



**Il Circolo
I Cavalieri del Norwold**

organizza

Torneo D&D 3* edizione

Toleto 2006

La Reliquia di Jyllhona

REGOLAMENTO

Il torneo avrà luogo i giorni Giovedì 24 Agosto e Venerdì 25 Agosto. I giocatori parteciperanno a una sessione di Dungeons & Dragons secondo le regole dell'edizione 3.5 (vedi paragrafo 'Versioni del gioco' per ulteriori dettagli).

L'avventura è divisa in due parti della durata di 3 ore ciascuna: la prima parte verrà giocata la sera del 24 Agosto da tutti i partecipanti, divisi in squadre di quattro persone. Ad ogni "tavolo" siederanno i quattro giocatori e un master. Ognuno dei quattro giocatori dovrà impersonare un personaggio pregenerato, che gli verrà assegnato in modo casuale.

I quattro personaggi saranno:

nano guerriero
elfo chierico
umano mago
umana ladra

E' importante precisare che l'avventura e i personaggi saranno gli stessi su tutti i tavoli.

Al termine della prima serata di gioco, i quattro giocatori che saranno risultati migliori nelle diverse classi (ovvero il miglior nano, il miglior elfo, il miglior mago e la migliore ladra) accederanno alla finale del 25 Agosto, dove verrà giocata la parte conclusiva dell'avventura.

Punteggio

I partecipanti verranno giudicati con il sistema dei punti esperienza (px): durante l'avventura ai vari giocatori verranno assegnati dei punti che terranno conto di diversi fattori (progressi nell'avventura, interpretazione e fedeltà al personaggio, trovate geniali, ...).

Al termine della prima serata, i px verranno usati per stillare la classifica e determinare quale chierico, ladra, mago o nano accederà alla finale.

Al termine della finale della seconda serata, invece, sempre in base ai px si determinerà la classifica dei quattro finalisti.

I premi

Sono previsti premi di partecipazione per tutti gli iscritti.

Inoltre, verrà assegnato un premio anche al miglior gruppo, ovvero ai giocatori del tavolo che avrà totalizzato il maggior punteggio complessivo di px.

I premi per i quattro finalisti, invece, saranno:

- 4° premio: un pugnale fermacarte
- 3° premio: un set completo di dadi
- 2° premio: la miniatura di un drago
- 1° premio: una spada lunga in metallo (in grandezza naturale)

Gli organizzatori si riservano il diritto di modificare la lista dei premi nel caso gli iscritti fossero inferiori a 16.

Iscrizione

L'iscrizione al torneo ammonta a 10 euro. Tale cifra comprende anche bevande e snack che i giocatori potranno consumare durante la faticosa partita.

E' gradita l'iscrizione anticipata attraverso una delle due modalità seguenti:
telefonando al numero 3496766978
scrivendo all'indirizzo e-mail torneo@kofn.net
Il pagamento avverrà la prima serata del torneo.

Inoltre, sono gradite iscrizioni di gruppi di quattro persone, che verranno assegnate a un tavolo senza essere divise.

Chi volesse iscriversi senza far parte di un gruppo potrà partecipare solo se si troveranno altre persone da "abbinare" al giocatore per formare un tavolo da quattro. Tali abbinamenti verranno effettuati in base all'ordine di iscrizione e verranno, in ogni caso, comunicati tempestivamente agli interessati.

Versioni del gioco

Il gioco avverrà seguendo le regole dei manuali di Dungeons & Dragons dell'edizione 3.5.

In caso di richiesta da parte di un certo numero di iscritti, potranno essere allestiti tavoli di gioco dove si seguiranno le regole di Advanced Dungeons & Dragons (seconda edizione).

Punteggio di interpretazione: un max di 900 px, a discrezione del master in base a:

- attinenza ad allineamento (sino a 300),
- classe e razza (sino a 300);
- in base a "recitazione" (sino a 300)

Punteggio "buone azioni/ cattive azioni":

a ogni azione avventata vengono tolti 25 o 50 px a seconda dell'entità della cantonata; a ogni azione astuta, invece, vengono assegnati 25 o 50 px.

Aventura

Punteggio per avventura finita: 5.000

Punteggio per recupero solo un pezzo di portale: 2.500

Punteggio se non recuperano nulla: 0

PRELIMINARI ED ANTEFATTO

☞ Ore 21.15 | giocatori vengono riuniti sotto al muretto dove arriverà il Sommo Patriarca del dio Pelor che narra l'antefatto della storia:



Nella piazza di Traladar, città principale di Nuova Traladia e principale centro religioso del regno del Norwold, il Sommo Patriarca si presenta alla popolazione per un importante annuncio...

<<Siete qui riuniti sotto questo tempio perché una grave verità pesa su tutti noi.

Da qualche tempo i 4 elementi si sono scatenati su questa regione: uragani, incendi, alluvioni e persino un terremoto... Una grave mancanza è venuta nel rispetto del Dio nostro protettore che aveva affidato a questo umile servo il compito di proteggere, tutelare e manifestare la Sua magnanimità su questo nostro territorio. Il prezioso dono della Reliquia di Fyllhona che da tempo immemore protegge noi e le nostre terre ci è stata sottratta.

Le ricerche sono state lunghe e difficili ma ora abbiamo finalmente trovato coloro che guidati dal nostro dio Pelor riporteranno l'ordine nelle nostre terre.

Affidiamoci dunque a loro e che la benedizione di Pelor scenda sui prescelti e su tutti voi.>>

☞ I giocatori vengono smistati nelle rispettive locande, la **Locanda del Cinghiale** allo Spiedo, la **Locanda del Nano Ubriaco**, la **Locanda del l'Unicorno Rosso**, la **Locanda del Drago Addormentato**, la **Locanda del Falceto d'Oro** dove li attenderà il **Dungeon Master**.

☞ Una volta al tavolo vengono decisi i rispettivi personaggi per i giocatori tramite estrazione.

☞ Ore 21.30 Avviene quindi la consegna delle schede. Tempo massimo per la lettura 10 min. Nb: i giocatori devono guardare solo la propria scheda!

Nota del DM per i PG: ci sono domande o dubbi? Un ultimo avvertimento, ai fini del proseguo del torneo ognuno di voi sarà valutato in base all'interpretazione del ruolo ed alla fedeltà alla descrizione morale del personaggio oltre che all'abilità da voi dimostrata.

L'avventura comincia

.....



La ricerca ~ 1° parte

Il DM introduce i PG all'avventura:



Ognuno di voi è stato raggiunto nei giorni scorsi da un chierico di Pelor con un importante messaggio pregandovi di seguirlo. Egli vi ha anche raccontato che se aveste accettato l'incarico avreste scoperto la verità sul vostro passato ed avreste svelato il mistero del vostro tatuaggio che avete dalla nascita. Non gli è dato di dirvi altro ma solo di scontrarvi alla città di Traladar, nel Regno del Norwold.

Dopo alcuni giorni di cammino notate sulla riva del mare, all'interno di un ampio golfo, la città di Traladar con il suo trafficato porto. Dopo aver superato le porte della città senza problemi, scortati dalla vostra guida, notate per le vie del centro un gran numero di sacerdoti dei culti più disparati. Notate anche che sulla piazza principale della città si ergono vari templi di diversi culti.

Se interpellato, il chierico può dare alcune informazioni sulla città (nella città ci sono i templi di tutti i culti del Norwold e possono essere visitati).



Venite condotti nella locanda dove accomodati ad un tavolo dovrete aspettare il Sommo Patriarca. Durante l'attesa ognuno di voi nota sedute ad altri tavoli persone con la vostra stessa espressione perplessa. Trascorre il tempo, si affievoliscono luci e rumori e mentre la sera lentamente cede il posto alla notte rimanete gli unici avventori nella taverna ormai silenziosa. D'improvviso la porta si

apre ed una figura misteriosa si siede al tavolo centrale della sala e fa segno ad ognuno di voi di sedersi intorno a lui.

“Figli miei, ringrazio il dio Pelor per aver guidato i vostri passi fino a qui. Come avrete sentito le nostre terre sono state sconvolte da enormi calamità in seguito al furto della reliquia di Fillhona conservata da tempo immemore nel nostro tempio. Voi siete gli ultimi discendenti di coloro che ne furono i primi custodi ed il tatuaggio che avete nel dorso del collo è la testimonianza del vostro retaggio. Grazie al sangue dei vostri antenati che scorre nelle vostre vene ed al potere congiunto dei 4 elementi di cui ognuno di voi porta il segno potreste intraprendere la ricerca per riportare nuovamente questa nostra amata terra sotto la protezione di Pelor.

Al ritorno della santa cerca il dio Pelor esaudirà una vostra richiesta”.



Ora andate pure a riposare, domattina l'oste avrà qualcosa per voi. Che Pelor vi guidi.

Il DM consegna ai PG una pergamena in cui viene indicato il luogo di inizio della Santa Cerca. Lì i nostri fidi troveranno il mezzo e il modo per scoprire la Via che li condurrà al prezioso oggetto.



Estendete il vostro sguardo ad Est del tempio di Pelor e seguite il sentiero che verso quel punto cardine si sviluppa. Camminate, badate bene, camminate soltanto, a buon passo, per circa 6 ore. Dopo aver attraversato un fitto bosco giungerete ad una vasta radura perfettamente circolare, usata un tempo, e forse ancora oggi, dai Druidi come luogo sacro. Da lì il vostro intuito, l'intelletto e la sagacia, dovranno guidarvi ad intraprendere la giusta via.

IL MERCATO

Pozione CFL (1d8+1) (0,2 kg)	30 mo
Pozione CFG (3d8+3) (0,2 kg)	500 mo
Pozione invisibilità (durata 1 minuto/turno) (0,2 kg)	150 mo
Anello di protezione +5	50000 mo
Cannocchiale	1000 mo
Corda di canapa (15 m) (5 kg)	1 mo
Vestiti contadino - viaggiatore - esploratore	1 ma - 1 mo - 10 mo
Affitto cavallo leggero	2 mo/giorno - 7 mo/settimana
Lanterna schermabile (1 kg)	7 mo
Acqua santa (0,5 kg)	25 mo

I PG devono recarsi presso la radura indicata (a piedi), altrimenti non la trovano e perdono tempo.

Incontri nel viaggio (tiro su **Ascoltare CD 15** per accorgersi di trambusto in mezzo ai cespugli che costeggiano il sentiero)

✓ 3 Gnoll (2 con ascia, 1 con arco) PX 300 (x 3)

Tesoro: 12mo, 17mo, 25 mo


Una volta giunti a tale radura noteranno al suo centro due colonne spezzate e alcuni detriti posti ai piedi delle colonne stesse.



“Giunti alle rovine del cerchio lunare druidico, vedete che il bosco tutto intorno è bruciato di recente. Il portale è crollato ma i suoi blocchi costitutivi sono interi e la magia che lo faceva funzionare è ancora presente poiché un lieve bagliore circonda le colonne ed i blocchi caduti.”

Lasciare che i PG controllino il portale e si rendano conto che mancano dei pezzi.

Al PG che se ne accorge prima che il Master inviti a fare il tiro 50 PX.

Altrimenti il DM invita a effettuare una  Prova abilità su **Osservare** con **classe difficoltà 15** per notare la mancanza delle parti (Per la 2^a tiro x notare, il migliore nota)



“Tutti i blocchi tranne due sono all'interno del cerchio, i due di base sono piantati per terra, già nelle giuste posizioni. Altri due sono in bella vista nell'erba e li riuscite a trovare facilmente. Mancano però due pezzi che sembrano andati perduti o distrutti quando è crollato il portale.”

Nel mentre i PG ricercano i blocchi silente compare alle loro spalle un vecchio Druído che con voce profonda intima:



Ciò che cercate, qui non lo troverete. La malvagità ha profanato questo sacro luogo: cercate l'uomo che ha il denaro al posto del cuore e la bestia del drago specchio distorto: entrambi hanno lasciato tracce del loro operato.

Incredibile come le persone si attacchino a questi fugaci beni materiali. Spero riusciate anche a trovare quell'essere che ha fatto un tale scempio in questo luogo così sacro. Non dovete permettergli di portare a termine i suoi oscuri piani, sarebbe la fine. Guardate come ha ridotto la mia foresta. E questo non è che l'inizio.”

E si alza venendo verso di voi per poi uscire con molta calma. Non risponde a nessun'altra domanda ed entra nell'albero più vicino scomparendovi dentro.

 TIRO PER Cercare classe difficoltà 13 → scoprono orme

 TIRO PER Cercare classe difficoltà 16 → scoprono orme più ciendolo


Lasciare che i PG decidano dove cercare i pezzi mancanti o a chi chiedere informazioni.

Orme della Bestia

[nota: dopo il combattimento cala la sera e devono pernottare. Se non fanno turni di guardia: - 50 PX a testa. Non arrivano comunque mostri]



“Le orme sono molto grandi e a voi sconosciute e si dirigono verso al foresta salvatasi dall’incendio alle spalle delle rovine per poi scomparire. Un forte sibilo si estende nell’aria provenendo dal lato della montagna.

Se i PG cercano ( Prova Osservare CD 12 o tiro x notare) un antro celato nella roccia e ad un’altezza di 3 metri attirerà la loro attenzione.

Se si avvicinano un forte odore di carne putrefatta uscirà dall’antro. Se non si avvicinano e se ne vanno il DM NON deve intervenire e deve lasciar fare al gruppo.

Se entrano nell’antro troveranno ad aspettarli una **VIVERNA** che li attaccherà senza preavviso (ha l’iniziativa).

Viverna PX 2400

Una volta uccisa la viverna troveranno il pezzo del portale che brilla come gli altri e il tesoro della Viverna:

3000 Monete d’argento, 1 Agata Striata del valore di 15 Mo, e un Ventaglio di legno.

Se chiedono di osservare il ventaglio notano la parola Vento incisa su di esso. È la chiave per attivare una volta al giorno l’incantesimo folata di vento dal ventaglio che crea un potente getto d’aria che impedisce di muoversi alle creature di taglia media.

Ciondolo

Se trovano il ciondolo, sopra vi è inciso il simbolo della gilda dei mercanti locale.

I PG devono andare in città ed effettuare ricerche. Se chiedono informazioni dopo alcune risposte vaghe del tipo



Non so, io sono solo un contadino
Ho da fare!
Mi spiace ma

scopriranno che



Una delle persone più influenti della gilda (e della città) è un certo Mazurak un uomo che ha fatto parecchi soldi col commercio. E' diventato in breve tempo un importante collezionista d'arte, ma si dice che non tutti i suoi pezzi siano stati ottenuti con mezzi ortodossi.

Se decidono di andare a vedere il palazzo che si trova su di una piccola collinetta a nord:



È un piccolo palazzotto circondato da un muro di pietra coperto di edera. L'unico cancello è controllato a vista da due guardie armate di spade e scudi.

Se i PG si avvicinano vedono due guardie nel cortile interno ed una donna anch'essa armata. Una volta avvicinatisi al cancello, il capo delle guardie, la donna che avevano visto si fa loro incontro mentre le altre guardie li tengono d'occhio senza dire niente. "Cosa volete stranieri?", dice rivolgendosi loro con fare rude.

Hecas non permette loro di entrare, e risponde in maniera arrogante a tutte le loro richieste.



Dopo qualche minuto di discussione, dalla villa arriva un individuo molto grasso riccamente vestito, dai modi piuttosto grezzi, che dice “Cosa sta succedendo? Chi sono queste persone, Hecas?”

Mazurak zittisce Hecas quando questa comincia a parlare, e quindi si scusa con loro e li invita dentro.

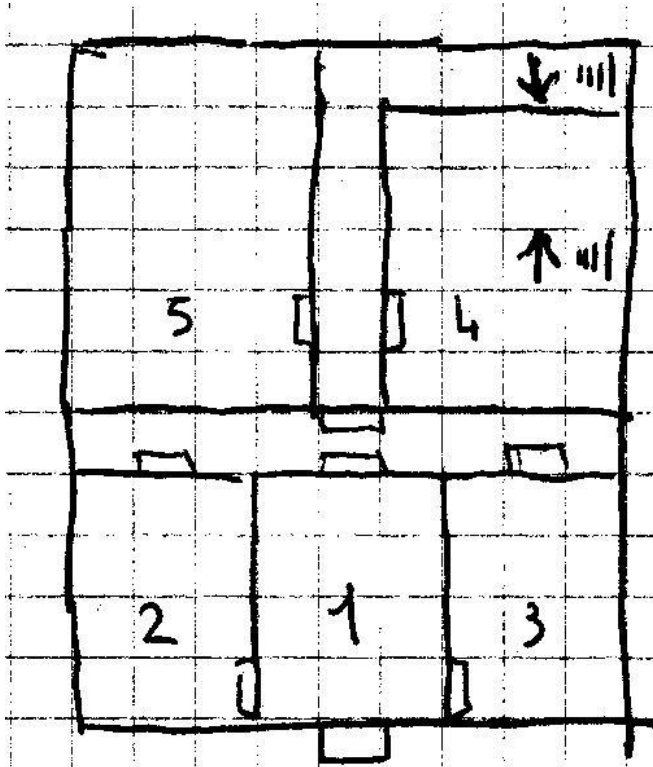
[NOTA: il mercante potrebbe essere uno gnomo, con marchingegni nei sotterranei...]

La villa è piena di opere d'arte da tutti i piani. Osservando con attenzione, vedono una pietra che probabilmente è quella del portale, in una teca di cristallo. Mentre bevono un tè nella ricca villa di Mazurak, il mercante gli chiede che cosa vogliono.

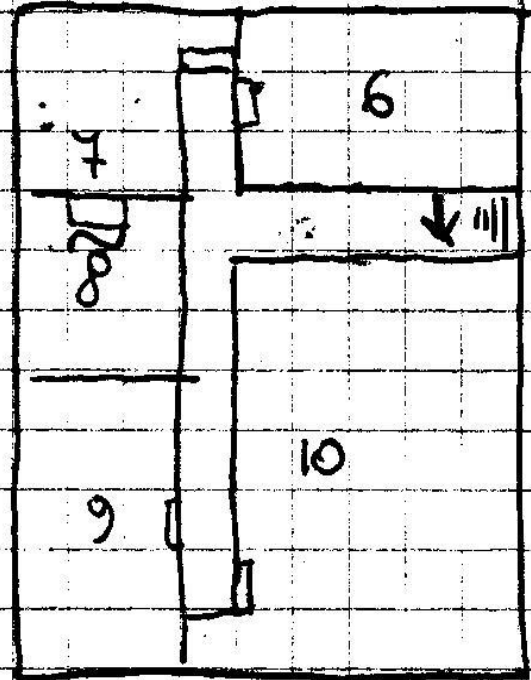
Se richiesto lo gnomo all'inizio nega di avere l'oggetto che cercano, ma, messo alle strette ammette di possederlo. “Comunque non è in vendita. E anche se lo fosse non potreste permettervelo”. E colpito da un forte mal di testa li congeda.

L'unico modo per avere la pietra non è che entrare di nascosto di notte, e ben equipaggiati. Le guardie al cancello ci sono anche di notte, e scalare la palizzata è quindi cosa rischiosa, anche a causa del razorvine. La porta della villa, dopo il cortile, è aperta.

La villa di Mazurak

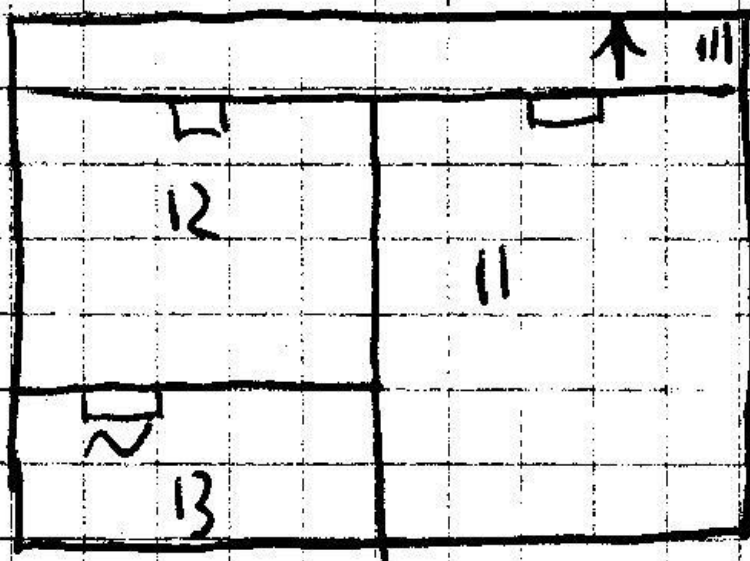


PIANO TERRA



PIANO RIALZATO

CANTINA



La Caratteristica principale della costruzione, oltre alle mura in pietra ricoperte di affilatissima *razorvine* (rampicante dalle foglie molto taglienti) è la staccionata in legno che circonda il cortile, con un unico ingresso pattugliato dalle guardie. La staccionata è alta quattro metri e mezzo ed è praticamente impossibile scavalcarla.

I PG verranno fatti accomodare nella stanza degli ospiti (2), scenderanno le scale ed entreranno nella sala da esposizione (11), dove vedranno il pezzo del portale. La stanza in questione è corredata di espositori in cristallo tutti collegati mediante fili, pulegge ed altri intricati meccanismi tipici dell'artigianato gnomico, del quale Mazurak ne andrà fiero, spiegando ai PG stessi che tutto il sistema in questione non ha solo valore artistico. Terminata l'osservazione, i PG verranno congedati. Un'occhiata attenta mostrerà anche parte della planimetria dell'edificio. Osservando attentamente (CD 17, ma solo se i PG lo faranno) si potrà notare che il padrone di casa usa diverse chiavi (PX per questa azione: 25).

A causa della conformazione del palazzotto, i PG potranno tentare un'entrata notturna, ma solo senza farsi vedere dalla ronda. Se beccati...

Le guardie private di Mazurak

Hecas: Guerriera 5° livello LN.

CA 10 +1 +6 +1 = 18 (19 contro 1 avversario) PF 44

Bonus attacco +5 +1 +3 = +9 Danno 1d8+5

Fo 16 (+3) De 13 (+1) Co 16 (+3) In 10 Sg 10 Ca 11

Tempra +4 Riflessi +1 Volontà +3

Talenti: Arma Focalizzata Spada lunga (+1 Bonus attacco), Arma specializzata Spada lunga (+2 danno), Dura a Morire (cosciente tra -1 e -9 PF), Schivare (+1 CA contro 1 avversario scelto), Volontà di ferro (+2 TS volontà)

Utilizza Spada lunga, scudo medio e corazza a bande

PX vale 1600 (GS 5)

Guardie (2): Guerriero 2° livello LN

CA $10 + 6 = 16$

PF 19

Bonus attacco $+2 + 2 + 1 = +5$

Danno $1d8 + 4$

Fo 15 (+2) De 12 Co 13 (+1) In 9 (-1) Sg 10 Ca 10

Tempra +3 Riflessi 0 Volontà +2

Talenti: Arma Focalizzata Spada lunga (+1 Bonus attacco), Arma specializzata Spada lunga (+2 danno), Volontà di Ferro (+2 TS volontà)

Utilizzano Spada lunga, scudo medio e corazza a bande

PX vale 600 (GS 2)

Se le guardie li catturano vengono portati davanti al conestabile e rinchiusi in cella per una notte

(-1000 px)

Nel caso che i PG decidessero di portare le prove dei trafficanti loschi di Mazurak verranno arrestati comunque (e liberati dal sommo chierico ma senza penalità in PX). Mazurak ha infatti sul suo libro paga anche qualche funzionario! Se i PG verranno invitati dallo gnomo, sapranno comunque DOVE andare e quindi non avranno l'idea di perdersi nella casa.

1. La porta d'ingresso è chiusa a chiave (CD 17 per scassinare). Nell'atrio la sala è ricoperta di arazzi raffiguranti scene bucoliche.
2. La porta della sala degli ospiti è aperta. La sala si presenta piuttosto opulenta, con numerosi divani morbidi lungo le pareti ed un tavolo ricco di frutta di stagione. Nell'estremità ovest c'è addirittura un triclinio, da dove Mazurak si siede. Per il resto la stanza non ha altre attrattive.
3. Le due porte sono aperte. Questa è la cucina, piuttosto pulita. Pignatte e tegami la fanno da padrone, mentre un leggero profumo di pane viene dal forno nel lato est.
4. Questo è l'ufficio dello gnomo. La porta è chiusa a chiave (CD 17 per scassinare). Ci sono due scrivanie, una serie di scaffali e librerie, una sedia. Cercando negli scaffali si trova solo un dettagliato resoconto dei commerci di Mazurak (in questo caso, tutti legali). Nella scrivania, invece, trovando un doppio fondo (Cercare, CD 20) si trova un mazzo di chiavi che sbloccano TUTTE le porte del piano superiore.
5. Questa stanza è la dispensa del palazzo. Salumi che pendono dal soffitto si accompagnano a diverse botti di vino e birra, mentre un curioso macchinario con numerose mani meccaniche fa mostra di sé. Attivato (Conoscenze Arcane, CD 13), si scoprirà essere un macchinario in grado di voltare le bottiglie. Questo farà rumore, attirando eventualmente (35%) alcune guardie. (PX per il casino -30)
6. Dalla stanza proviene un fetore incredibile. La porta è chiusa, ma non a chiave, e mostra essere una serie di latrine. Nonostante l'odore, il tutto sembra essere piuttosto pulito, anche grazie ad una serie di coclee che girano sul fondo delle latrine stesse, probabilmente per ripulire il tutto.
7. La porta è chiusa a chiave (CD 25 per scassinare). Questa è l'armeria della casa di Mazurak, ed al suo interno fanno bella mostra alcune spade corte, alabarde e balestre insieme ad alcuni scudi. C'è una trappola (Cercare, CD 15) al centro della stanza (CD

- 17 per neutralizzarla), che se fatta scattare farà cadere addosso ai PG un liquido azzurrino che li gelerà alquanto (1d8 danni da freddo, TS Tempra CD 15 dimezza). Anche in questo caso attivare la trappola farà un po' di rumore (15% che le guardie intervengano)
8. A questa piccola stanza segreta si accede scoprendo una sfalsatura tra due rastrelliere (Cercare, CD 20). All'interno c'è uno scrigno su ruote che si muove da solo in tondo per la stanza. Se fermato in modo rumoroso, farà intervenire le guardie, mentre se bloccato in maniera non rumorosa si vedrà che lo scrigno stesso è chiuso (Scassinare, CD 18). Una volta aperto, si troveranno alcune gemme in un sacchettino (Valutare, CD 13: le gemme sono 5 granati da 12 MO cadauno e 3 rubini del valore di 100 MO cadauno). **PX per esplorazione +15**
9. La porta è chiusa ma non a chiave. Dalla sala (Sentire Rumori, CD 10) proviene un inequivocabile rumore di russata: è la sala del segretario personale di Mazurak, Infixus, anche lui gnomo. Dato che ha il sonno pesante, può essere lasciato in pace. Se svegliato, cercherà di dare l'allarme appena può, ma non si scontrerà fisicamente coi PG, in quanto piuttosto codardo. Se convinto a collaborare (**PX +50**) fornirà la chiave per l'ufficio (sala 4) e le indicazioni per trovare le chiavi. Infixus affermerà anche di non disturbare il suo signore, in quanto la sala è dotata di ottimi sistemi d'allarme. Inutile ricordare che il segretario non brilla per coraggio e se Intimidito per bene (CD 18) collaborerà, al prezzo di non fargli nulla di male. Se attaccato si difenderà, ma dovrà essere neutralizzato entro 4 round, pena l'arrivo della ronda. Infixus: Gnomo base CA 7 PF 6, bonus d'attacco +1, mano nuda 1d3 danno debilitante, GS 1 **PX per collaborazione da +20 a +35 a seconda delle idee.**
10. La porta è chiusa a chiave (Scassinare CD 20) e rivela essere nientemeno che la camera da letto di Mazurak stesso. Mazurak dorme della grossa e non conviene

svegliarlo, anche perché non appena verrà disturbato tirerà una cordicella appesa al baldacchino, richiamando le guardie. Per il resto, a parte un' opulenza pacchiana e di pessimo gusto non c'è altro.

11. All'entrata (di notte la porta è chiusa a chiave, Scassinare CD 21) i PG vedranno le varie opere della collezione di Mazurak muoversi lentamente trasportate dal marchingegno che occupa tutta la stanza. Il rumore che c'è non è molto forte. Il pezzo del portale si trova in una teca di cristallo chiusa da un lucchetto di bronzo ed è fissata ad una specie di piattaforma mobile. I PG hanno a loro disposizione diverse tecniche di prendere il pezzo mancante, qui di seguito sono riportate quelle previste, valutare eventualmente altre idee:

- Spaccare la teca: soluzione più rapida ma la meno furba (-50PX), in quanto il macchinario, squilibrato, comincerà ad emettere rumore sempre più forte. I PG avranno appena il tempo di uscire dalla magione, se fuggono via direttamente, altrimenti se si fermano a far d'altro arriva la ronda.
- Cercare di scassinare la teca: soluzione più immediata ma non la migliore (0 PX); Scassinare il lucchetto ha CD 21, anche a causa del movimento lento sì ma continuo del tutto. Anche in questo caso il macchinario va fuori fase, ma permetterà ai PG, oltre all'uscita, 2 turni di azioni in più (il macchinario non si rompe subito)
- Rompere il macchinario: pessima idea, in quanto i PG non faranno in tempo a far d'altro per l'arrivo della ronda (-50PX)
- Fermare manualmente il macchinario: se i PG bloccheranno in qualche modo il sistema, potranno poi rompere la teca (0PX) o Scassinare il lucchetto (+10 PX) (CD19, in quanto sta fermo) ed avranno a disposizione 1 turno di azioni oltre all'uscita.

- Fermare il congegno col suo interruttore: è l'idea migliore, in quanto il sistema non farà rumore. Bisogna Cercare una leva (Cercare, CD 16) e tirarla. Se verrà spinta il moto della collezione aumenterà, ma a parte un leggero aumento del ronzio meccanico, *non succederà nulla (per il master: creare Suspence!!!)*.

Una volta spento il congegno si può rompere la teca (+25 PX) oppure scassinarla (CD 19) (+50 PX), oppure trovare il sistema di auto apertura (che funziona solo a macchinario fermo) (Cercare, CD 22) ed attivarlo (un pulsante al centro della sala, che apre tutte le teche) (+85PX).

Va da sé che sarebbe consigliabile per i PG, una volta raccolto quello che serve, di uscire dalla magione dello Gnomo. Se hanno tempo a sufficienza senza essere beccati dalla ronda, possono comunque esplorare il resto della casa, ma non frutterà alcun PX (perdono tempo....)

12. La porta è chiusa a chiave (Scassinare CD 15). Nella stanza sono accumulate bottiglie di vini rari e di "prelibata" birra di rape (tipica schif... bevanda gnomica). Non c'è altro

13. Il passaggio segreto si trova (Cercare CD 22) spostando un barile di birra di rape nella parete sud (Prova di Forza, CD 18). Questa è la vera tesoreria di Mazurak, con 3 scrigni colmi d'oro (500 MP, 500MO in tutto) ed una serie di libri mastri e contratti con la Gildea dei Ladri di Landfall. Ogni scrigno ha una trappola ad ago (Cercare CD 22, Neutralizzarla CD 18, Scassinare CD 24) che addormenta (TS Tempra, CD 27....), facendo terminare l'avventura. Inutile dire che in mezzo alla stanza c'è una sezione mobile (Cercare CD 14 ma Neutralizzare CD 28) che fa uscire dal muro una serie di aghi avvelenati come sopra. Infine la porta si chiude automaticamente e per aprirla bisogna trovare (CD 10) la leva (un candeliere con la candela finta in avorio di drago!!!!), altrimenti non si può uscire (porta blindata... e termine dell'avventura). Va da sé che in questo caso la ronda NON interverrà, ma ci penserà eventualmente Mazurak a

sopprimere i PG, l'indomani mattina, qualora restassero chiusi dentro, con una immissione di gas gnomico venefico (TS Tempa con CD 41... serve altro?). Se i PG restano intrappolati ~ 150 PX, se riescono ad uscire con i documenti o con l'oro non prendono PX.

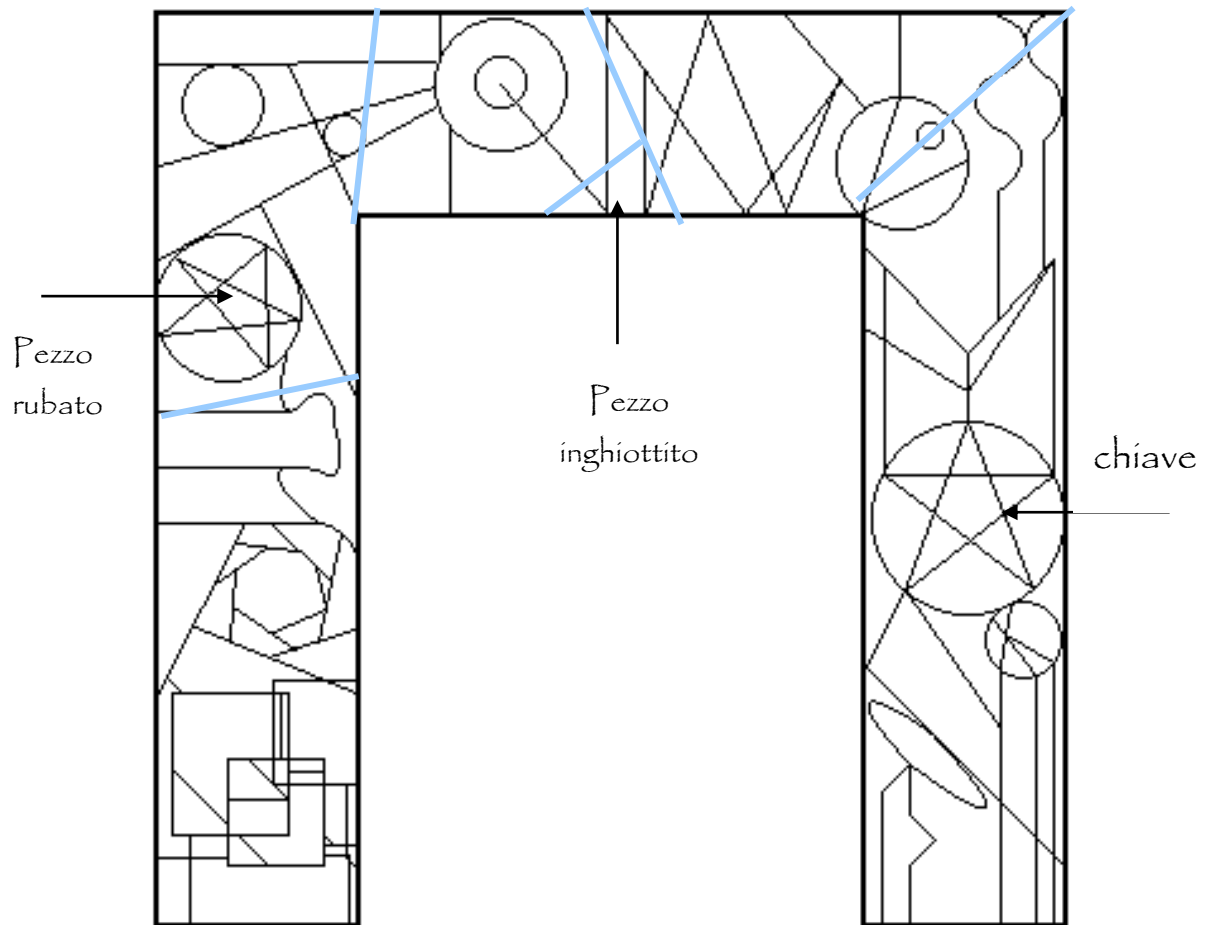
Una volta raggiunte le rovine con l'ultima pietra, montato il portale di modo che le pietre non si staccino più facilmente. La magia è attiva e manca solo la chiave: un oggetto di pietra modellato a forma del simbolo del dio pelor custodita nella casa del mercante (gnomo) Mazurak che si incastra sulla colonna portante di destra. Si attiva così il portale....

Appena il portale si attiva, una quercia si anima (Treant) e da il seguente consiglio ai personaggi. (NB: la quercia compare già nella prima descrizione della radura).

“La via è tracciata ma non sempre un ostacolo rallenta il percorso.”

Nota: 100PX a chi decide di riposarsi prima di attraversare il portale (anche se poi verranno risotati).

Appendice 1





Oltre il Portale ~ 2° parte

Appena il portale si attiva, una quercia si anima (Treant) e da il seguente consiglio ai personaggi. (NB: la quercia compare già nella prima descrizione della radura).

“La via è tracciata ma non sempre un ostacolo rallenta il percorso.”

Nota: 100PX a chi decide di riposarsi prima di attraversare il portale (anche se poi verranno ristorati).

Nota: il portale ristora punti ferita e incantesimi (quelli del giorno prima).
Chi vuole può meditare nuovi incantesimi (mezzora)



“Dopo aver attraversato il portale, vi ritrovate in una radura simile a quella da cui siete partiti. Davanti a voi, all’orizzonte, si erge una montagna di cui non vedete la sommità perché nascosta dalle nuvole. Intorno a voi un bosco molto fitto.

Dalla radura si snoda un sentiero, diretto a Nord, in direzione della montagna.

Appena i PG si addentrano nel bosco un’aura cupa li opprime (TS su VOLONTA’ ogni 5 round che rimangono nel bosco maledetto. Se falliscono -2 TxC e -2 TS).

A un certo punto si trovano dinnanzi a un bivio: una delle due strade è interrotta da un masso, l’altra invece continua libera verso il bosco.

- Strada Bloccata

se i PG continuano oltre il macigno arrivano a una radura bruciata. Incontro con la Piroïdra (4 teste).

- Strada Libera

si arriva ad un lago con all'interno una creatura che afferra un PG e cerca di trascinarlo nell'acqua. I personaggi devono cercare di liberarlo e rendersi conto che il mostro non è alla loro portata (Kraken). Per chi se ne accorge 200 PX.

~~~~~



“Davanti a voi si erge una montagna scorta in precedenza di cui continuate a non vedete la sommità perché nascosta dalle nuvole.

Se qualcuno cerca la scala prima del tiro per osservare 50 PX.



**TIRO PER OSSERVARE** per trovare la scala ricavata nella parete della montagna per salire. La montagna è alta 500 metri con terrazze dove possono riposare o sostare ogni 50 metri. Lungo il cammino i PG possono (devono) riposare. Durante la sosta verranno attaccati da 4 Gargoyles (combattimento su un cornicione e rischio di cadere (CD 15 su Equilibrio). Se cadono 10 PF ogni 50 metri, rotolano lungo le pareti, poi TS su TEMpra o svengono per 5 round se non vengono svegliati.

.....

## Il Maniero



“Il maniero è una solida fortificazione senza finestre su un unico piano con un camminamento che copre tutta l'area. Sull'angolo nord-ovest si erge un'alta torre a base circolare con piccole finestre.

La porta d'accesso è in metallo lucido. I PG vedono i loro riflessi in essa. A un certo punto, i riflessi scompaiono e compare, invece, un volto incappucciato che pronuncia “Vi stavo aspettando”... E la porta si apre.

Nota: in nessuna delle stanze sono presenti finestre

Nel maniero vi sono creature (elementali) che sono servitori di Faat IV che si è appropriato con la forza delle terre diventandone signore, mentre le altre sono creature già presenti prima della sua venuta che non è riuscito o non ha voluto cacciare dal maniero. Quest'ultime aiuteranno i PG fornendo loro chiavi o oggetti se supereranno determinate prove. Odiano l'oscuro signore e vogliono che i PG lo sconfiggano.

### A. Atrio



“Vi ritrovate nell'atrio, una stanza circolare con pavimento di marmo bianco e nero e bellissimi arazzi alle pareti raffiguranti scene mitologiche. Non vi sono mobili nella stanza, solo 1 porta davanti a voi oltre a quella da cui siete entrati.”

La porta è aperta e conduce al cortile interno.

Non vi sono passaggi segreti.

## B. Cortile interno



“Aprendo la porta, venite investiti dalla luce del sole e vi ritrovate in un bellissimo cortile interno. Il cortile è ottagonale, con 8 porte tutte uguali, una in ogni lato, compresa quella da cui siete usciti. Vi sono piante rampicanti lungo i muri, che coprono anche alcune porte.”

Le porte chiuse possono essere aperte solo con le rispettive chiavi che si trovano in altre stanze, non possono essere ne scassinate ne buttate giù o scardinate, non funziona neanche roccia in fango intorno ai cardini.

|         |                                            |                                                          |
|---------|--------------------------------------------|----------------------------------------------------------|
| Porta 1 | Aperta                                     | Porta alla stanza A                                      |
| Porta 2 | Chiusa a chiave                            | Porta alla stanza C<br>La chiave si trova nella stanza H |
| Porta 3 | Aperta                                     | Porta alla stanza J                                      |
| Porta 4 | Chiusa a chiave                            | Porta alla stanza K<br>La chiave si trova nella stanza J |
| Porta 5 | Aperta                                     | Porta alla stanza I                                      |
| Porta 6 | Chiusa dall'interno<br>con un chiavistello | Porta alla stanza F                                      |
| Porta 7 | Aperta                                     | Porta alla stanza E                                      |
| Porta 8 | Aperta                                     | Porta alla stanza D                                      |

## C. Studio



“La porta è chiusa a chiave (CD 25 per scassinare, 1 volta per ogni PG). La stanza è ben illuminata da lampade ad olio. È lo studio riccamente ammobiliato e con una enorme libreria. Sulla scrivania vi sono pergamene, pennino ed calamaio,

ceralacca e sigilli e 2 boccete di vetro una contenente un liquido nero e l'altra un liquido rosso sangue.”

Non vi sono altre porte o passaggi segreti

#### D. Cucina e Cambusa



“La porta è aperta. Vi ritrovate in una enorme cucina dove diversi elementari del fuoco si stanno affaccendendo ai fornelli per preparare la cena al loro signore.” La cucina è rifornita di ogni ben di dio.

Se attaccati gli elementari lottano contro i PG, altrimenti gli ignorano anche se prendono qualcosa da mangiare.

#### E. Stanza della Guardia



“La porta è aperta. La stanza è debolmente illuminata dalla luce che trapela dal cortile. Vedete sulla parete sud delle mappe del possedimento e del Granducato di Karamaikos. Sulla parete ovest vi è una scala di pietra che sale verso l'alto sul camminamento. Nella stanza vi è la porta da cui siete entrati ed un'altra sulla parete nord (aperta che conduce alla stanza F).”

Le guardie al piano terreno sono elementari della terra che appaiono appena entra qualcuno ma non li attaccano tranne nel caso in cui siano i PG ad attaccarli per primi.

## F. Armeria



“Vi ritrovate nell’armeria del maniero. Notate che è in disuso da parecchio tempo, ci sono vecchie armi molte delle quali arrugginite. Ancora in buono stato ci sono 2 balestre, 1 arco, 2 picche, alcune spade corte ed un’ascia bipenne (*Maledetta -2*).”

.....

Sulla parete est c’è una porta chiusa dall’interno con un chiavistello che conduce nel cortile interno.

## G. Corridoio esterno / camminamento



“”

Le guardie sono elementali dell’aria non visibili dai PG. Non attaccano.

Nell’angolo nord-ovest vi è un passaggio nascosto sotto un lastrone di pietra uguale agli altri che pavimentano il camminamento che porta alla stanza H. per chi trova il passaggio segreto 50 PX.

## H. Sala dei Mostri



“Nella stanza c’è la stessa luce che c’è all’esterno. Al centro una bellissima fontana con una statua raffigurante una sirena; tutto intorno piante, fiori, alberi, una vera e propria foresta. Sentite uccelli cinguettare e .....”

La luce è magica e varia con la luce esterna.

Nella fontana c'è una chiave che apre la porta 2 (stanza C). Nell'acqua vi sono elementi dell'acqua che ghiacciano l'acqua se i PG cercano di prendere la chiave.

## I. Stanza a settori girevole

Il master dà al primo che entra il foglietto corrispondente all'elemento e così via ed attende.

La stanza è divisa in 4 settori e gira in modo che, appena un PG entra, inizia a ruotare e quando un secondo PG entrerà si troverà nel quadrante successivo e così via.

Ogni PG ha il tempo della clessidra per rispondere, scrivendo la risposta sul foglietto e dandolo al DM.

|                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><i>Settore 1</i></p> <p>Ci son quattro sorelle<br/>che non si vogliono bene<br/>e quando l'una viene<br/>quell'altra se ne va.<br/>Cosa sono?</p> <p>Risposta: LE STAGIONI</p> | <p><i>Settore 3</i></p> <p>Attorno all'albero<br/>continua a girare<br/>ma dentro<br/>non riesce ad entrare.</p> <p>Risposta: LA CORTECCIA</p>                 |
| <p><i>Settore 2</i></p> <p>Di sera vengono<br/>senza essere chiamate<br/>al mattino scompaiono<br/>senza essere rubate.</p> <p>Risposta: LE STELLE</p>                            | <p><i>Settore 4</i></p> <p>Sul grano e sul fosso<br/>è tutto un via vai!<br/>Il fuoco l'ha addosso...<br/>Si brucia? Giammai!</p> <p>Risposta: LA LUCCIOLA</p> |

Se il PG risponde esattamente all'indovinello, 1500 PX e la sfinge dirà:



“Il tempo è scaduto e giusta è la risposta. Sei libero di andare.” E alle spalle del PG si apre la porta da cui era entrato e si ritrova nel cortile ottagonale.

Se decide di non rispondere o sbaglia, la sfinge si rivolgerà a lui dicendo:



“Il tempo è scaduto e la risposta è sbagliata. Decidi, se vuoi aver salva la vita; un'altra possibilità ti è data. Lascia l'oggetto che più caro ti è o combatti, non contro di me, ma contro di lui...”.

**MAGO** Un'enorme fiamma si sprigiona dal terreno ed appare davanti a te un elementale del fuoco.

**LADRA** Un'enorme mulinello d'aria fuoriesce dal terreno ed appare davanti a te un elementale dell'aria.

**GUERRIERO** Senti tremare il terreno da cui esce un elementale della terra.

**CHIERICO** Un'enorme mulinello d'acqua fuoriesce dal terreno ed appare davanti a te un elementale dell'acqua.

Nota: gli elementari appaiono a seconda dell'elemento del PG.

Se lascia un oggetto, 1000 PX ed alle sue spalle si apre la porta da cui era entrato e si ritrova nel cortile ottagonale.

Se combatte e vince, 1200 PX dell'elementale gli viene dato l'oggetto dell'elemento corrispondente ed alle sue spalle si apre la porta da cui era entrato e si ritrova nel cortile ottagonale.

Se combatte e perde, MUORE.

## J. Sala del Banchetto o delle Feste



“La porta è aperta. La stanza è illuminata da molte torce. Al centro un lungo tavolo con 10 posti è riccamente imbandito con pietanze succulenti di ogni genere. Una pergamena al centro del tavolo recita: *“OGNUNO SCELGA CON ATTENZIONE PER TROVARE CIÒ CHE È CELATO.....”*”

All'improvviso compaiono dal pavimento 6 fantasmi che si siedono a tavola. Poi si girano tutti verso di voi invitandovi ad unirvi a loro ed a sedervi nei 4 posti rimasti liberi.

“Su, non rimanete lì in piedi, venite a sedervi.”

“Non siete curiosi di provare tutte queste leccornie?”

“Che bello avere finalmente degli ospiti.....è da così tanto tempo che nessuno ci viene a fare visita.”

“Sapete, una volta, quando eravamo ancora in vita, abitavamo qui, in questo maniero. Poi un giorno arrivò il signor Faat IV .....”

Vi sono cibi normali molto gustosi .... e dai vari effetti. Dopo che è stato assaggiato, il piatto scompare.

|   |                          |           |                                     |
|---|--------------------------|-----------|-------------------------------------|
| 1 | Cinghiale arrosto        | Mutaforma | Alza di ½ metro                     |
| 2 | Frutta fresca            | Cattivo   | Infligge 1 PF                       |
| 3 | Torta di mirtilli        | Magico    | Lampada del genio                   |
| 4 | Sidro                    | Buono     | Sana 1 PF                           |
| 5 | Polenta con funghi       | Cattivo   | Infligge 5 PF                       |
| 6 | Oca farcita              | Mutaforma | Cambia sesso                        |
| 7 | Faraona croccante        | Mutaforma | Cambia razza (a discrezione del DM) |
| 8 | Budino di gelatina verde | Magico    | Ciondolo con 10 palle di fuoco      |
| 9 | Vino                     | Buono     | Sana 1 PF                           |



|    |                   |           |                                       |
|----|-------------------|-----------|---------------------------------------|
| 10 | Patate con spezie | Cattivo   | Infligge 3 PF                         |
| 11 | Acqua             | Buono     | Sana tutti i PF                       |
| 12 | Birra             | Buono     | Sana 2 PF                             |
| 13 | Torta di mele     | Magico    | Anello di protezione+3                |
| 14 | Marmellata        | Magico    | Pugnale giustiziere contro i buoni +3 |
| 15 | Minestra          | Cattivo   | Infligge 1 PF                         |
| 16 | Salsicce in umido | Mutaforma | La pelle diventa trasparente          |
| 17 | Idromele          | Buono     | Sana metà dei PF                      |

Ogni PG deve consumare almeno una pietanza perché possano materializzarsi le chiavi. Una volta che tutti i PG avranno consumato qualcosa, sopra ogni posto si materializzerà una chiave d'oro. Tutte e 10 le chiavi sono identiche; una serve per aprire la porta #4 dell'area F (stanza ottagonale); le altre 9 hanno effetti particolari.

|            |                                                |
|------------|------------------------------------------------|
| Chiave #1  | Non succede nulla                              |
| Chiave #2  |                                                |
| Chiave #3  |                                                |
| Chiave #4  |                                                |
| Chiave #5  | Dai fori sul soffitto escono monete d'argento. |
| Chiave #6  | Dai fori sul soffitto escono monete d'oro.     |
| Chiave #7  | Dai fori sul soffitto escono gemme preziose.   |
| Chiave #8  | Dai fori sul soffitto escono anelli magici.    |
| Chiave #9  | Dai fori sul soffitto escono amuleti.          |
| Chiave #10 | Chiave per aprire la porta #4.                 |

Notate che, non essendovi ripari nella stanza, tutti i PG saranno investiti da queste strane piogge. Danno 5PF a testa per ogni chiave #5-9.

Nota: Si era detto dei tesori che piovono. Peccato che sono solamente delle illusioni.

Quando i PG usciranno dalla stanza, tutti svaniranno e riacquisteranno i PF persi nella stanza a causa delle piogge; quello che hanno ottenuto coi cibi, però, è permanente!



Porta chiusa. Si apre con la chiave trovata nella stanza J.

“Salite fino in cima alla torre senza problemi. Entrando nella stanza vedete il mago incappucciato con in mano una sfera di cristallo.

<<Vi stavo aspettando! E finalmente ora capirete il motivo della vostra visita libera al castello>>

A queste parole, i PG sentono una puntura alle loro spalle: quattro elementali dell'aria hanno appena prelevato una goccia del loro sangue e lo portano al loro padrone. Contemporaneamente compaiono dal pavimento e dal soffitto una decina di creature elementari, che si frappongono tra i PG e lo stregone.

Una sonora risata irrompe nell'aria e l'oscura figura estrae da un astuccio d'argento l'oggetto tanto ambito: un calice di marmo, la reliquia.

In un attimo versa in questo il sangue dei PG e lo porta alle labbra.

In un turbine di fuoco, acqua, aria e polvere gli elementari vengono risucchiati nella persona dello Stregone e davanti ai vostri occhi esterrefatti si profila un nuovo essere.

Egli ha il corpo fatto di scaglie, come il terreno arido e provato dalla siccità. Le braccia infuocate, i capelli di acqua e un turbine al posto delle gambe.

<<Maledizione!! Il potere degli elementi non è ancora completo! Dovete morire!>>

## FAATIV

PF 144

Tempra +2 (10)

CA 11

Riflessi +2 (10)

Grado sfida 7

Volontà +5 (8)

1 attacco per round

Non ha armi

### ATTACCHI ELEMENTALI

*Mani Brucianti Migliorato*: 8d4 (dimezzabili con TS riflessi)

*Cono di Freddo*: 8d6 (dimezzabili con TS riflessi)

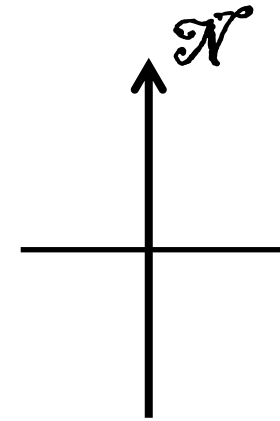
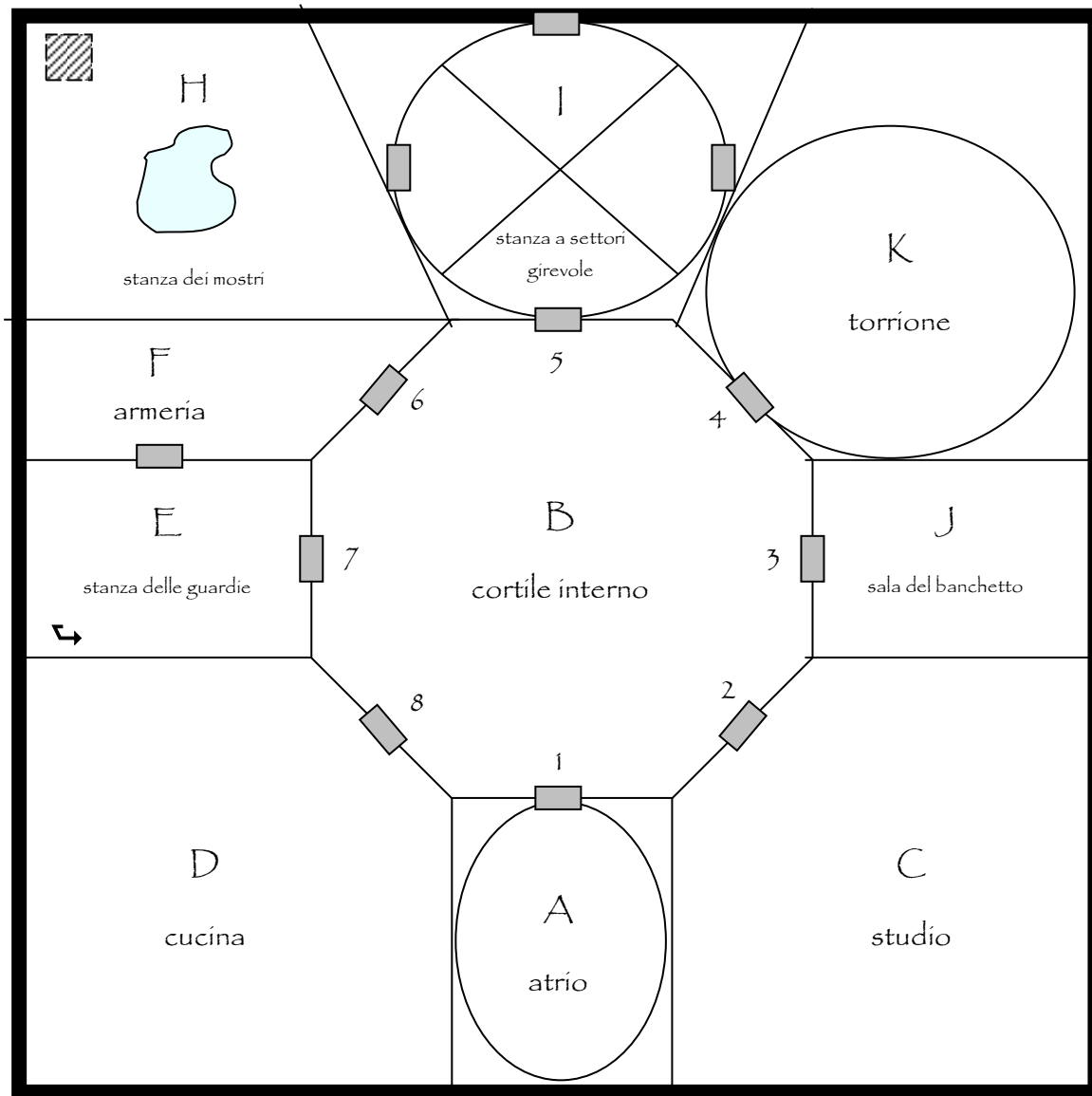
*Corazza di Pietra* (Pelle Coriacea Migliorata): +8 CA (solo nei round in cui è attiva)

*Muro di Vento* (spazza via le armi con TS)

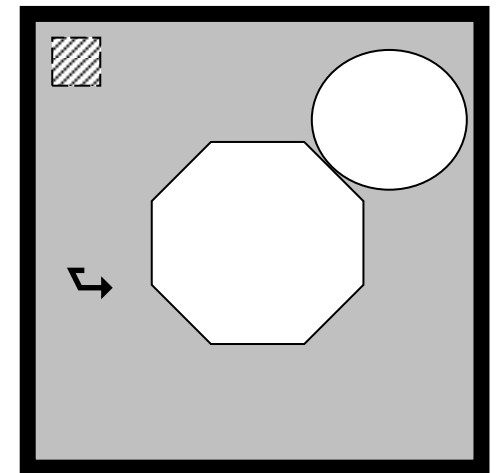
☞ Ogni potere elementare usato in un round non può essere usato il round successivo. Il potere usato in un round fa sì che il round dopo quella parte del corpo torni normale (CD su Osservare 17).

☞ Per lanciare un qualsiasi incantesimo, nel suo round non può usare i poteri elementari. In particolare, userà incantesimi di guarigione (il più potente: Cura Ferite Critiche (4°): 4d8+8).

# Appendice 2



G spalto



## Appendice 3



La porta si chiude di botto dietro di te. Sentí una voce che ti dice: "Non tentare di uscire, non ci riuscirai. C'è un solo modo per uscire vivo di qui: rispondere al mio indovinello." Ed appare una bellissima sfinge dinanzi a te.



*Ci son quattro sorelle  
che non si vogliono bene  
e quando l'una viene  
quell'altra se ne va.  
Cosa sono?*

*RISPOSTA (1):*



La porta si chiude di botto dietro di te. Sentí una voce che ti dice: "Non tentare di uscire, non ci riuscirai. C'è un solo modo per uscire vivo di qui: rispondere al mio indovinello." Ed appare una bellissima sfinge dinanzi a te.



*Cos'è che è fatto come un leone,  
ha i denti da leone, la coda di leone  
le zampe di leone, ruggisce come il leone  
corre come il leone ma non è un leone?*

*RISPOSTA (2):*



La porta si chiude di botto dietro di te. Sentì una voce che ti dice: "Non tentare di uscire, non ci riuscirai. C'è un solo modo per uscire vivo di qui: rispondere al mio indovinello." Ed appare una bellissima sfinge dinanzi a te.



*Attorno all'albero  
continua a girare  
ma dentro  
non riesce ad entrare.*

**RISPOSTA (3):**



La porta si chiude di botto dietro di te. Sentì una voce che ti dice: "Non tentare di uscire, non ci riuscirai. C'è un solo modo per uscire vivo di qui: rispondere al mio indovinello." Ed appare una bellissima sfinge dinanzi a te.



*Sul grano e sul fosso  
e' tutto un via vai!  
Il fuoco l'ha indosso...  
Si brucia? Giammai!*

**RISPOSTA (4):**