; l'eventuale equipaggio extra è disperso (presumibilmente morto) e la nave è distrutta. Leggete questo:

Quando finalmente riprendete i sensi, vi ritrovate in mezzo ai miseri resti della vostra imbarcazione. Vi siete tenuti aggrappati ad un grumo di longheroni rimasto più o meno integro e da qui sollevate lo sguardo verso il mondo che vi circonda...

Fate fare a tutti un check di costituzione: chi fallisce vomita copiosamente.

C'è il mare... e il cielo... ma sono *scambiati* ! Il mare si trova intorno e sopra di voi, mentre il cielo è là sotto... un infinito abisso azzurro pronto a ricevervi per sempre se doveste lasciare la presa !

Lasciate per qualche secondo i giocatori in preda panico a capire cosa sta succedendo, poi continuate:

State andando alla deriva (al contrario) in una specie di grande lago; a quanto pare la nave è stata lanciata in aria da un immenso spruzzo che esce dalla cima di una montagna proprio al centro del lago, per poi ricadere pesantemente in acqua.

D'un tratto sentite un urto: sembra che i resti della nave si siano arenati contro la riva.

## 9.2 PRIMO INCONTRO: TAREL

I personaggi avranno qui il loro primo incontro con un elfo verde: si tratta di **Tarel**, un ragazzino dall'età equivalente ad un umano di 9 anni. Si trova in un campo vicino al punto in cui i PG si arenano, dove sta tagliando la lanugine ad un gregge di funghi striscianti.

È vestito con abiti semplici ma dai colori vivaci ed ha con sé un carretto su cui trasportare la lanugine, trainato da due curmàni (mansueti insetti giganti).

Tarel ha sentito cadere qualcosa di grosso dalla Grande Fontana ed è venuto sulla riva a vedere; rimane molto stupito nel vedere degli elfi dalla carnagione rosata, e se i PG sono arrivati con l'Isola degli Gnomi rimane veramente pietrificato<sup>35</sup>: saranno i personaggi a dover fare la prima mossa.

Sulla riva, a poca distanza da voi, c'è un ragazzino elfico. La sua pelle ha il colore dello smeraldo ed è vestito con abiti semplici ma dalle tinte vivaci; porta sul lato sinistro un orecchino composto da una sottile e corta catenella.

Sta guardando nella vostra direzione con gli occhi sbarrati pieni di stupore.

I PG probabilmente non potranno muoversi per paura di cadere, perciò cercheranno di comunicare dal luogo dove si trovano.

La lingua di Tarel è un po' diversa dalla loro, ma appartiene sempre al ceppo elfico: con l'aiuto di qualche gesto per le parole più difficili si riesce a comunicare. L'unica eccezione è **padre McMayhay**: conoscendo solo le basi dell'elfico, **non capirà una sola parola di tutte le conversazioni che avranno luogo nel mondo di sotto.** Dovrà affidarsi alle traduzioni degli altri.

Fra le altre cose che i giocatori potranno apprendere da Tarel:

- ✘ c'è un villaggio a mezza giornata da qui ed è il luogo in cui abita; intende portare lì i PG;
- ✘ dalla Grande Fontana del monte Reyseg sono uscite altre cose in passato (resti di navi, tronchi, casse...) ma mai esseri viventi;
- ✘ stava tagliando la lanugine di un gregge di funghi striscianti quando è stato distratto dall'arrivo della nave o isola dei PG (i funghi striscianti sono alti circa un metro e coperti di morbida lanugine dorata che viene tagliata e usata come la lana delle pecore);
- ✘ la gravità per lui e per tutti gli altri è normalissima, sono i personaggi ad essere strani !

<sup>35</sup> Immaginate di vedere *un'isola* venire sparata fuori dalla cima di una montagna e ricadere da centinaia di metri di altezza dentro un lago... è una cosa che si ricorda, voi che dite ?

Ricordate che per Tarel e per tutti gli abitanti di questa faccia è il mondo da cui provengono i PG ad essere considerato "di sotto".

Se i PG chiederanno aiuto a Tarel per il problema della gravità, egli cercherà di dar loro una mano come meglio può, riempiendo il carretto di pesanti sassi e legandovi i personaggi con una corda. Ulteriore materiale si può trovare sull'isola degli gnomi, se i personaggi sono arrivati a bordo di essa.

### 9.2.1 LA MAGIA DI TAREL

Durante il lavoro per impedire ai PG di cadere nel vuoto, Tarel si ferisce gravemente una mano (un grosso taglio mentre accorcia la corda). Senza farsi prendere dal panico sussurra alcune parole e gesticola con l'altra mano: un bagliore verde circonda il taglio, che rapidamente si richiude senza lasciare cicatrici. Questa scena dovrebbe dare molto da pensare a Naym...

Se interrogato al riguardo, Tarel risponde con innocenza che tutti conoscono le magie curative più semplici, imparate fin da piccoli, ed è strano che loro non ne abbiano sentito parlare.

### 9.2.2 VERSO IL VILLAGGIO

Tarel parte verso il villaggio con i PG più o meno aggrappati al suo carretto. Il sentiero in terra battuta si dipana per una zona leggermente ondulata coperta di boschi radi.

Durante il percorso i personaggi provano strane sensazioni. Passando vicino ad un albero, vengono loro in mente delle melodie per flauto che prima non conoscevano; più avanti avviene la stessa cosa con delle immagini di eleganti abitazioni: chiudendo gli occhi compaiono nelle loro menti i giusti calcoli di ingegneria per realizzarle. Le conoscenze di artigiani, agricoltori, madri che allevano i loro figli ed altri ancora entrano in loro durante il breve periodo in cui passano vicino a certi alberi, per poi svanire poco più avanti.

Si tratta di elfi che, dopo aver vissuto molti secoli, stanchi di cercare nuove esperienze si sono uniti agli alberi: la loro conoscenza e saggezza ora vivrà per sempre.

## 9.3 IL VILLAGGIO DI SELIGAD

Ad un certo punto del sentiero i personaggi cominciano ad intravedere attraverso gli alberi poco fitti un'alta sagoma che si profila all'orizzonte; sembra una specie di gigantesca quercia.

Si tratta del villaggio di Seligad, la loro destinazione. È un Mahythlyr (albero città) alto 300 metri, dalle foglie traslucide lunghe dieci metri.

Una volta giunti alla base del tronco del villaggio, pieno di capanne per i visitatori e magazzini per i mercanti, **i PG raccoglieranno una vasta folla di curiosi**, attratti dal loro strano aspetto e dalla loro peculiare caratteristica di "volare". Verranno aiutati a salire (ma sarebbe meglio dire *scendere*, nel loro caso) tramite un sistema di montacarichi utilizzato per portare su e giù rapidamente le merci.



Ora potete vedere da vicino il gigantesco albero: nella spessa corteccia del suo tronco sono scavate (con un'abilità che ha dell'impossibile) delle abitazioni dall'aspetto molto confortevole. Più in alto... cioè in basso... insomma, verso la chioma, inizia un intrico di passerelle, piattaforme, ponti sospesi, capanne, scale, grosse ville, intere strade... ogni cosa costruita intorno ai rami ed alle grandi foglie. Il tutto ha un aspetto armonioso ed allegro, con un suo affascinante ordine nel caos apparente.

La stessa sensazione viene trasmessa dalla gente che va e viene per le vie di questo villaggio vivente: curiosi, affaccendati, esuberanti... ma non si vedono facce affrante, come quelle a cui siete abituati nel vostro mondo.

Tutti portano una sottile catenella all'orecchio sinistro; pare che quella degli adulti sia più lunga.

Durante tutta la permanenza a Seligad i PG non dovranno temere di cadere, in quanto saranno aiutati in ogni momento da molti elfi.

### 9.3.1 RE DENVETH

**Li raggiunge anche Denveth**, il re del villaggio; è un elfo abbastanza giovane e curioso (60 cerchi, cioè poco meno di 200 anni) che li sommerge letteralmente di domande: venite davvero dall'altra parte del mondo ? Com'è là ? Cadono tutti verso l'alto ? Come fate a vivere in quel modo ? E, soprattutto, chi è o cos'è padre McMayhay ? È un elfo nato deforme ? (ricordate che non esistono umani in questa faccia del mondo !) Cosa rappresenta il medaglione che porta ? (gli elfi sono atei) È una visita ufficiale ? Verranno altri visitatori ? Perché avete scelto proprio Seligad ? ecc.

Denveth non ricorda che mille cerchi fa due clan di elfi sono stati esiliati nel mondo di sopra, quindi non sa che i personaggi sono i loro discendenti (ma nemmeno i PG lo sanno).

**I PG probabilmente vorranno soltanto trovare il modo per venire raddrizzati;** alle loro richieste Denveth li porta immediatamente dal Nucleo, "l'unico che può aiutarvi".

### 9.3.2 IL NUCLEO

Venite condotti verso il cuore del gigantesco albero, nel punto alla fine del tronco in cui tutti i rami divergono; qui c'è l'entrata di un tunnel aperto nel legno, con scale usurate che portano verso il basso.

L'aria è calda ed umida e odora di resina; si percepisce un lento e costante pulsare, più con il corpo che con l'udito.

Infine, giungete in una specie di caverna illuminata debolmente da grappoli di funghi luminescenti sparsi qua e là. Le superfici della cavità sono irregolari ed hanno l'aspetto di elfi fusi con il legno; in qualche punto la fusione non è completa e fuoriescono teste o braccia.

Un corpo in particolare è ancora quasi del tutto fuori, solo le gambe e la schiena paiono essere unite alla parete; ha una sottile catenella all'orecchio sinistro, come tutti, ma è molto più lunga di quelle che avete visto fino ad ora.

Vi sono altri elfi nella stanza; sembra una specie di processo. Tre sono in piedi al centro della caverna, circondati da un gruppo di guardie (a giudicare dalle uniformi identiche) e dietro di loro cinque donne elfiche dagli occhi pieni di lacrime osservano la scena.

Improvvisamente si ode una voce saggia e profonda: sembra essere l'elfo parzialmente unito alla parete a parlare, ma altre bocche ormai sprofondate nel legno fanno eco; o forse è tutto l'albero a parlare.

"Il Nucleo decreta. Meyd e Norel hanno agito per disperazione ed ignoranza, non sapevano che le loro azioni avrebbero portato a delle morti. Possono essere recuperati. Gour ha ucciso consapevolmente e non esiterebbe a rifarlo. Non può più appartenere a questa società. La sentenza è: esilio nel continente orientale".

Uno degli elfi protesta: "Non è giusto, non ne avete il diritto ! No ! Non voglio essere spedito via ! NOOOoooooooo..."

La voce del Nucleo intona strane formule arcane, ed improvvisamente una nebbia azzurrina si forma intorno a Gour, per poi disperdersi portandosi dietro l'elfo.

Le donne raggiungono i due elfi rimasti; con evidente dolore prendono le mani dei due pronunciando una per volta le parole "Io ti perdono". Gli elfi scoppiano in lacrime.

Poi, lentamente, tutti i presenti si dirigono verso il tunnel ed escono dalla caverna.

Ora è il turno dei PG di parlare con il Nucleo. Se chiederanno l'identità dell'elfo fuso in parte con la parete, verrà loro risposto:

Noi siamo la Voce del Nucleo. Noi *siamo* il Nucleo. Noi siamo la mente e la memoria del villaggio.

La priorità dei PG sarà certamente di trovare un metodo per camminare come gli altri; il Nucleo risponderà loro:

Può essere fatto. Ma è un incantesimo complesso, il Nucleo dovrà interrompere il computo sulla formula di Hes perdendo cinque mesi. Negativo ma necessario. Preparatevi.

Il Nucleo lancia un potente incantesimo che "sintonizza" i personaggi con la gravità del mondo di sotto: ora non dovranno più temere di cadere. Tuttavia, i PG vengono avvertiti che l'effetto **dura una sola settimana e non può più essere ripetuto.**

La formula profetica di Hes si trova su ventisette volumi e calcola la data della fine del mondo, presa come base (anno zero) per il calendario elfico; non è stata mai ricalcolata dalla prima volta migliaia di anni fa. Il Nucleo di Seligad sta rifacendo i calcoli per curiosità (molti matematici fanno parte del Nucleo ed hanno inciso sulla personalità); il tempo di completamento stimato è di 12 cerchi, circa 40 anni.

I PG potranno fare altre domande al Nucleo, che conosce molte cose: sa tutta la storia degli elfi verdi, sa che i personaggi sono i discendenti dei due clan esiliati.

Ma non sa **nulla** di tutto ciò che è successo dopo nel mondo di sopra: la venuta di Veg'ha, la distruzione della seconda Runa della Pace, gli intrighi del demone. I PG, che di queste cose sono altrettanto ignoranti, non potranno impararle qui.

I poteri magici e mentali del Nucleo sono grandi, perciò se i giocatori cercheranno di raccontare grosse frottole se ne accorgerà. Non riuscirà a capire, tuttavia, che i PG vogliono rubare la Runa della Pace (il pugnale di Noën scherma le loro menti su questo proposito).

Il Nucleo non è in grado di teletrasportare i personaggi; gli incantesimi di esilio che usa sono ad una sola via (non consentono di ritornare).

Se i PG iniziano a fare troppe domande, allungando troppo l'incontro, il Nucleo li invita ad andarsene in quanto tutto ciò che dovevano sapere è stato detto.

### 9.3.3 FRATELLI

Quando i personaggi escono dal Nucleo, re Denveth nota quanto siano malridotti i loro vestiti (il viaggio attraverso il vortice è stato duro) e chiama alcuni mercanti di tessuti per fargliene portare di nuovi.

**In quest'occasione Ylcë e Kolynsë scoprono, sotto i vestiti strappati, i rispettivi identici tatuaggi.** Sono fratelli, e se interpretano bene si vedrà del buon gioco di ruolo.



### 9.3.4 IL NARVALO

**I personaggi chiederanno sicuramente al Nucleo o a re Denveth dove si trova la Runa della Pace; verrà loro risposto:**

La Runa si trova nel Luogo di Potere dove convergono tutte le energie mistiche di questa faccia del mondo, sulla cima della capitale Ygg.

A questo punto i PG domanderanno anche come arrivare a Ygg: **per raggiungere la capitale a piedi ci vogliono quasi due mesi.** I giocatori chiederanno se esiste un mezzo più rapido per arrivarci:

Aashderynesoal potrebbe aiutarvi... se vi fidate. Abita in quella sfera, al bordo del ramo di Gyla.

La sfera è larga almeno 25 metri, fatta di un materiale bianco morbido ma resistente, una specie di resina; è appesa ad un ramo dell'albero città. L'unica entrata è un foro largo quattro metri, chiuso da una specie di membrana. Se i PG entrano:

L'interno è umido e scuro, solo poca luce attraversa le pareti resinose; l'aria calda e pesante è carica dell'aroma di spezie e odori lontani. Dappertutto sono sparse statue, armi e tele di straordinaria fattura, la maggior parte delle quali provenienti da culture a voi sconosciute.

Sembra essere l'entrata di un labirinto fatto di materiale simile a pelle membranosa.

Vagando per il labirinto i personaggi trovano oggetti splendidi, fra cui molte armi magiche (si spera che non raccolgano niente, perché il Narvalo potrebbe arrabbiarsi...).  
Leggete al primo PG:

Fai per appoggiarti alla parete quando questa si muove ! Un gigantesco occhio di un blu profondo si apre...

Tutta la parete membranosa si muove, è un unico immenso essere !

Ora lo vedete meglio: ha il corpo simile a quello di un rettile, ma colorato coi riflessi dell'arcobaleno<sup>36</sup>; era avviluppato in quattro lunghe ali membranose, le prime due più sottili e prensili. La forma della testa è più simile a quella di un felino, ed ha sulla fronte un corno alto, diritto ed appuntito. Si sorregge con quattro zampe corte ma agili ed una lunga coda.

Vi guarda con aria curiosa, poi da un orecchio esce un esserino simile ad un folletto, con piccole ali di farfalla, antenne ed un buffo cappellino a punta.

L'essere gigantesco parla con una voce profondissima ed incomprensibile<sup>37</sup>. Subito il folletto inizia a tradurre con voce stridula:

"Salve a voi, stranieri. Aashderynesoal chiede il motivo della vostra visita".

Aashderynesoal è un Narvalo, una specie originaria di un lontano continente che visita gli elfi verdi ogni tanto. I Narvali sono difficili da capire perché sono completamente alieni al modo di pensare degli elfi e degli umani; tutti i "valori universali" considerati comuni, a loro non si applicano.

L'unica cosa che i Narvali cercano sono opere d'arte: statue, tele, armi ed altri oggetti di qualsiasi tipo, purché di ottima fattura. Per questo si prestano a servizio di trasporto, durante i loro viaggi da un posto all'altro. Aashderynesoal è quindi disposto a trasportare i personaggi a Ygg in cambio di uno di tali oggetti (il Kriss magico di Naym andrà benissimo, ad esempio).

Il Narvalo non capisce la lingua elfica e si affida al suo traduttore Bili, il folletto. Questi vive con lui (nel suo orecchio) per visitare il mondo rimanendo al sicuro dai pericoli.

### 9.3.5 VERSO YGG

Il viaggio avviene in un'imbracatura di cuoio con una specie di tasca, che Aashderynesoal porta con sé. Il Narvalo esce dalla sua dimora, distende le sue splendide quattro ali e spicca il volo dolcemente. Ben presto i personaggi si ritrovano in volo fra le nuvole, con una sensazione di euforia provocata dalla velocità.

Qui è molto bello mettere come sottofondo la musica della Storia Infinita (dopotutto Aashderynesoal è fortemente ispirato al drago della fortuna Fùcur, o *Falkor* nella versione del film).

## 9.4 YGG

L'orizzonte si accende di una bellissima alba scarlatta. Durante il giorno e la notte trascorsi in volo avete visto passare sotto di voi pianure, mari, monti, boschi, deserti e molti alberi città come quello da cui siete partiti; ora in lontananza vi sembra di intravedere qualcosa... sembra un albero, un immenso albero di forma conica. La metà superiore si trova al di sopra dello strato di nuvole. Non si riescono ancora a notare i dettagli, quindi deve avere dimensioni veramente inimmaginabili; non può essere altro che Ygg. Altri due alberi città più piccoli crescono vicino alla capitale; in alcuni punti i rami si toccano e si intrecciano.

Qualcosa splende sulla cima di Ygg: una luce bianca, purissima. Deve trattarsi della Runa della Pace.

Quando i personaggi arrivano nelle vicinanze di Ygg l'alba il sole è già piuttosto alto.

<sup>36</sup> Insomma ha la pelle che sembra un CD o un ologramma.

<sup>37</sup> Se volete dare l'effetto del suo discorso ispiratevi a Jabba the Hutt in *Il Ritorno dello Jedi*. Di certo però Jabba è molto meno simpatico.

Ygg è alta oltre due chilometri e mezzo, una gigantesca megalopoli di piattaforme, passerelle, piazze, strade, capanne, palazzi, parchi e qualsiasi altra cosa possa esistere, tutto sistemato sugli immensi rami. Nelle sue strade passeggia la gente più strana: elfi, folletti, tartoan, fungoidi, esseri fatti di roccia, qualsiasi cosa vi possa venire in mente.

Le radici di Ygg sprofondano nella Palude del Destino: un luogo misterioso, sacro e pericoloso. Di conseguenza, l'unico modo per raggiungere la capitale è per via aerea (con un Narvalo) o passando dalle due città adiacenti di Wyerlë e Iskan, i cui rami toccano in molti punti quelli di Ygg.

Ci sono buone probabilità che i PG vogliano atterrare vicino alla Runa della Pace: ecco la descrizione del luogo.

#### 9.4.1 LA PIATTAFORMA DELLA RUNA

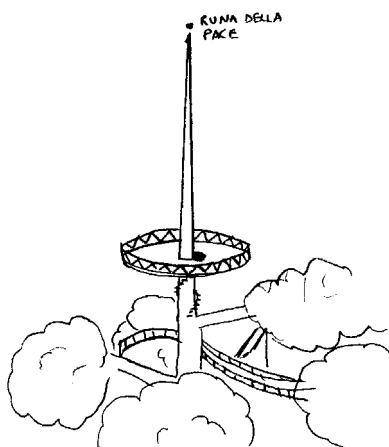


Figura 9-3: la piattaforma sulla cima di Ygg con la Runa della Pace

L'ultimo livello accessibile di Ygg è una piattaforma circolare di legno larga circa trenta metri, con ringhiera protettiva al bordo; qui vengono gli elfi ad ammirare la Runa della Pace. Aashderynesoal è abbastanza agile da atterrarvi senza problemi.

Al centro della piattaforma c'è la parte finale del tronco di Ygg: alta 100 metri con pochi appigli, solo qualche gradino scolpito nel legno millenni fa ed ora deformato.

Quando i personaggi arrivano il luogo è deserto.

Per arrivare alla Runa della Pace bisogna salire sull'ultima parte di tronco; l'inizio è facile, con i gradini deformati, ma poi diventa più arduo a causa della corteccia liscia con pochi appigli.

Naym ha la normale percentuale di Scalare Pareti, mentre gli altri PG hanno il 40% standard<sup>38</sup> (ovviamente, solo se non indossano armature o equipaggiamento pesante). Chi fallisce semplicemente non trova il modo di salire e può tornare giù; chi ottiene più di 95 col tiro di dado cade subendo 5d6 punti ferita. Yin'Fheyad deve anche proteggersi dalla luce della runa, subendo una penalità del 20% a salire.

Ovviamente è possibile legarsi, usare chiodi, o altri metodi simili per semplificare la salita (siate tolleranti).

#### 9.4.2 PRENDERE LA RUNA

Se i personaggi vogliono prendere la Runa della Pace, nessuno li fermerà (perché nessuno li vede).

La Runa è un oggetto fatto di un materiale sconosciuto, ha una forma infinitamente complessa, un disegno che la mente non riesce a comprendere e ad assimilare. È larga circa 60 centimetri e pesa 8 Kg.

Yin'Fheyad subisce 1d4 punti ferita per ogni round in cui rimane entro 3 metri dalla Runa. Se la tocca, subisce 1d12 punti ferita per ogni round in cui è a contatto con essa.

Gli altri personaggi non subiscono conseguenze negative e possono prendere la Runa con facilità.

**Nel momento in cui la Runa viene spostata, nel cielo si formano oscure nuvole nere, solcate da fulmini. Si alza un vento gelido e tutta l'aria diviene più cupa.**

I personaggi hanno un'ultima possibilità di rimettere a posto la Runa (un cambio d'idea dell'ultimo momento); se non fanno nulla entro 3 o 4 secondi (reali !) leggete questo:

Una serie di scariche bluastre corre dalla Runa al pugnale di Noën, che si anima come l'altra volta.

Improvvisamente nell'aria si forma un cerchio largo due metri: sembra fatto d'acqua increspata<sup>39</sup>.

Quando esisteva la magia avete visto qualcosa di simile, si tratta molto probabilmente di una sorta di portale.

Se i personaggi aspettano troppo il portale comincia a tremolare fino a spezzarsi in mille frammenti dopo qualche minuto.

Anche in questo caso è ancora possibile andarsene cantando di nuovo la formula di evocazione di Noën (si apre un altro portale, oltre il quale compare Noën senza doverlo evocare di nuovo). Se i PG perdono anche quest'ultima possibilità... si arrangiano: improvvisate.

Una volta rimossa dal suo Luogo di Potere, la Runa perde quasi tutta la sua forza: Yin'Fheyad può avvicinarla e toccandola subisce solo 1d6 punti ferita per round. Naturalmente cessa del tutto la sua influenza benefica sul mondo di sotto.

<sup>38</sup> Nel D&D non viene detto nulla al riguardo, questo è un valore tratto da AD&D. Ci sembra giusto che ogni personaggio possa provare, anche se ovviamente Naym è favorita.

<sup>39</sup> Per dirla chiaramente, è copiato da Stargate.



### 9.4.3 PORTARE LA RUNA A NOËN

Se i personaggi hanno preso la Runa della Pace e sono entrati nel portale, significa che stanno per terminare l'avventura in modo *negativo*. Peggio per loro.

Vi ritrovate nel vostro mondo, nel luogo in cui avete evocato la prima volta Noën. Il pugnale si anima di nuovo, girando vorticosamente su sé stesso e formando una colonna di luce.

Nel pieno dello splendore, vi appare di nuovo l'elfo dalla barba candida e i due cerchi sulla fronte.

"Siete stati abili e coraggiosi. Ora porgetemi la Runa, e ciò che era sarà di nuovo".

Se i personaggi non danno la Runa a Noën, questi rimarrà per un momento radioso con la mano aperta per riceverla, poi la Runa si sposterà da sola nella sua mano (grazie al suo potere demoniaco).

Il viso sereno dell'elfo muta improvvisamente in un ghigno malvagio; stringe le dita nodose e la Runa della Pace si polverizza in mille frammenti !

L'elfo si trasforma... diventa un umano... il papa !

"Calenardhon ha fallito, era un idiota ossessionato dal potere personale. Ma voi mi avete servito bene. Grazie al vostro aiuto la pace è svanita anche nell'altra faccia del mondo. Finalmente il potere che ho perso millenni fa è di nuovo mio. Avrete l'onore di veder morire questo mondo... ha ha ha ha Ha Ha HA HA HA !"

Il suo corpo muta di nuovo: ora è un essere gigantesco, costituito di pura oscurità ed energia negativa, grande come l'intero regno di Andor. Provate a muovervi ma siete imprigionati da una specie di campo di energia.

Lentamente, il mondo viene distrutto davanti ai vostri occhi.

The end. Grazie per aver partecipato al nostro torneo. ☺

### 9.4.4 ATTERRARE DA UN'ALTRA PARTE

Se i giocatori decidono di non andare alla Runa della Pace possono atterrare in qualche altro luogo della capitale; Ygg è piena di piattaforme adatte. La gente per le strade darà loro solo qualche sguardo incuriosito, ma niente di più: i Narvali sono una vista comune, ed anche elfi dalla pelle bianca ed umani non sorprendono più di tanto, considerando la varietà di creature che affollano le strade.

Fra i luoghi che i PG potrebbero decidere di visitare a Ygg (oltre alla Runa della Pace) vi sono: il palazzo del Supervisore, l'Accademia, il Nucleo.

Le descrizioni dei luoghi sono piuttosto superficiali, in quanto i giocatori a questo punto dell'avventura andranno molto di fretta...

### 9.4.5 IL SUPERVISORE DELYEN

Il Supervisore Delyen è il portavoce del Consiglio: come già spiegato, Ygg non ha un re ma viene governata da un Consiglio formato dai rappresentanti di tutte le città o, per le faccende di tutti i giorni, da un Supervisore incaricato dal Consiglio stesso.

La prossima riunione del Consiglio si terrà fra otto giorni, quindi se i PG vogliono parlare con le autorità devono rivolgersi per forza al Supervisore.

Il palazzo del Supervisore si trova a circa due terzi di altezza di Ygg, abbastanza vicino al tronco; è a forma di mezzaluna, costituito da rami intrecciati geometricamente grazie alla magia.

Due guardie un po' sorprese all'ingresso chiedono il nome dei personaggi ed il motivo della visita; se i PG dichiarano di provenire dall'altra faccia del mondo esse riferiranno subito al Supervisore, che li farà entrare.

In effetti li stava aspettando: il Nucleo l'ha avvisato (avendo ricevuto notizia telepaticamente dal Nucleo di Seligad).

Il Supervisore Delyen è un elfo di quasi 400 anni, gentile ed ospitale. Ha i capelli corvini raccolti a coda di cavallo, con una striatura bianca sulla sinistra; è vestito in modo semplice ma elegante.

La domanda che più probabilmente i PG gli porranno è: *come possiamo procurarci la Runa della Pace ?*

Escludendo a priori il prestito e informando che in questa faccia del mondo esiste una sola Runa della Pace, Delyen suggerisce di chiedere consiglio al Nucleo; se desiderano li accompagnerà.

#### 9.4.6 L'ACCADEMIA

Questo è il ritrovo degli scienziati e degli intellettuali di Ygg. I personaggi non caveranno molto da questo incontro: saranno gli scienziati a sommergerli di domande anche tecniche sul loro mondo.

#### 9.4.7 IL NUCLEO DI YGG

Il Nucleo di Ygg è molto più potente e grande di quello di Seligad. È posto un poco al di sotto del centro dell'albero, all'interno del tronco; è una cavità sferica del diametro di cento metri, con le pareti completamente ricoperte di elfi "assorbiti". Ogni pochi secondi una scarica di energia blu brillante scocca da un capo all'altro della sfera (in punti sempre diversi), lasciandosi dietro mille echi.

Il Nucleo parla (e ascolta) direttamente nella mente, anche se si ha l'impressione di sentire le parole; ciò significa che anche padre McMayhay può inserirsi nella discussione.

Il Nucleo sa *tutto* ciò che è successo in questo lato del mondo: **sa quindi che le due Rune della Pace sono state forgiate alla base di Ygg, in una palude sacra e misteriosa, piena di pericoli. Sa che due clan di elfi sono stati esiliati dall'altro lato del mondo, millenni fa, e che probabilmente i PG sono i loro discendenti; sa che la cima di Ygg (dove è posta la Runa) è il Luogo di Potere in cui convergono tutte le energie mistiche di questa faccia del mondo, e che sull'altro lato per simmetria deve esistere un punto simile, in cui probabilmente gli elfi esiliati avranno posto la loro Runa.**

I personaggi possono porre le domande importanti al Nucleo, ma se cominciano a chiedere tutto ciò che viene loro in mente li spedisce via in modo ragionevole (ad esempio: "fra pochi giorni tornerete a cadere verso l'alto; non avete tempo da sprecare", ecc.).

Se i giocatori insistono, il Nucleo può tranquillamente spostarli fuori con la magia.

# 10 LE RADICI DI YGG

Capitolo sviluppato da Davide Orlandi

I am a mirror, I am a mirror, looking at me you see yourself;  
I am a mirror, I am a mirror, every face is someone else.

*Alan Parsons' Project, I Am a Mirror*

In un tempio tutti dovrebbero essere seri, tranne l'oggetto del culto.

*Oscar Wilde*

Essere o non essere, questo è il problema.

*William Shakespeare, Amleto (atto III, scena I)*

**N**el corso di questo capitolo i personaggi scenderanno verso la palude alla base di Ygg; rischieranno di morire nelle sabbie mobili e combatteranno contro un verme gigante, ma alla fine raggiungeranno la fonte di Uhrdr dove dimorano le Custodi del Tempo. Lì, verrà loro data la possibilità di acquisire l'essenza della Pace, ma pagando un alto prezzo: l'onore, la fede, il potere, la magia, la Causa...

## 10.1 LA DISCESA

Per raggiungere le radici di Ygg la strada non è semplice. Innanzitutto si spende **quasi una intera giornata** vagando per strade, ponti, piattaforme, scale fino a raggiungere i più bassi livelli abitati. Da lì, un'antica scala ricavata nel tronco scende lentamente verso il basso, gradino dopo gradino. All'inizio la scala è abbastanza transitabile, ma dopo qualche ora di cammino diventa più liscia e stretta: richiedete qualche check di destrezza, facendo venire un po' di paura a chi lo fallisce ("*perdi la presa e scivoli nel vuoto ! Fai un altro check per afferrare un appiglio all'ultimo momento !*"). Ovviamente non dovete far morire nessuno in questa fase, ma *date l'impressione* che la morte sia a due passi.

## 10.2 LA PALUDE

Dopo un'altra mezza giornata abbondante di discesa, i personaggi arrivano finalmente alla base di Ygg. È un luogo opprimente, nebbioso, umido e malsano, pieno di rumori strani. Avete presente il pianeta Dagobah dove vive Yoda, nel film "L'Impero Colpisce Ancora" ? Ecco, qualcosa di simile. Non c'è alcun indizio sulla direzione da prendere: i PG dovranno andare a caso.

### 10.2.1 LE SABBIE MOBILI

La palude è piena di sabbie mobili: è tempo di impaurire un po' i giocatori. Il tronco scivoloso su cui i PG stanno camminando in equilibrio si inclina improvvisamente su un lato: fate fare un check di destrezza al primo della fila, se riesce fatelo fare al secondo, e così via finché qualcuno non lo sbaglia.

Lo sventurato cade nelle sabbie mobili, dove viene lentamente inghiottito.

Lasciate che gli altri giocatori pensino a qualche soluzione e risolvete la situazione con i check di abilità più adatti; ad esempio: di forza per spezzare un ramo e trascinare la vittima fuori dalla melma, di costituzione quando il poveretto non riesce più a respirare, ecc.

**Dovete far credere che la situazione sia veramente drammatica;** in realtà, a meno che gli altri giocatori non decidano sadicamente di lasciar morire il loro compagno, ogni metodo funzionerà (dopo aver fatto temere il peggio, ovviamente).

## 10.2.2 IL VERME

**Ora i personaggi vedono in lontananza una specie di brillio verde...** si dirigeranno sicuramente là, ma un altro pericolo li attende:

Improvvisamente l'acqua melmosa vomita un gigantesco verme; è nero e viscido, con due file di lunghi denti aguzzi ed affilati disposti intorno alla bocca circolare, larga quasi due metri. Si getta contro di voi con furia selvaggia.

### **Verme Gigante**

Classe armatura: 3

Dadi vita: 16

Thac0: 10

Ferite: 2d8 (denti affilati)

PF: 90

Tiri salvezza: riescono sempre

Il verme si scaglia contro i personaggi senza pietà: è assolutamente stupido ed estremamente aggressivo. Non utilizza alcuna tattica ed azzanna semplicemente i PG più vicini.

Se il combattimento si protrae oltre 18 round (improbabile) si riparte di nuovo dall'inizio della tabella.

Il mostro non verrà spaventato da alcun incantesimo e combatterà fino alla morte, dopo di che il suo cadavere si inabisserrà nell'acqua melmosa.

*Tiri di iniziativa:*

6	1	5	2	3	4	2	3	6	5	1	2	4	3	5	1	6	2
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

*Attacchi:*

Tiro d20	12	8	12	6	5	18	11	14	2	5	15	4	12	11	12	5	10	8
Naym (CA 5)	14	14	9	15	(14)	10	3	6	-	(13)	9	-	9	10	7	(2)	8	10
McMayhay (CA 5)	14	14	9	15	(14)	10	3	6	-	(13)	9	-	9	10	7	(2)	8	10
Ylcè (CA 2)	14	(14)	9	-	-	10	3	6	-	-	9	-	9	10	7	-	8	(10)
Yin'Fheyad (CA 4)	14	14	9	(15)	-	10	3	6	-	-	9	-	9	10	7	-	8	10
Kolynsè (CA 2)	14	(14)	9	-	-	10	3	6	-	-	9	-	9	10	7	-	8	(10)

## 10.3 LA FONTE DI UHRDR

Dopo aver superato questi pericoli, i personaggi giungono infine ad una radura asciutta al centro della palude, in cui sgorga una sorgente di acqua purissima.

Tutto il luogo è avvolto in una luce verde soffusa che rasserena l'animo.

### 10.3.1 LE CUSTODI DEL TEMPO

Qui dimorano le tre Custodi del Tempo<sup>40</sup>. Esse sono vere e proprie divinità, nonostante interferiscano raramente con i popoli che abitano il mondo: si limitano ad osservare e commentare.

Il loro aspetto è indefinibile: non appartengono alla razza elfica (pur avendo le orecchie leggermente a punta), ma nemmeno a quella umana. La verità è che esse appaiono come desiderano, in funzione di chi hanno di fronte.

Parlano la lingua di chi le ascolta; in questo caso elfico, o umano quando si rivolgono a padre McMayhay. Quando i PG arrivano, le Custodi stanno "giocando" con un gigantesco *Shanghai*<sup>41</sup> costituito da milioni di bastoncini. In realtà i bastoncini rappresentano le vite degli abitanti del mondo: è difficilissimo che uno di essi si muova senza spostare tutti gli altri.

#### 10.3.1.a URD

Urd appare come un'anziana signora scorbutica; tiene in mano un bastoncino con cui dà bacchettate a chi non si comporta in modo educato. Rappresenta il passato.

Esempio: *"Nessuno ti ha interpellato, ragazzino. Tieni chiusa quella boccaccia invece di dire stupidaggini !"*.

<sup>40</sup> Ovviamente sono ispirate alle tre Norne dei miti nordici. Anzi, a dir la verità si rifanno in buona parte ai personaggi del manga "Oh Mia Dea", a loro volta presi a prestito dai miti nordici.

<sup>41</sup> Ma sì, lo conoscete... quel gioco di abilità in cui bisogna estrarre dei sottili bastoncini dal groviglio che formano senza muovere gli altri.

#### 10.3.1.b VERDANDI

È una donna sui trent'anni (secondo gli standard umani), di una bellezza semplice e pulita, sempre sorridente e gentile. È la custode del tempo presente.

Esempio: *"Avete fatto molta strada per giungere fin qui. Come possiamo aiutarvi ?"*.

#### 10.3.1.c SKULD

Appare come la più giovane delle tre, con un'età di circa dieci anni (in termini umani). Skuld è iperattiva e sempre in vena di fare scherzi o prendere in giro i PG, ma non lo fa con cattiveria. Per lei ogni cosa è un gioco divertente (o almeno così vuol far credere), non riesce a rimanere seria o ferma per più di tre secondi. Rappresenta il futuro.

Esempio: *[va vicino alla schiena Yin'Fheyad e gli mette dietro la testa la mano con l'indice e il mignolo alzati a formare due corna] "Prrr ! Demone ! Demone ! Ma ce le hai le corna da demone ? Mi fai vedere quando sbavi ? Dai, per favore ! !"*.

Ovviamente uscite di questo tipo dovrebbero causare un bel po' di confusione e sospetti nel gruppo.

### 10.3.2 INFORMAZIONI

Le Custodi del Tempo sanno **tutto**. Punto. Ma non è detto che vogliano condividere questo sapere con i personaggi...

Ecco le risposte alle domande che più probabilmente i giocatori porranno:

**Chi siete ?**

"Siamo il passato, il presente ed il futuro".

**Abbiamo bisogno della Runa della Pace !**

"La Runa è solo un oggetto, una rappresentazione. La vera Pace non è qualcosa che si possa trovare: bisogna volerla e crearla".

**E allora come possiamo ottenere la Pace ?**

"State cercando qualcosa che potete trovare soltanto dentro di voi. Noi possiamo unicamente aiutarvi a vederla.

Ma la Pace ha un prezzo: siete disposti a pagarlo ?"

**Quale prezzo ?**

*[a Ylcë]* "Tu perderai il tuo onore";

*[a Kolynsë]* "tu perderai la possibilità di sconfiggere gli umani";

*[a Yin'Fheyad]* "tu avrai la tua vendetta, ma perderai per sempre tutti i tuoi poteri";

*[a Naym]* "tu perderai per sempre la possibilità di usare la magia del K'taë";

*[a padre McMayhay]* "tu perderai la fede nella tua Chiesa".

"Inoltre, per poter rinascere con la conoscenza della Pace dovrete morire.

La decisione spetta a voi".

Se i giocatori cercano ulteriori chiarimenti riguardo a queste ultime affermazioni, o vogliono scavare nei retroscena di Veg'ha e dell'avventura, le Custodi risponderanno semplicemente:

"Tutto ciò che era da dire è stato detto. Il tempo non è dalla vostra parte, la decisione deve essere presa ora".

Mi raccomando, non raccontate niente di più di quanto specificato qui sopra, altrimenti verranno rovinare le rivelazioni di Veg'ha nel finale.

### 10.3.3 LA DECISIONE

Ora spetta ai giocatori decidere se il prezzo della Pace è accettabile per loro. Chi risponde affermativamente viene condotto ai margini della palude, dove le Custodi gli fanno bere un sorso di

acqua della sorgente e lo appendono testa in giù ad un grosso ramo che spunta fuori dalla nebbia (è il più basso ramo di Ygg). Poi le Custodi se ne vanno, lasciando gli eroi soli. Dopo un giorno e una notte di sofferenze, la mente si appanna e sentono sopraggiungere la morte, sempre più vicina... poi il buio. È tempo di passare al **capitolo 11**: Finale a pagina 79. Chi non si sottopone alla morte rituale per acquisire l'essenza della Pace può andarsene tranquillamente... purtroppo dopo pochi giorni l'incantesimo "raddrizzante" ha termine e per il poveretto inizia una vita d'inferno, sospesa sopra un baratro di cielo. Nemmeno i Nuclei sono in grado di aiutarlo: perché gli incantesimi "d'esilio" non funzionano, in quanto i PG appartengono *già* all'altra faccia del mondo.

# 11 FINALE

Capitolo sviluppato da Davide Orlandi

La fede consiste precisamente nel credere le cose perché sono impossibili.

*Voltaire, Dizionario filosofico*

Si può resistere a tutto salvo alle tentazioni.

*Oscar Wilde*

**S**iamo giunti alla fine. In questo capitolo conclusivo i personaggi rinasceranno completamente cambiati vicino al regno umano di Aimsir. Scopriranno di poter tracciare la Runa della Pace (di cui ora possiedono il potere) e, se sono furbi, decideranno di disegnarla sulla cima della Colonna. Per giungere là utilizzeranno la scatola di emergenza degli gnomi, che all'occasione si trasformerà in una macchina volante; ma durante il volo saranno attaccati da alcuni mostri inviati da Veg'ha per ostacolarli. Giunti infine sulla Colonna troveranno il pontefice umano (in realtà Veg'ha), che li schernirà e racconterà loro molti dei retroscena. I nostri eroi dovranno resistere alla tentazione del potere e dell'aggressività e limitarsi a tracciare la Runa sulla Colonna, distruggendo così il demone per sempre. Notate che in quest'ultima parte dell'avventura le descrizioni delle situazioni da leggere ai giocatori saranno piuttosto stringate (il tempo sarà sicuramente agli sgoccioli).

## 11.1 RINASCITA

Vi sembra di essere nuovamente nel grembo materno... l'acqua vi circonda, procurandovi una piacevole sensazione di protezione. Poi l'istinto di respirare prende il sopravvento e il vostro corpo si muove spasmodicamente per raggiungere l'aria.

La luce del sole vi abbaglia mentre emergete boccheggiando dall'acqua salmastra, vicino ad una spiaggia deserta; vi sentite cambiati, rinati. Puri.

**È il momento di dare a Yin'Fheyad il biglietto marcato "rinascita" !**

Ha perso tutti i poteri e cambiato radicalmente allineamento e personalità.

I personaggi hanno ancora tutto il loro equipaggiamento, ma tutte le cicatrici sono scomparse; **i punti ferita sono tornati al massimo e si possono memorizzare nuove formule clericali** (non i poteri di Yin'Fheyad, che li ha persi).

Ylcë, che ha frequentato i territori umani, riconosce il luogo come la spiaggia dell'isola di Morningside, appartenente al regno umano di Aimsir ma pressoché abbandonata.

Lasciate che escano dall'acqua e si asciughino (fa freddino da queste parti), poi continuate a leggere:

Dentro di voi, nel profondo del vostro cuore, brucia un simbolo, un disegno infinitamente complesso costituito di luce bianchissima: è la Runa della Pace.

Per curiosità, provate a tracciarla in aria: il brillante disegno persiste per un attimo sospeso nel nulla, poi svanisce. Tuttavia capite che il suo potere protettivo è grande.

I personaggi possono anche provare a disegnare la Runa per terra o su qualche oggetto, ma svanirà rapidamente come quando viene tracciata in aria.

## 11.2 LA SCATOLETTA

In questo momento ai PG dovrebbe venire in mente di utilizzare la Scatoletta d’Emergenza degli gnomi. **Se non ci pensano** (cosa probabile) la scatola emetterà una sirena bitonale, con una voce pomposa che dice: “Attenzione, questa è una situazione di estrema necessità. Premere il pulsante”.

**Premendo il pulsante sulla scatoletta**, questa dice “Grazie per aver usato questo Dispositivo di Emergenza”; poi si apre e con un meccanismo complicatissimo fatto di parti piegate e ripiegate si trasforma in una strana macchina volante, con un pallone e varie eliche collegate a dei pedali.

## 11.3 COSA FARE ORA ?

Ci sono due cose che i PG possono decidere di fare:

- ☒ Dirigersi in volo verso la Colonna;
- ☒ Evocare Noën con il pugnale.

Qualsiasi altra scelta è solo una perdita di tempo.

### 11.3.1 EVOCARE DI NUOVO NOËN

Se i personaggi non hanno ben capito la storia dietro la loro missione, possono decidere di evocare nuovamente Noën con il pugnale.

È una pessima scelta: il demone ingannatore li insulta e li attacca nello stesso modo in cui farebbe se si trovasse sulla colonna (vedere paragrafo **11.4:** Sulla Colonna a pagina 81). La Runa tracciata nell’aria li protegge parzialmente anche in questo caso, ma prima o poi i PG soccomberanno, dato che non hanno alcuna possibilità di distruggere Veg’ha in quanto il potere della Runa non è amplificato dalla Colonna.

### 11.3.2 VERSO LA COLONNA: I MOSTRI

Se invece i personaggi sono in gamba e hanno capito che il posto della Runa della Pace è sulla Colonna (reale o disegnata che sia), possono dirigersi là con la macchina volante degli gnomi.

**Durante il viaggio vengono però attaccati da tre mostri** inviati da Veg’ha per fermarli:

Siete ormai vicini alla vostra meta, quando all’orizzonte sulla vostra destra notate tre puntini che si dirigono velocemente verso di voi.

Ora li vedete meglio: sembrano dei serpenti alati, lunghi poco più di due metri e completamente neri. I loro occhi carichi d’odio ardono di un fulgore rossastro e dalle loro oscure fauci sporgono denti lunghi ed affilati.



### Serpenti alati (3)

Classe armatura: 5

Dadi vita: 7

Thac0: 13

Ferite: 1d8+1 (morsi e artigli)

PF: 35

Tiri salvezza: riescono sempre

I mostri sono visibili per due round (durante i quali i PG possono prepararsi, lanciare incantesimi protettivi, ecc.) e a portata di armi da lancio e incantesimi offensivi per un solo round. Dopo di che, essi si gettano senza pietà sui personaggi, aggrappandosi alla macchina volante (questo esclude la possibilità di colpirli con armi a distanza) e attaccandoli violentemente. Dopo i primi due round gli esseri demoniaci cercano di distruggere il pallone! Non riusciranno mai nell'impresa, ma dovete far credere ai giocatori di essere in una situazione disperata. I PG dovranno

compiere imprese eroiche come salire sul pallone appesi precariamente ad una corda e combattere con l'altra mano contro il mostro che cerca di distruggere il pallone...

Fate anche perdere l'equilibrio ad alcuni personaggi dopo attacchi particolarmente violenti, in modo che rimangano appesi per un soffio al veicolo (utilizzate check di destrezza a volontà).

In sostanza, cercate di creare una scena simile a quelle di Indiana Jones, piena di tensione ed emozione.

*Tiri di iniziativa (per l'intero gruppo di tre serpenti volanti):*

5	2	1	6	4	3	1	2	6	3	4	5	2	6	5	4	1	3	4	6
6	4	3	1	4	5	6	2	5	4	3	6	2	1	3	4	6	1	2	5

*Prima serie di 20 attacchi:*

Tiro d20	9	18	17	15	10	1	5	15	17	14	4	13	16	4	20	4	8	18	13	16
Naym (CA 5)	6	9	5	5	9	-	-	3	2	3	-	5	2	-	6	-	(7)	8	4	4
McMayhay (CA 5)	6	9	5	5	9	-	-	3	2	3	-	5	2	-	6	-	(7)	8	4	4
Ylcè (CA 2)	-	9	5	5	-	-	-	3	2	3	-	5	2	-	6	-	-	8	4	4
YinFheyad (CA 4)	(6)	9	5	5	9	-	-	3	2	3	-	5	2	-	6	-	-	8	4	4
Kolynsè (CA 2)	-	9	5	5	-	-	-	3	2	3	-	5	2	-	6	-	-	8	4	4

*Seconda serie di 20 attacchi:*

Tiro d20	14	17	4	19	8	18	3	13	16	3	14	12	7	16	2	18	4	5	16	11
Naym (CA 5)	7	2	-	4	(7)	8	-	5	4	-	4	3	-	9	-	9	-	-	3	7
McMayhay (CA 5)	7	2	-	4	(7)	8	-	5	4	-	4	3	-	9	-	9	-	-	3	7
Ylcè (CA 2)	7	2	-	4	-	8	-	5	4	-	4	3	-	9	-	9	-	-	3	(7)
YinFheyad (CA 4)	7	2	-	4	-	8	-	5	4	-	4	3	-	9	-	9	-	-	3	7
Kolynsè (CA 2)	7	2	-	4	-	8	-	5	4	-	4	3	-	9	-	9	-	-	3	(7)

*Terza serie di 20 attacchi:*

Tiro d20	7	13	16	6	7	3	16	18	20	15	18	17	16	3	7	9	12	14	13	4
Naym (CA 5)	-	2	3	-	-	-	6	5	5	2	9	2	3	-	-	6	2	2	2	-
McMayhay (CA 5)	-	2	3	-	-	-	6	5	5	2	9	2	3	-	-	6	2	2	2	-
Ylcè (CA 2)	-	2	3	-	-	-	6	5	5	2	9	2	3	-	-	-	2	2	2	-
YinFheyad (CA 4)	-	2	3	-	-	-	6	5	5	2	9	2	3	-	-	(6)	2	2	2	-
Kolynsè (CA 2)	-	2	3	-	-	-	6	5	5	2	9	2	3	-	-	-	2	2	2	-

## 11.4 SULLA COLONNA

Se tutto va bene, i personaggi raggiungono infine la cima della Colonna di Gàidhlig. Ad aspettarli trovano una sorpresa: **il papa Meredith IX**, colui che ha lanciato la crociata contro gli elfi. Noi sappiamo che in realtà si tratta di Veg'ha, ma i giocatori dovrebbero trovare la cosa piuttosto strana:

Siete arrivati ormai in vista della cima della Colonna e vi pare di intravedere una figura... sì, c'è un uomo, là sopra, seduto dietro una scrivania! È impossibile!

Ora riuscite a distinguerlo meglio... è il papa! Il pontefice Meredith IX, colui che ha lanciato la crociata contro gli elfi!

Il papa li osserva tranquillamente mentre atterrano, ma con uno sguardo glaciale.

**Nota:** Nel caso i PG ci provassero, non è possibile investirlo col macchina volante (è troppo poco manovrabile, il papa si sposta con facilità).

Appena sono atterrati, il pontefice si alza (mentre la scrivania svanisce) ed inizia gelidamente ad insultarli:

"Siete degli idioti. Degli idioti e incapaci, come tutti gli elfi. Noën preferì uccidersi piuttosto che servirmi; Tharkanwë, Duilwen e Calenardhon avevano abboccato facilmente ai miei indizi, ma fallirono stupidamente come voi".

Il suo volto cambia... ora è un elfo dalla barba candida e due cerchi disegnati sulla fronte: Noën !

"Era così facile: dovevate soltanto prendere la Runa della Pace. Nessuno vi avrebbe fermato".

Di nuovo, torna ad essere il papa.

Si rivolge a Ylcë: "Risolvi la questione in fretta; ti sfido a duello. Noi due, per il destino del popolo elfico. Se vincerai, ritirerò la forza di invasione di Aimsir e la tua gente sarà nuovamente libera. Se perderai... non cambierà nulla e morirai. Accetti ?"

S Ylcë accetta, il papa lo attacca con queste statistiche: **mazza da 3d6 punti danno, thac0 7, CA 2, PF illimitati, TS riescono sempre**. Ovviamente appena gli altri PG dovessero iniziare a fare qualcos'altro (disegnare la Runa, ecc.) Veg'ha lascerebbe subito la sfida per occuparsi dei nuovi e più importanti problemi.

Se Ylcë non accetta viene insultato come un codardo privo di onore.

In effetti, tutti i PG vengono insultati ed offesi, perché la loro resistenza passiva è proprio l'unica cosa che può fermare Veg'ha, come vedremo. Il demone farà di tutto per scatenare la loro furia ed aggressività.

#### 11.4.1 ESEMPI DI INSULTI

A Yin'Fheyad:

"Non ti ucciderò, stupido leccapiedi ! Devi vivere ancora molte vite di umiliazioni !".

A Kolynsë:

"Ho fatto uccidere migliaia di tuoi compagni del Lyonwë solo per divertimento, sai ? Non siete altro che feccia".

A padre McMayhay:

"Il dio che tu adori... non esiste ! Io sono l'unico Dio in questo mondo !".

A Ylcë:

"Guardati... Vuoi la gloria, ma non sei altro che un codardo senza onore !".

A Naym:

"Sono stato io a fare in modo che la magia scomparisse... gli elfi sono troppo stupidi per usarla efficacemente. Gli idioti come te mi hanno convinto a farlo".

Naturalmente siete incoraggiati ad cambiarli o ad inventarne di nuovi a seconda delle circostanze e del comportamento dei PG; l'importante è che abbiano l'effetto di scatenare l'aggressività dei giocatori.

#### 11.4.2 TENTAZIONI

Dopo alcuni momenti di offese da parte di Veg'ha, ai PG succede qualcosa: grazie all'interazione fra il potere della Pace e la Colonna, essi acquisiscono energia.

**Tutti i personaggi guadagnano 20 punti ferita (anche oltre il normale limite massimo) e il tiro per colpire beneficia di un bonus di +5.**

Questa è l'ultima grande tentazione: se resistono al richiamo dell'aggressività possono ancora vincere, in caso contrario il loro destino è segnato.

Infatti, come vedremo nel prossimo paragrafo, chi attacca (in qualsiasi modo) perde per sempre il potere della Runa della Pace, ma se ne accorgerà solo quando tenterà di usarla.

### 11.4.3 COME SCONFIGGERE VEG'HA

L'unica possibilità per i PG di sconfiggere Veg'ha è di tracciare la Runa della Pace sulla superficie della cima della Colonna. Questa operazione **può essere eseguita da un solo personaggio alla volta**: più segni disegnati contemporaneamente non combaciano bene, annullando il risultato (avvisate i giocatori di questo se volessero tentare). La parte di Runa tracciata si accende di un fuoco verde splendente. Sono necessari **5 round** per completare la Runa (i PG capiscono che deve coprire buona parte della superficie). Appena intuirà le loro intenzioni (cioè quando i PG inizieranno a tracciare rune in aria o sulla Colonna), Veg'ha cercherà, ovviamente, di impedire l'operazione usando tutti i suoi poteri, continuando nel frattempo ad insultare i PG.

Ogni personaggio, tuttavia, ha la possibilità di difendersi: tracciando la Runa in aria può proteggere una persona (se stesso o un altro, ma non entrambi: **avvisate di ciò i personaggi**) dalla potenza distruttiva di Veg'ha; l'effetto **dimezza il danno**, oltre al bonus conferito dai tiri salvezza riusciti. Così, ad esempio, se venisse colpito da un fulmine oscuro di 40 danni, un PG protetto dalla Runa della Pace subirebbe solo  $40/2=20$  pf, ulteriormente dimezzati in caso di tiro salvezza riuscito.

L'effetto protettivo della Runa tracciata in aria inizia all'avvio del round (indipendentemente dall'iniziativa), ma il personaggio che la genera **non può compiere nessun'altra azione per quel round**.

L'effetto di più protezioni è parzialmente cumulativo: con la prima il danno viene dimezzato, con due si dimezza e si sottraggono 3 punti, con tre si dimezza e si sottraggono 6 punti, e così via<sup>42</sup> con incrementi di 3.

Quando un PG attacca fisicamente o con la magia, **perde definitivamente** la conoscenza della Runa e la possibilità di disegnarla, sia sulla Colonna che in aria; ma se ne accorgerà solo quando ci proverà.

Si spera che i giocatori agiscano in modo eroico, sacrificandosi per proteggere il loro compagno che sta tracciando la Runa.

Se tutti perdono il potere della Pace, non hanno speranze di vincere: i punti ferita di Veg'ha sono semplicemente **illimitati**, prima o poi la vittoria sarà sua.

#### 11.4.3.a COSE CHE NON POSSONO DANNEGGIARE VEG'HA

- ✠ Veg'ha non può essere buttato giù dalla Colonna (è tranquillamente in grado di volare o teletrasportarsi quando vuole).
- ✠ I suoi poteri non possono essere interrotti ed è in grado di lanciaarli mentre parla.
- ✠ Non può essere bloccato in corpo a corpo (ha una forza immensa).
- ✠ Un incantesimo *Dissolvi Magie* non ha effetto sui suoi poteri.
- ✠ Se un suo potere è descritto in grado di attaccare più persone, ci riuscirà indipendentemente dalla posizione delle due obiettivi.

#### 11.4.3.b PERCHÉ LA RUNA SULLA COLONNA PUÒ DISTRUGGERE VEG'HA?

Il demone, dopo aver distrutto la vera Runa che esisteva sulla Colonna legò buona parte del suo potere a questa faccia del mondo, in modo da poter assorbire energia delle morti e dalle guerre; egli pensava infatti che la Runa sarebbe sparita per sempre.

In questa situazione, un ritorno dell'aura di Pace nel mondo è in grado di distruggere Veg'ha.

<sup>42</sup> Lo so, è un po' contorto, ma ogni altra soluzione rendeva il combattimento troppo facile o troppo difficile.

## 11.4.4 GLI ATTACCHI DI VEG'HA

Veg'ha attaccherà generalmente il personaggio che sta tracciando la Runa sulla Colonna; tuttavia non disdegnerà di incenerire qualche PG non protetto (specialmente se il tracciatore della Runa è pesantemente schermato grazie al sacrificio degli altri).

I poteri del demone **non possono essere interrotti** anche se perde l'iniziativa. Se Veg'ha vince l'iniziativa e uccide un PG che per quel round ha dichiarato di tracciare per terra la Runa, ovviamente il disegno non procede in quel dato round.

*Tiri di iniziativa di Veg'ha*

5	3	2	6	1	4	3	4	1	2	5	6
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Ecco la lista dei poteri che Veg'ha scaglierà contro i personaggi durante il combattimento:

- ✘ **Primo round:** dagli occhi fuoriesce una saetta fatta di oscurità che colpisce due PG contemporaneamente, con un danno di 40 punti ferita a ciascuno (il tiro salvezza contro incantesimi dimezza il danno).
- ✘ **Secondo round:** dalle dita vengono scagliate 10 schegge nere che colpiscono un personaggio con un danno di 40 punti ferita (il tiro salvezza dimezza).
- ✘ **Terzo round:** la bocca di Veg'ha vomita una pioggia di fuoco che colpisce due persone con un danno di 50 punti ferita a ciascuno (il tiro salvezza dimezza).
- ✘ **Quarto round:** si comincia ad intravedere la vera forma di Veg'ha sovrapposta all'immagine del Papa (è la figura della locandina). Il demone emette un urlo distruttivo contro una vittima: il danno è di 60 punti ferita (dimezzati con il tiro salvezza).
- ✘ **Quinto round:** un nuovo fulmine di oscurità parte dagli occhi di Veg'ha, colpendo sempre due personaggi con un danno di 60 punti ferita a ciascuno (il tiro salvezza dimezza).
- ✘ Dal sesto round in poi la sequenza riparte dall'inizio.

## 11.5 LA FINE DI VEG'HA

Con molto eroismo ed una buona dose di fortuna i personaggi dovrebbero essere in grado di tracciare la Runa sulla Colonna.

Quando la Runa è completa, tutto il disegno risplende con un fuoco verde, sicuramente visibile a centinaia di chilometri di distanza; un pilastro di luce brillantissima si leva verso il cielo, mentre il corpo del vostro demoniaco avversario si polverizza in milioni di schegge nere, con un urlo da far accapponare la pelle udibile fin dall'altro lato del mondo.

È la fine definitiva per il demone che ha manipolato le sorti di uomini ed elfi per millenni.

**Date al giocatore che interpreta Yin'Fheyad il biglietto con la scritta "Finale":** se vuole, potrà terminare l'avventura con una frase epica.

## 11.6 EPILOGO

Con la sconfitta di Veg'ha ed il ritorno della Runa della Pace sulla Colonna, i popoli della faccia superiore si rendono conto degli orrori che si stavano perpetrando.

La forza d'invasione umana si ritira pacificamente; la Chiesa inizia un periodo di profonde riforme e riflessioni interne, riscoprendo valori che aveva perso, sotto la guida del maestro spirituale McMayhay (che rifiuta l'invito a diventare pontefice).

Lentamente, nel corso di decenni, si riscopre la Magia Verde che era andata persa insieme alla Runa della Pace; Naym sarà tra i pionieri di questa arte, insieme ad un umano dal passato misterioso di cui si innamorerà: Hannel delle Tempeste.

Ylcè diventa un eroe universalmente conosciuto, con la possibilità finalmente di insegnare i valori in cui crede; Kolynsè gli è vicino, ormai libero dalle ossessioni della guerra e felice di aver ritrovato il fratello.

Yin'Fheyad è svanito misteriosamente... una nuova stella si è accesa in cielo, ed alcuni pensano che non si tratti di una coincidenza.

## 11.7 UNA NOTA PER CONCLUDERE

Così termina *L'altra Faccia della Medaglia*. Speriamo che l'avventura vi sia piaciuta come è piaciuto a noi scriverla. Anzi, di più, in quanto ci siamo molto stressati nello scriverla !

Se avete dei commenti o delle domande da fare, o se semplicemente volete fare due chiacchiere con noi, non esitate a contattarci.

Il nostro sito web si trova all'indirizzo:

**<http://ilborgoelaruota.tripod.com/>**

oppure

**<http://utenti.tripod.it/ilborgoelaruota/>**

Mentre l'indirizzo ufficiale di posta ordinaria è:

**Alessandro Cabrini**

via Unità, 26

43039 Salsomaggiore Terme (PR)

☎ (0524) 578400

# Arrivederci al prossimo torneo !