



SPELLBOOK è una rivista fiorentina per appassionati di giochi di ruolo fantasy: questa che avete tra le mani è una raccolta "riveduta e corretta" dei primi tre numeri.

All'interno potrete trovare:

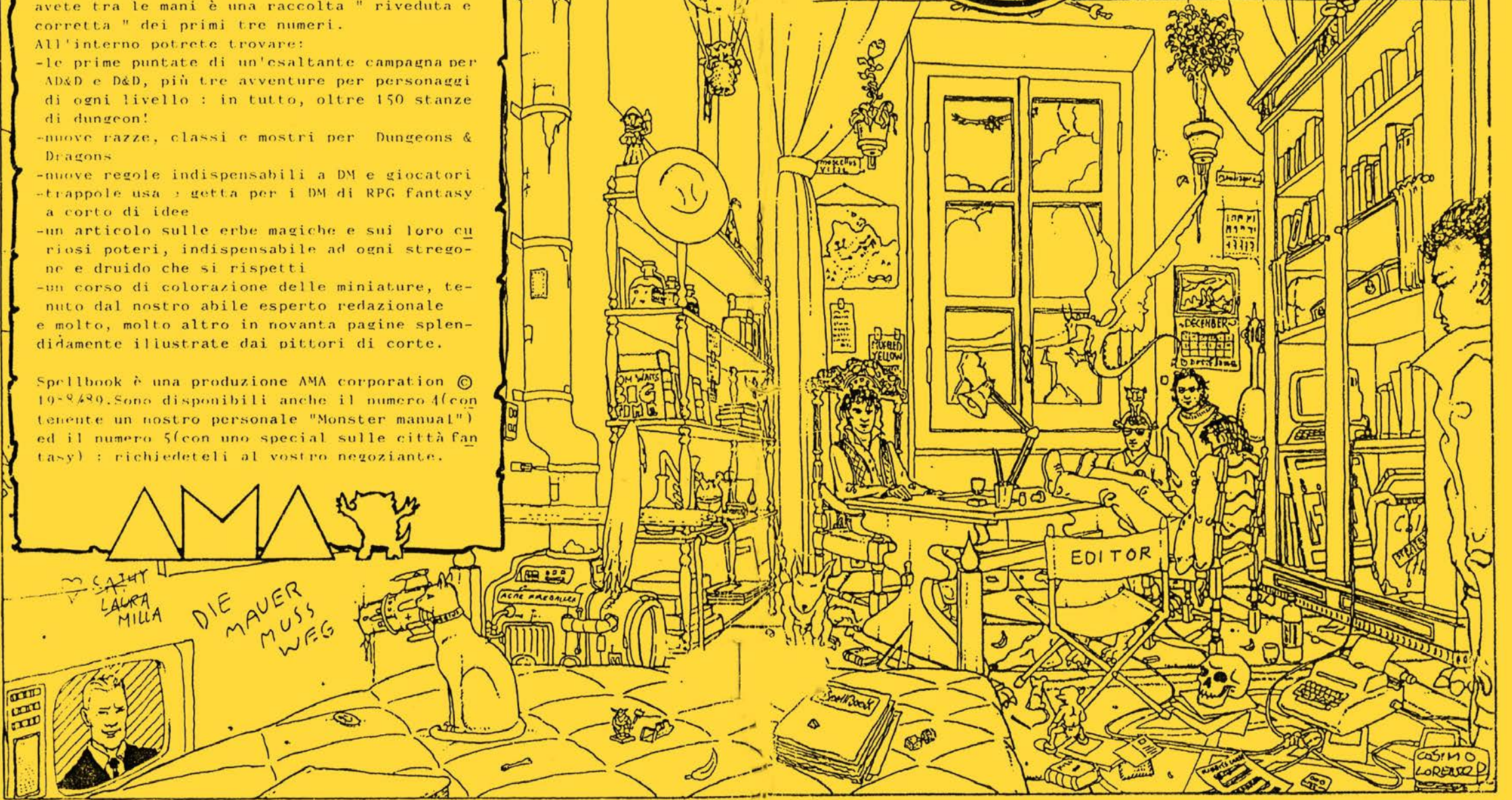
- le prime puntate di un'esaltante campagna per AD&D e D&D, più tre avventure per personaggi di ogni livello: in tutto, oltre 150 stanze di dungeon!
- nuove razze, classi e mostri per Dungeons & Dragons
- nuove regole indispensabili a DM e giocatori
- trappole usa e getta per i DM di RPG fantasy a corto di idee
- un articolo sulle erbe magiche e sui loro curiosi poteri, indispensabile ad ogni stregone e druido che si rispetti
- un corso di colorazione delle miniature, tenuto dal nostro abile esperto redazionale e molto, molto altro in novanta pagine splendidamente illustrate dai pittori di corte.

Spellbook è una produzione AMA corporation © 1979/80. Sono disponibili anche il numero 4 (con tenente un nostro personale "Monster manual") ed il numero 5 (con uno special sulle città fantasy): richiedeteli al vostro negoziante.

# Spellbook

RIVISTA PER D&D ED AD&D

SELEZIONE NUMERI 1,2,3



CAITLY  
LAURA  
MILLA

DIE MAUER  
MUSS  
WEG

COSTIMO  
LORENZINI

Eccoti di fronte ad un piccolo libercolo intitolato "Spellbook" (per chi non lo sapesse significa "libro d'incantesimi") che dice la sua sullo stupendo mondo del fantasy, di cui tu sei uno dei privilegiati appartenenti. "Perché è nomato SPELLBOOK?" ti chiederai. Beh, è semplice: perché lo spellbook sta al mago come SPELLBOOK sta all'avventuriero e al D.M., da portarsi ovunque ci conducano i nostri passi e da proteggere col corpo stesso. "Ma perché l'ho comprato?" inizierai a domandarti; perché? Perché qua dentro c'è tutto quello che avresti voluto sapere sul fantasy ma non hai mai osato chiedere: classi nuove, mostri che fanno davvero paura, nuove regole, recensioni, articoli su erbe, goblins, avventure, campagne, prati... e molto, molto altro (oh, molto...). E poi il bello è che ci può essere anche di più: se ti interessa sapere quante penne uso Tolkien per scrivere "Il signore degli anelli", quale tatuaggio va più di moda sulla spalla destra e quanti round occorrono per diventare lucidi dopo essersi alzati, scrivici e noi vedremo di soddisfare le tue richieste nel miglior modo possibile. "Ma chi sta scrivendo?" continuerai; chi? Noi: dei fiorentini stakanowisti, pessimi battitori (s'intende a macchina), grandi disegnatori ecc, ecc, ecc. Siamo solo cinque e speriamo che i nostri lettori ci superino in numero. Questi i nomi sconosciuti: Beniamino Sidoti detto lo smussato, Cosimo Lorenzo Pancini detto il pancia, Marco Serpieri detto Serpico, Nicola Serpieri detto 'onzio, Roberto Gigli detto minja nei ruoli di: Ben il collaboratore redazionale, Coss il direttore irresponsabile, Marco l'art director, Nike il latitante editore dilettante, Rog il coordinatore tecnico. Questo numero che hai in mano (ma forse sul tavolo) racchiude il meglio dei primi tre numeri e costa poco più di due; infatti è molto più lungo e spesso. Per capire quanto è spesso un numero normale, perché non ti compri il quarto? In via del tutto eccezionale eccoti l'anteprima di quest'ultimo: contiene la 4° puntata di DARKFLAME, altri articoli ma soprattutto un grande inserto sui mostri (il tuo Monster Manual 3). E questo è tutto. Tutto? Ma se è solo l'inizio...

Spellbook è una pubblicazione dell'AMA corporation ©1987. Non può essere riprodotto in parte o per intero, né copiato a mano pena il disonore e lo sfratto. La rivista è bimestrale e si spera lo rimanga. Magliette, adesivi, orologi, spade, scarpe firmate da Ben sidoti (smussate) molto presto disponibili presso l'AMA ed i rivenditori autorizzati e i furgoncini incaricati.

L'editore  
*Nike, Bironi*

- Nella sezione di questo numero dedicata ai giocatori potrete trovare:
- a pag 1 EDITORIALE E SOMMARIO che supponiamo stiate leggendo
  - 2 COLORE E' BELLO dove Roberto Gigli descrive gli strumenti necessari al perfetto coloratore di miniature
  - 5 TALES OF THE DESERT WIND il grande fumetto fantasy di Marco Serpieri e Cosimo Lorenzo Pancini
  - 8 HALFLING MALEFICO una viscida razza dalla mente perversa del grande scrittore e saggista M.S. Tolkien
  - 10 ARZACK una nuova classe per giocatori vagabondi e solitari
  - 13 LUPUS IN FABULA ovvero la licantropia in Dungeons & Dragons e Advanced Dungeons & Dragons
  - 17 NUOVE REGOLE: l'onore del cavaliere, una notevole limitazione ad una potente classe
  - 21 COLORE E' BELLO 2 dove viene spiegato come rendere dei capolavori le vostre miniature
  - 24 NUOVE REGOLE: alcune chiarificazioni indispensabili ai giocatori di D&D.

# Colorare Belle!

CORSO PER TUTTI DI COLORAZIONE DELLE MINIATURE

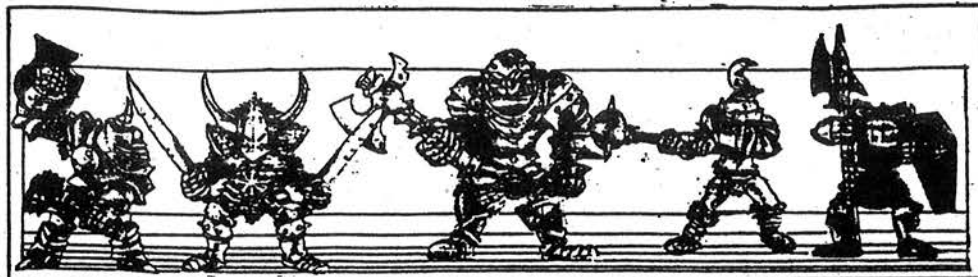
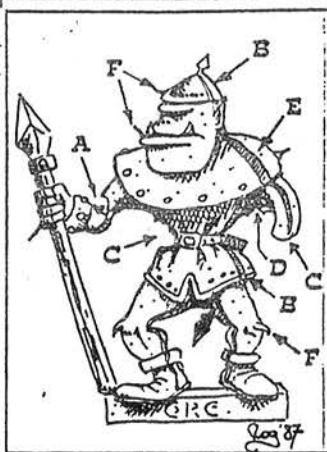
1° PUNTATA

Gari lettori, questa rubrica è destinata a tutti coloro che amano trasporre in tre dimensioni le loro fantastiche avventure e a chi, più semplicemente, colleziona miniature per passione e desidera renderle più belle. Purtroppo o'è qualcuno che si ostina a pensare: "Perché dovrei dipingere i miei bei soldatini? Sono tanto belli col loro colore piombo naturale!". A costoro ho da dire una cosa soltanto: il colore serve a caratterizzare una miniatura e a renderla unica tra le migliaia di pezzi usciti dallo stesso stampo. Nulla infatti è importante in una miniatura come i colori che ci sono sopra: ho visto soggetti di scarsa qualità fare la loro bella figura accanto a magnifiche miniature storpiate da pennellate assassine. Non fatevi correre i brividi lungo la schiena, non vi insegnerò (come ho la presunzione di fare) ad uccidere i vostri "pezzi" preferiti, ma anzi vi aiuterò a migliorarli. Diamo dunque inizio alla prima puntata di questo corso.

## I DIFETTI DI FUSIONE

Sfortunatamente non tutte le miniature vengono sfornate come le desidereremmo, lisce e pulite; quindi, prima di passare alla colorazione vera e propria, analizziamo tutti quei difetti che possono essere riscontrati in un soggetto molto sfortunato:

- A) **ROTTURA:** causata da maltrattamenti al soggetto o alla confezione e rimediabile con un cauto uso della colla a contatto (Attak o simili).
- B) **LINEA MEDIANA:** spiacevole ricordo della divisione dello stampo in due o più parti, e facilmente asportabile con un tagliabalsa, dato che la lega di piombo è abbastanza cedevole.
- C) **ASSENZA DI PARTI:** provocata da bolle d'aria nel piombo fuso o da insufficienza dello stesso. E' una delle cose peggiori che possono capitare ad una miniatura e quella che richiede maggiore esperienza per essere rimediata: potete provare a rimodellare la parte con stucco per modellismo o, nei casi disperati (come nel caso del braccio sinistro dell'orco qui raffigurato) non vi resta altro da fare che tentare un trapianto, usando come "donatore" qualche miniatura caduta in disgrazia.
- D) **SURPLUS DI PIOMBO:** dovuto ad usura dello stampo e rimediabile con tagliabalsa e tanta pazienza.
- E) **SCALINO:** altro difetto molto brutto provocato dallo sfalsamento dei semistampi e attenuabile, se non eliminabile del tutto, con stucco e una limetta.
- F) **"PUNTE" IN POSTI STRANI:** formate dal piombo fuso entrato negli sfiati dello stampo; sono curabili con una semplice amputazione.



## DI COSA HO BISOGNO PER FARE PIU' BELLE LE MIE MINIATURE?

Sarò breve: chiunque voglia darsi alla sublime arte del "miniaturista" necessita di pochi, ma indispensabili attrezzi: un tagliabalsa ed un paio di limette, dello stucco modellistico, un tubetto di colla cianoacrilica (Attak, o simili), alcuni buoni pennelli e, soprattutto, i colori; di tutto questo parleremo più approfonditamente in seguito. Ai più esperti posso consigliare una spazzola di ferro, ideata magari per pulire certi tipi di pelle (non umana, deh!) ed ottima anche per togliere l'ossido e lo sporco delle miniature plumbee, ed un saldatore (ma il suo uso verrà trattato in un'altra puntata). Passiamo adesso ad una descrizione più dettagliata dei singoli attrezzi e del loro uso.

### Il tagliabalsa e le lime:

Sul loro uso andatevi a vedere il primo numero della rivista, comunque è preferibile un tagliabalsa a lama fissa, visto che per questo genere di lavori i coltelli a lama estraibile, e in particolar modo quelli con la lama a segmenti da spezzare volta per volta, sono da considerarsi delle proprie armi improprie; per quanto riguarda le lime, consiglio quelle piatte e semitonde.

### Lo stucco:

Circa le sue applicazioni sulle miniature "jellate", controllate il già nominato primo numero della nostra gloriosa rivista; in quanto agli utilizzi controllate il terzo! Lo stucco deve essere di buona qualità (Tamiya, Humbrol, ecc.): personalmente preferisco il "Milliput", che è a due componenti da mescolare prima dell'uso (subito prima!) e con un tempo di asciugatura abbastanza basso (da 2 a 4 ore a seconda del clima e dell'umidità). E' estremamente malleabile, al punto che i modellisti della "Citadel Miniatures" lo usano per eseguire gli originali delle loro piccole opere d'arte. Ha, purtroppo, un unico e grande difetto: è molto difficile da reperire (apro una parentesi a riguardo: chiunque trovi uno o più negozi che



lo vendono, ci faccia la cortesia di farcelo sapere).

#### La colla:

La colla, da che mondo è mondo, serve ad incollare, ma fate attenzione a questo particolare tipo di colla che è l'"Attak" che, per chi non la conoscesse ancora, è diventata sinonimo di "attaccatutto", nome realmente meritato, visto che è in grado di incollarvi, se siete distratti, anche le dita!!! Avvertenza: prima di provare ad usarla, imparatevi a memoria le avvertenze scritte sul retro della confezione.

#### I pennelli:

Da leggere ogni sera prima di andare a letto: la qualità dei pennelli è fondamentale per la buona riuscita di ogni opera pittorica (quindi anche per la colorazione delle miniature). Se le vostre tasche ve lo permettono, prendete dei pennelli di pelo di martora, che sono decisamente i migliori; altrimenti dirottate la vostra attenzione su quelli in pelo sintetico (i "Leonardo 1670" sono molto buoni). Per quanto riguarda il numero di questi pennelli, consiglieri la gamma completa dal "doppio 0" al "2", più uno di maggiori dimensioni per il colore di fondo.

Attenzione, però: è perfettamente inutile comprare i pennelli più costosi e perfetti del mondo, se poi li si rovina in due giorni; infatti è necessaria un po' di manutenzione dopo ogni "sessione" di pittura. Regola numero 1: intingere nel colore solo per metà della lunghezza delle setole. Questo vi permetterà non solo di dipingere meglio, ma aiuterà i vostri attrezzi a vivere più a lungo. Infatti la vernice che malauguratamente dovesse finire alla base delle setole, asciugandosi (visto che è quasi impossibile asportarla totalmente) finirà col distanziare le setole le une dalle altre, rendendo il pennello inutilizzabile. Regola numero 2: quando decidete di smettere di dipingere (per quel giorno, non per sempre!), pulite accuratamente il pennello col solvente adatto, quindi mettetelo sotto l'acqua, tiepida, mi raccomando, e con un poco di sapone lavate delicatamente le setole rimodellando la punta. Regola numero 3: cercate di riporre i vostri pennelli in modo che i peli non vengano piegati: un barattolo od un bicchiere andranno benissimo. Molti pennelli di buona qualità vengono venduti con un cappuccetto di acetato trasparente, che è utilissimo per una buona conservazione delle setole.

#### I colori:

Eccoci al dunque. Allora, esistono in commercio diversi tipi di colori. Posso elencarvi gli smalti, le tempere acriliche, le tinte alla caseina, i colori ad olio, gli inchiostri, ecc.; tranne gli acquarelli, tutti i colori che si possono dare col pennello possono essere adatti alla colorazione delle miniature. Io personalmente uso gli smalti, ma questo non vuol dire che siano i migliori in assoluto: la mia scelta è dettata più che altro da una mia precedente e lunga esperienza col modellismo.

I COLORI A SMALTO necessitano di un solvente (mi raccomando, prendetelo della stessa ditta dei colori!) per diluirli e per pulire i pennelli; sono da mescolare accuratamente prima dell'uso con uno stuzzicadenti (mai col pennello!!!) e la loro capacità di mescolazione è ottima. Attenzione, però! Non sempre rispettano le consolidate leggi sull'unione dei colori: infatti è difficile ottenere un viola mescolando il rosso col blu, come è ardua impresa avere un arancio da un giallo+rosso. 2° appunto: i colori ottenuti dall'unione di due o più tinte difficilmente risulterà brillante.

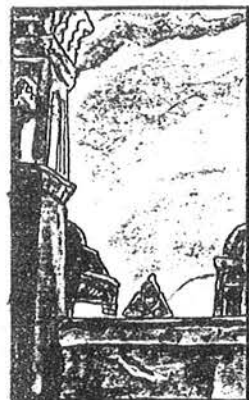
3° appunto: comprate sempre COLORI OPACHI, visto che sono più facili da stendere, da mescolare, e rimangono maggiormente "ancorati" alla superficie della miniatura. 4° appunto: cercate di procurarvi sempre barattolini di colore prodotti da poco tempo, in quanto quelli lasciati stagionare in magazzino per qualche annetto, come può succedere, sono meno fluidi e meno coprenti. Nel caso non possiate proprio farne a meno, provate ad aggiungere loro un paio di gocce di diluente ed a mescolarli molto, e vedrete che i risultati saranno più accettabili. Allo scopo di rendere più completa la mia dissertazione sui colori, vorrei gentilmente invitare chiunque sia in grado di farlo, a farci (o farmi) avere notizie su caratteristiche e modalità d'uso degli altri tipi di colori, in quanto è nella nostra condotta editoriale evitare di dare notizie false nonché tendenziose.

ANTEPRIMA: sul prossimo numero.....COME COLORARE UNA MINIATURA!!!!





VEDO IL SOLE ACCECANTE SORGERE ILLUMINANDO I BIANCHI MINARETI DI AL ALAKRAB... SENTO I SUONATORI DI SITAR CHE ACCORDANO I LORO STRUMENTI E LE GRIDA STRIDULE DEGLI ACCATTONI... NEL MEZZO DEL DESERTO OVUNQUE E' VITA...



AGLANDOR, BRUTTO BASTARDO, SEI...



...SEI FINITO APPRENDISTA!

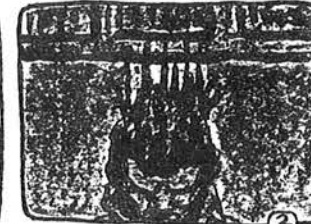
ABDULLAH... IL GIORNO PRIMA AVEVAMO COMBATTUTO NELLA GRANDE ARENA DELLA SCUOLA MAGICA DI ALAKRAB... L'UOMO CHE ORA MI URLAVA DIETRO ERA STATO IL MIO AVVERSARIO NEL COMBATTIMENTO PER LA PROMOZIONE... LUI AVEVA COLPITO PER PRIMO...



ALLORA? BASTA UNA FRECCIA PER UCCIDERTI!



PER IL PROFETA! MIEI OCCHI!



(CONTINUA...)

# L'HALFLING MALEFICO

by M. Serpieri

L'halfling malefico è una degenerazione "mostruosa" che va contro ogni legge naturale, del simpatico e pacifico mezzo-uomo che conosciamo tutti.

L'idea è nata dal famoso personaggio di Tolkien, Gollum, innamorato follemente del suo tesoro. La degenerazione, infatti, dipende esclusivamente dall'uso indiscriminato e non saggio di oggetti magici spesso troppo potenti che sfortunatamente sono caduti nelle mani di ignari halfling. Qualsiasi halfling deve superare (il Master provvede a sua insaputa) tre checks con le modificazioni indicate per i primi tre mesi di uso dell'oggetto magico per non rimanere "stregato" da esso, e non incorrere nella trasformazione. Se il malcapitato non sorpassa le prove, questo subirà il seguente mutamento fisico (questo in realtà dovrebbe compiersi in alcuni anni, ma per comodità di gioco l'halfling malefico sarà brutto e pronto in un mesetto): inizia a calare notevolmente di peso, aumentano le orbite oculari, appaiono le prime tracce di colore alieno sulle pupille (rosse), lenta caduta dei capelli, inspessimento e oscuramento della pelle, il bel viso paffutello si invecchia e smagrisce, si allungano le gambe e i muscoli si potenziano. Alla fine della trasformazione, l'halfling, ridotto fisicamente alquanto male, è diventato chaotic evil e la sua bellezza si è ridotta a 1d6.

## Tesoro:

L'halfling malefico ama esclusivamente, più della sua stessa vita, il "tesoro", che ha causato l'innaturale trasformazione. Nel caso in cui gli venga rubato o perda il suo oggetto magico, dovrà a tutti i costi ritrovarlo e partirà subito alla sua ricerca.

L'halfling malefico può essere usato dal master come potente npc, oppure può essere giocato come pc dotato di un piccolo oggetto magico (anello di protezione +1, arma +1 ecc...).

Base di partenza secondo il livello dell'halfling:

liv.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12+
%	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5

Al tiro percentuale si aggiunge un bonus determinato dalla saggezza:

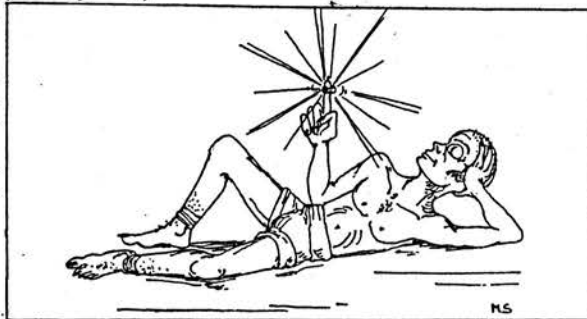
sagg.	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3
bonus	30	25	20	15	10	5	0	0	0	-5	-10	-15	-20	-25	-30	-35

Il tiro è modificato secondo la potenza dell'oggetto magico:

molto potente (artefatto, a discr. del DM)	potente (ring of polymorph, tappeto volante, arma +3)	medio (arma +2, ba- stone, serpente)	piccolo (arma +1, ring protezione +1)
-30%	-10%	+0%	+10%

Il check è ripetuto per i primi tre mesi di uso dell'oggetto:

mese	1°	2°	3°
bonus	0	-5	-7



## Nuove qualità fisiche:

L'halfling malefico è più forte di un normale halfling: ha un bonus alla forza di +1 e può arrivare ad un massimo di 18. La sua velocità di base è 15". Grazie alla sua pelle tenace il danno che riceve dalle armi da taglio è ridotto di 1pf per ogni punto di costituzione maggiore di 15 (16=-1pf, 17=-2pf, 18=-3pf). Inoltre il bonus ai pf per la costituzione differisce da quello dei normali halfling (+1pf per ogni punto 4e1/2 di costituzione) in quanto è quello normale delle altre classi. Anche se non è un ladro ogni halfling malefico può scalare la parete come un ladro dello stesso liv. Ha un corpo molto resistente e può combattere sostenendo ferite fino a -2pf dopo di che sviene come ogni altro personaggio a Opf. Nella sua trasformazione ha sviluppato la capacità visiva: è dotato infatti di infravisione. Le mani dell'halfling malefico sono molto tenaci: può strangolare con facilità e professionalità umanoidi, umani e semi-umani. I suoi occhi essendo abituati al buio sono molto sensibili alla luce solare, cosicché egli combatte con un malus di -2 ai tiri per colpire quando è esposto ad una luce intensa (compreso un incantesimo di "light"). Le armature di cuoio (lui le chiama "di cuio") sono le uniche che riesce a sopportare e non usa mai gli scudi se non come freesbee.

## Lingue:

L'halfling malefico può parlare l'halfling, l'orchesco, il comune e la lingua dell'AL; nella trasformazione scorda tutte le lingue ricevute tramite il bonus dell'intelligenza.

## Strangolare:

Per effettuare questo attacco speciale deve sorprendere il nemico (1-4 su 1d6), oppure riuscire in un attacco alle spalle senza il normale bonus (+2). Se il nemico è sorpreso, può rimanerci secco: infatti l'halfling malefico effettuando un check di destrezza (cioè tirando meno della sua destrezza con 1d20), dopo averlo colpito, riesce ad agguantarlo alla gola. A questo punto il nemico deve tirare 1d20 ed aggiungervi il suo liv.: -se il risultato è minore della costituzione dell'halfling, cade a terra incapace di reagire e riceve 1d6 di danno per ogni round successivo, -se il risultato è maggiore, rimane in piedi ricevendo 1-3 pf a round e può attaccare lo strangolatore con un malus di -2 a colpire.

Questa è la tua occasione di diventare ricco e famoso! Collabora ad una rivista che sta sconvolgendo gli USA, l'Italia e gran parte dei paesi che iniziano per "s".

## COLLABORA A SPELLBOOK

inviando articoli, suggerimenti, idee, soldi, ragazze e insomma tutte le tue opere segrete che riguardano il Fantasy. Le cose migliori verranno pubblicate e retribuite in natura....

(NB: molte parole di questo annuncio vanno considerate essere prive di ogni senso logico...)

# ARZACK

L'Arzack é un personaggio molto particolare che noi abbiamo ripreso dalle suggestive storie a fumetti di Jean Giraud, in arte Moebius (un autore che nella nostra redazione va per la maggiore). In comunit  egli (l'Arzack, non Moebius) vive quasi esclusivamente su montagne molto alte, dove pochi osano avventurarsi. La comunit    costituita solo da giovani ed infanti e dai loro nonni e bisnonni.

Da giovani gli Arzack vengono addestrati ad usare la mente, a potenziare le proprie facolt  intellettive, a controllare il corpo con il pensiero; grazie a questo allenamento condotto dai santoni della comunit , e grazie soprattutto al cappello mentale di natura magica che dopo una particolare iniziazione viene dato loro, possono usare poteri psionici. Spesso, per l'Arzack arrivato ad una certa et  (18-25 anni), viene il momento di abbandonare la comunit  per conoscere il mondo da solo:

"Confida in te stesso, cerca di capire a fondo i misteri della natura e di prevenire le mosse del tuo avversario, non seguire mai l'orma solitaria, diffida dei tuoi simili", gli   stato insegnato. Per questo, passati mesi e mesi da eremita, l'Arzack diventa spesso molto scontroso e sempre pi  solitario (se riesce a sopravvivere!!), ma impara a vivere di cacciagione, a costruire rifugi di fortuna e cos  via.

Comunque nella maggior parte dei casi egli rinuncer  a condurre una tale vita da animale e si unir  a compagnie di avventurieri, legandosi pi  volentieri con monaci. Inizier  da questo momento in poi una vita spericolata e ben pi  nobile, anche se egli non combatter  solo per i soldi, pur essendo sempre sprezzante delle leggi (gli Arzack non possono essere legali). Egli non rinuncer  mai alle sue meditazioni giornaliere, grazie alle quali diventer  via via sempre pi  potente.

L'Arzack torna dopo il suo lungo peregrinare al luogo natto e rinuncia ai beni materiali ed alla gloria per finire gli ultimi anni della sua vita dedicandosi alla meditazione e alla comunione con quello che loro chiamano lo spirito del mondo: l'aria.

## REGOLE GENERALI

L'Arzack   abbastanza debole in combattimento dato che pu  usare soltanto l'armatura di cuoio e usa per l'attacco la tabella del ladro; malgrado ci  tira Id8 per i punti ferita al passaggio di livello. Le armi che pu  usare sono la spada corta, il pugnale, la mazza, il lazo, il bastone e la lancia; come ben si vede sono escluse tutte le armi da lancio, in quanto per questioni etiche l'Arzack deve permettere al suo avversario di difendersi.

Egli   particolarmente affezionato al suo cappello mentale grazie al quale pu  mascherare la propria mente (mind mask). Indossandolo riesce a potenziare col tempo le sue capacit  psichiche aggiungendo di livello in livello delle nuove abilit  (vedi tabella). Se perde il cappello, o se gli viene rubato, egli non potr  aggiungere nuove abilit  al passaggio di livello mantenendo per  quelle gi  acquistate. L'Arzack deve avere: minima destrezza I6, massimo carisma I5, minima intelligenza I4. Riceve un bonus d'esperienza del 5% con destrezza I6 o I7, e del 10% con destrezza I8. Applicando la regola dell' "UNEARTHED ARCANA" sulla determinazione delle abilit  degli umani, si tireranno 7d6 per la forza, 8d6 per l'intelligenza, 6d6 per la saggezza, 9d6 per la destrezza, 5d6 per la costituzione, 3d6 per il carisma, 4d6 per la bellezza.

Per trovare l'et  dell'Arzack si tira Id4 + I8; per i GP: (IdIO + 3) x IO.

Se un Arzack ha gi  imparato una disciplina psionica che gli conferisce il cappello mentale ad un certo livello, raggiunto questo la tale disciplina sar  raddoppiata come potenza di effetto a discrezione del DM, oppure considerando l'Arzack quattro livelli in pi  di quelli che ha realmente, per le discipline che variano con il livello.

L'Arzack non   stato abituato sin da giovane a usare il comune ed a impararlo per ch  nella comunit  non se ne fa uso. Al contrario sa parlare l'elfico, tutte le lingue dei giganti, l'halfling, il troll ed il bugbear (non usa il bonus di intelligenza).

Da giovane l'Arzack ha imparato a scalare superando la "prova del coraggio"; perci  ha l'abilit  di scalare le pareti come un ladro dello stesso livello. Ugualmente pu  muoversi silenziosamente.

Riportiamo ora la tabella delle abilit  che riceve per i primi dodici livelli di esperienza (per i successivi livelli riceve solo Id4 PF a livello):

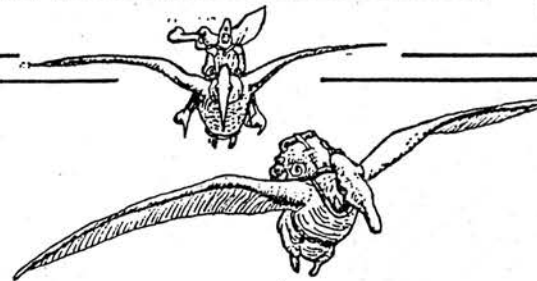
LIVELLO	ABILITA'	PX NECESSARI	TITOLO
I	nessuna	0	Difool
2	parlare con gli animali	2500	Triclo
3	infravisione	5000	Grubert
4	parlare con le piante	10000	Mastro Zenc
5	controllo dei venti (v. magia druido)	18500	Pharago
6	feather fall *	37000	Metabarone
7	ESP *	85000	Maggiore Fatale
8	control elemental air	140000	Mastro Jodo
9	telecinesi *	220000	Arzack
10	empty sphere **	300000	Harzack
11	conjure elemental air (I volta/mese, 50%)	600000	Arrzack
12	volare *	900000	Harzack

\*   una disciplina psionica

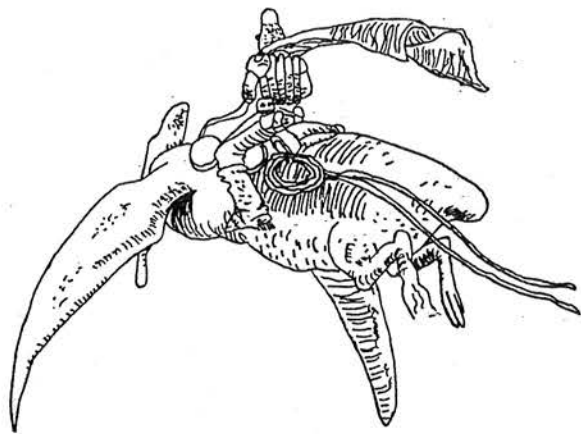
\*\* l'"empty sphere"   una sfera di vuoto creata dall'Arzack che egli spinge con la mente contro i nemici; infligge scoppiando, non appena tocca una qualsiasi superficie, Id4 x livello del lanciatore PF. E' permesso un TS contro spell: se viene superato il personaggio riceve met  danno come per la fireball. Pu  essere creata solo una volta al giorno.

## IL DEEPO

Questo strano uccello di natura magica, simile ad un pterodattilo di marmo, proviene dal misterioso piano delle rocce volanti, uno dei due piani dell'assurdo elementale (l'altro   quello delle fiamme liquide). Un antico patto di alleanza lega la razza dei Deepi a quella degli Arzack: spesso un piccolo Deepo viene affidato agli Arzack di 3° o 4° livello affin  se ne prendano cura: in cinque o sei mesi diventer  un adulto lungo 3 metri e con apertura alare di 5 metri, capace di trasportare l'Arzack + 1000 GP di peso. Da allora si stabilisce uno stretto rapporto di simbiosi tra Arzack e Deepo, diventando compagni inseparabili anche in battaglia (c'  da notare per  che il Deepo si rifiuter  sempre di entrare in un dungeon non abbastanza vasto). Se il Deepo dovesse morire a causa di eventi nei quali l'Arzack non   coinvolto o per sfortuna di questo, il dio degli Arzack, Jean Giraud, provveder  a guidare l'Arzack verso l'incontro con un nuovo Deepo; ma se il Deepo verr  maltrattato o fatto morire per disattenzione, grande sar  la collera di Giraud che verr  personal-



mente a punire l'Arzack. Sul piano materiale (il nostro) si incontra raramente; per questo é preda di cacciatori esperti. Il Deepo vive essenzialmente in zone montuose ad elevate altitudini, ma non ha problemi di ambientamento se si spinge in altri habitat. Ha l'infravisione e il detect invisibile e magic naturali (la sua natura non a caso é magica!).



frequenza: rara  
 n. mostri: 1  
 C.A.: secondo l'età  
 movimento: 240' con carico\*  
 360' senza "  
 D.V.: 4  
 % in tana: 0  
 tipo tesoro: nessuno  
 n. attacchi: 2 (artiglio/becco)  
 danni: I-4 / I-8  
 att. spec.: nessuno  
 dif. spec.: nessuno  
 res. magia: 25%  
 intelligenza: alta  
 allineamento: NG  
 taglia: L  
 psionici: no  
 liv./PX: 0/650

\*il Deepo normale può portare 1000 GP di carico, quello da trasporto fino a 4000 GP. Con gli anni mutano alcune sue caratteristiche:

	anni	movimento	P.F.	C.A.	classe manovrabilità(DM guide)
Deepo giovane	I-40	+30'	-2	1	A
Deepo adulto	4I-120	+5	+2	2	B
Deepo vecchio	I2I-150	-3	3		C

#### ALTRE NOTIZIE:

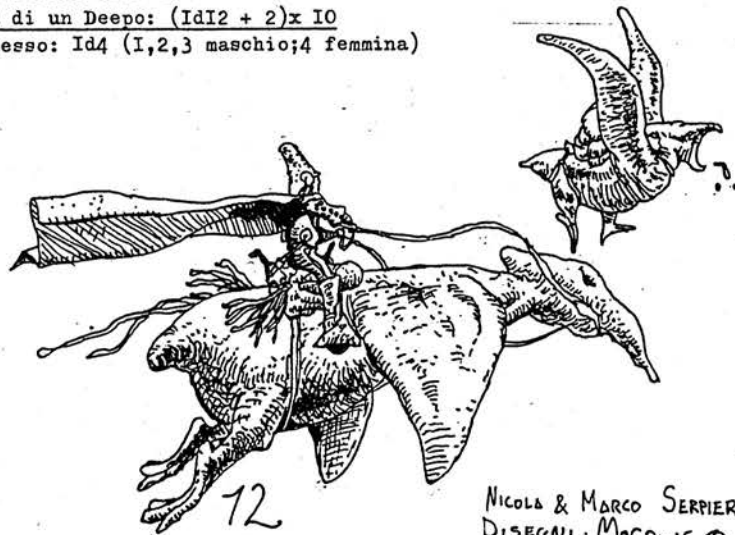
-Gli attacchi con il fuoco (magico e non) infliggono ad un qualsiasi Deepo doppio danno.

-Il Deepo vecchio acquisisce la magia del GATE.

-Questo animale é abituato a mangiare verdura da solo, ma va nutrito con 3 "cereali" al giorno: sono delle pastioche di frumento molto nutrienti che si possono reperire in qualsiasi mercato e fiera. Sono in vendita in confezioni da 10 che costano 4 GP.

-Per determinare l'età di un Deepo:  $(IdI2 + 2) \times 10$

-Per determinarne il sesso: Id4 (1,2,3 maschio;4 femmina)



12

NICOLA & MARCO SERPIERI  
 DISEGNI: MOEBIUS ©

## LUPUS IN FABULA OVVERO LA LICANTROPIA IN D&D

Tutti i mostri chiamati "mannari" in D&D, come il lupo mannaro (nell'edizione inglese "were-", es. "werewolf"), sono licantropi (dal greco λύκος, lupo + ἄνθρωπος, uomo), hanno cioè la capacità di passare da una forma umana ad una animale, acquisendo caratteristiche di entrambe le forme: gli esseri affetti da licantropia avranno in forma umana l'aspetto di un uomo (o di una donna) normale ma con abbondante peluria, anche sul dorso delle mani e dentatura più sviluppata, assumendo inoltre altri tratti caratteristici dell'animale: così un orso mannaro maschio (Werebear) in forma umana sarà un uomo robusto con folta barba, peli sul dorso delle mani, canini aguzzi e tendenza a vivere in solitudine nelle foreste; nel 75% dei casi in forma animale creature Evil. Un cinghiale mannaro (wereboar) sarà irascibile e arrogante, continuamente desideroso di dettar legge e comandare: i continui litigi lo potranno anche portare alla metamorfosi. Un topo mannaro vivrà nelle città umane, rapendo persone per mangiarle o per ottenere un riscatto; è l'unico licantropo che può usare la spada in forma animale. Le tigri mannare si faranno spesso scambiare per maghi, dato che useranno la loro empatia coi gatti sì da farli sembrare familiari; associandosi a un gruppo di PG attaccheranno i propri compagni in situazioni non confacenti ai loro desideri. Il lupo mannaro è il più incostante di tutti, violento e sempre pronto a tradire.

I licantropi cercano di nutrirsi consonamente alle abitudini animalesche: carne cruda, possibilmente fresca, anche umana; non sarà quindi difficile trovare un lupo mannaro in compagnia di un branco di lupi che assale degli umani per avere cibo (cioè mangiarli).

Tutti i licantropi subiscono danni solo da armi d'argento o magiche. La licantropia ai fini del gioco va considerata come una malattia, anche se molto particolare, e può quindi essere trasmessa a chi, sopravvissuto all'attacco del licantropo in forma animale, è stato da esso gravemente ferito. In pratica, chiunque perda a causa degli attacchi di un licantropo la metà o più dei propri pf totali, contrae la licantropia, che si manifesterà in 7-14 giorni.





Poichè essa è una malattia molto particolare, non sarà facile riuscire a guarirne (cfr. Un lupo mannaro americano a Londra); per riuscirvi, il futuro licantropo può ricorrere a uno fra i seguenti mezzi:

- 1) Mangiare Belladonna prima che sia trascorsa un'ora (sei turni) dall'infezione. C'è solo il 25 % che riesca ( tiro segreto del DM); la Belladonna è una pianta velenosa e chi la mangia sarà incapacitato a muoversi per 1-4 giorni, o sarà addirittura portato alla morte (01%).
- 2) Essere guariti entro tre giorni dall'infezione da un chierico almeno del 12° livello per mezzo di un incantesimo di "Cura dei Morbi" ("Cure disease").
- 3) Passato il terzo giorno, e quando si manifesteranno i chiari segni della malattia, l'unica soluzione sarà lanciare contro il licantropo uno "Scongiuro" (Remove Curse) clericale, mentre esso è in forma animale e quindi poco disposto a collaborare. Tenterà infatti prima di scappare e poi di ribellarsi: insomma deve fallire un TS contro Incantesimi per guarire.
- 4) Ultima drastica soluzione, rifugiarsi presso un monastero clericale, dove essere curati a base di acqua santa, Belladonna ed erbe varie, restandoci per almeno un mese, spendendo parecchio e astenendosi dalle avventure.

Se nessuna di queste possibilità avrà esito, il personaggio sarà costretto allo stato di licantropia: le reazioni possibili del giocatore saranno quindi due:

- 1) AAAH SONO INFETTO! Diventerò un dromedario mannaro! Mangerò i miei amici! Mi verrà la gobba e il pelo sulle mie belle manine lisce! NOOOOO!
- 2) Bè, non tutto il mal vien per nuocere, tutto sommato non posso essere colpito da armi comuni, posso fare a meno di bere per una settimana intera, chiamare una mandria di dromedari.....



Chi vuole o deve restare licantropo (illudendosi di avere qualche vantaggio, o non trovando un chierico o un monastero manco a pagarlo oro), diventerà a tu ti gli effetti un licantropo, se umano, o arriverà alla morte se semiumano o umanoide. La malattia si manifesterà in tutta la sua forza già trascorsa la prima settimana. Naturalmente il giocatore non sa di essere infetto nè ricorderà nulla delle azioni compiute in forma animale, e dovrà cominciare a dubitare di sé quando si sveglierà nudo in un bosco, coperto di sangue e con un cadavere accanto... I vantaggi del rimanere licantropo sono infatti assai pochi: il cambio di forma non è controllabile se non dopo molti anni, le azioni in forma animale sono incontrollabili e non apportano PX, e a tutto ciò si aggiunga che possedere due personalità sarà causa di un grande travaglio psichico, specie quando il personaggio capirà cosa ha fatto durante la notte. Questo travaglio si traduce nel cambiamento d'allineamento, con conseguente perdita di uno o più livelli fino ad assumere quello proprio del licantropo nel giro di 2-12 mesi; nello stress psichico che impedisce nei primi tempi di studiare incantesimi o di sentirsi in pace col proprio dio; nel disonore per le proprie malvagie azioni per cavalieri e soprattutto per paladini.

La luna influenza molto le metamorfosi dell'essere, e spesso le determina. Il licantropo avrà un certo controllo della propria trasformazione solo verso il 5° anno; al 6° anno ne avranno il controllo completo.

LUNA CALANTE	1°-2° anno	3°	4°	5°
Piena	100 % <sup>+</sup>	75%	50%	25%
Semipiena	75 % <sup>++</sup>	25%	15%	5%
Quarto di luna	50 %	5%	-	-
Luna nuova	25 % <sup>+++</sup>	-	-	-
LUNA CRESCENTE				
Quarto	50 %	-	-	-





	1°-2°	3°	4°	5°
Semipiena	75 % <sup>++</sup>	30 %	20 %	10 %
Luna piena	100 % <sup>++</sup>	80 %	55 %	30 %

+ Il licantropo non può tornare volontariamente in forma umana

++ Il licantropo ha solo un 25 % di tornare volontariamente in forma umana

La trasformazione involontaria può avvenire anche quando il licantropo in forma umana perde un terzo o più dei propri pf totali, quando è sotto grande stress, o quando son lanciate magie di richiamo (summon) di animali o mostri nei pressi (sempre il 50 % che si trasformi involontariamente). Una volta trasformatosi, il personaggio agirà da animale, abbandonando gli oggetti che non può usare, scappando se necessario, etc. In forma animale, come si è già detto, non si guadagnano PX. La metamorfosi è un avvenimento poco piacevole e costringerà il licantropo a forzare l'armatura che indossa, per riuscire ad uscirne, perdendo un certo numero di pf, come segue:

ARMATURA	Lupo mannaro	Cinghiale	Topo	Tigre	Orso
Cuoio (Leather/Padded)	1	1	0	1-2	1
(Studded/Ring)	1-2	1-2	1	1-3	1-2
(Scale Mail)	1-3	1-3	1-2	1-4	1-3
Maglie (Chain)	1-4	1-4	1-2	2-4	1-4
(Splint/Banded)	2-4	2-4	1-2	2-5	2-4
Piastre (Plate)	2-5	2-5	1-3	2-5	2-5

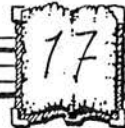
I licantropi erano odiati dalla superstizione popolare, e spesso avveniva che venissero bruciati degli innocenti senza motivo a causa di una strana morte. La presunta licantropia di un PG causerà quindi cattive reazioni da parte della gente, fino al linciaggio nei casi più clamorosi ed evidenti.



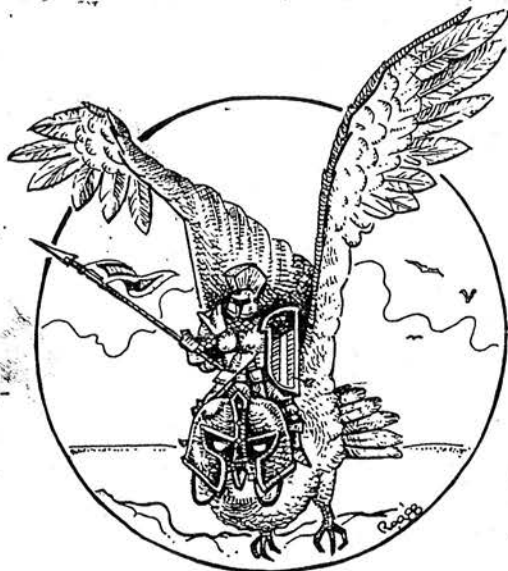
### L'ONORE DEL CAVALIERE:

Il cavaliere è una classe veramente potente in combattimento per i suoi vantaggi nell'uso di alcune armi, ma ha un grave handicap per il suo codice d'onore. Un cavaliere, indipendentemente dal suo allineamento, se è disonorato, perde il proprio stato di cavaliere e diventa un semplice guerriero. Ma come va gestito il codice d'onore così sinteticamente esposto nell'Unearthed arcana sotto la descrizione della classe? Un'altra cosa che rimane irrisolta è l'appartenenza del cavaliere ad un dato ordine; ciò non riguarda i cav. caotici, neutrali o evil che sono solitamente o proprio a causa del loro allineamento ognuno per conto proprio, o al servizio di un singolo e malvagio signore. I cavalieri lawful good invece sono organizzati in veri e propri ordini, quali la Tavola Rotonda o i cavalieri carolingi, al servizio di un signore o con una missione particolare, ma soprattutto al servizio del bene. Per capirlo bisogna pensare che i cav. LG e i paladini hanno un'alta stima di se' ma solo come mezzo per combattere ed abbattere il male; dividono il mondo in bianco e nero, in noi e loro: i cavalieri sono l'unico strumento armato del bene per schiacciare il male. Così in ogni momento il cavaliere è pronto a sacrificarsi per una vittoria anche locale e misera del bene. L'ordine è quello che consente ai cavalieri e guerrieri LG di organizzare la propria lotta contro il male. Un ordine è organizzato nel seguente modo: a capo un Maestro (cavaliere o guerriero LG almeno del 13° livello), quindi il suo "segretario", il Siniscalco (almeno del 9° liv°), un maresciallo (responsabile degli affari militari, almeno del 9° liv°), un gruppo di alti ufficiali (responsabili dei castelli e delle truppe dell'ordine, ognuno almeno del 9° liv°) e una serie di combattenti (almeno del 4° liv°). Per combattenti s'intende qualunque guerriero, ranger, cavaliere, paladino di allineamento LG, iscritto all'ordine. Un ordine ha sotto il suo controllo circa un castello ogni 10-50 associati. L'ordine offre protezione e aiuto a tutti i personaggi di allineamento "good" e agisce corporativamente. Per entrarvi un personaggio dev'essere un guerriero, ranger, cav. o paladino almeno del 4° liv°, e deve sconfiggere in "singolar tenzone" un appartenente all'ordine di pari livello. Le regole che governano l'ordine possono variare di caso in caso ma le principali sono le seguenti:

- 1) Gli appartenenti all'ordine devono avere un cavallo da guerra, una lancia, una spada (non corta), un'altra arma da corpo a corpo, una qualsiasi armatura permessa, uno scudo e l'elmo.
- 2) Non possono usare oggetti magici di natura od origine malvagia.
- 3) Non possono giocare d'azzardo e devono devolvere il 10% degli introiti all'ordine ogni mese.



- 4) Devono contenersi nel mangiare e nel bere.
- 5) Devono portare simbolo e colori dell'ordine su scudo, tunica e abiti.
- 6) Devono seguire rigidamente le leggi e i codici della cavalleria, dell'onore, dell'al. LG.
- 7) Se sono sfidati da chiunque desideri entrare a far parte dell'ordine, devono accettare la sfida pena la perdita d'onore.
- 8) Devono rispettare, difendere e aiutare i più deboli e avere un rispettoso comportamento con l'altro sesso.
- 9) Non possono scontrarsi fra di loro se non in scontri, giostre...
- 10) Devono partecipare a tutte le assemblee generali, che si tengono 3,4 volte l'anno.
- 11) Devono concedere pietà a qualsiasi avversario che si arrende giurando di non attaccare più.
- 12) Possono sposare solo persone di allineamento "good".
- 13) Possono unirsi solo a personaggi che non siano malvagi per natura o per intenzioni.
- 14) Non possono rompere una promessa o la parola d'onore.
- 15) Devono rispettare tutte le leggi dell'ordine.



L'ordine più che una convenienza, è una necessità per il cavaliere: egli deve iscriversi ad un ordine; In aggiunta da esso otterrà vari vantaggi: passati i primi tre anni, l'iscritto all'ordine guadagna 1 punto di carisma; dopo altri tre ne guadagna un'altro; se mandato in missione per conto dell'ordine ha un bonus del 10% sui PX che guadagna in quella; gli viene pagato il cibo, il normale equipaggiamento, le armi e un cavallo da guerra se il suo decede; gli vengono assegnati 1-4 scudieri (guerrieri o cavalieri di liv. 0-3) e 1-10 "men at arms" (Oliv.) che lo seguono sempre dove lui voglia; gli scudieri prendono metà dei PX guadagnati dal combattente; hanno alloggio presso l'ordine o gli amici dell'ordine e gli viene dato gratuitamente qualsiasi addestramento fino a quando non è indipendente. Inoltre, iscrivendosi all'ordine il cavaliere ha onore 20 e verrà chiamato "sir". L'onore del cavaliere varia a secondo della seguente tabella:

AZIONE	MODIFICA
Distruggere un grande nemico dell'ordine	+10
Completare una grande impresa	+5
Tener fede ad una grande promessa	+5

AZIONE	MODIFICA
Portare le truppe dell'ordine alla vittoria	+5
Difendere con successo o prendere un castello per l'ordine	+5
Avere posizione autorevole	+3
Sconfiggere un avversario più potente	+2
Aiutare o proteggere una persona più debole	+1
Sconfiggere un mostro malvagio	+1*2000PX*
Donare tesori ai poveri	+1*1000gp
Sposarsi	+1
Per ogni anno di presenza nell'ordine	+1
Salvare la vita di un altro a rischio della propria	+1
Vincere a singolar tenzone o giostra	+1/avversario sconfitto
Perdere in una singolar tenzone o giostra	-1/sconfitta
Essere battuti in corpo a corpo	-2
Fallire una missione dell'ordine	-5
Guidare le truppe dell'ordine alla sconfitta	-5
Perdere un castello dell'ordine in battaglia	-5
Rifiutare una sfida	-5
Insultare un compagno per ragioni infantili	-10
Venir meno ad una legge dell'ordine	-15
Commettere omicidi, furti o altre ribalderie	-20 o più**
Tradire l'ordine o un essere LG	-30 o più**

\* solo se lo ha sconfitto da solo  
\*\* dipende dalla gravità del fatto

Quando l'onore scende sotto lo zero, il cavaliere perde il proprio status, un livello e può essere soggetto al cambio di allineamento. Quando invece il punteggio supera i 50 punti d'onore, il cavaliere ha vari benefici, secondo la seguente tabella:

ONORE	BENEFICI
1-49	nessuno
50-64	+1 (+5%) sui tiri di reazione
65-79	un oggetto magico minpre dell'ordine
80-89	l'abilità di individuare il male come un paladino
90-99	un oggetto magico maggiore dell'ordine
100-	gli viene affidato dall'ordine un feudo o una terra e tutti i servi richiesti

Quando un cavaliere fugge da un combattimento con un mostro, una volta attaccato, è come se avesse rifiutato una sfida. Comunque il cavaliere attaccherà sempre, anche nelle situazioni più disperate a meno che non capisca che può tornare ad affrontarlo dopo (in questo caso deve superare un check d'intelligenza).

Se il mostro non viene sconfitto il cavaliere perde 5 punti d'onore. Per comprendere appieno come stanno le cose, facciamo ora un semplice esempio Arturo, il cavaliere dell'ordine del Bracere di cui porta orgoglioso il simbolo tessuto al centro della sua tunica (una spada rossa che incrocia le linee di una luna verde) sta mangiando daino arrosto con tutto l'apparato nobiliare; d'un tratto un drago rosso sfonda la parete di legno di fronte ad Arturo. In questo caso il cavaliere può tentare un check d'intelligenza per capire che è meglio andare a prendere la spada invece che lanciarsi contro l'intruso in un impeto di furia armato solo di coltello e forchetta... 0



# COLORE E BELLO!

Gentili Signore e Signori, buonasera e benvenuti alla terza puntata del nostro corso di colorazione delle miniature "Colore é Bello!" (applausi in sottofondo). Festeggiando i sei mesi di vita effettiva della Ns. rivista, abbiamo deciso di svelarvi il Grande Segreto: come si fa a dipingere una miniatura!!! Vi siete procurati tutti gli strumenti descritti nello scorso numero di SB? Bene, allora cominciamo!

## 1) IL COLORE DI FONDO (per gli anglofoni ed anglofili, UNDERCOATING o PRIMING)

Il colore di fondo é, come dice il nome, la prima mano di vernice che riceve una miniatura, e serve affinché i colori veri e propri rimangano maggiormente "avvinghiati" alla miniatura stessa, rendendole così più difficile rivelare la sua origine plumbea attraverso le inevitabili scrostature dovute all'usura. La vernice in questione dovrà essere bianca ed opaca, consigliandovi per esperienza diretta la "Pelikan PLAKA", che costa come una miniatura e basta per 200 (dopo questa pubblicità mi aspetto dalla Pelikan una fornitura vitalizia dei suoi prodotti). Più accurata sarà la stesura del "fondo", maggiori saranno le probabilità di un buon risultato finale.

Quindi fate ben asciugare e passate alla fase 2:

## 2) IL NERO

Qualcuno si domanderà "e ora che cosa c'entra il nero?". Il nero ora c'entra, eccome!! Per dare un maggiore senso di tridimensionalità alla miniatura e per sottolinearne i particolori, si usa dare una mano di colore nero molto diluito su tutta la superficie; il nero, estremamente liquido, andrà a depositarsi in tutte le infossature e parti incise, dando alla Vs. miniatura l'aspetto di un disegno in bianco e nero e, cosa importante, mettendo in risalto ogni più piccolo particolare.

Attenzione, però: se usate dei colori non molto coprenti, come gli inchiostri e gli acrilici "Citadel", suggerisco, dopo il nero, di ridare alle parti in maggior rilievo una mano (leggera) del colore di fondo per conferire maggior brillantezza alle successive stesure di colore. A seconda della tecnica (o delle tecniche) che intenderete utilizzare, l'esperienza vi suggerirà se tutta la miniatura necessita di questo trattamento, oppure solo l'armatura e le zone in "ombra totale" (sotto le tuniche, la parte interna di maniche, cappucci, cinture, ascelle, ecc.). Eseguito? allora passate a...

## 3) COSA FARE PRIMA DI COMINCIARE?

a) Studiate attentamente la vostra "vittima" e cercate di capirne tutti i parti



colari. Eviterete così di trasformare il legno in metallo e le stoffe in pelle (umana e non).

b) Decidete con certezza quale colore attribuire a ciascun dettaglio, magari ispirandovi ad illustrazioni e/o fotografie (se le trovate).

c) Date dei colori che siano in sintonia col carattere del personaggio rappresentato: evitate di trattare un paladino alla stregua di un guerriero caotico!!

d) Scegliete per ogni singola miniatura una gamma di tonalità che vadano d'accordo tra di loro, cercando di usarne un numero non troppo elevato.

Esempio: mago legale con veste violetta a stelle gialle e cappello giallino a stelle viola; cintura viola (mescolato magari ad un poco di marrone), fibbia della stessa e bacchetta magica color oro, spellbook (non questo!) dalla copertina color cuoio e pagine color bianco sporco tendente al giallino.

E passiamo alla descrizione vera e propria delle varie

4) TECNICHE DI COLORAZIONE (applauso, prego...)

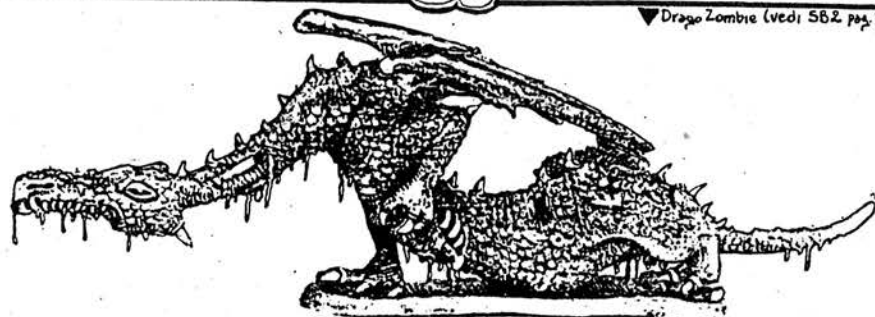
Le tecniche sono essenzialmente tre: la verniciatura normale ("straight application"), con colori diluiti ("washing"), e col pennello quasi asciutto ("dry-brushing"). Tutte si basano sullo stesso principio: si parte dalla versione "scura"

di un colore per arrivare a quella più chiara, il tutto per ricreare quelle ombre che avrebbe un ipotetico originale, visto che quelle naturali (quando ci sono) della miniatura non sono sufficienti a "darle vita". E' ovvio che i colori scuriti andranno nelle parti della miniatura più incavate, come quelli schiariti andranno sulle parti in maggior rilievo; più il "passaggio" tra i vari toni

sarà graduale, maggiore sarà il realismo finale della miniatura.

Potrei darvi un lunghissimo elenco di colori e tutti i modi per sfumarli, ma farlo adesso sarebbe noioso e ripetitivo, però qualche suggerimento posso darvelo ugualmente:

colore	per schiarire	per scurire
BIANCO	provateci voi ...	5 parti BIANCO + 1 parte di colore a piacere (meglio se con BLU)
NERO	4 p. NERO+1 p. BLU+1 p. BIANCO (oppure non schiaritelo)	più scuro di così ...
GIALLO	2 p. GIALLO + 1 p. BIANCO	2 p. GIALLO + 1 p. ROSSO
ROSSO	3 p. ROSSO+2 p. GIALLO+1 p. BIANCO	3 p. ROSSO + 1 p. MARRONE O NERO
BLU	3 p. BLU + 1 p. BIANCO	3 p. BLU + 1 p. NERO
ARANCIO	3 p. ARANCIO+2 p. GIALLO+1 p. BIANCO	3 p. ARANCIO + 1 p. ROSSO
VIOLA	5 p. VIOLA + 1 p. BIANCO	5 p. VIOLA + 1 p. NERO
VERDE	3 p. VERDE+1 p. GIALLO+1 p. BIANCO	5 p. VERDE+1 p. BLU+1 p. NERO
ORO	2 p. ORO + 1 p. ARGENTO	1 p. ORO + 1 p. MARRONE
ARGENTO	come per il bianco	3 p. ARGENTO + 2 p. NERO



Vedrete che via via che prenderete confidenza con le varie miscele, riuscirete a ricreare tutti i colori che immaginate e desiderate.

La VERNICIATURA NORMALE è anche la più semplice e spontanea; non si deve fare altro che stendere il colore in maniera uniforme nella zona desiderata. Facile, no? Lo "WASHING" è, come già accennato, l'applicazione di colori la cui fluidità è stata alterata da una massiccia dose di diluente (in rapporto di circa 3 parti di diluente per ogni parte di vernice). In fondo non avete fatto altro quando, al paragrafo 2, avete steso una mano di nero diluito sulla Vs. miniatura.

N.B. per dare la seconda mano, in questa come nelle altre tecniche, aspettate che la precedente sia PERFETTAMENTE asciutta !!

Il "DRY-BRUSHING" è la tecnica ideale per gli amanti delle miniature realiste - che, come la tecnica "normale" lo è per gli appassionati dei pezzi a "tinte forti" e lo "washing" per miniature dai colori chiari. Con questo metodo è possibile colorare solo le parti in rilievo (anelli di armatura, capelli, ecc.), il che lo rende un ottimo complementare delle altre due procedure. Come dice il nome stesso, per farlo è sufficiente intingere il pennello (un n.1 o 2) nel colore e poi pulirlo sommariamente con uno straccetto od un fazzoletto di carta, in modo che rimangano sulle setole solo poche tracce di colore, e distribuirle nel posto desiderato con un movimento a metà tra lo spennellare e lo spolverare.

5) COME PROTEGGERE UNA MINIATURA FINITA ?

Se le vostre intenzioni sono quelle di mettere le miniature colorate in una bacheca promettendo bastonate a chiunque le tocchi, è inutile che leggete questo paragrafo; ma se invece avete intenzione di utilizzare i vostri "pezzi" per una migliore simulazione delle vostre scorrerie fantasy, ecco cosa dovete fare: dare su tutta la superficie uno strato di vernice trasparente. Esistono a tale scopo dei flaconi vitrei della "Humbrol", prodotti recentemente, in tre diverse finiture: MATT COTE (opaca), SATIN COTE (semilucida), GLOSS COTE (lucida).

Mescolateli con cura e aspettate sempre almeno sei ore tra la prima e la seconda mano. Ah, già: questi tre prodotti, a differenza degli altri, non ingialliscono con il passare del tempo.

A questo punto vi saluto, e vi do appuntamento alla prossima puntata, che sarà dedicata a... sorpresa!!

Roberto Roggioli



LA FORTUNA (ovvero: la buona sorte del personaggio e del giocatore devono coincidere?)

In situazioni in cui la fortuna può intervenire o meno a favore del personaggio, il DM fino ad ora si è visto costretto ad improvvisare check sulle abilità o tiri percentuali basandosi sul buon senso e non su regole precise. Ad esempio: Artapon, l'hobbit (o halfling) guerriero è riuscito ad uccidere un gnomo fanatico dopo una estenuante lotta; lo gnomo possiede, anzi possedeva, una chain mail che sembra di ottima fattura e quindi Artapon se ne vuole impossessare: a questo punto il DM deve lambiccarsi il cervello per determinare se la taglia dello gnomo e quella del buon Artapon sono affini. Ci è così sembrato utile introdurre una nuova regola suggerita da un modulo della TSR; Artapon quindi deve annotare sulla scheda oltre a tutte le caratteristiche minori quali data di nascita, segni particolari, ecc., un numero percentuale sotto la voce "fortuna". All'inizio tale valore è  $30+2d20$ , ma potrà cambiare col passare del tempo. Il DM (più o meno di nascosto, fate voi) può utilizzare questo valore tirando un dado percentuale: se il numero uscito è minore o uguale al valore della fortuna, al personaggio è andata bene, e per questo aumenta il suo "quoziente fortuna" di 2; in caso contrario il personaggio è stato sfortunato, e quindi perde due punti-fortuna. Capite quindi bene che più alto è il "quoziente-fortuna", maggiori saranno le probabilità di essere baciati dalla dea bendata.

Il DM, prima di tirare il dado, deve decidere se la situazione richiede una fortuna notevole, media o bassa, ed applicando di conseguenza un "malus" al tiro del dado:

fortuna notevole:+20      fortuna media:+10      fortuna bassa: nessun malus

SITUAZIONI CHE RICHIEDONO (SECONDO NOI) L'APPLICAZIONE DI QUESTA REGOLA:

fortuna notevole: un personaggio trova qualcosa che non stava cercando

fortuna media: la presenza o meno di stanze libere in una locanda  
una guardia che riconosce un personaggio ricercato o no  
il contenuto di un borsello rubato da un ladro  
un sorvegliante addormentato (se ha il sonno pesante o leggero)

fortuna bassa: un personaggio trova qualcosa che stava cercando  
un ladro che tenta di rimediare ad un check fallito per un pelo  
(l'errore deve essere al massimo di 5)  
un mostro di intelligenza medio-bassa attacca UN componente della compagnia (il più sfortunato, ovviamente!!!)

Questa regola può essere applicata in circostanze che noi non abbiamo elencato, ma ATTENZIONE!, non deve essere troppo influente nell'andamento del gioco, come non deve essere usata con leggerezza, rischiando di arrivare all'assurdo (impiegarla al posto dei tiri per colpire, o dei check delle abilità, o in situazioni dove la fortuna c'entra ben poco). Una cosa è sicura: se usata con moderazione, questa regola non solo vi tornerà utile, ma vi diventerà, spero, come diverte noi adesso.

Nicola Serpieri

L'ALLINEAMENTO

L'allineamento giustifica il comportamento di un personaggio e ne stabilisce la morale. Le linee di opposizione che definiscono gli allineamenti sono:

LEGGE E CAOS) I personaggi legali si organizzano in gruppi, quelli caotici preferiscono l'individualità.

BENE E MALE) I personaggi buoni rispettano la vita e la libertà delle altre creature, al contrario ovviamente dei malefici.

L'allineamento del personaggio si determina sul seguente grafico:

	Legale/LAWFUL	Neutrale/NEUTRAL	Caotico/CHAOTIC
Buono GOOD	LG: Ordine e pace sono necessari per la felicità universale. Il male deve essere distrutto per far prevalere il bene e la legalità.	NG: Legge e Caos sono solo mezzi effimeri attraverso cui giungere al bene supremo.	CG: Libertà e felicità individuali sono le cose più importanti per una creatura; le leggi costringono la libertà.
Neutrale NEUTRAL	LN: Legge e ordine danno significato alla vita. Bisogna vivere secondo le regole e così agire.	NN: L'universo è basato sull'equilibrio fra bene e male. Nel cosmo tutto è necessario.	CN: L'universo non si divide in azioni buone e cattive: tutto è permesso perché la vita è libertà assoluta.
Cattivo EVIL	LE: E' giusto creare una struttura ordinata contro i deboli per portare al potere la malvagità.	NE: I più deboli devono soccombere ai più forti, e a nulla contano le leggi o il caso.	CE: Importante è l'individuo, che deve calpestare gli altri per giungere al proprio potere e dominio sugli altri.

Le azioni di un personaggio possono modificare il suo allineamento. Il DM deve segnare la posizione morale di ogni PG sul grafico dell'allineamento. Se le azioni di un PG gli fanno mutare allineamento (cioè cambiare casella sul grafico) si possono verificare situazioni abbastanza pericolose, specialmente per i personaggi la cui classe è limitata ad un solo allineamento (Paladino, Druido, Monaco, Assassino, Cavaliere, Ranger). Per esempio, un Paladino (LG) non aiuta i suoi compagni in una situazione pericolosa (azione caotica), quindi il DM lo sposta verso il caotico:

	L	N	C
G	•		
N			
E			

	L	N	C
G		•	
N			
E			

Se il paladino persisterà in azioni caotiche, il DM gli potrà cambiare l'allineamento in NG, con la conseguente perdita della condizione di Paladino, restando un semplice Cavaliere, suscettibile di mutazione in un rozzo Guerriero. INOLTRE MUTARE ALLINEAMENTO CAUSA LA PERDITA DI UN LIVELLO !!!

## LA TABELLA DI CONVERSIONE DEI MOSTRI

Per dare una mano a quelli che non conoscono l'inglese in modo che possano usufruire dei Monster Manual, vi diamo ora una tabella di conversione dei mostri utilizzabile anche da chi gioca con il D&D (basico e non).

FREQUENCE frequenza	possibilità di incontrare il mostro: COMMON=comune, UNCOMMON=non comune, RARE=raro, VERY RARE=molto raro, UNIQUE=unico
N° APPEARING n° mostri	come in D&D
A.C. classe d'armatura	come in D&D
MOVE movimento	come in D&D, tenendo presente che 1'=30,48 cm
H.D. dadi vita	come in D&D
% IN LAIR % in tana	% che il mostro errante sia nella sua tana
TREASURE TYPE tipo di tesoro	si riferisce alla tabella sul Monster Manual 1
N° ATTACKS n° attacchi	come in D&D, tenendo presente che CLAWS=artigli, FISTS=pugno, BREATH=soffio, WEAPON=arma
DAMAGE danno	come in D&D
SPECIAL ATTACKS attacchi speciali	per es. BREATH WEAPON=soffio del drago, GAZE=sguardo (pietrificante, charmante), ecc.
SPECIAL DEFENCES difese speciali	il mostro può essere colpito SOLO da armi magiche, ecc.
MAGIC RESISTANCE resistenza al magico	% di immunità del mostro ad ogni magia (sommare 5% per ogni livello sotto l'undicesimo).
SIZE taglia	grandezza del mostro: S=più piccolo di un uomo, M=come un uomo, L=più grande di un uomo.
LEV./XP livello e punti esperienza	livello di potenza del mostro / PX che dà
PSIONIC POWER poteri psionici	capacità psioniche di certe creature

### COLPO MALDESTRO E COLPO PERFETTO (ovvero: l'importanza di fare 20...)

Ci siamo poi chiesti: "Ohibò, è mai possibile che un misero IO sul tiro per colpi re possa fare lo stesso danno, o addirittura maggiore di un grandioso 20?" Giamaì, ci siamo risposti, e abbiamo elaborato la seguente regoletta: quando il tiro per colpire è 20, il personaggio ha effettuato un attacco perfetto, infliggendo automaticamente il massimo danno possibile (questo non è valido quando 20 è l'UNICO risultato valido per infliggere ferite). Invece, quando viene tirato un misero 1, l'attacco è automaticamente fallito ("fumble"), perdendo l'arma (oltre ad 1 round per riprenderla, e il bonus di destrezza per la CA) o colpendo il vicino (danno normale) a scelta del DM. La stessa regola si applica anche al tiro per colpire dei mostri.

## COME ORDINARE LE AZIONI IN UN ROUND DI COMBATTIMENTO?

Riesce prima un mago a lanciare il suo incantesimo o un guerriero a sfondarlo con la propria spada? Di solito il più grosso muove per primo. Per ovviare a questo inconveniente abbiamo deciso di introdurre l'uso dei segmenti anche nel tiro per l'iniziativa. Il dado da tirare sarà IdIO invece del classico d6: il numero tirato indica il segmento (corrispondente a 6 secondi in AD&D e ad 1 secondo in D&D) in cui il personaggio inizia a compiere l'azione (lanciare incantesimo, attaccare, nascondersi, ecc.). Per esempio un mago e un chierico si scontrano, il primo vuole lanciare una Fireball, l'altro un Silence. Il mago tira un 7 e il chierico un 1; poiché il Silence ha bisogno di 5 segmenti per essere lanciato, si ha la seguente situazione: il chierico inizia a lanciare il Silence al 1° segmento, al 6° il mago tira il TS e, se non fallisce, al 7° lancia la Fireball. Si applica comunque il bonus dato dalla destrezza sul tiro per l'iniziativa (sottraendolo al tiro del dado anziché aggiungendolo). Per comprendere appieno questa regola, bisogna ricordarsi che:

- il round di combattimento in AD&D è diviso in 10 segmenti di 6 secondi cad.
- il round di combattimento in D&D è diviso in 10 segmenti di 1 secondo cad.
- ogni incantesimo ha un tempo in segmenti necessario per essere lanciato (casting time) normalmente uguale al livello dell'incantesimo stesso.
- che l'uso di armi a due mani fa COMUNQUE perdere l'iniziativa.

## ACHTUNG!

Si conclude qui la sezione dei giocatori in questa raccolta del "meno peggio" di Spellbook. Abbiamo deciso di adottare anche noi questa classica divisione tra le due parti per ovvie ragioni; resta comunque a voi, lettori-giocatori; la possibilità di addentrarvi o meno nelle pagine seguenti, rischiando di compromettere il vostro divertimento futuro.

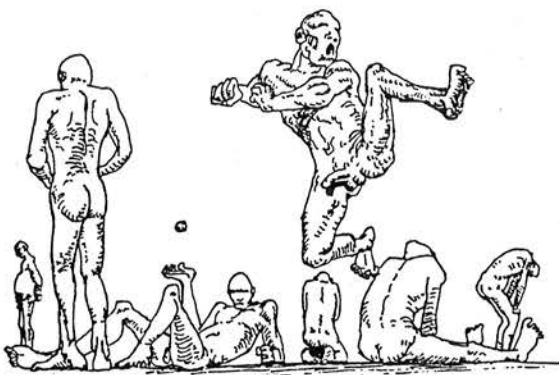
Salutiamo invece tutti i DM che stanno per avventurarsi nelle pagine seguenti: li attendono stupefacenti nuovi mostri (ma i più belli li abbiamo tenuti da parte per il Monster Manual 3 del prossimo numero...), avventure per D&D e AD&D ed una grande campagna che proseguirà nei prossimi, SB. Ma andiamo con ordine: troverete nelle prossime pagine

- a pag 28 NOSTER MONSTER: pluriattaccanti omini verdi, una prateria vorace, un bighellone dagli occhi pallati e altri mostruosi parti della nostra fantasia perversa...
- 33 AVVENTURIERI IN ERBA raccolti insieme i primi tre di una serie di articoli su erbe e droghe in D&D e AD&D
- 41 IDEAS: sei trappole usa e getta per qualsiasi dungeon
- 44 DARKFLAME: una grandiosa campagna creata da Cosimo Lorenzo Pancini che sconvolgerà le vostre viscere: venticinque pagine di avventura pura.
- 69 I CAVALIERI DELL'OMBRA una simpatica avventura alla Brancaleone tratta da un fumetto di Magnus e Romanini (3°/5° livello)
- 75 ELEMENTALE WATSON: scottanti pericoli per personaggi di basso livello in questa avventura di Roberto Gigli e Ben Sidoti
- 80 IL CASTELLO DI CAGLIOSTRO un grande dungeon da utilizzare nelle più svariate maniere

Buon divertimento a tutti e non mancate all'appuntamento col prossimo numero che uscirà a metà aprile.

# NOSTER MONSTER

Avendovi illustrato l'Arzack come nuova classe non potevamo certamente fare a meno di presentarvi i mostri del mito Arzack che popolano le splendide storie di Moebius. Eccovi dunque, per aiutarvi nell'ambientare le avventure del nostro solitario viaggiatore, gli stravaganti mostri disegnati da Moebius.



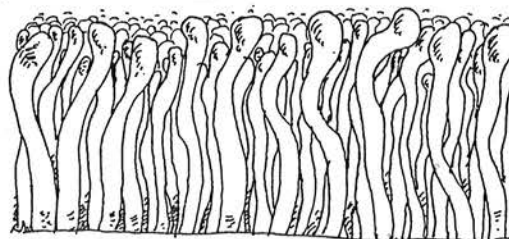
## PHASE LEMURI

FREQUENZA: Non comune  
 N° MOSTRI: 100-200  
 CLASSE ARMATURA: 9  
 MOVIMENTO: /  
 DADI VITA: 1 (5 punti ferita)  
 % IN TANA: 0%  
 TIPO TESORO: Nessuno  
 N° ATTACCHI: 1 (Calcio)  
 DANNI: 1-6  
 ATTACCHI/DIFESE SPECIALI: può essere colpito solo da armi magiche  
 RESISTENZA MAGICA: Standard  
 INTELLIGENZA: Bassa  
 TAGLIA: media  
 ALLINEAMENTO: NE  
 PSIONICI: Nessuno  
 LIV.: II VALORE IN PX: 30+1/pf

Il perfido Asmodemus, re degli Inferni, si diverte talvolta a punire i dannati rimandandoli sulla terra ma condannandoli all'inattività: queste anime infernali vengono chiamate Phase Lemuri. Essi si presentano come uomini di colore verdastro dalla pelle molto dura, e possono apparire nei posti più strani in grande numero senza alcuna ragione, completamente immobili. C'è a questo punto una possibilità su venti che attacchino tutti insieme (6-11 phase lemuri possono attaccare un uomo in un round), colmi di tale ferocia che attaccano come mostri da 5 dadi vita. Dal 5% iniziale la probabilità di attacco aumenta ogni round del 5%, fino a giungere al 100%; poi comincia a decrescere. Giunta allo 0% c'è un 25% di possibilità che i Phase lemuri scompaiano; altrimenti il ciclo ricomincia. Un incantesimo di esorcismo, uno scacciamento clericale o un "dispel magic" faranno scomparire i Phase lemuri. Essi sono nemici ancestrali degli Harzak che hanno contro di loro un +2 a colpire.

## \*GREEN MUSKERON

FREQUENZA: Molto raro  
 N° MOSTRI: 1  
 CLASSE ARMATURA: 7  
 MOVIMENTO: 1-10 Miglia al giorno  
 DADI VITA: 100-1000  
 % IN TANA: 0%  
 TIPO TESORO: Nessuno  
 N° ATTACCHI: 2-16



DANNI: 1-4  
 ATTACCHI/DIFESE SPECIALI: Vedi sotto  
 RESISTENZA MAGICA: Standard  
 INTELLIGENZA: Non intelligente  
 ALLINEAMENTO: N  
 TAGLIA: Enorme (1-50 km quadrati)  
 PSIONICI: Nessuno  
 LIV.: X VALORE IN PX: 30000+10/pf

Il Green Muskeron è una specie di enorme muschio mutante e semovente, che può svilupparsi ad estensioni di anche 50 km quadrati. È formato da miriadi di papille onnivore alte circa 2 metri che possono avviluppare una creatura causando ognuna 1-4 pf per strangolamento e secrezione di acidi digestivi. È praticamente impossibile distruggere un Green Muskeron con normali armi da combattimento: l'unica cosa che lo può danneggiare seriamente è il fuoco. Un qualsiasi oggetto infuocato ha la possibilità di appiccicare uguale al massimo danno su un d% (ad esempio una fiaschetta d'olio, danno 1-6, ha un 6% di possibilità di appiccicare fuoco ad un Green Muskeron se vi viene lanciata contro). Se il fuoco è appiccato internamente al Muskeron (fireball lanciata dall'alto, torcia gettata da un tappeto volante) questa possibilità è triplicata. Una volta che il Muskeron ha preso fuoco il 10-60% di esso verrà bruciato prima che esso riesca ad espellere la parte in fiamme. Non c'è nessun altro modo di fermare un Green Muskeron; esso distruggerà qualsiasi cosa sul suo cammino, e ci sono racconti di intere città inglobate da questo "oceano verde".

## BERG

FREQUENZA: Non comune  
 N° MOSTRI: 1-4  
 CLASSE ARMATURA: 5  
 MOVIMENTO: 9"  
 DADI VITA: 6  
 % IN TANA: 20%  
 TIPO TESORO: C  
 N° ATTACCHI: 2 (Artigli)  
 DANNI: 1-10/1-10  
 ATTACCHI/DIFESE SPECIALI: agguantare  
 RESISTENZA MAGICA: Standard  
 INTELLIGENZA: Bassa  
 ALLINEAMENTO: CN  
 TAGLIA: Grande (alto 3 metri)  
 PSIONICI: Nessuno  
 LIV.: III VALORE IN PX: 225+6/pf



Il Berg è una specie di scimmione rossastro dalle grandi mani artigliate e coperte di pelo bluastro e dagli occhi verdi: è per questo spesso chiamato "demone dalle mani azzurre". È una creatura stupida e perennemente affamata, per cui il Berg può essere facilmente ingannato con l'offerta di cibo. Se riesce a colpire con un tiro di 19 o 20 vuol dire che ha agguantato la vittima, che subirà 1d10 pf per round. Il Berg continuerà ad attaccare con l'altra mano, evitando di agguantare altri personaggi. I Berg sono molto prolifici e per questo possono occupare un intero dungeon in poco tempo: se si creerà una comunità Berg se ne incontreranno anche 40-60. Una volta ogni 10 anni, spinti da un atavico quanto inspiegabile bisogno i Berg si riuniscono in determinati luoghi rituali e per tre notti saccheggiano senza pietà le zone circostanti, razziano e uccidendo.



**FITITAKITON TITUOL:**

Frequenza: molto araro  
 N°mostri: 1-2  
 C.A.: 1  
 Movimento: 12"/24"  
 D.V.: 8  
 % in tana: 00%  
 Tipo tesoro: C/Z  
 N°attacchi: 5  
 Danni: 1-6/1-6/1-4/1-4/1-10  
 Att. spec.: vedi sotto  
 Dif. spec.: invisib. di notte  
 Resis. magica: 10%  
 Intell.: genius  
 AL: CE  
 Taglia: medio  
 Psionico: 25%=120 (psio.blast)  
 Liv/PX: 8°/2780+5/pf

Il Fititakiton Tituol è un demone minore che viene dal 1° piano infernale, quello dominato dal drago cromatico Tiamat. Viene spesso inviato in missione da essa (Tiamat\*) e possono anche essere evocati semplicemente pronunciando il loro nome (Fititakitontituol) che è in realtà una formula di evocazione; ad eventuali Master sadici consigliamo di far trovare nel dungeon pergamene con il nome iscritto: i valorosi avventurieri leggeranno e.... La pelle del Tituol è squamosa e nera: cioè gli conferisce una classe d'armatura molto bassa e la capacità di essere completamente invisibile al buio anche ad esseri con infravisione, perché adatta la sua temperatura a quella dell'ambiente. Come adoratori di Tiamat, tutti i Tittuol sono chierici del 4° liv. nonché maghi dell'8°; sono inoltre in grado di evocare un demone del 1° liv. (15%) o Tiamat stessa (7%). In combattimento il nostro attacca sempre con i suoi incantesimi, ma se forzato in corpo a corpo, si rivela ugualmente temibile: attacca con le zanne (1-10), con la coda biforcuta (1-4) e con gli artigli (1-6); talvolta (20%) dispongono di una spada magica (+2 o +3). Inoltre il Fititakiton ha la possibilità di lanciare una fireball (palla di fuoco) da 5d6 ogni tre rounds di combattimento e, ridendo, confondere i suoi avversari: l'effetto è quello della magia "confusion" (Players handbook pag 76); può usare questo potere due volte al giorno ed è permesso un T.S. versus magia. Un ancestrale tabù impedisce ai Tituols di mostrare la nuca dove è incastonata una gemma di opale nero del valore di 1d%X10 g.p. che è fonte del suo potere demoniaco; colpendola infatti egli comincia a perdere 3 pf per round. La gemma dev'essere considerata AC -3 ed è necessario infliggere 10 pf per distruggerla. Il Fititakiton parla comune e cercherà di salvarsi dalle situazioni mortali negoziando con i nemici; non è però nelle abitudini del Tituol mantenere le promesse...  
 \*Tiamat, per chi non lo sapesse, è femmina.

**KLEPTCHYSKIJ:**

Frequenza: non comune  
 N°mostri: 1-8  
 C.A.: 5  
 Movimento: 9"



D.V.: 3  
 % in tana: 80%  
 Tipo tesoro: J  
 N°attacchi: 1 o 2  
 Danni: 1-4/1-4 (artigli) o 1-6 (morso)  
 Att. spec.: no  
 Dif spec.: no  
 Resis. magica: standard  
 Intelligenza: bassa  
 AL: CN  
 Taglia: media  
 Psionico: no  
 Liv/PX: II/20

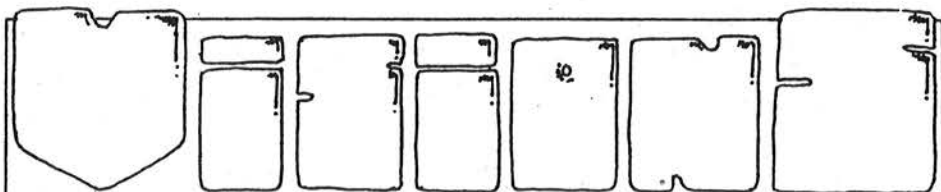
I Kleptchynskiy sono il risultato delle mutazioni genetiche delle popolazioni dell'EST europeo dopo Chernobyl. Il nome deriva dall'esclamazione "Kleptchysk" da dubbio significato (valenti studiosi ritengono sia una bestemmia). Il risultato di queste mutazioni è un umanoide di 2.5m dalla testa oblunga e dalle grandi mani e piedi. È caratterizzato da un naso grosso e bitorzolato e da capelli appiccicosi molto radi in fronte. La loro espressione ebete non è un tranello, visto che ebeti lo sono veramente. Sono anche molto sensibili allo charme (sia come incantesimo che come carisma), il che li rende fedeli e tranquilli servitori fintanto che il padrone resta nei paraggi, anche se durante la loro assenza non combineranno danni molto gravi. Come tutti i popoli estici (dell'East) i Kleptchinskij sono amanti dei liquori forti, in particolar modo di vodka che li fa "sballare". Come se tutto questo non bastasse i Kleptchinskij sono dei sudicucioni nati: è sufficiente che vengano lasciati per 5 minuti da soli che ridurranno sé stessi e il luogo ove stanno in un porcile, a tal punto che un gruppo di avventurieri entrerà in una tana di K. selvaggi o verranno a contatto con loro, dovrà fare un T.S. contro veleno per non essere nauseati: chi fallirà il T.S. potrà rimanere sul posto per non più di un turno pena lo svenimento.

**ELEMENTAL RAT:**

Frequenza: rarissimo  
 N°mostri: 1-4  
 C.A.: 0  
 movimento: 9"  
 DV: 9  
 % in tana: 0%  
 Tipo tesoro: nessuno  
 N°attacchi: 2  
 Att. spec.: vedi sotto  
 Dif. spec.: vedi sotto  
 Res. mag.: 20%  
 Intelligenza: alta  
 Allineamento: CE  
 Taglia: piccolo (h=1,30m)  
 Psionico: nessuno  
 Liv.: 6° PX: 1400+2/pf

Questa piccola creatura elementale intelligente proviene dal piano elementale di fuoco; per questo è completamente avvolto da fiamme che chiaramente

te bruciano al contatto vestiti, pelle, legno etc..Quando occorre, é capace di emettere un mormorio di natura magica che obbliga qualsiasi creatura che lo senta a gettare le eventuali armi e non combattere più (é permesso un TS contro incantesimi).Possiede inoltre un fortissimo auto-controllo psichico che gli permette l'immunità dagli incantesimi come charme, sonno, paura, fumble, forget, time stop, mind blast. Combatte con una frusta infuocata che infligge 1d8 di danno e altri 3pf per i 3 round seguenti a causa delle bruciature. Per la sua natura elementale é in grado di assorbire l'energia di un eventuale fireball (palla di fuoco), assumendo metà dei punti ferita che avrebbe inflitto (può inoltre superare il valore di pf che aveva all'inizio). Un elemental rat quando muore esplose in un lampo di luce pura dissolvendosi nel nulla (frusta compresa). Tutti coloro che si trovano nel raggio di 8m dall'esplosione rimangono ciechi per 24 ore (se non si sono riparati dietro un oggetto magico di dimensioni adeguate). Per finire, essendo di spirito malvagio e caotico (leggi stronzoz!!!) brucia qualsiasi cosa si trovi sul suo cammino (gode come pochi a bruciare le foreste!!).



F R O M  
*The Dark Side*

Se amate i disegni di Spell Book e siete anche voi dei sognatori, immergetevi nelle visioni dal lato oscuro... un libro da leggere calandosi in una nuova dimensione... disegni e testi degli artisti dell'AMA in 60 pagine sospese tra delirio grafico e tranquilli sogni suburbani... infine, un libro da comprare.

**DISSONANZA  
ASSOLUTA**

rivista fiorentina di letteratura, poesia ed altro, fatta da giovani che si sono uniti per dire qual-  
cosa di nuovo.

- rivolgersi in redazione -

# AVVENTURIERI IN "ERBA"

In questo articolo ci occuperemo dell'uso delle erbe rare e dei loro effetti sugli incauti avventurieri che spinti dalla fame o dal pazzoide druido della compagnia si trovassero a masticare bacche dai colori psichedelici, o a sorsarsi infernali intrugli di foglie secche etc. etc... Esamineremo quindi alcune di queste piante medicinali rivelandone ignoti poteri, habitat naturale e sconosciuti nomi dialettali; inoltre vi diremo quando potete trovarle a seconda del clima e della stagione.

## ABETE BIANCO

Detto anche Albeo, Lavedin, Zappino. Ha tronco dritto, corteccia liscia e biancastra ed aghi molto aguzzi. Si trova in ambiente montano in un clima temperato. E' un sempreverde e di esso si usano:

**Aghi**-pestati in un mortaio di legno e ridotti in polvere finissima calmano le affezioni nervose e le malattie mentali (come la paura indotta magicamente o non e la pazzia da attacco psionico), se mescolati con succo di carota.

**Resina**-Può essere raccolta solo in primavera e poi conservata in zucche cave. Spalmata sul petto ha effetto anticatarro e sul corpo protegge dal freddo (-1 ai danni da freddo)

**Gemme**-Essiccate al sole e tritate vengono usate per una gustosa tisana potentemente diuretica (i dettagli li lasciamo alla fantasia del DM)



## ABROTANO

Pianta assai rara delle gelide tundre del nord, pressochè introvabile per il comune avventuriero (08%), si può trovare solo ad altissimo prezzo nei negozi di erboristi. Vengono vendute le foglie (50 gp per mazzo) o le bacche che poiché possono essere colte solo un giorno all'anno costano 450 gp l'una.

**Foglie**-Applicate su di una ferita causata dal morso di una creatura velenosa non dopo 3 rounds dal morso neutralizzano quasi completamente l'effetto del veleno (+5 al tiro salvezza)

**Bacca**-Facendola ingerire ad un personaggio indemoniato egli viene liberato dallo spirito che lo possiede se riesce in un tiro salvezza a +4 contro il magico.



## ACANTO

Detto anche Brancacasina, erba per le piaghe, Grinfa d'urzo, Alcanna. E' una pianta alta dai 40cm ad 1m e 50 produce un fiore bianco porpora nella stagione calda. Cresce su rocce e ruderi in zone di clima temperato. Di esso si usano i fiori, le rare foglie e la radice (da cogliere in Autunno).

**Fiori**-Un impacco di petali freschi e succo di limone cura 1-8 pf causati da armi a concussione.

**Foglie**-Applicate su bruciature e piaghe le curano (1-8pf) facendole scomparire dopo 4-6 impacchi, a seconda della gravità della ferita.



**Radici**—Strappate in Autunno e lasciate a macerare per 2 giorni in sangue umano, e quindi dissecate e triturate diventano un potentissimo veleno ingestivo(morte dopo 2 ore con TS;se superato infligge solo 10-100 miseri pf).

**ACETOSA**

Detta anche Pampelucco, Saleggiola, erba brusca, Jerbo fort, Salzarielle. E' un arbusto alto al massimo 1m, con rami di color rossastro, cavi contenenti un lattice viola sanguigno, con foglie larghe e fiori verdi roass stri dal sapore acidulo che fioriscono in primavera e estate. Si trova in prati verdi in stile Halfing ad altezze non molto elevate e in clima temperato. Si usano le foglie, il lattice e i fiori. Inoltre i rametti sono perfetti per delle cerbottane. Questa pianta è velenosa per artritici, gottosi e reumatici: se ne verrà fatto uso da essi subiranno una paralisi ad un arto. **Fiori**—colti all'alba e triturati, latte di capra aggiunto, purificano il sangue con effetto diuretico e curano la licantropia e il vampirismo (50%). **Foglie**—messe in infusione in acqua di mare e imbevute il tutto ha poderosi effetti lassativi; ogni veleno ingestivo che non ha ancora fatto effetto viene neutralizzato.



**Lattice**—ha un effetto rinfrescante e tonico se ingerito: cura 1-2 pf e annulla tutti gli effetti della fatica e della stanchezza (vedi Wilderness Survival Guide).

La tabella che segue indica le % di trovare le erbe descritte in un negozio di erborista di una qualunque città. Il valore più basso indica la % per erboristi poco forniti, quello più alto per erboristi esperti e forniti.

	Inverno	Primavera	Estate	Autunno	prezzo
<b>ABETE BIANCO</b>					
Aghi	70% 90%	70% 90%	70% 90%	70% 90%	10sp
Resina	05% 15%	30% 70%	25% 65%	15% 45%	5gp
Gemme	25% 56%	89% 97%	75% 83%	39% 65%	3sp
<b>ABROTANO</b>					
Foglie	05% 21%	12% 34%	13% 45%	02% 11%	50gp
Bacca	03% 23%	00% 18%	00% 9%	00% 06%	450gp
<b>ACANTO</b>					
Fiori	00% 00%	00% 00%	24% 56%	05% 11%	36gp
Foglie	00% 00%	26% 39%	34% 53%	12% 21%	43gp
<b>ACETOSA</b>					
Fiori	09% 11%	36% 57%	46% 67%	23% 33%	85gp
Foglie	12% 24%	57% 78%	56% 77%	31% 34%	12gp

Il lattice di acetosa e le radici di acanto non si trovano abitualmente in commercio.

# AVVENTURIARI

## IN "ERBA"

Miei cari druidi, vicini e lontani, siamo giunti alla seconda parte del nostro piccolo viaggio nel mondo delle piante. Ah, quante e quali sorprese ci riserverà il mondo vegetale oggi?.....Mah!

**NEPERELLA**

Detta anche Nepereja, Salvadega, mezzalira, Nerella. Pianta erbacea alta massimo 30 cm, è frequente intorno ai fossati e agli stagni; in autunno sbocciano i suoi fiori, di un bel viola acceso. Trovabile comunemente nelle zone fredde, un po' meno in quelle temperate.

**Radici:** ridotte in polvere e mescolate con una qualsiasi sostanza fortemente alcolica, dimezzano i tempi di cicatrizzazione delle ferite.

**Pianta intera:** fatta bollire per due giorni e due notti insieme a limatura di ferro e di rame, produce un inchiostro nero molto coprente e impermeabilizzante; sulla pelle (umana e non) è praticamente indelebile.

**RATANIA**

Detta anche Spinarossa, Cuoppo, Delizia degli Halfing. Arbusto alto circa mezzo metro dai rami rossastri e dalle foglie carnose color di smeraldo. Reperibile su terreni sabbiosi e/o aridi sopra i 2000 metri d'altitudine.

**Foglie:** messe a macerare per tre giorni in acqua salata e strofinate sulla pelle emanano un aroma che tiene lontani i serpenti; se inghiottite senza masticarle provocano dei fortissimi conati di vomito (di pochi minuti di durata) con gli effetti di una lavanda gastrica.

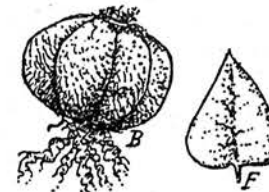
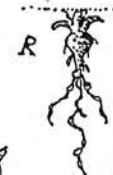
**Radici:** trovate una radice di ratania e datela ad un Halfing! Questi comincerà subito a masticarla come fosse liquirizia e il suo morale arriverà alle stelle (altri effetti, comunque positivi, li lasciamo alla fantasia del DM).

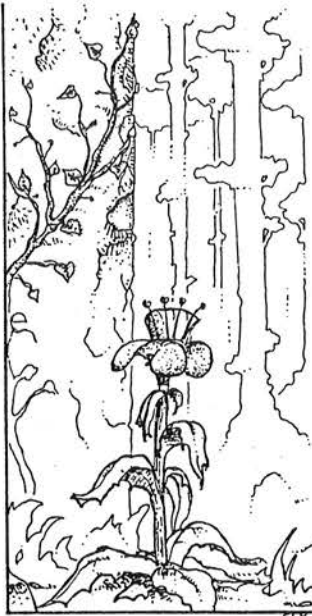
**KINKELIBA'**

Detta anche Napello.

Pianta bulbacea rampicante, alta fino a 5 metri, con fusto legnoso e foglie tenere a forma di cuore; bulbo molto simile alla cipolla. Vive in foreste calde ed umide.

**Bulbo:** se ingerito, provoca dopo 4 ore, pericolosi





effetti, dipendenti dalla quantità di bulbo ingerito (gli effetti sono cumulativi, ovviamente) fino ad I:Paralisi facciale;da uno a due:Paralisi a I/2 corpo; da due in poi: Crisi cardiaca e morte in Id4 round. In qualsiasi caso è concesso un T.S. vs.ve- leno con-5 a chi ha costituzione minore di 16, altrimenti con -2. Se riuscito il personaggio sarà debilitato per Id8sett,Idanni sono curabili magicamente sia come paralisi che come veleno.

**CARDAMONO**

Detto anche Simfito, Imperatorgia, Taffia. Pianta erbacea d'alto fusto (da 1 fino a 2,5 metri) dalle grandi foglie frastagliate e dall'unico fiore, peraltro molto grande di color giallo-arancio. Una volta diffusa quasi ovunque, sta diventando oltremodo rara per cause imprecisate.

Lattice: mescolato con strutto e spalmato sulla pelle, riesce a tenere alla larga qualunque tipo di insetto (compresi quelli giganti).

Semi: polverizzati in un mortaio di pietra e uniti a saliva, danno ottimi risultati nella cura delle infezioni. Uso esclusivamente esterno.

**GUAIACO**

Detta anche Condizi, Sorrestella, Spergola.

Albero sempreverde dal tronco grigiastro e dalle foglie ovali screziate di porpora; è alto dai 10 ai 12 metri e si trova in zone montane nelle regioni temperate.

Resina: unite alle foglie secche della stessa pianta, dà soddisfacenti risultati contro diversi tipi di malattie veneree (65% di guarigione).

Foglie: se masticate fresche, sono uno stimolante dei riflessi nervosi, quantificabile con un +1 all'iniziativa. L'effetto dura 5+1d4 ore.

**RAUWOLFIA**

Detta Albero dei lupi, Bentia, Falsa spergola.

E' straordinariamente simile al Guaiaco, e solo un occhio molto esperto potrà notare le lievissime differenze delle foglie (le cui screziature purpuree "vireranno" verso il violetto) e del fusto (la sua corteccia sarà leggermente più screpolata). Malauguratamente queste caratteristiche possono essere alterate dai parassiti e dalle condizioni ambientali, quindi con una certa probabilità queste due specie saranno indistinguibili l'una dall'altra. Riguardo la probabilità di acquistare come "guaiaco" delle parti di rauwolfia, leggete la tabella in fondo alla pagina.

Resina: secondo le stesse modalità del Guaiaco, solo che la percentuale di guarigione scende al25%.

Foglie: idem come sopra (gli effetti sono gli stessi del Guaiaco).



**ATTENZIONE!!!!**

Qualunque parte della Rauwolfia venga usata considerate questo: il consumo (anche misto col Guaiaco) della Rauwolfia porta, dopo 1d4 di consumazioni, a squilibri psichici simili alla licanthropia (ulteriori dettagli sono a discrezione del DM).

**ESEMPIO:** il DM "rolla" un d4 e ottiene 4, punteggio che si segnerà all'insaputa di tutti.

Durante le sue peripezie Rufus il Guerriero, per tirarsi su, ha consumato per una volta soltanto foglie di Rauwolfia credendola Guaiaco, e per le restanti tre volte foglie di Guaiaco vero (l'ordine non ha importanza). Dopo la 4° consumazione il DM dichiarerà all'ignaro Rufus quello che gli sta accadendo, sicuro così di avere messo nelle peste il druido della compagnia.

	Inverno	Primavera	Estate	Autunno	prezzo
<b>NEPERELLA</b>					
Radici	35% 56%	55% 76%	53% 72%	46% 61%	5 gp
Pianta	37% 58%	57% 80%	55% 75%	41% 59%	9 sp
<b>RATANIA</b>					
Foglie	11% 18%	14% 21%	16% 22%	08% 13%	15 gp
Radici	13% 21%	17% 25%	19% 26%	11% 15%	2 gp
<b>KINKELIBA'</b>					
Bulbo	non viene venduto in erboristeria				
<b>CARDAMONO</b>					
Lattice	05% 08%	08% 12%	09% 11%	06% 10%	10 gp
Semi	00% 00%	20% 25%	14% 19%	08% 11%	23 gp
<b>GUAIACO</b>					
Resina(25%)*	23% 35%	34% 43%	42% 53%	38% 42%	15 gp
Foglie(35%)*	26% 39%	32% 53%	34% 51%	29% 45%	5 gp

La tabella indica le % di trovare le erbe descritte in un negozio di erborista di una qualunque città. Il valore più basso indica le % per erboristi poco forniti, quello più alto per erboristi più esperti e forniti.

\*Indica la percentuale di comprare come Guaiaco foglie o resina di Rauwolfia

Diamo ora uno schema riassuntivo delle piante descritte in questo e nel precedente numero di Spell Book relativamente ad aree climatiche nelle quali dette piante si possono trovare e all'ambiente:

<b>CLIMA FREDDO</b>	Pianure-Neperella, Abrotano Foreste-Abete bianco, Cardamono
<b>CLIMA TEMPERATO</b>	Pianure-Acetosa, Acanto, Neperella, Cardamono Foreste-Abete bianco, Acetosa, Rauwolfia Montagne-Abete bianco, Rauwolfia, Guaiaco, Neperella
<b>CLIMA CALDO</b>	Giungla-Kinkelibà Montagne-Ratania

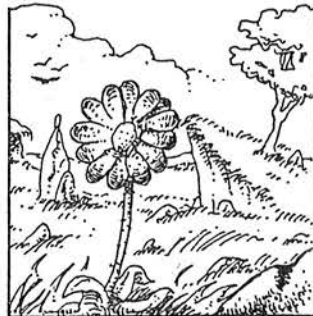
Si conclude così questa seconda puntata degli "avventurieri in erba": navigando tra lodi sperticate e violente stroncature si avvia verso la terza puntata dove a descriverci le favolose piante del mondo fantasy ci sarà niente-popolodimeno che M.S. Torkien...

Roberto Gigli & Lorenzo Pancini

# AVVENTURIERI IN "ERBA"

## IL FIORE BLU

Detto anche "die blaue Blume", "the blue flower". Questo fiore è unico e assomiglia a una semplice margherita con 13 petali blu; sul suo corto stelo spunta una foglia con l'apice a punta. Si tratta di un fiore intelligente, capace di "parlare" in pixie. Può essere trovato ovunque dato che può teletrasportarsi in qualunque punto e in qualsiasi momento se si trova in pericolo. Sopravvive infatti a qualsiasi temperatura e si adatta a ogni habitat. Prima di venire colto da qualcuno inizierà a parlare in pixie e minaccerà l'avventore dicendo che chi lo violerà perderà la vita: infatti se viene colto ogni essere vivente nel raggio di 10 metri dal fiore deve passare un TS contro spell o morire.



Se un personaggio strappa un petalo del fiore blu, esso allora gli dirà, sempre in pixie, di esprimere un desiderio (wish). Dopo aver esaudito la richiesta, il fiore blu scomparirà per riapparire a migliaia di km. L'unico modo per usufruire dei 13 wish (nel caso che tutti i petali siano ancora intatti!) è quello di chiedere con il primo wish di poter avere gli altri wish. Chi per purissimo caso scopre il segreto del fiore blu riceverà 5000 px (il personaggio non deve essere stato aiutato in nessun modo!).

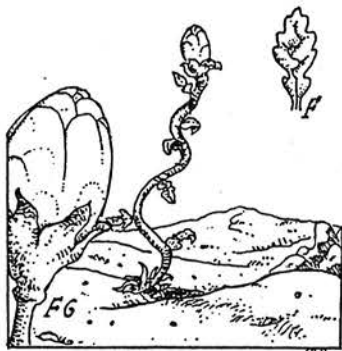
## LA PIANTA DELLA VITA

Detta anche ramoscellus vitae, vitalungà, vecina, peranzia. È alta appena 20 cm, presenta uno stelo sinusoidale e generalmente sei foglie alterne, al suo apice sboccia il primo giorno del primo mese (è stata creata per soddisfare qualsiasi esigenza di calendario!) un piccolo fiore giallo dalla forma di un uovo per appassire dopo appena tre giorni.

Nasce in pianure aride dal clima caldo secco, in prossimità di deserti.

**Fiore giallo:** non deve essere scambiato con il fiore rosso di una pianta praticamente uguale che si trova però nei boschi ad alto tasso di umidità. Dopo averlo essiccato al sole per 30 giorni, tritato con petali di rosa, fatto bollire insieme a 20 stelle alpine in un calderone a un'altitudine di almeno 2000 m, si otterrà un composto finale che funziona come una potente pozione di longevità, che allunga la vita di 2d10 anni.

**Foglie:** una sola foglia strofinata sul palmo della mano destra per un buon 35% delle probabilità rivelerà il futuro prossimo creando im-



magini sul palmo: ha l'effetto dell'abilità psionica corrispondente.

## MAGIA'NZA:

Detta anche pomo d'Adamo, pretina, the untouchable. La magianza è una pianta invisibile della forma di un pomodoro, di colore tra il rosso e l'argento (non è stato ancora rilevato!), profuma di amarena, ha una polpa dolce e gustosa. Nasce sotto gli alberi come i funghi e se cercata per almeno due ore sotto i medesimi, può essere scoperta il 40% delle volte grazie al suo profumo, ma la presenza di anche un fiavole venticello fa diminuire le probabilità a un misero 20%.

Se viene mangiata ha l'effetto di una magia di invisibilità; i personaggi meno saggi saranno tentati di mangiarne in gran numero per il loro ottimo sapore, ma i risultati saranno i seguenti:

n° di m. ingerite	effetto
1	inv. a creature di meno 4dv
2-3	inv. " " " " 7dv
4-5	inv. " " " " 10dv
+ di 6	il personaggio diventa etereale a vita, incapace di intervenire sulle cose materiali.

L'ultimo effetto può essere eliminato con l'uso di uno wish.



## BULBUS IMMUNDUS

Questa pianta non ha né radici, né stelo e non presenta alcun fiore per il semplice fatto che vive sottoterra (15 cm in profondità); può essere riconosciuta da un caratteristico rialzamento del terreno soprastante. Estratta dal terreno appare come un viscido bulbo deforme con una membrana esterna più dura e un liquido grigio marrone all'interno. Questo bulbo può prendere qualsiasi forma data la sua costituzione.

Per avere effetto un bulbus immundus deve essere ingerito completamente; ma a causa del suo rivoltante aspetto un personaggio deve passare un TS contro paralisi o irrimediabilmente essere preso da conati di vomito e risputare il bulbo. Ingerito, l'effetto sarà quello di una pozione polimorph dalla durata di un intero giorno. (per ogni trasformazione si deve passare un system shock)

Dopo un trattamento così intenso e drastico del fisico, le successive conseguenze irrimediabili possono essere le seguenti:

dado	effetto
1	morte
2	il personaggio rimane nella forma finale
3	-2 punti di costituzione





dado	effetto
4	11 classe d'armatura naturale
5	-1 punto di destrezza
6	nessun effetto
7	+1 punto di destrezza
8	9 classe d'armatura naturale
9	+2 punti di costituzione
10	+1 punto di destrezza per ogni animale volante in cui il personaggio si è trasformato
11	8 classe d'armatura naturale
12	Il personaggio mantiene una caratteristica positiva dell'ultimo animale in cui si è trasformato

A.A.A. GERCASI COMPAGNIA PER GUERRIERO DEL 7° LIVELLO (ANCHE LIVELLI PIU' BASSI NON SCHIFANO.) POSSO ADATTARMI ANCHE COME D.M. BASICO.  
TELEFONARE ORE PASTI al 675878 DI FIRENZE E CHIEDERE DI ALBERTO

A.A.A.A.A.M.A. CORPORATION VENDE E/O SCAMBIA MINIATURE, COLORATE E KON.  
eccovi alcune offerte: MINOTAURO "R.P.", colorato da HoG, L. 7000  
ELFO "Ral Partha" con armatura e spada a due mani, colorato, L. 4000  
stock di 5 ELFI MANNARI (diversi) "Grenadier", colorato, L.9900  
la COMPAGNIA DI DARKFLAME, "Citadel", L.9000  
e tante, tante (ma tante, eh!) altre offerte...  
TELEFONATE ORE PASTI A ROBERTO 055-351998

## Spell Book 4

Il prossimo numero di SpellBook sarà dedicato ai mostri: decine e decine di nuovi pericolosi avversari per i giocatori di D&D e AD&D; ma ci saranno anche altre sorprese, comprese le collaborazioni dei lettori. Sarà in vendita presso:

Tempi Futuri

Strategiochi

Via dei pilastri 22

Via S. Andrea 15

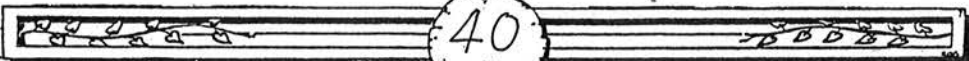
FIRENZE

PISA

Dal 25 APRILE 1988: non mancate!

REDAZIONE c/o BEN SIDOTI ☎ 055/666570

Spell Book - Pubblicazione bimestrale dell'AMA corporation. Editore latitante Nicola Serpieri; Direttore irresponsabile Cosimo Lorenzo Pancini; Art Director Marco Serpieri; Sordinatore tecnico Roberto Gigli; Collaborazionista redazionale Beniamino Sidoti; Segretaria di produzione Fiorenza Pancini.



Molto spesso, nel dover definire un dungeon, il Master incappa nel faticoso problema: "Cosa metto in questa stanza?". Più letale di un coboldo gobbo, più viscido di un ameba paglierina è questo scottante problema: ecco perché abbiamo pensato di porvi almeno momentaneamente fine presentandovi ben sei trappole usa e getta da inserire con facilità anche nella più ostica avventura. Ricordiamo che superare un check di una data abilità significa tirare meno di essa con un d20; inoltre i danno in pf da noi dati sono per personaggi del 1° livello: moltiplicate per il livello dei vostri personaggi (o per la metà se vi sentite buoni) per ottenere un danno bilanciato.

LA MANO DEI SAGGI



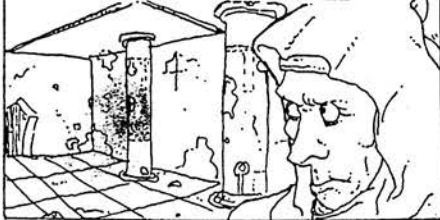
Questa mano di natura magica è più grande di un uomo e sbucca dal terreno all'altezza del polso. Essa può trattenere tra le dita un oggetto magico di media-alta potenza; se un personaggio prende l'oggetto magico arrampicandosi sulla mano, la mano lo lascerà e impugnerà improvvisamente il personaggio trattenendolo senza possibilità di fuga. Se lui stesso o i suoi amici attaccheranno la mano, che è invulnerabile, essa comincerà a stringere infliggendo 1d4 pf a round. Se invece il personaggio non si opporrà alla mano, dopo 3 turni verrà trasportato mentalmente al suo interno dove incontrerà i tre saggi della mano che gli proporranno il seguente indovinello: "Quand'è che una mano ti impugna senza trattenerci?"

risposta: Quando è tua, e ti impugna un oggetto senza trattenerne te. Se il personaggio risponderà giustamente la mano gigantesca scomparirà ed egli sarà dotato di una terza mano magica, invisibile e impalpabile, staccata dal corpo, che può però impugnare oggetti (scudo, altra arma ecc.).



In un corridoio i personaggi troveranno quella che sembra una trappola scattata: una fossa piena di aculei, lunga circa 3 metri, che potrà essere saltata con un check di destrezza. Il pavimento oltre la fossa però, è illusorio e nasconde una trappola identica che infligge come la prima punti ferita 1d6 per il livello dei personaggi. L'unico elemento che può far intuire la presenza della trappola è un'architrave posto sulla linea di demarcazione fra le due trappole all'altezza di 3 metri, al quale è legata una corda che è sfilacciata all'estremità inferiore, lunga 1 metro.

CORRIDOIO REGALE E MAIALE



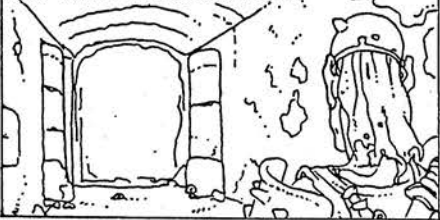
Questa sala rettangolare presenta un pavimento a scacchiera e due fessure misteriose sul soffitto che si intersecano a croce. Gli scacchi centrali azionano la trappola: due grandi pendoli dotati di lame a mezzaluna attraverseranno la stanza prima verticalmente, poi orizzontalmente. Se i personaggi non passano un TS contro paralisi per lama, subiranno 1d20 pf. Se una delle due infligge 20 pf il personaggio è stato trapassato dalla lama che lo porta su, e decede entro 2 round.

COLPO AL CUORE



In una stanza un oggetto magico è sospeso in aria a circa 2 metri dal terreno. Esso è in realtà sostenuto da una struttura magica invisibile simile a un riccio; se per impossessarsi dell'oggetto il personaggio passa attraverso la struttura deve superare 6 TS (per ogni metro un TS) contro paralisi o subire 1d4 pf e perdere 1 punto di costituzione; il personaggio sentirà una fitta dolorosa al corpo. L'unico modo per impossessarsi dell'oggetto incolumi è scalare le pareti, volare o usare la telecinesi.

UNA PARETE ATTRAENTE

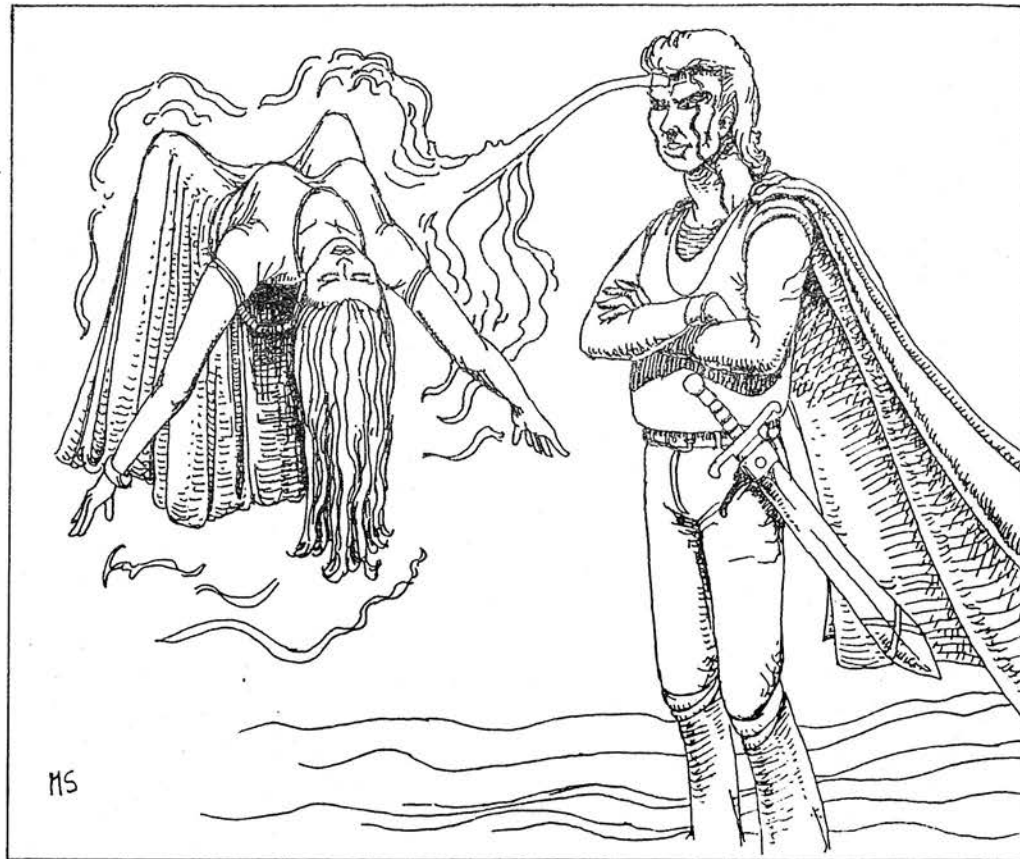


Alla fine di un corridoio vi è una grande piastra che appare di metallo grigio; in realtà è un magnete molto potente, che attrae ogni oggetto metallico distante meno di 10 metri da essa. Un personaggio può trattenere un oggetto di ferro che ha in mano (es. spada) con un check di forza a -3. Personaggi in armatura saranno scaraventati alla parete subendo 1d8 pf e si troveranno costretti a lasciarvela. Ogni 3 turni il magnete gira su se stesso e libera gli eventuali oggetti catturati in una stanzina senza uscite dietro di esso, colma di ogni sorta di oggetti. Per portare via gli oggetti dalla stanza si può solo usare un teletrasporto o magie simili. Questa trappola è detta la dannazione dei fighter (guerrieri)!!

A BOCCA APERTA

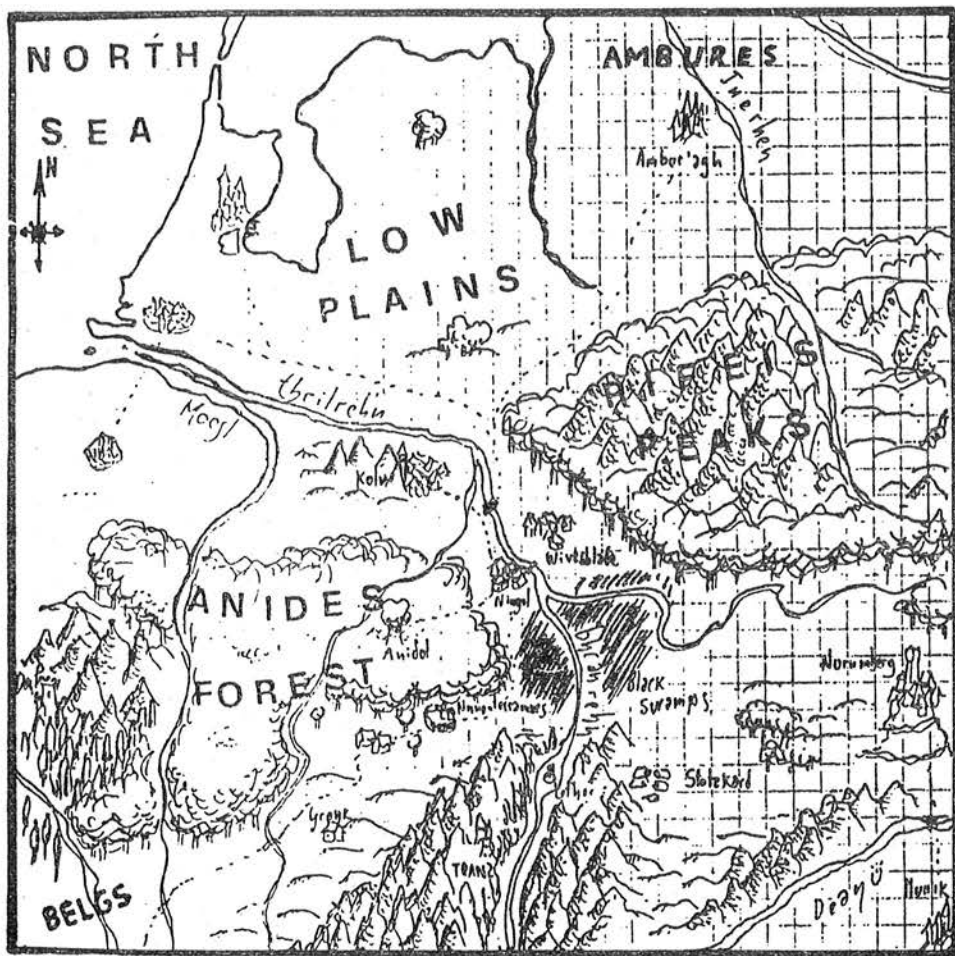


In un complesso di caverne sotterranee si troverà un laghetto che sembra l'entrata di un sifone. Sott'acqua infatti si vede l'apertura di una grotta che sale verso l'alto. In realtà l'entrata della "grotta" è la bocca di un enorme pesce che occlude la vera uscita del sifone. Per il 20% delle probabilità i personaggi si accorgeranno della presenza di sporgenze simili a denti che descrivono un cerchio. Entrati nel pesce la bocca si chiude: i personaggi subiranno 1d6 pf e dovranno infliggerne 10 al mostro per ucciderlo e poter uscire (i colpi colpiscono automaticamente; è impossibile fare magie d'attacco senza subirne direttamente le conseguenze). I personaggi possono resistere sott'acqua un numero di round pari a 1/6 della costituzione (arrotondando per eccesso).




# DARK FLAME

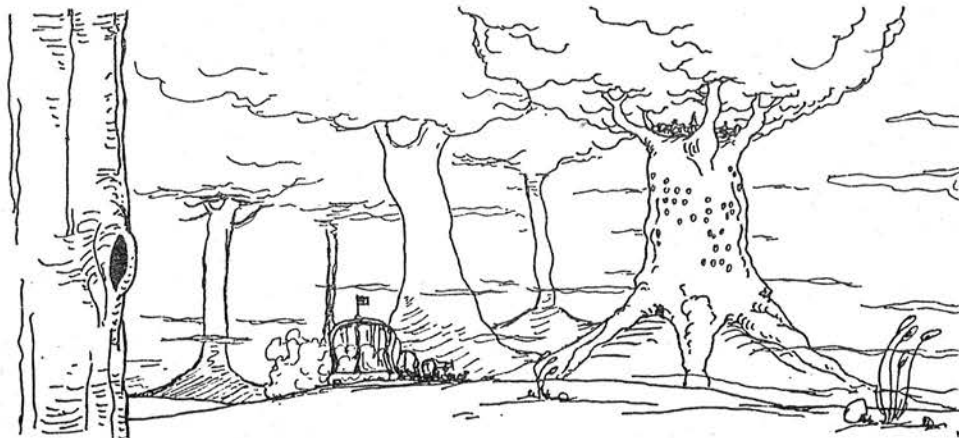
Spell Book vi presenta in esclusiva a puntate una delle campagne più famose e belle che siano state mai create sul nostro pianeta: **DARK FLAME**. In questo numero i dati geopolitici indispensabili al DM e la presentazione dei gloriosi eroi della fiamma nera; nei prossimi le entusiasmanti avventure che li porteranno a livelli con due cifre.



UNA CAMPAGNA PER AD&D CREATA DA COSIMO LORENZO PANCIU

Dark Flame è il titolo di un'epica campagna creata da  e giocata da noi nell'ultimo anno. I personaggi di questa avventura da semplici e sparuti giovinelli del primo livello arriveranno a ottenere enormi poteri scontrandosi con forze demoniache delle quali essi ignari non sospettano neanche l'esistenza. Nei prossimi numeri di SpellBook pubblicheremo a puntate la campagna vera e propria, ma sono dapprima necessarie per i Master che intendono arbitrare questa splendida campagna un pò di informazioni sul mondo nel quale le avventure dei personaggi si svolgono e sui personaggi stessi. Infatti nelle prossime pagine verranno presentati alcuni pc che sono ideali per giocare questa campagna. Sconsigliamo vivamente di usare altri personaggi, ma se volete per forza creare nuovi pc, fate in modo che i personaggi da noi definiti rimangano come npc. Ricordate comunque che tutta la campagna è costruito intorno a questi personaggi e che essi sono essenziali al suo svolgimento. Il mondo di Dark Flame: La mappa qui accanto illustra una considerevole parte del mondo di Dark Flame. L'avventura inizia nella città albero di Anidol, capitale del regno elfico di Anides. A nord c'è la città del ghiaccio, Amburagh, capitale, sotto il dominio della potente famiglia dei Vetrammes, del regno elfico di Ambures. Ad est vi è il grande impero umano di Daclan, la cui capitale è Maunich (in basso a destra); città appartenenti a questo impero sono Ningol, Vivesblade, Nurnberg e la città dei nani, Stotekard. A sud l'Orcania, turbolenta provincia dell'impero abitata dai mezzo-orchi di Tranz, a sud ovest le steppe barbare del Belgs e il ducato libero di Dunf. Infine a nord ovest giacciono le Lowlands, organizzate in un protettorato indipendente sotto la guida di William Org, patria di mercanti e pescatori. A nord oltre Ambures (fuori dalla mappa) giacciono le grandi pianure ghiacciate di Dan.

Anidol: la città di Anidol è completamente costruita nei naturali incavi di un enorme quercia di natura divina che giace nel profondo della foresta di conifere di Anides. Anidol è una grande città chiesa, governata dal papa della religione di Rillifane (il Dio elfico degli alberi, vedi legends & lore), Clismus Pacitus pontifex maximus sacri arboris. Tutti gli elfi grigi che abitano in Anidol sono chierici di Rillifane o maghi devoti. L'atmosfera che domina Anidol è quella di un'opprimente teocrazia: sotto il rigido governo di Clismus e dei suoi cardinali Amphela, Nirum e Laigtan gli elfi grigi che 500 anni fa fondarono la città si dedeiano alla preghiera e alla contemplazione. Lavorano invece come disgraziati gli elfi silvani, padroni della foresta di Anides prima della fondazione dell'albero sacro ed ora asserviti ai chierici di Rillifane e da loro costretti nel nome di un sacro rispetto della religione al mantenimento dell'aristocrazia clericale.





**LO SCISMA:** È da notare che i rapporti fra i due regni elfici non sono molto buoni all'inizio della campagna. Infatti è stato l'attuale rettore di Ambures Aigran Idrakil de Vetramnes a scacciare 500 anni fa i chierici di Rillifane da Ambur'agh in seguito ad una lotta civile nella quale si erano affrontati per il potere le famiglie dei Vetramnes e dei Prosteneris e i rappresentanti della chiesa di Rillifane. Dopo anni di lotte Aigran aveva sopraffatto i chierici e i Prosteneris condannando i primi all'esilio e i secondi ad una posizione di infimo grado nella scala sociale di Ambures. Ora però Ambures minacciata da continue incursioni degli Gnoll del Nord ha bisogno di aiuti militari mentre la fragile economia autarchica di Anidol rischia di collassare senza scambi commerciali con il regno elfico del Nord: si decide così per l'interesse comune di accordare una rappacificazione. Una carovana guidata da Lairon de Vetramnes, figlio di Idrakil, viene mandata da Ambur'agh ad Anidol a scortare Migra de Vetramnes, sorella di Lairon ed ambasciatrice del consiglio di ambures, che dovrà parlamentare con Clismus Pacitus per riunire i due regni sanando così il secolare scisma. La campagna inizia con l'arrivo della carovana ad Anidol: due dei personaggi predefiniti, Bondy e Smadril sono elfi della città albero mentre Albacor e Friendlican appartengono alla scorta di Migra de Vetramnes.

**NOTE PER CHI GIOCA A D&D:** Dark Flame è una campagna nata per AD&D ma con poche modifiche può essere giocata anche da coloro che non conoscono le regole di AD&D e dispongono solamente del BASIC e del EXPERT D&D. Innanzi tutto in AD&D non si parla più di elfo, ladro, nano, etc. come "classi"; ci sono delle razze (nani, elfi, halfling, umani, gnomi e mezzo-orchi) e gli individui appartenenti a queste razze possono specializzarsi in diverse classi (cioè professioni): ladro, chierico, mago, guerriero, barbaro, cavaliere, paladino, illusionista monaco orientale, druido e bardo. Quindi potrete trovare un elfo che ruba (elfo ladro), un nano allenato a combattere (nano guerriero) o un halfling che ama e difende la natura (halfling druido). Inoltre la razza elfica è divisa in diverse sottorazze (elfi silvani, elfi alti, elfi grigi, elfi delle valli, elfi neri abitanti dell'oscurità) che si distinguono per piccole differenze psicofisiche (per esempio gli elfi grigi sono più intelligenti (+1 all'INT), mentre quelli delle valli più forti ma meno intelligenti (+1 alla FOR, -1 all'INT)). Nelle schede inoltre sono presenti dei dati nuovi per D&D:

"system shock" è la % di superare pena la morte una trasformazione del corpo come quella causata da una magia di "Polimorph"

"Resurrezione" è la % di successo di una resurrezione, tramite magia chiericale, del personaggio

"Abilità Psioniche" indica se il personaggio è dotato di particolari poteri mentali. Nel particolare caso di Bondy si deve considerare egli capace di espandere il proprio corpo diventando più forte (+1 a colpire, +4 al danno) o di levitare (come la magia del mago) per un turnp due volte al giorno. Inoltre egli può attaccare psichicamente due creature pensanti al giorno: se falliscono un TS contro la magia, perdono i sensi per 3 turni.

"Bellezza" indica la bellezza fisica (comeliness in inglese) del personaggio, da usare in caso di incontro con NPC o PC del sesso opposto. Varia da 3 a 18: valori molto bassi indicano i bruttoni, 9-11 è la media, valori alti indicano le belle figlioline e i boni

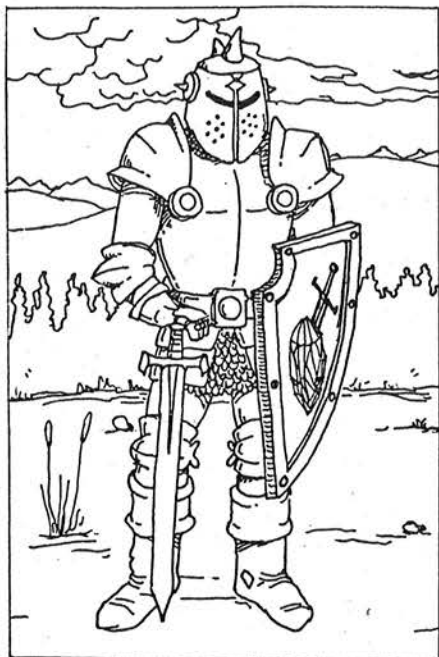
Noterete che i bonus per le abilità sono diversi da quelli del BASIC: non preoccupatevi perché non sono errori di stampa.



BONDY DONDY  
ELFO GRIGIO LADRO 1° LIV.

Bondy Dondy appartiene alla nobile famiglia dei Malinotoris ed è nipote dell'arcicardinale Nirum. Poiché non era per carattere portato alla meditazione, la famiglia lo destinò alla scuola magica di Anidol. Bondy pur essendo di brillante intelletto non era però portato alle sterili leggi della magia e decise di dedicarsi alle ben più ignobili arti ladresche, incitato in questo dal suo buon amico di sbronze Slamozzo, anch'egli giovane nobile stanco della rigida e noiosa vita di Anidol. Spirito libero, Bondy ha da tempo deciso di lasciare la città insieme a Slamozzo e all'unico sacerdote dell'albero che gli sia amico: Smadril, il suo tutore. Bondy è simpatico e amichevole, ma talvolta per il suo carattere irriverente può far saltare i nervi anche ai più pazienti membri della compagnia.

FORZA 15 (massimo peso 1700, aprire porte 1-2, piegare sbarre/al.canc.7%)  
INTELLIGENZA 19 (linguaggi addizionali 3)  
SAGGEZZA 8 (nulla)  
DESTREZZA 18 (bonus +4 all'AC) (bonus +4 per armi da lancio)  
COSTITUZIONE 14 (sys.shock 88%, resurrezione 91%)  
CARISMA 17 (massimo num. di seguaci 10)  
ALLINEAMENTO NN  
THACO (per colpire ac. 0) 20  
ARMATURA leather (cuoio) AC 3  
PF 6  
ARMI spada lunga (danno 1-8) (thaco 19), arco corto (1-6, thaco 16)  
EQUIPAGGIAMENTO selezionato dal giocatore  
LINGUAGGI elfico, comune, gnomico, halfling, goblin, hobgoblin, orchesco, gnoll, gallico, bugbear, troll, dragon red)  
ABILITA' LADRESCHE borseggiare 45%, aprire porte 35%, trovare/rimuovere trappole 25%, muoversi silenz. 30%, nascondersi 30%, sentire rumori 15%, scalare 85%, decifrare linguaggi 0%)  
PUNTI ESPERIENZA 101  
ABILITA' PSIONICHE punti psionici 154, EXPANSION, LEVITATION (vedi PLAYER HAND.)  
BELLEZZA 18  
ETA' 180 anni



FRIENDLYCAN  
UMANO CAVALIERE 1°LIV.

Nato da una nobile famiglia ed educato sin dall'infanzia all'uso delle armi, Friendlycan è diventato uno dei più nobili cavalieri dell'ordine dell'ermellino di Ambur'agh. Egli crede fermamente nelle regole della cavalleria: giustizia e pace devono regnare ovunque, e per sconfiggere il male anche la vita deve essere sacrificata. L'onore personale è importante quanto al vita stessa per Friendlycan: egli sdegna gli ignobili e gli inferiori, ma è pronto ad offrire la vita per la salvezza di una fanciulla, anche se brutta. In combattimento è un compagno forte e fidato: la sua lama saetta come un lampo nella tempesta ed egli è possente come un cinghiale della tundra.

FORZA 17(91) (+1a colpire,+1al danno,massimo peso 2000gp,aprire porte1-3,piegare sbarre/alzare cancelli 13%)

INTELLIGENZA 14 (linguaggi addizionali 1)

SAGGEZZA 12

DESTREZZA 16(58) (bonus +2 all'AC,bonus +2 per armi da lancio)

COSTITUZIONE 15(95) (+1 ai pf,sys.shock 96%,resurrezione 97%)

CARISMA 18 (massimo numb. di seguaci 12)

ALLINEAMENTO LG

THACO(per colpire AC 0) 19

ARMATURA chain mail+scudo; AC 2

PF 12

ARMI spada lunga(1-8+1),lancia(1-6+2)

EQUIPAGGIAMENTO selezionato dal giocatore

LINGUAGGI comune,anglico

PUNTI ESPERIENZA 237

BELLEZZA 16

ETA' 25 anni

Friendlycan essendo un cavaliere (una specie di guerriero più potente:1d12 per pf) deve rispettare le regole cavalleresche (difendere le donne con il proprio corpo, non fuggire mai dal combattimento pena il disonore, cercare onore personale combattendo il nemico più forte, obbedire ai superiori); inoltre per destrezza, costituzione e forza ha un secondo valore in %; ogni volta che passa di livello lo aumenta di 2d10(se il secondo valore arriva a 100, l'abilità aumenta di 1 ma il secondo valore torna a zero).



ALBACOR  
ELFO GRIGIO MAGO 2°LIV.

Albacor appartiene alla famiglia Prosteneri; un tempo potente ad Ambur'agh ma ora sottomessa alla ricca famiglia dei Vetramnes che regna su Ambures. Educato alle arti magiche egli è diventato un valente apprendista stregone in cerca di potere e gloria personale. L'ambizione brucia Albacor come una fiamma insieme al desiderio di riscattare la sua famiglia: egli è riuscito ad entrare nel gran consiglio di Ambur'agh e a essere scelto come uno degli accompagnatori dell'ambasciatrice Migra. Ora cerca il modo di mandare a monte l'accordo causando così la caduta della famiglia dei Vetramnes. Albacor è incostante ed egoista e cerca sempre di ottenere da ogni situazione un guadagno personale.

FORZA 9 (massimo peso 1500gp,aprire porte 1,piegare sbarre/alzare cancelli1%)

INTELLIGENZA 18 (linguaggi addizionali 2)

SAGGEZZA 14

DESTREZZA 18 (bonus +4 all'AC,bonus +3 per armi da lancio)

COSTITUZIONE 16 (+2 ai pf,sys.shock 95%,resurrezione 96%)

CARISMA 10 (nessuna modifica)

ALLINEAMENTO CN

THACO(per colpire AC 0) 20

ARMATURA nessuna;AC6

PF 8

ARMI pugnale(1-4)

EQUIPAGGIAMENTO selezionato dal giocatore

LINGUAGGI elfico,comune,gnomico,halfling,goblin,hobgoblin,orchesco,gnoll,gallico,bugbear,latorio,dragon red

PUNTI ESPERIENZA 2501

INCANTESIMI

1°liv.:READ MAGIC,BURNING HANDS,ARMOR,SHOCKING GRASP,SLEEP  
(sonno,scudo magico,dardo incantato per il Basic)

BELLEZZA 7

ETA' 220 Anni



## SMADRIL

ELFO SILVANO CHIERICO 1° LIV.

Smadril nacque il giorno stesso della fondazione di Anidol da un'elfa silvana che morì nel darlo alla luce: il bimbo venne adottato dai chierici di Rillifane e da loro educato alla carriera ecclesiastica. Da allora per 500 anni Smadril ha servito piamente i suoi superiori ma mentre tutti gli altri adepti avanzavano nella gerarchia ecclesiastica, è rimasto un semplice accolito (1° liv.) dato che essendo elfo silvano, non era considerato dai chierici superiori (tutti elfi grigi). Paziente Smadril ha atteso con la sensazione che un destino glorioso lo aspettasse. Quando gli venne affidata l'educazione di Bondy, accettò felicemente questo compito, anche se ben presto Bondy si rivelò fonte di numerosi grattacapi.

FORZA 17 (+1a colpire, +1al danno, massimo peso 2000gp, aprire porte 1-3, piegare sbarre/alzare cancelli 13%)

INTELLIGENZA 15 (linguaggi addizionali 2)

SAGGEZZA 19 (TS +4, spell-bonus 2 del 1°, 1 2°, 1 3°, 1 4°, 1 5°)

DESTREZZA 17 (bonus +3 all'AC, bonus +3 per armi da lancio)

COSTITUZIONE 16 (+2 ai pf, sys.shock 97%, resurrezione 98%)

CARISMA 11 (massimo num. di seguaci 4)

ALLINEAMENTO NG

THACO (per colpire ac. 0) 19

ARMATURA chain mail+scudo; AC1

PF 9

ARMI flail (danno 1-6+1), mazza (danno 2-7+1)

EQUIPAGGIAMENTO selezionato dal giocatore

LINGUAGGI comune, elfico, gnomico, halfling, goblin, hobgoblin, gnom, orchesco)

PUNTI ESPERIENZA 21

BELLEZZA 12

ETA' 500 anni

## CAPITOLO 1 - UN ABILE FURTO

In questa prima parte dell'avventura i personaggi dovranno impadronirsi della collana di Migra de Vetramnes, in modo che si verifichino le condizioni che li porteranno nel palazzo sotterraneo di Ailgon. Il Master deve fare in modo che se l'idea di rubare la collana non viene in mente spontaneamente ai personaggi, essa venga suggerita da Slamozzo o da un altro NPC. L'avventura inizia all'alba di un freddo mattino d'inverno: la carovana degli elfi del nord arriva presso Anidol e Albacor e Friendlycan vengono convocati da Lairon, che li guida. Smadril e Bondy sono invece stati mandati in cerca di Idriss, i delicati e candidi gigli ornamentali che crescono sui rami più alti degli abeti di Anides.

Una nebbiolina frizzante avvolge la foresta innevata, ovattando suoni e colori. I grandi alberi bianchi torreggiano silenti, gli animali della foresta ancora addormentati tacciono: la quiete regna ovunque. La carovana di Ambures, anch'essa bianca e argento come la foresta, si ferma ad un cenno di Lairon.

Leggete il brano seguente a Friendlycan e Albacor, facendo eventualmente uscire Bondy e Smadril per poi richiamarli quando entrano in azione.

Lairon de Vetramnes è imponente quanto può esserlo un elfo alto 155 cm, ma nonostante ciò riesce lo stesso ad incutere timore in parte a causa della sua fama ed in parte per l'incredibile compagine di armi ed oggetti magici che si porta addosso. Convocativi, vi ordina di compiere una perlustrazione alla ricerca di eventuali trappole tese dagli elfi della foresta. Dietro di lui, nel carro regale istoriato di fregi argento ed oro, intravedete per un attimo la faccia obesa ed arcigna della principessa Migra, ed al suo collo vedete balenare la splendida collana di diamanti che da secoli appartiene ai Vetramnes.

Albacor e Friendlycan, qualsiasi direzione scelgano, verranno ben presto a trovarsi in un sentiero che si svolge sinuosamente tra gli alberi e che conduce ad una radura isolata. Lì tra i cespugli innevati stanno in agguato 3 LUPI che li attaccheranno balzando improvvisamente dai loro nascondigli. Ma il caso vuole che proprio lì vicino stiano raccogliendo gli Idriss Bondy e Smadril che, udendo le grida del mago e del cavaliere, accorreranno in loro aiuto: così si incontrano i gloriosi eroi della Fiamma Nera. Finito il combattimento si sentirà risuonare un corno: ben presto sopraggiungono i cavalieri della guardia santa di Anides venuti ad accogliere gli ambasciatori. Curate con magie clericali tutte le ferite subite dal gruppo, si faranno accompagnare alla carovana che scorteranno alla città sacra di Anidol.

Improvvisamente il sentiero si allarga e davanti a voi nella bruma mattutina appare un albero immenso, alto oltre 200 metri, che giace in un'ampia radura. Ovunque vi brulica la vita: nei palazzi costruiti sui rami, nelle incavature naturali, tra le foglie verde cupo e argento vedete muoversi elfi grigi e silvani.

Gli stranieri vengono alloggiati in comode stanze del quartiere alto, e a tutti è permesso di girare liberamente per la città; ma a tutti gli ospiti sono affidate delle "guide" per sorvegliarli, cosicché i PC si ritrovano ancora insieme. Durante il giorno essi potranno fare compere a prezzi di favore nella città (i prodotti venduti sono quelli artigianali basati sul legno: non si possono trovare armi e armature). I personaggi verranno a sapere che quella sera si terrà una grande festa nella sala di Rillifane, per festeggiare i 500 anni di vita di Anidol e la rappacificazione con Ambur'agh. Sentiranno parlare anche della collana di Migra e del suo immenso valore. Inoltre potranno incontrare Aleena, la ragazza di Bondy (apprendista maga) e Slamozzo, suo amico di sbronze e furti. Sarà Slamozzo a proporre di rubare la collana e di fuggire dall'opprimente città-chiesa in cerca di avventure. Tutti hanno buone ragioni per commettere il furto (Friendlycan deve la vita a Bondy e Smadril), ed ogni indugio sarà spezzato dall'annuncio del valore della collana: oltre 4000 monete d'oro!

Il gruppo può visitare la sala della festa, piena in quel momento di chierici che la addobbano con Idriss e altri fiori. Se chiederanno a qualche Elfo del Nord ulteriori notizie sulla collana c'è un 50% di possibilità che vengano a sapere di un'antica leggenda che dice che finché la collana resterà al collo di un Vetramnes, Ambur'agh non cadrà di fronte a nessun avversario. I giocatori potranno organizzare un qualsiasi piano: se esso ha un minimo di coerenza e sfrutta tutte le capacità del gruppo sarà molto facile compiere il furto poiché nessuno se lo aspetta. Come via di fuga Slamozzo propone la via delle cantine sotterranee: fra le radici secolari, infatti, molti cunicoli naturali da lui conosciuti si snodano per miglia sbucando all'aperto lontano dalla città. Infine arriva la sera: tutti gli elfi si raccolgono nella grande sala. (Il master si riferisca alla mappa 2)

Gremita all'inverosimile la grande cavità risuona delle delicate musiche dei bardi e delle loro voci squillanti, mescolate col festoso brusio dei commensali. Al grande tavolo in fondo alla sala stanno seduti Climus, i suoi cardinali e i due Vetramnes. Solo dieci guardie armate di arco sorvegliano il pranzo, e sono alquanto distratte dai canti e dai balli che si svolgono al centro della stanza. Raramente infatti si svolgono feste nella rigida città chiesa di Anidol. Dalle grandi finestre naturali entra l'aria fresca della notte, ma grandi bracieri ardenti riscaldano la sala.

In qualsiasi modo si svolga il furto (lasciamo i dettagli al master ma raccomandiamo indulgenza in questa prima parte dell'avventura) i personaggi verranno coinvolti in una fuga mezzafiato nella città deserta (tutti sono alla festa) inseguiti da Lairon urlante e dalle sue truppe, attraverso i cunicoli sempre più bui e tortuosi dei livelli inferiori, mentre intorno a loro fischiano le frecce delle guardie.

Improvvisamente Slamozzo viene colpito al fianco da una freccia: rantolando cade a terra. Avete perduto la vostra guida e le guardie stanno per raggiungervi.

Slamozzo non è in realtà morto, ma solo svenuto: i personaggi non possono far altro che caricarlo in spalla e, affidandosi alla fortuna, continuare a fuggire.

Ad un certo punto il corridoio da voi imboccato nella fuga finisce con una pesante porta di legno, miracolosamente non chiusa a chiave. Ma una volta entrati nella stanza vi accorgete che essa è una cantina senza uscita!!! E alla luce tremolante delle torcie vi accorgete improvvisamente che Aleena non è più con voi!

I personaggi devono pensare innanzitutto a bloccare la porta in qualche maniera, visto che le frecce delle guardie sconsigliano ogni tentativo di resa. Nella stanza vi sono dei barili che possono servire allo scopo; le pareti sono di roccia sostenuta dalle possenti radici dell'albero.

Ben presto si cominciano ad udire dei colpi sordi alla porta e le grida degli elfi del nord. La situazione è disperata, ma proprio mentre state per vendere cara la pelle, una luce misteriosa invade la caverna. (Questa accecherà i soldati entrati se la porta non è stata sbarrata). Le radici come animate da uno spirito vitale cominciano a muoversi freneticamente, aprendo un passaggio nella roccia. Non essendoci altra via di uscita vi ci gettate senza esitazione e mentre scivolote nel cunicolo miracolosamente apparso sentite dietro di voi l'urlo di rabbia e di impotenza di Lairon, poiché il tunnel si sta richiudendo dietro di voi. Vi siete salvati ma cosa vi attende ora?

## CAPITOLO 2 - IL PALAZZO SOMMERSO

In questa seconda parte dell'avventura i personaggi si ritrovano in un palazzo sprofondato sei secoli fa, ed appartenuto ad un mago folle di nome Ailgon. Molte delle trappole tese da Ailgon sono ancora funzionanti; inoltre un gruppo di elfi neri si è stabilito in una grande caverna collegata al palazzo, nel quale però non osano avventurarsi. Il tesoro di Ailgon è sorvegliato da un mostro di incredibile potenza, cosicché è pressoché impossibile per i personaggi accaparrarselo ora (sono destinati a ritornare in questo dungeon), ma potranno sempre arricchirsi con ciò che troveranno. Per quanto riguarda il misterioso tunnel apparso miracolosamente, esso è un segno del fatto che gli Dei del bene proteggono i personaggi: è stata loro destinata una gloriosa missione. Scivolando i personaggi subiranno 1d4 pf e "atterreranno" nella stanza 1. 1-corridoio segreto. Questa stanza è completamente avvolta nell'oscurità. La porta segreta a est è facilmente individuabile e apribile; quella a sud si apre tirando una levetta sopra di essa. Sul soffitto in agguato vi è un RAGNO CHELATO.

2-Grande sala del trono. E' illuminata di una luce diffusa verdastra.

Siete in un grandioso salone dal pavimento decorato. Nella parete nord torreggia un massiccio trono di pietra. Parte del vetusto pavimento è però crollato, rivelando nell'angolo NE un sottofondo tappezzato di punte d'acciaio. Delle maestose colonne che sorreggevano il soffitto, alcune giacciono crepate e coperte di polvere.

Tutto il pavimento è un'enorme trappola azionata da una leva sotto il braccio destro del trono e parte di esso è ora crollato rivelando la trappola sottostante. Azionando il meccanismo o camminando presso la zona crollata i personaggi potranno cadere sugli spunzoni sottostanti ricevendo 1d8 pf. Tra le spine giace un cadavere mummificato di elfo nero, che ha 15 gp, una spada ed una pergamena di protezione dai licantropi nonché due torcie. Le porte segrete a nord sono chiuse a chiave e difficili da scoprire. (1 su 1d8).

3-Sala da ballo. Anch'essa illuminata. Due grandi scale portano alla sala 21.

Al centro di questa grande sala giace ciò che a prima vista sembra un blocco di marmo e si rivela invece un'enorme mano scheletrica lunga oltre 20 metri. A est e ovest due scalinate di marmo portano al piano superiore. Dietro la mano nella parete sud vi è un ampio portale istoriato a due ante.

La mano è il covo di 4 SCHELETRI: c'è un 25% di possibilità che vi si trovino di giorno, un 75% di notte. La mano, nonostante sembri realmente quella di un ciclopico gigante è in realtà una delle creazioni magiche del folle Ailgon. La porta a sud si apre semplicemente toccandola. Le porte segrete a nord possono essere scoperte tirando (1 su 1d8).

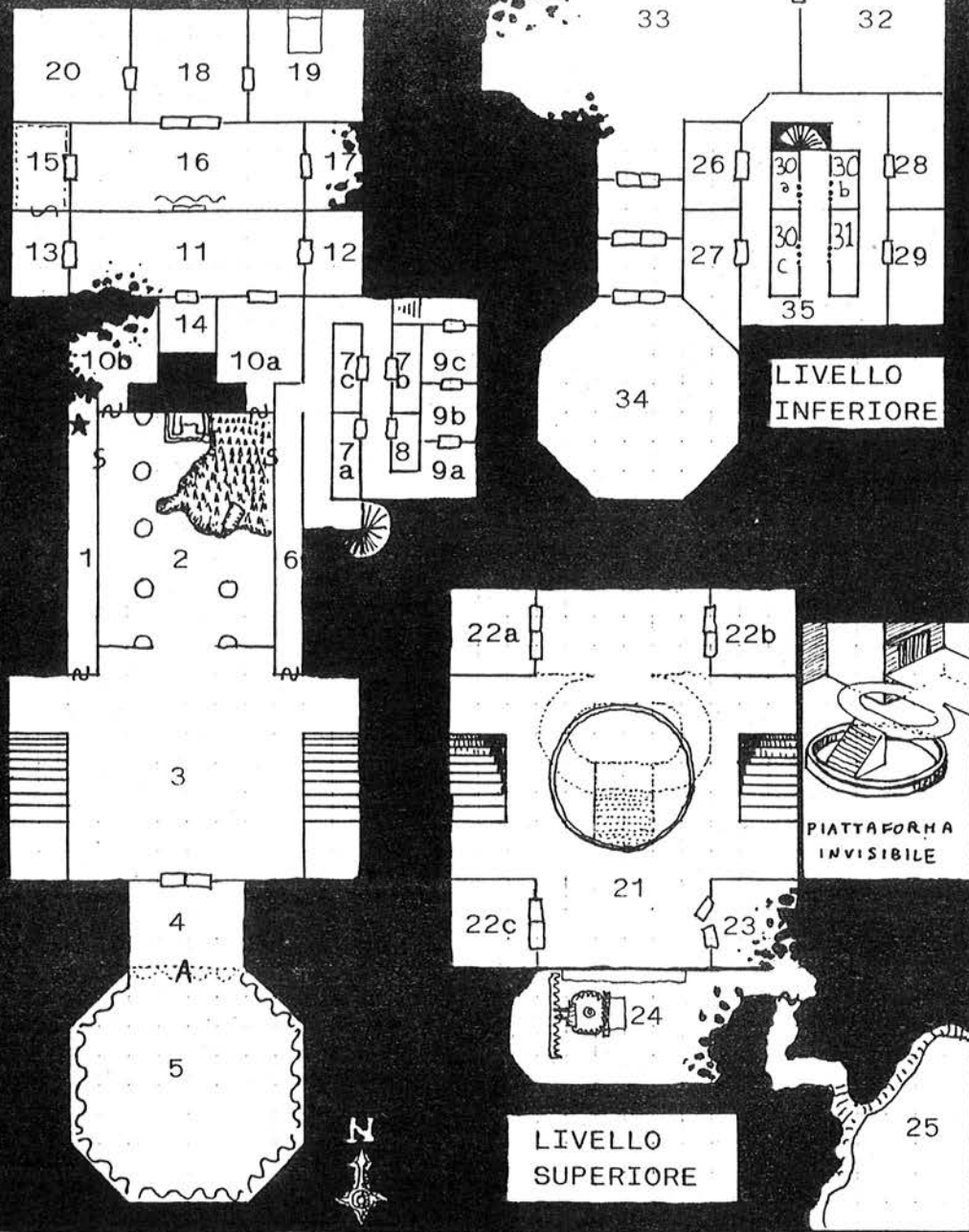
4-Corridoio di giunzione. E' vuoto ed illuminato. Dal centro del pavimento una goccia di sangue cade verso l'alto, schizzando i secolari contrafforti del soffitto: è un'altra delle folli illusioni di Ailgon.

5-Sala degli specchi. Si oscurerà completamente quando i personaggi vi entreranno.

Quando entrate in questa sala ottagonale dalle pareti coperte da tende di pesante velluto le luci si spengono di colpo. Al buio sentite uno strano rumore cigolante e quando magicamente riappare la luce vi ritrovate in un'enorme sala di cui non potete scorgere neanche le pareti... inoltre cominciate ad udire una strana musica simile ad un madrigale rinascimentale.

Questa era la sala delle danze di Ailgon: quando qualcuno vi entra un meccanismo fa scendere la parete A e solleva le tende rivelando grandiosi specchi sulle pareti che danno l'illusione di trovarsi in una sala di dimensioni infinite. Gli specchi sono molto vecchi: solo toccandoli si creperanno e colpendoli si disintegreranno completamente infliggendo 3d6 di danno a tutti i

# AALAZZO DI AILGON



54

personaggi entro 6 metri da esso (è permesso un Tiro salvezza a dimezzare i danni). Dopo 2d4 turni la musica cesserà e la parete A si rialzerà di nuovo.

6-Corridoio di giunzione. E' molto simile al corridoio 1: non è illuminato e infestato da topi di effetto puramente scenografico. Le scale a chiocciola a SE conducono ai sotterranei (corridoio 3; tutte le porte sono di legno.

7-Stanze delle guardie. Sono tutte simili: illuminate da una luce spettrale, in ognuna si scorgono mobili impolverati, brandine ammuffite e scheletri di soldati in una strana divisa nera. Nella stanza 7a due degli scheletri attaccheranno. In essa vi sono 4 spade, 3 scudi 30 gp, 125 sp e 3 gemme da 1000gp. Nella stanza 7b si troveranno tra le macerie un coltello +1, 123 gp e la chiave della stanza 8. Nella 7c si possono trovare una mazza +1, 28 gp e 2 spade, in un cumulo di marciume nel quale sguazzano 7 RATTI GIGANTI.

8-Stanza del comandante. E' illuminata e non polverosa come le altre. La porta è chiusa e la chiave si trova nella stanza 7b.

Questa stanza è rimasta stranamente intatta e non si nota la decadenza vista dovunque. In mezzo alla spoglia pavimento una bianca mano mozza scheletrica impugna una spada dalla lama lucente. In un angolo vi è una mensola con alcune boccette impolverate, e nella parete opposta ci è un armadio.

Le boccette sono senza etichetta e molte sono spezzate: ne sono rimaste due di colore giallo (pozione di cura) ed una rossa (polymorph). L'armadio è vuoto e chiuso a chiave. Se qualcuno cercherà di prendere la spada (è una +2) appariranno nella stanza dda pavimento e pareti 5-20 MANI SCHELETRICHE che attaccheranno senza pietà fino a che la spada sarà abbandonata.

9-Stanze di passaggio al livello inferiore. Se i vostri personaggi non sono quelli predefiniti nel numero precedente ma altri di livello casomai superiore potrete permettergli di combattere contro il Drago Udead che protegge il tesoro di Ailgon nella stanza 34. Le chiavi delle porte a, b, c, si trovano rispettivamente nelle stanze 12, 19 e 24. Nella stanza 9b vi è un golem di pietra a guardia.

10-Stanze delle statue. In ognuna di queste stanze vi sono otto statue di pietra che in realtà nascondono 8 ZOMBIES al loro interno: le statue si apriranno quando qualcuno raggiungerà la parete nord della stanza o se verrà attivato un meccanismo della stanza 24. Nella stanza 10b vi sono uno scheletro di elfo e un anello di protezione +1, nonché 123 gp e 34 sp.

11-Vestibolo di Ailgon. Illuminato da magie di luce permanente. La stanza è spoglia e come le altre dalla 12 alla 20 stranamente linda e in ordine. Sulla parete nord un grande affresco mostra 5 personaggi: se Aesterion è col gruppo egli spiegherà che essi sono i "cinque demoni della Morte Rossa", ovvero Ailgon stesso e la sua compagnia, noti per la loro potenza e ferocia 600 anni fa.

12-Stanza della gravità invertita.

Affacciandovi in questa stanza dopo aver aperto la porta vedete sul soffitto 10 statue a testa in giù intorno ad un piloncino, sempre appeso al soffitto, sul quale (o sotto il quale) è in qualche modo appeso un piccolo scrigno anch'esso sottosopra.

In realtà in tutta la stanza è stata invertita magicamente la gravità: chiunque vi entrerà cadrà verso il soffitto subendo 1d6 pf di danno. Se qualcuno cercherà di aprire lo scrigno le statue (che sono simili a quelle delle stanze 10) libereranno 10 ZOMBIES che attaccheranno contemporaneamente il profanatore. Lo scrigno contiene la chiave della porta 9a e una gemma da 1000 gp.

13-Stanza del ragno.

Questa stanza non presenta niente di particolare ad eccezione di un blocco di pietra bianco al centro di essa, simile ad un fungo alto 15cm. Sotto di esso intravedete un ragno nero che però non esce allo scoperto.

55

Intorno al fungo di pietra in un raggio di due metri si stende un area magica di rimpicciolimento : chiunque vi entrerà verrà ridotto all'altezza di 5cm; per lui il ragno diventerà allora un RAGNO GIGANTE che attaccherà saltando fuori dal suo nascondiglio. Solo camminando vicino alle pareti si eviterà questo pericoloso effetto e si potrà scoprire la porta segreta nella parete nord che conduce nella stanza 15.

14-Saletta di passaggio: chiunque vi entrerà scomparirà improvvisamente riapparando sulla piattaforma invisibile della stanza 21. Questa stanza era usata da Ailgon per apparizioni a sorpresa nel mezzo delle sue numerosissime feste.

15-Corridoio delle ombre e delle illusioni.

Siete in un lunghissimo corridoio, così lungo che non ne potete scorgere neanche la fine; il corridoio è illuminato scarsamente da flebili torce alle pareti e l'unico oggetto particolare nella stanza è uno scrigno nero pochi metri davanti a voi nel corridoio.

Lo scrigno contiene 234 gp, 1378 sp e una pozione gialla (cura), nonché un OMBRA SPETTRALE. Il corridoio è in realtà un'illusione: i personaggi potranno avanzare per ore senza giungere da nessuna parte. Un semplice controllo della parete destra rivelerà la porta che conduce alla stanza 16.

16-Sala dello specchio, illuminata da globi luminosi svolazzanti.

Vi trovate in una grande stanza colma di mobili di squisita fattura e di altre chincaglierie di lusso: una grande doppia porta di mogano nella parete nord è l'unica uscita. Di fronte ad essa nella parete sud vi è una pesante tenda di velluto, mentre alla parte est vi è un'antica libreria colma di pregiati volumi.

La tenda a sud nasconde uno specchio di imprigionamento (Mirror of life trapping) la libreria cela invece un passaggio segreto che può essere aperto tirando verso di sé una levetta sotto di essa (spingendola si deve superare un TS contro paralisi per non venire colpiti da un aculeo avvelenato che infliggerà 2d6 pf o, fallendo un TS contro il veleno, 6d6). I libri sono di valore (50-100 gp l'uno se rivenduti ad un saggio), ma molto pesanti e non di natura magica: un personaggio può portarne solo due.

17-Sala delle pergamene. Questa stanza nascondeva tutte le pergamene e i libri magici di Ailgon; a causa di un crollo però molte sono andate perdute. Cercando si troveranno una pergamena con la magia Disco Levitante (Floating Disc), Ragnatela (Web) e Geas. Inoltre uno spellbook è ancora integro: non è il nostro glorioso primo numero (Ailgon ne teneva l'intera collezione sotto il cuscino accanto ai suoi giornalini porno...), ma un libro magico contenente la magia di Teletrasporto (Teleport).

18-Stanza del Demilich.

Al centro di questa stanza vi è un piccolo cumulo di polvere sul quale giace un teschio che riesce in qualche modo ad incutervi un misto di rispetto e terrore. Esso emana una flebile, spettrale luminosità che vi permette di scorgere due porte ai lati est e ovest della stanza.

Se Aesterion è col gruppo egli fermerà chiunque voglia attaccare il Demilich, affermando che "la morte attende chi vuole risvegliare Colui che dorme...". Se i personaggi saranno tanto folli da attaccarlo lo stesso, il Demilich risponderà all'attacco creando dapprima un Wraith e poi un Ghost, ed infine sollevandosi da terra e lanciando un urlo che ucciderà chi fallirà un tiro salvezza contro il magico. Nella stanza inoltre si trovano cinque busti di pietra rappresentanti un vecchio barbuto, un giovane guerriero in armatura, un halfling degenere (vedi Spellbook 1), un mezzo-orco e una mezza elfa che non spicca certo per bellezza. Sotto ogni statua i nomi: Ailgon, Otan, Geepo, Gleanto, Aitreia.

19-Camera di Ailgon. Vi torreggiano un grande letto a baldacchino e un grande specchio decorato. Su di uno scrittoio si trova la chiave della stanza 9b, resa invisibile da Ailgon, nonché una statuetta rappresentante i "Cinque demoni" del valore di 250gp. Nella stanza vi è ancora il famil are (animale servitore) di

Ailgon: un GATTO ZOMBIE che attaccherà improvvisamente saltando dal baldacchino 20-Armeria di Ailgon.

In questa stanza si trovano tutte le armi collezionate da Ailgon, nonostante il fatto che non potesse usarle. Ovunque vedete scimitarre decorate, agili picche, coltelli dal manico intarsiato, balestre gnomiche dai complicati meccanismi. Molte armi sono però rovinate dal tempo: solo una faretra ed una splendida spada nera sembrano non essere state toccate dal trascorrere dei secoli. In un angolo della stanza le radici dell'albero hanno creato un altro tunnel naturale, simile a quello che avete attraversato fuggendo da Anidol.

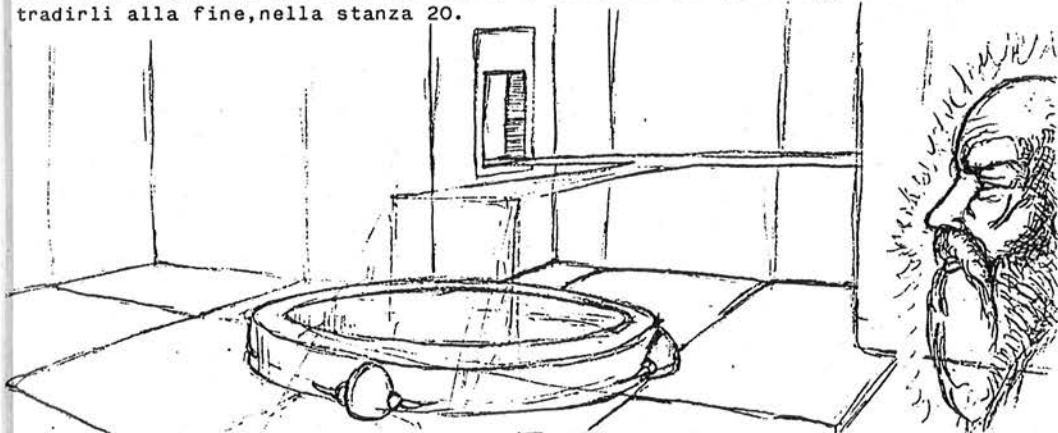
La spada è una sword of dancing dai poteri momentaneamente soppressi da Ailgon. La faretra invece è un "quiver of Ehlonna" (vedi UA).

Se Aesterion si troverà, com'è probabile, col gruppo, sfrutterà questo momento per rivelare la sua natura malefica: lancerà una ragnatela contro i personaggi, appiccandole fuoco e quindi fuggirà dalla stanza chiudendo la porta a chiave. Se i personaggi non hanno ancora usato lo Wish di Eamlo solo questo li potrà salvare dalle fiamme; altrimenti potranno uscire dalla stanza attraverso il tunnel se riusciranno in un check di costituzione (altrimenti riceveranno 1d6 pf e dovranno ritentare), poiché non c'è modo di aprire la porta ed inseguire Aesterion. Se i personaggi escono dal tunnel, leggete loro l'epilogo.

LIVELLO SUPERIORE

21-Stanza della vasca; illuminata dalla fosforescenza della vasca. Leggete ai personaggi il brano seguente quando vi entreranno la prima volta. State ancora salendo sui decrepiti scalini che udite dal piano voci cantilenanti e sulle pareti scorrete le guizzanti ombre prodotte dalle torcie. Affacciandovi con prudenza nella stanza vedete una processione di 15 elfi neri che provenienti dall'estremità sud della stanza, si dirigono verso la vasca al centro di essa trascinando un elfo legato. Giunti alla vasca salgono sul parapetto e incominciano a camminare in aria! Dopo pochi passi si fermano e legano il proprio compagno circa 4 metri sopra la superficie della vasca, come sospeso in aria. Quindi scendono e si allontanano verso sud. E allora, improvvisamente, tentacoli violacei cominciano ad uscire dalla vasca verso l'elfo!

AmMESSO che i personaggi non abbiano già attaccato gli elfi neri (ciò equivale ad un suicidio), possono se agiscono alla svelta salvare l'elfo dall'ORRORE TENACOLATO. Al centro della stanza, sopra la vasca vi è una piattaforma invisibile che conduce alle porte delle stanze 22A e 22B, l'elfo è stato a questa legato. Se verrà salvato egli dirà di chiamarsi Aesterion e di essere stato condannato a morte per essersi opposto alla malvagità dei suoi compagni. Affermerà inoltre che Ailgon possedeva un grande tesoro ed è a conoscenza dell'esistenza delle porte segrete della stanza 3. Egli ha un anello magico con le magie di invisibilità e di ragnatela che però non userà in presenza dei personaggi se non per tradirli alla fine, nella stanza 20.



22-Stanze della metamorfosi. Entrando in queste stanze i personaggi verranno magicamente trasformati in animali mitici e la stanza assumerà l'aspetto dell'ambiente adeguato (a:fenici/montagne; b:unicorni/foresta; c:draghi/cielo). Uscendo l'effetto sarà annullato, ma nelle stanze i giocatori possono combattere qualsiasi inseguitore con i poteri che le loro nuove forme conferiscono.

23-Sala dei crolli. In precedenza simile alle 22, ora disattivata da una frana e quindi vuota. Aesterion sa dell'entrata segreta al villaggio elfico a sud e imporrà ai personaggi di non avventurarvisi.

24-Canto dei meccanismi. In questa stanza colma di pulegge e ingranaggi vi è un pannello di controllo (fine tecnologia gnomica) con sei leve dai vari effetti: 1-fa scendere la parete A della stanza 5; 2-svuota la vasca della 21; 3-disattiva le stanze 22; 4-trasforma il pavimento della 3 in vetro permettendo di vedere la 34; 5-libera gli zombie delle 10; 6-infligge 2d6 di scossa se attivata. Su di una mensola, invisibile magicamente, vi è la chiave della stanza 9c.

25-Villaggio di Lolth'ngajiin. Abitato da un centinaio di elfi neri con manie omicide nei confronti dei personaggi. Altri dettagli al DM.

#### LIVELLO INFERIORE

26-Antro delle statue, non illuminato.

Questa sala è colma di statue di ogni sorta, accatastate una sull'altra e crepate da secolari fessure. Altezzosi re, ammiccanti concubine, buffi giullari, demoni alati e possenti leoni sembrano guardarvi da ogni angolo oscuro con i loro occhi spenti. Appoggiato al muro nord vi è un grande forziere.

Tra le statue si nasconde un GARGOYLE di guardia al forziere, che contiene 764 gp nonché un coltello +1 e una pozione gialla (delusione).

27-Cantina. Illuminata da un raggio di luce proveniente da una piccola finestra sul muro sud, attraverso la quale si può vedere la stanza 34 col tesoro di Ailgon sul quale giace un terrificante DRAGO ZOMBIE. Vi sono dei barili di vino e idromele, tutti andati a male, nonché sacchi di farina ammuffita.

28-Piccolo laboratorio di Ailgon. Completamente avvolto dalla spettrale luce di una fiamma magica sul soffitto. Colmo di alambicchi contenenti liquidi dagli strani effetti (per un solo round, tirare a caso tra le varie pozioni) e da papiri vergati da una strana e incomprensibile scrittura (non sono pergamene magiche). Sul grande tavolo di mogano un mazzo di chiavi arrugginite (sono quelle delle porte segrete a nord della stanza 2) è appoggiato ad un alambicco.

29-Sala di tortura. Decorata da catene, martelli, spunzoni, vergini di Norimberga, schiacciamani e stritolapalle e da altri divertenti strumenti di tortura arrugginiti. Sul tavolo centrale, legato con cinghie di cuoio vi è un cadavere putrefatto: è uno ZOMBIE che se verrà liberato da un personaggio, per ringraziamento gli balzerà al collo strangolandolo. Alla parete vi è un gancio con le chiavi delle prigioni, dotate di un simpatico portachiavi di teschi di topo.

30-Prigioni di Ailgon, dette anche "le gabbie del non ritorno".

Qui Ailgon imprigionava i suoi nemici, i servi ribelli e le concubine che non lo soddisfacevano, nonché ognuno che non gli andasse a genio per una qualsiasi ragione: di loro non restano altro che poche ossa ingiallite.

Le prigioni sono chiuse a chiave ma facilmente apribili con le chiavi trovate nella stanza 29. Non ci si può trovare niente di utile.

31-Eamlo di Rillifane. In questa prigione, Ailgon aveva rinchiuso Eamlo il chierico da lui sconfitto, condannandolo ad un eterno stato spettrale.

Stranamente un solo scheletro giace al centro della stanza: i suoi abiti sono a brandelli ma riuscite lo stesso a riconoscere i colori dei servitori di Rillifane. Mentre l'osservate, lo scheletro sembra illuminarsi: sopra di esso si sta formando una spettrale figura di vecchio canuto, con una mazza ferrata in mano.

Se Smadril non è col gruppo lo spettro tacerà e svanirà, se invece è col gruppo leggete ai personaggi il brano seguente:

Lo spettro si rivolge a Smadril e con voce cantilenante e profonda comincia a dire: "Ti saluto nel nome dell'Arbor Vitae, fratello chierico. Sappi che il mio nome è Eamlo e che fui servitore di Rillifane nelle desolate pianure del Sud, le steppe barbare di Gronk. Ma un giorno tanto lontano, prima che tu nascessi, vennero in quelle terre pacifiche i Cinque Demoni, Ailgon e la sua compagnia, portando morte e distruzione. Io li combattei presso la mia casa arborea e fui sconfitto: Ailgon mi condannò in eterno a restare in questa stanza, finché un chierico fratello mi donasse parte del suo spirito vitale. Ora le mie preghiere sono state esaudite e Rillifane ti ha mandato affinché io possa finalmente andare da lui nella Foresta Eterna... mi aiuterai dunque?"

Se Smadril non accetterà lo spettro svanirà e vi sarà una drastica riduzione nelle magie concesse a Smadril nel mese seguente. Se invece accetterà perderà metà dei punti esperienza ma Eamlo riconoscente gli si rivolgerà dicendo:

"Poiché hai fatto questa per me, potrai chiamarmi su questa terra ancora una volta quando avrai bisogno ed io, ma ricorda, solo una volta, esaudirò un tuo desiderio, qualunque esso sia." Detto questo si dissolve in luce purissima.

32-Grande sala degli arazzi. Immersa nella più totale oscurità, e vuota.

33-Salone dei combattimenti. Un tempo un'arena, ora solo una spoglia, immensa sala invasa da Phase Lemuri (Vedi Noster Monster) e illuminata magicamente.

34-Sala del Drago Zombie. Questa sala ottagonale è riempita dal grande tesoro di Ailgon (oltre 24000 gp): su di esso vigila il mostruoso drago non morto creato da Ailgon.

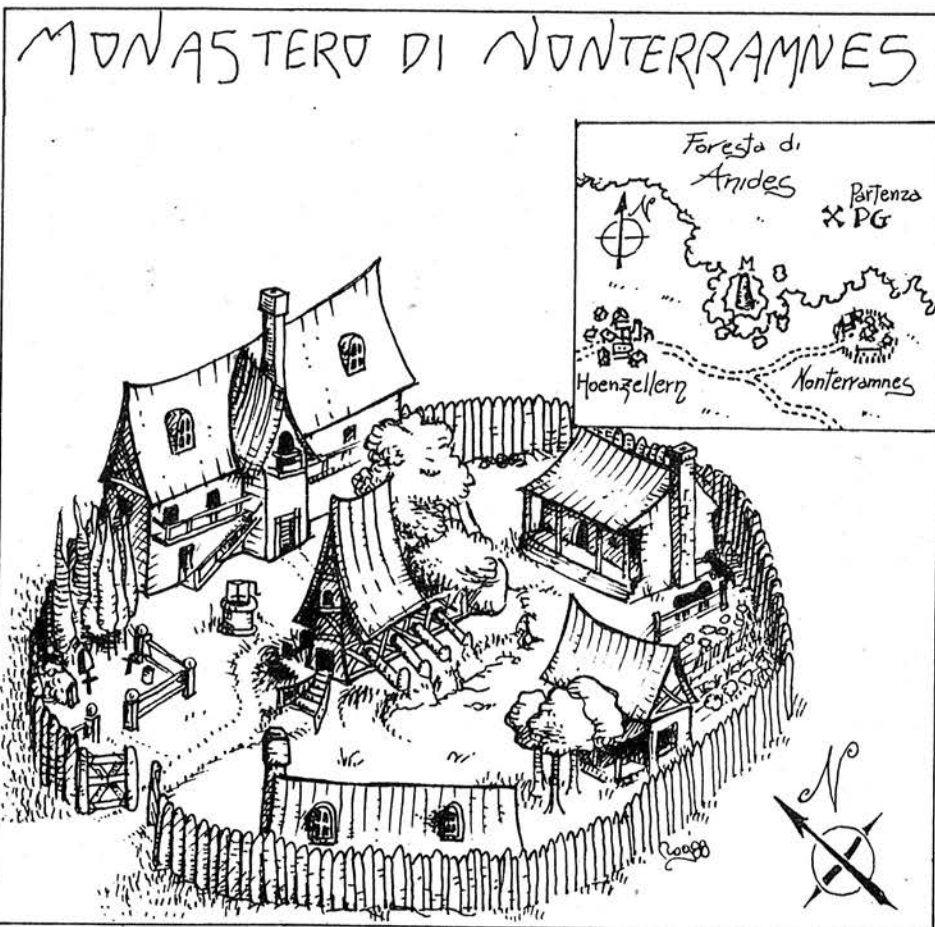
Il tunnel vi porta nella foresta innevata, a sud di Anidol. Siete riusciti ad uscire sani e salvi dalla vostra più pericolosa avventura, ma sentite che molto vi attende ancora... avete la collana ma sarete braccati come ladri in tutta Anides: non potete far altro che fuggire a Sud, verso le terre barbare. Stanchi, vi riposate un po' appoggiati ai grandi tronchi, poi vi mettete in cammino...

All'insaputa dei personaggi grandi cose stanno intanto accadendo: i rapporti diplomatici tra i regni elfici sono bruscamente spezzati, Lairon con un esiguo drappello di guerrieri scelti si lancia all'inseguimento dei PC, a nord gli Gnoll si preparano ad attaccare Ambures... e qualcuno attende i personaggi in un tempio dimenticato: il tempio di Aitreia, il terzo capitolo di DarkFlame che troverete nel terzo numero di SpellBook.

### TABELLA DEI MOSTRI

Nome del mostro	AC	DV	PF	Att/Danni	Att/Dif	THACO	XP	Nome AD&D
Aesterion	7	3	11	1-4	Magie 3°	20	179	/
Aleena	8	1	3	/	/	20	10	/
Elfo del Nord	5	1	7	1-8	/	19	40	/
Elfo nero	6	2	9	1-4+1	Magie 3°	18	92	/
Gargoyle	5	4+4	16	1-3/1-4/1-6	Colpibile da +1	15	235	Gargoyle
Gatto zombie	8	1	5	1-2/1-2	/	19	30	/
Lairon	3	3	16	1-8+3	Magie 3° (ch-mag)	17	198	/
Lupi	7	2+2	10	2-5	/	16	65	Wolf
Mani scheletriche	5	1/2	3	1-2	/	19	15	/
Orrore tentacolato	7	3	15	1-4(x4)	/	18	154	/
Ragno chelato	6	2+2	12	1-6	veleno	16	180	Huge spider
Scheletro	7	1	5	1-6	/	19	19	Skeleton
Tarantola	4	4+4	17	2-8	veleno	15	400	Giant spider
Topi giganti	7	1/2	3	1-3	malattia	20	11	Giant rat
Zombie	8	2	7	1-8	/	16	34	Zombie
Ombra spettrale	7	3+3	15	2-5	risucchio di forza	16	285	Shadow

Dopo le prodigiose gesta nel palazzo dimenticato i nostri eroi (definiti in SB1) devono risolvere il mistero dell'abbazia di Nonterramnes, per poi avventurarsi nell'oscuro tempio di Aitreia: cominciano a delinearsi le oscure trame del destino che li attende grazie ad un misterioso incontro...



60

## CAPITOLDO 3 - IL TEMPIO DI AITREIA

I nostri personaggi si trovano ora al limite meridionale della foresta di Anides: dovranno in questa avventura visitare l'abbazia di Nonterramnes e liberarla dalla maledizione le cui radici stanno nel tempio di Aitreia sepolto sotto di essa. Come si può vedere dalla mappa 1 (parte sud della foresta di Anides) potranno direttamente imbattersi nel monastero se si dirigeranno a sud-est; altrimenti potranno incontrare uno dei monaci di Nonterramnes che si rifornisce di formaggio al villaggio di Hoenzellern (piccolo borgo di pastori a sud), o che vaga tra i grandi alberi alla ricerca di erbe rare: egli esporrà ai personaggi la situazione dell'abbazia e chiederà il loro aiuto (i chierici di Nonterramnes sono adoratori di Rillifane cosicché Smadril dovrebbe dar loro l'aiuto richiesto). Se comunque i personaggi non visiteranno l'abbazia, fate incontrare loro l'entrata al tempio di Aitreia ponendola direttamente sul loro cammino, e ricordando che Lairon e i suoi fidi elfi del Nord stanno inseguendoli.

Il monastero di Nonterramnes è situato nel centro di una radura, sopra una piccola collina erbosa. Una solida palizzata lo circonda e lo protegge dai pericoli della foresta. Tutte le costruzioni all'interno di essa sono di legno, preso secondo le prescrizioni di Rillifane alle piante vecchie e malate; ma reso lucido e resistente con l'antica arte che solo i sacerdoti del Dio-Albero conoscono. A nord vi è un grande edificio dove i monaci hanno le loro stanze e dove cenano insieme; a est la biblioteca del monastero dove sono conservati gli antichi testi religiosi; a sud la serra dell'erborista Camonisea ovest il grande capanno dove i monaci producono i manufatti di legno per i quali sono famosi in tutta la pianura a sud di Anides.

I personaggi verranno a conoscenza dell'entità del problema la sera stessa del loro arrivo all'abbazia: sarà Antamia, l'abate, a raccontargli loro di come un monaco sia scomparso misteriosamente un mese prima, e un altro ritrovato orribilmente sbranato; molte bestie della foresta hanno fatto la stessa fine e sarà compito dei PC scoprire chi o cosa sia il responsabile di questi sconcertanti avvenimenti.

La realtà è questa: all'insaputa di tutti si trova sotto al monastero un tempio dedicato alla demonessa Aitreia, da lungo tempo abbandonato (prima della fondazione del monastero stesso, avvenuta tre secoli fa). Uno dei chierici è riuscito a penetrarvi attraverso il passaggio della stanza B della chiesa, ed è incorso nella maledizione della stanza 5 che lo ha reso un licantropo. Ora si sta avvicinando la notte del plenilunio ed il monaco si prepara ad uccidere ancora...

I PC hanno 5 giorni di tempo (prima dell'arrivo di Lairon) per risolvere la situazione; potranno intanto investigare liberamente parlando con Antamia, l'abate. Chierico del 5° liv., CG. E' convinto che Nitabas abbia qualcosa a che fare con la vicenda. Sa della storia del tempio di Aitreia, ma la considera una leggenda. E' cortese ma poco loquace.





Saverlinus, bibliotecario. Ch 3°, CG. Nella sua biblioteca i PC potranno trovare, riuscendo in un check di intelligenza, un libro che racconta parte della storia di Aitreia. Egli vuole collaborare, ma è goffo e poco utile in combattimento. Dice di aver visto spesso Abadrin sui vecchi codici.

Odratan, Ch 2°, CE. Dopo aver scoperto insieme ad Abadrin, del segreto del tempio vi si è avventurato, venendo infettato magicamente dalla licantropia. Si mostrerà tanto pronto a collaborare e a gettare sospetti su altri quanto ad uccidere eventualmente ogni PC che lo scopra.

Abadrin, Ch 3°, CG. Insieme a Odratan ha scoperto un vecchio libro sul tempio dimenticato. Non sa che Odratan è un licantropo ma sospetta qualcosa che non rivelerà per paura di essere punito (ha infatti rubato il libro.)

Nitabas, Ch 2°, CG. Il suo comportamento incostante lo ha reso invisibile a molti nel monastero, ma egli è innocente anche se non farà nulla per provarlo. Raccoglie ossa di antichi animali, e ciò può fuorviare i PC.

Camonis, Lopamir, Lisin e Rimar, Ch 1°, CG. Innocenti e impauriti, si accuseranno a vicenda o alluderanno ad antiche maledizioni, citando anche il nome di Aitreia. Qualcuno accuserà l'abate, con loro molto rigido.

Indipendentemente dalle azioni dei PC, ecco cosa accadrà giorno per giorno:

1°-L'abate racconta i fatti, a sera la luna è quasi piena.

2°-Di mattina viene ritrovato il cadavere del monaco scomparso. Di notte vi è la luna piena: Odratan aggredisce in forma animale Camonis e lo uccide, dopo aver richiamato due LUPI della foresta per generare scompiglio.

3°-L'acqua del pozzo è imbevibile, il tempo minaccioso. Abadrin ha scoperto Odratan e lo ricatta: di notte Odratan lo uccide gettandolo nel pozzo.

4°-L'acqua del pozzo diventa nera e viene ritrovato il cadavere di Abadrin. Di notte Odratan cerca di uccidere il più incauto PC.

5°-A sera Lairon arriva con i suoi uomini (10 ELFI DEL NORD).

I PC possono entrare nel tempio in varie maniere: dalla stanza delle meditazioni della chiesa (A), dove le radici dell'albero, sacre e intoccabili per i chierici, nascondono l'entrata B al dungeon, o dal pozzo che dà sulla stanza 10. Se messo con le spalle al muro e costretto a confessare, Odratan si trasformerà in lupo, cercando di gettarsi nel pozzo, cosa che farà anche se sarà braccato nella notte del 2° giorno. Abadrin, se minacciato, rivelerà invece il passaggio della chiesa.

Il Master può allungare o tagliare a piacimento questa prima parte dell'avventura: se i suoi giocatori sono più investigativi e disposti a lambiccarsi il cervello può aggiungere prove e colpi di scena, altrimenti può scaraventarli direttamente nel Dungeon. Deve comunque sempre ricordare loro che il tempo scarseggia: Lairon li cerca e una morte sicura li attende se riuscirà a trovarli. Se i personaggi capiranno subito che c'è di mezzo un licantropo, e cercheranno qualcosa per combatterlo, potranno ricevere da Antamia due mazze d'argento e da Camonis due dosi di Belladonna, naturalmente prima che il licantropo lo uccida. Il tempio di Aitreia dovrà essere esplorato solo dai PC, poiché i chierici non potranno passare dalla stanza B, toccando le radici dell'albero.



Il tempio fu costruito sei secoli fa, quando Aitreia divenne una demonesca, e fu in seguito devastato da Yeenoghu quando essa lo tradì. Gli adepti, purificatisi nel lago (10), pregavano nel tempio esterno (11); solo il Gran Sacerdote (ora spettro nella 14), i 3 Apostoli neri (15) e chi supera il test della fede (4-7) poteva entrare nel Tempio Interno (17-20).

Qualche segno della maledizione di Yeenoghu rimane ancora: le colonne e le pareti sono coperte da ributtanti masse di carne in putrefazione, che possono generare non morti se un PC si avvicina (le colonne "O" sulla mappa, 20% di creare un MOSTRO IN FORME se un PC si avvicina a meno di 3 metri). Odratan, inoltre, vaga nel tempio e attaccherà i PC se in forma animale; è comune che l'unico in grado di avvertirli del pericolo della stanza 5. Tutto il tempio è illuminato da una fiavola luce sanguigna.

1-Atrio del tempio, completamente deserto. Al centro, sull'altare, vi è il simbolo di Aitreia: una A di pietra nera dalla quale sgorgano perennemente tre fiotti di sangue.

2-Stanza delle vestizioni, usata dagli adepti.

Alle pareti est e ovest di questa stanza stanno degli scranni di legno marcito, sopra a molti dei quali sono posati vestiti di tela nera ed amuleti col simbolo della A sanguinante.

Le porte a sud e est teletrasportano rispettivamente alla nord e alla ovest della stanza 22. La porta segreta può essere aperta solo da chi indossa gli amuleti e si è bagnato nel lago (10).

3-Sala del Bibbione di Aitreia.

Al centro di questa stanza, su di un leggio di opale sta poggiato un imponente tomo, le cui grandi pagine sono però quasi completamente marcite e illeggibili, tranne poche frasi.

Se i PC toccheranno il libro senza indossare gli amuleti riceveranno 1d10 di danno; altrimenti potranno leggere:

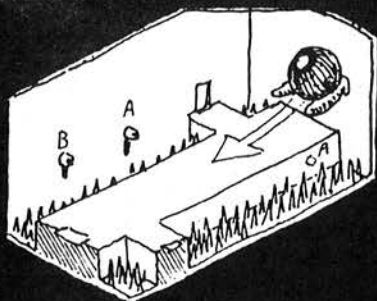
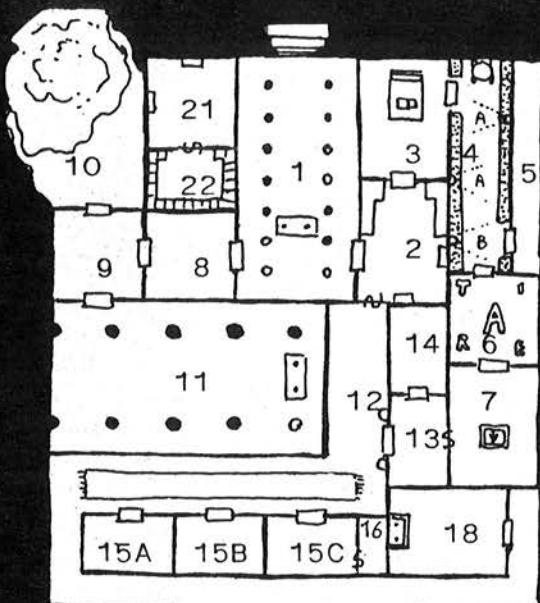
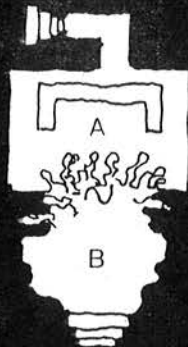
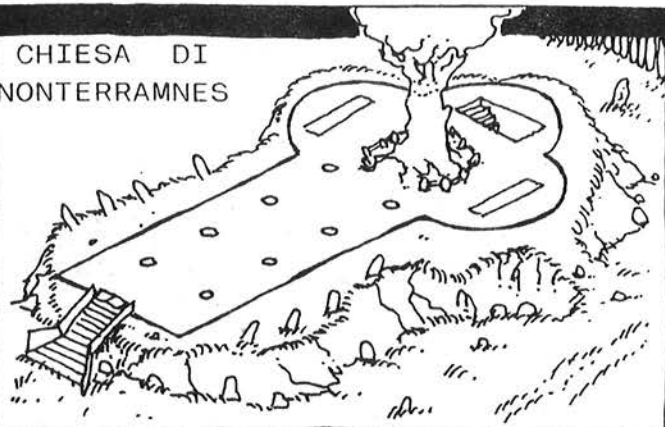
"Solo i purificati e i fedeli potranno entrare nel Tempio interno..."  
 "Tre passaggi vi apriranno alla conoscenza, tre gocce vi faranno entrare..."  
 "Chi vuole affrontare il Test di fede segua sempre Aitreia, o oscure maledizioni cadranno su di lui... non si lasci tentare; se ha coraggio, apra la porta invocandola..."

La porta a est può essere solo aperta invocando, naturalmente, Aitreia.

4-Stanza del Test di coraggio ed abilità. Descrivete accuratamente la stanza ai personaggi annotandone i movimenti, poiché molto accadrà in questo letale corridoio. Alla parete Nord due sostegni reggono un'enorme sfera, che rotolerà giù quando i PC raggiungono la metà del corridoio. Essa è illusoria e non causerà danno ai PC, ma contemporaneamente dalle fessure A usciranno dei getti d'aria che spingeranno i PC sulle spine, causando a chi fallisce un check di forza (o vi si butti per sfuggire alla sfera) un numero di PF uguale alla CA del personaggio. Se i personaggi arriveranno in fondo vedranno la "A" di Aitreia incisa sulla porta a sud: devono sbrigliarsi a fuggire dalla stanza perché dopo un round il bocchettone B emetterà una palla di fuoco da 3 dadi.

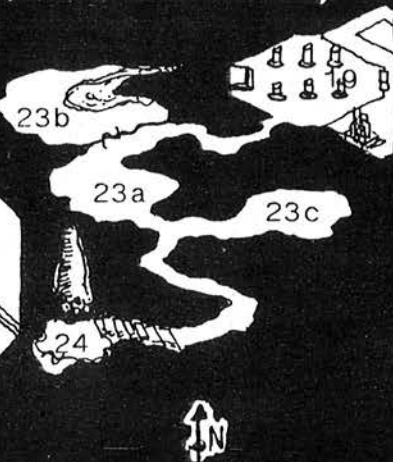
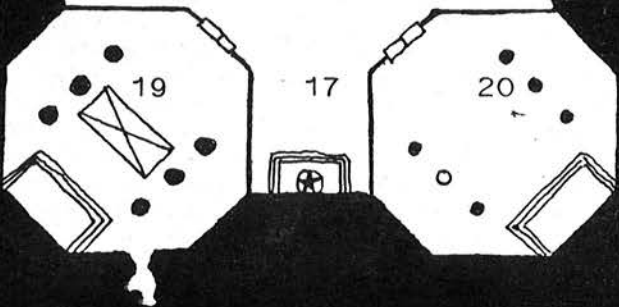


CHIESA DI  
NONTERRAMNES



STANZA 4

TEMPIO DI AITREIA



5-Corridoio delle maledizioni.

In fondo a questo corridoio semibuio luccicano le monete e i gioielli di un grande tesoro addossato alla parete Nord, e senza guardiani!

La stanza costituiva il test di cupidigia: chiunque si impossesserà delle monete verrà colpito da una maledizione (medio-potente, a scelta del DM, come licantropia, -3 a colpire, etc.; TS permesso) per ogni 1000 gp raccolti; inoltre le monete scompariranno uscendo (sono illusorie).

6- Questa stanza quadrata è spoglia; la porta a sud si aprirà solo camminando sulle lettere incise sul pavimento formando la parola Aitreia; bisogna però agire in fretta poiché il soffitto comincerà a scendere, schiacciando ogni ritardatario in 4 rounds.

7-Sala del sangue. (La porta segreta può essere aperta solo dalla 13)

Immobili alla viscida parete sud della stanza stanno cinque forme oscure e semitrasparenti, apparentemente in attesa. Pochi metri davanti a loro vi è un piedistallo sul quale è incisa una A nera. Appena entrati nella stanza sentite la porta chiudersi dietro di voi, e vedete le ombre cominciare a muoversi lentamente, in lugubre silenzio.

Basterà versare tre gocce di sangue sulla A per fermare le 5 OMBRE SPETRALI, che attaccheranno dopo due turni. Facendolo i PC verranno curati (2d6).

8-Sala di passaggio, sul cui pavimento stanno molti scheletri (adoratori di Aitreia uccisi da Yeenoghu). Vi è un 50% che Odratan sia qui.

9-Vestibolo del lago

Le pareti di questa stanza erano un tempo ricoperte di assi di legno nero, ora marcie e in gran parte cadute. Qua e là si possono vedere brandelli di abiti, e al centro della stanza due teschi giacciono sopra putridi mucchi di ossa, con le mascelle serrate in eterno ghigno.

Qui i chierici di Aitreia si spogliavano, prima dei bagni e delle orge della stanza 10. I due teschi sono 2 GAMBADO, che hanno come tesoro 245 gp 36 pp e due gemme da 200 gp. Tra le assi si può trovare uno scarabeo di protezione, nascosto in un lacero involto.

10-Lago sotterraneo, dal quale pesca il pozzo del tempio. Sul soffitto vi sono 8 PIPISTRELLI GIGANTI, che attaccheranno se verrà accesa una luce (la caverna non è illuminata). C'è un 50% che Odratan sia qui in forma umana. (Se c'è indicherà il pericolo della stanza 5 e chiederà di essere riaccompagnato dai suoi fratelli, ammesso che non venga subito attaccato) Se un PC si bagnerà nel lago, gli verranno curati 1-20 PF (una sola volta).

11-Tempio esterno (dietro l'altare stanno nascosti 2 EYE KILLERS).

Questa strana, grande sala è illuminata della stessa luce rossastra che pervade il tempio, ma più delle altre colpita dalla devastazione e dai crolli. Immonde escrescenze, inoltre, crescono da pareti e colonne.

Gli Eye killers useranno il Death Stare (vedi FF) se i personaggi lasceranno accese eventuali torcie dalla stanza 10. Sull'altare vi sono ricchi paramenti e candelabri del valore di 798 gp.

12-Corridoio dei Sacerdoti. Ai lati della porta a est stanno due guardie (2 SCHELETRI) che attaccheranno se uno dei personaggi non indossa l'amuleto di Aitreia; altrimenti diranno: "Che i discepoli non disturbino il



sonno del Gran Sacerdote!" con la loro voce fredda, brandendo le lance. L'unico modo di entrare è eliminarle. Le porte a sud sono tutte chiuse a chiave; inoltre il tappeto è una trappola: infliggerà 2d4 di scossa elettrica a chi vi passerà sopra (TS permesso a PC con armature non metalliche).

**13-Studio del Gran Sacerdote di Aitreia, immersa nell'oscurità.**

Questa stanza sembra meno toccata dalle altre dalla devastazione del resto del Tempio; i mobili della parete sud sono intatti sebbene polverosi. La parete nord sembra invece carbonizzata, come se qualcosa fosse esploso davanti alla solida porta di roccia che resiste ancora.

In un armadio vi sono i vestiti del Sacerdote e in uno scrigno protetto da una trappola ad ago (TS contro veleno o 1d20 pf) vi è il suo anello di protezione +1 e controllo Ombre Spettrali, più 411 gp in gioielli. Se i PC indosseranno le vesti e l'anello e scopriranno il passaggio segreto nascosto dietro lo specchio ad est, potranno controllare le ombre della stanza 7.

**14-Cripta del Sacerdote.** Qui vaga lo SPETTRO del sacerdote ucciso da Yenoghu. Se i personaggi riusciranno a convincerlo (se travestiti) di essere servitori di Aitreia, donerà loro il suo tesoro (2500 gp, una pozione di resurrezione, una mazza+1), altrimenti dovranno conquistarselo combattendo.

**15-Stanze dei Neri apostoli:** in ognuna di esse vi è uno HUECUVA che difende il suo tesoro (a-245 gp; b-326 gp, mazza+1; c-122gp, pergamena con magia Flamestrike e Commune, pozione di cura)

**16-In questa piccola stanza segreta vi è una pergamena con un Raise Dead.**

**17-Sul grande altare a sud di questa stanza vi è una statua della demone Aitreia:** una splendida donna dalle ali di pipistrello. Vi si possono incontrare inoltre, indugiando, 2 dei COFFER CORPSES della stanza 18.

**18-In questa cupa stanza sacrificale vi sono centinaia di scheletri e 5 COFFER CORPSES;** il coltello sacrificale di platino vale 345 gp.

**19-Primo tempio interno, illuminato da bracieri fumanti.**

In fondo a questo enorme antro ottagonale, alla parete SO, potete vedere attraverso il fumo nerastro dei bracieri una figura femminile legata ad una rudimentale croce di legno. I suoi abiti sono a brandelli, ma la donna non sembra ferita: sembra guardare verso l'alto con aria di sfida, con i fieri occhi verdi che brillano sotto i capelli neri trattenuti da un cerchietto argenteo. Vedendovi comincia a gridare qualcosa.

La donna cercherà di avvertire i PC della presenza della trappola parlando in una lingua incomprensibile (antico comune di Lamnes); se i PC saranno avvertiti cadranno nella fossa acuminata che infligge 1d12 di danno. Se i personaggi la libereranno (cosa necessaria allo svolgimento della campagna), ella dirà di essere Lady Veronica de Lamnes, contessa del libero territorio omonimo che, in viaggio verso sud col marito, è stata aggredita da uomini incappucciati (sacerdoti di Aitreia). La sua scorta è stata sterminata e suo marito sacrificato (i resti sono nella stanza 23c); lei invece, costretta a mettersi il cerchietto sulla testa (che non è possibile togliere, ed ha inoltre il potere di annullare l'effetto di ogni magia lanciata su di lei) e da esso apparentemente tenuta in vita per



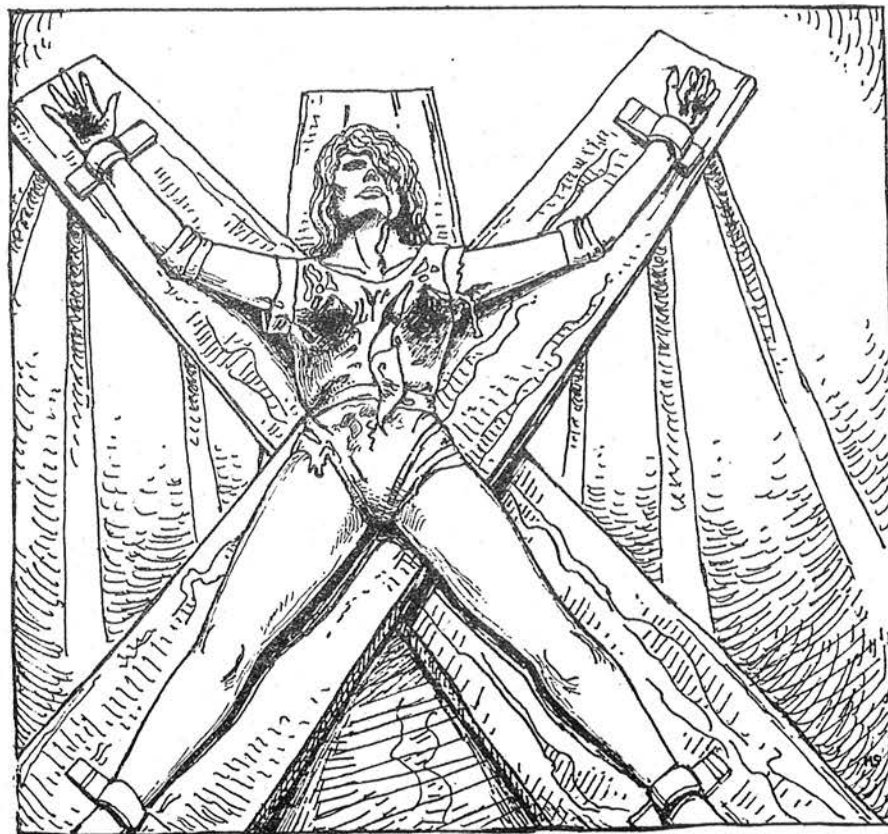
molti lunghi anni, destinata ad un sacrificio che non è mai avvenuto a causa della devastazione del tempio da parte di qualche potenza infernale. Lady Veronica chiederà agli eroi di essere scortata fuori dal dungeon e offrirà loro la possibilità di una ricca ricompensa se l'accompagneranno alla lontana Lamnes. Una crepa nella parete sud porta alla caverna 23a.

**20-Secondo tempio interno.** Questa stanza è molto simile alla 19; al posto della croce si trova però un altare sul quale è poggiata una spada (+2); essa è difesa da 2 CRYPT THINGS che teletrasporteranno i personaggi (vedi FF) impaurendo i rimanenti dicendo di aver disintegrato i loro compagni. Non attaccheranno in altra maniera: è sufficiente il coraggio per prendere la spada, impossessandosene mentre gli spettri minacciano la morte.

**21-Questa stanza è vuota:** la porta a sud si aprirà solo usando tre volte il teletrasporto e versando su di essa tre gocce di sangue.

**22-Biblioteca iniziatica.** Qui sono nascosti molti testi sulle divinità demoniache, e la storia di Aitreia può esservi trovata in un grande tomo.

**23-Caverne del tempio.** Erano usate come uscita di sicurezza per i fedeli. La a è vuota; nel lago della b un HYDRA sta di guardia al tesoro nascosto sott'acqua (2345 gp); nella c si trovano molti scheletri con ossa spezzate e privi di teschio.



24-Il Dito del Demone. Questa stanza si trova all'interno di un menhir nero (M.sulla mappa 1). La porta può essere aperta solo dall'interno.

Con sorprendente facilità la pesante porta di pietra si apre, e vi ritrovate presso una nera roccia in una radura a ovest del monastero. Sfiniti, vi buttate sull'erba accogliente e fresca, mentre la vostra vista si riabituata alla normale luce del giorno dopo ore di innaturale illuminazione rossastra. Improvvisamente Lady Veronica scorge qualcosa nell'erba: raccoglie una strana piantina sinusoidale e strappatane una foglia se la strofina sul palmo della mano, spiegandovi che la pianta è magica e mostrerà immagini del futuro prossimo. E sulla sua mano cominciano ad apparire forme indistinte che lentamente si concretizzano in qualcosa di paurosamente familiare: appare Lairon che, giunto a Non-terramnes, vi cerca selvaggiamente per uccidervi...

Ancora una volta non resta che fuggire lontano, abbandonando le verdi foreste del Nord, verso le steppe barbare ed il villaggio di Gronk, dove una profezia sta per avverarsi... Il ritorno del Chierico, il quarto capitolo di Darkflame nel quarto numero di SpelBook.

### LA STORIA DI AITREIA

Aitreia Namfir era una maga nella compagnia di Ailgon, i Cinque Demoni (vedi SB2) che avevano devastato le Mittelandae sei secoli fa. A causa della sua bruttezza fisica era stata in gioventù sempre canzonata nella comunità di mezzoelfi dalla quale proveniva, ed il suo spirito vendicativo l'aveva portata ad unirsi ad Ailgon per distruggere con lui ogni forma di bellezza e felicità nel mondo. I Cinque Demoni erano diventati ben presto famosi e temuti, ed il demone-dio degli gnoll, Yeenoghu, li aveva ingaggiati per una missione, promettendo in cambio di esaudire ogni loro desiderio. Mantenne la parola, travisando però i desideri: Aitreia, che aveva chiesto bellezza e immortalità, divenne una Succube al suo servizio.

Nome (Manuale AD&D)	AC	DV	PF	Danni	Att spec	THACO	XP	Nome D&D
Coffer corpse (FF)	8	2	9	1-6	+1 per colp	18	54	Zombie
Crypt thing (FF)	3	6	29	1-8	teletraspo	14	449	Spettro
Eye killer (FF)	5	4	18	1-6	Death ray	16	222	Thoul
Gambadó (FF)	6	4	15	1-4/1-4/1-8	" "	16	145	Ghoul
Huecuva (FF)	3	2	7	1-6	+1 o argento per colpire	18	81	Mummia
Licantropo (MM1)	5	4+3	22	2-8	" "	15	315	Lupo mannaro
Lupi (MM1)	7	2+2	12	2-5	/	16	65	Lupo
Mostro informe (SB3)	8	2	13	1-8	/	18	59	/
Ombra/Shadow (MM1)	7	3+3	15	2-5	risucchio di forza	16	285	Ombra spettrale
Pipistrelli Giant Bat (FF)	8	12	3	1+3	/	20	13	Pipistrelli giganti
Scheletro (MM1)	7	1	5	1-6	/	19	19	Scheletro
Spettro (wraith) (MM1)	4	5+3	28	1-6	risucchio d'energia	15	743	Spettro
Hydra (MM1)	5	5	40	1-6 (X 5)	/	15	365	Idra

Lairon e gli Elfi del Nord sono definiti in SB2.

# i CAVALIERI DELL'OMBRA

Questa avventura è tratta dal fumetto "La compagnia della Forca" di Magnus e Romanini ed è adatta a "valenti pugnatori" del 4-5 livello. La trama è classica: liberare un paese dall'incomodo del malvagio tiranno che vive nel suo inaccessibile castello, arraffandone i tesori. Ciò che rende differente questa avventura dalle altre "eumate" (vedi le recensioni per comprendere il termine) è la presenza, direttamente derivata dal fumetto, di una forte atmosfera medievaleggiante: la storia è ambientata nell'Italia dei secoli bui, cosicché non si incontreranno chierici di diverse divinità, la magia sarà più rara ma abonderanno cavalieri, compagnie di venturà e crociati; inoltre non si dirà più "picchiamo ragazzi" ma "alla pugna"... insomma questa avventura sarà l'occasione per divertirsi un pò in perfetto stile Brancalone. Questo non vuol dire però che l'avventura sia facile... anzi! La mancanza di chierici la renderà assai difficoltosa. I personaggi potranno contare solo sulle erbe curative e sull'aiuto di un bastone magico per le cure. All'inizio dell'avventura i personaggi arriveranno a tarda sera ad una locanda:



L'ALBERGO DEL "BUON VIAGGIO"  
Questa locanda è strapiena di clienti ma l'atmosfera è molto tranquilla. se i personaggi attaccheranno discorso con qualcuno verranno subito a sapere perché: a Satanasso, vecchio tiranno della zona, è succeduto suo figlio Sparviero, ancora più perfido di lui: i suoi sgheri, detti "cavalieri dell'ombra" poiché agiscono sempre di notte, razziano le campagne derubando gli agricoltori della zona. Ad un certo punto un gruppo di avventori si recherà dai personaggi, chiedendo di essere salvati dall'oppressione del malvagio Sparviero: le grandi ricchezze accumulate nel suo castello

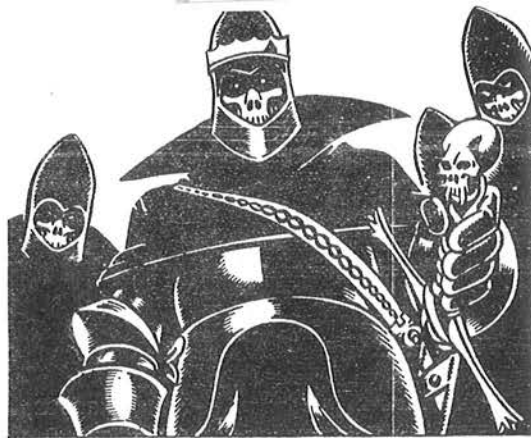
dovrebbero essere ricompensa sufficiente per qualsiasi avventuriero... Che i personaggi accettino o meno, un losco figuro si alzerà abbandonando la locanda: è una spia di Sparviero che si recherà da lui ad avvertirlo della presenza di una compagnia di avventurieri: Sparviero organizzerà per quella notte una sortita dei Cavalieri dell'ombra.

Intanto padron Friggione, il taverniere, riscossi i 5 soldi d'argento della cena offrirà le camere per la notte: purtroppo è disponibile una sola camera doppia (a 3 soldi d'oro) e il resto della compagnia dovrà alloggiarsi nelle stalle. L'albergo è in tratti pressochè al completo: vi ci alloggiano Lattemiele ricco contabile (e possibile bersaglio per rapine notturne), il bisbetico messo dell'imperatore ed uno strano mago, il dottor Nadir, che si offrirà di accompagnare gli avventurieri.

Coloro che dormiranno nelle stalle verranno svegliati da strani rumori: proprio lì si sono dati appuntamento i cavalieri dell'ombra e la spia di Sparviero. I personaggi noteranno che i Cavalieri spengono ogni luce sul loro cammino: essi sono infatti di natura spettrale (è necessaria una +1



per colpirli e subiscono dalla luce un danno di 1d6 pf per round,3d6 se magica e lanciata direttamente su di loro).Essi si avvieranno verso le stanze dei personaggi:gli avventurieri che hanno dormito nella stalla possono salvare i loro compagni se agiscono in fretta,altrimenti i PC che dormono in camera si troveranno ad essere svegliati dall'irruzione dei Cavalieri dell'ombra nella stanza...



Il combattimento che seguirà sarà certamente molto pericoloso:se i giocatori comprenderanno qual'è il punto debole dei Cavalieri potranno facilmente sconfiggerli,grazie anche all'aiuto del dottor Nadir che si unirà al combattimento col suo bastone magico.Al sorgere dell'alba,se i personaggi sono ancora vivi,troveranno padron Friggione in lacrime:sua figlia è stata rapita durante la notte (è stato Salvatore,la spia di Sparviero) ed agli avventurieri,offesi dallo ignobile castellano e per ben due volte implorati di punirlo,non resta altro da fare che dirigersi verso il castello,attraversando la buia foresta che da esso li separa...

#### LA FORESTA DELLO NERO PERIGLIO

Questo fitto bosco tappezza le pareti della montagna sulla quale è arroccato il castello di Sparviero.E' un bosco scuro e silenzioso,colmo di alberi ad alto fusto separati da un impenetrabile sottobosco di cespugli spinosi che sono tagliati da sinuosi sentieri.Nel bosco vi sono trappole di Sparviero ma anche pericoli naturali:quà e là crescono Rauwolfie e strane piante carnivore,tentacolate:le BULBACEE MALEFICHE.Verso nordest la foresta si dirada lasciando posto,oltre il fiume, a isolate sterpaglie abbrancate sulle pendici della montagna;più in alto solo le nude roccie e le nere nubi del male fanno da scenario alla tetra torre di Sparviero.I personaggi potranno giungere alla torre tramite il passaggio segreto della caverna 7 o presentandosi al castello come attori girovaghi(Nadir li informerà infatti della passione di Sparviero per le rappresentazioni teatrali).Il Master si riferisca alla 'mappa della Contea.'

- 1-L'albergo del Buon viaggio.
- 2-Il castello di Sparviero,visibile dal sentiero solo oltrepassato il fiume.
- 3-La radura erbosa.Qui i personaggi si possono accampare per la notte:il fiume è vicino e il luogo sembra tranquillo.Nel fogliame presso il fiume è però possibile scorgere un oscuro presagio di sventura:un teschio impalato con una pergamena appesa,sulla quale è scritto "Terre di Sparviero-Morte alli trasgressori di questo confino".
- 4-Li malvagi ortaggi.Ai lati del sentiero sono nascoste tra cespugli e frasche otto BULBACEE MALEFICHE che attaccheranno la compagnia di sorpresa.
- 5-Radura della trappola.Quando i personaggi vi giungeranno verrà lanciata su di loro una rete dall'alto:qui stanno in agguato 4 ORCHI DENTUTI
- 6-Lo cavalcone.Su questo ponte attende il CAVALIERE SILENZIOSO,che sfiderà uno dei membri della compagnia.Egli serve Sparviero poichè questi ha imprigionato la sua amata,Leanora.Se sopravviverà e potrà raccontare la sua storia si unirà volentieri ai PC se verrà prospettata la possibilità di salvarla.
- 7-Il grotto oscuro.Qui vive un ORSO GRIGIO che non accetterà volentieri intrusioni nella sua tana.In fondo alla caverna vi sono i resti delle precedenti vittime dell'orso:si possono trovare una pozione di cura e 1000 gp in gemme. Una stretta fessura conduce alla stanza 17 del dungeon.

70

#### IL CASTELLO DEL MALEFICO SPARVIERO

Da qualsiasi parte i giocatori entrino nel castello,la loro missione sarà di liberare Chiarina,la figlia dell'oste,e uccidere Sparviero ed i suoi servitori impadronendosi del suo tesoro.Possono però fare anche di più:distruggere l'intero castello sbriciolando la statua rappresentante la testa di Satanasso che ne sorregge le fondamenta(stanza 18) o impadronirsi della macchina volante di Sparviero(stanza 20).Se in un qualsiasi momento verranno sorpresi da qualcuno che riesca a fuggire e dare l'allarme saranno rinchiusi nelle stanze 11 e 12,dalle quali potranno però fuggire usando intelligentemente la magia e il rospo-familiare del Dottor Nadir,della cui presenza non si accorgeranno le guardie di Sparviero.Il castello è per lo più presidiato da drappelli di 4 Orchi dentuti,ma vi sono anche altre creature a servire Sparviero.

Primo livello:cortile e saloni di passaggio(Stanze 1-4)

- 1-Cortile.Vi si trovano 4 ORCHI DENTUTI di guardia e un pozzo che pesca nel fiume sotterraneo della stanza 16.Qui vengono tenuti cavalli e carri.
- 2-Sala di passaggio.Imponente e sostenuta da antiche colonne di pietra.
- 3-Corridoio nord.Un muro illusorio nasconde a ovest le scale per il corridoio delle prigioni(19a),mentre a est una grande scala di pietra grigia porta alla stanza 5 del livello superiore.Il corridoio è buio e umido nonché polveroso.
- 4-Sala dei ragni.In questo tortuoso corridoio a spirale invaso da ragnatele appiccicose si nascondono 4 TARANTOLE che attaccheranno i personaggi se essi cadranno dalla trappola della stanza 6 o se entreranno dalle scale del corridoio 15a.Nelle ragnatele si possono trovare 565 mo,una pozione di cura ed uno scudo +2. Per aprire la botola occorre una forza totale di 30 o più

- Secondo livello:torre del nord(Stanze 5-10)
- 5-Alle pareti di questo pianerottolo sono incatenati scheletri in armatura;4 ORCHI DENTUTI fanno la guardia.
- 6-Grande sala.Il soffitto è altissimo:da contrafforti e architravi pendono gli scheletri dei nemici di Sparviero;qui vi è la sua guardia personale di 8 SCHELETRI.Se i PG sono entrati come attori dovranno qui improvvisare lo spettacolo e saranno alloggiati nelle stanze 11 e 12. La pedana a sud,sulla quale c'è il trono di Sparviero, può essere da lui elettrificata(2d6 di danno/round a PG in armatura)con un meccanismo,così come può essere aperta la trappola che fa cadere chi vi è sopra nella st. 4.
- 7-Studio di Sparviero.Qui il castellano si può trovare di giorno(55%) o di notte (25%).In una libreria vi è una pergamena di Protezione dal magico e una pozione di Invulnerabilità,nonché un gioiello da 1250 mo.
- 8-Camera da letto.In questa stanza vi sono un letto a baldacchino ed un camino acceso nella parete nord.Il camino è illusorio nonostante produca calore e nasconde la porta della stanza 9.Se Sparviero ,di notte, non era nella stanza 7,vi è un 25% che sia qui,dormiente.
- 9-Stanza dello consigliere.Qui vi è Seppia,un mago non-morto che serve Sparviero.Dei due tappeti a est,il primo nasconde una trappola (2d6 di danno),l'altro se verrà pronunciata la parola "Magnus" incisa su di esso, si solleverà portando i personaggi su di esso nella stanza 10.In uno scrigno vi sono 645 mo e 345 ma.Seppia ha una pergamena con la magia Teletrasporto
- 10-Torre di Sparviero.Se non era nelle stanze 7 o 8,egli sarà qui ad attendervi.Nell'angusta sala vi è una fontana che teletrasporta nella stanza 20,,ed il suo tesoro:2450 mo,1780 ma,un anello di telecinesi.



71

Livello inferiore:li bui sotterranei(Stanze 11-20)

11/12-Le prigionie. Qui verranno eventualmente rinchiusi i PG, sorvegliati da uno SPETTRO QUERULO di nome Alberico, che poichè ama molto parlare con i prigionieri di Sparviero, potrà rivelare anche del segreto del testone (Stanza 18)

13-Qui, sorvegliata da Radames, una STATUA DI PIETRA di origine egiziana, è tenuta prigioniera Chiarina. La cella è umida e tappezzata di paglia.

14- Questa cella è vuota e infestata da ratti.

15-Lo magazzino delle cibarie. In questa stanza vi è una statua di Satanasso (imponente orcone barbuto) e delle casse di cibo, nonché una scatola con 4 mazzi di erbe curative(1d4). Se qualcuno cercherà di rubare questi o gli occhi di rubino della statua (da 500 mo l'uno) sarà soggetto ad uno charme da parte della statua stessa (TS permesso) ed eventualmente costretto non prendere nulla.

15a- Nella parete est vi è un affresco rappresentante Satanasso: pigiando gli occhi si apre la porta segreta che conduce al 15b.

15b- C'è un 50% che i 4 ORCHI DENTUTI della stanza 16 siano qui.

16- Grotta dello fiume sotterraneo. Se i personaggi provengono dalla stanza 17 vedranno questa grotta attraverso una cascatella che copre il collegamento tra le due grotte. Vi sono degli sporchi giacigli di paglia, 35 mo una spada ed una gemma da 100 mo. Vi è un 50% che ci siano 4 ORCHI DENTUTI che giocano a dadi.

17- Cava delli funghi cappellati. Le pareti di questa grotta sono tappezzate da funghi velenosi, così come il pavimento della grotta. Tra essi vi sono molti scheletri: toccando i funghi si ricevono infatti 1d4 pf per round e l'effetto di una magia di sonno. Frugando i cadaveri si possono trovare 23 mo, una pozione di cura ed una di controllo animale.

18- Sala del testone. Su di una piattaforma sopraelevata si trova la grande statua di pietra (alta due metri) rappresentante Satanasso: un faccione barbuto con grandi denti e naso porcino. Guardia del testone vi è Passeraccio, un CORVOGLIONE munito di balestra.

(Il corvoaglione è una specie di nano con la testa di gufo: è molto stupido.)

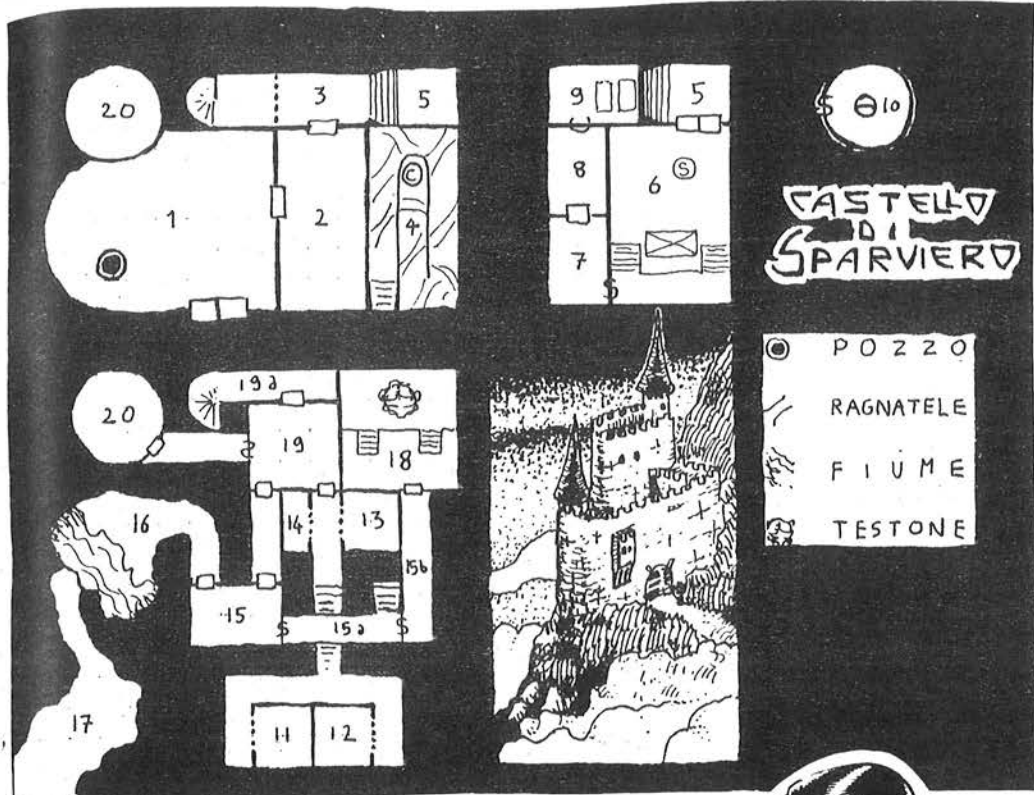
Per distruggere il testone si deve usare una magia di pietrificazione invertita o infliggere 170 pf con armi magiche (CA -1; le altre armi si spezzano dopo 2d20 rounds).



19- Stanza delle guardie. In questa vi è Molosso il TROLL che è a guardia delle chiavi delle celle 13 e 14. La porta a ovest può essere scoperta solo con 1 in un d8. Qui si trova Leanora.

20- In questa torre attende la macchina volante, completa di equipaggio che ubbidirà i voleri dei personaggi, in quanto si sentono tutti sfruttati e sottopagati da Sparviero. La macchina ha CA 5, 65 punti scafo e si muove a 7 miglia/ora.

Scritta da Cosimo Lorenzo  
Pancini  
Disegni di Magnus  
& Romanini ©



SPARVIERO, castellano infido. CA 3 PF=35 THACO=14 AL=C  
Sparviero è un campione di malvagità, nonché un guerriero abile quanto infido. Ha il difetto di credere troppo in se stesso e cedere agli adulatori: può da essi venire facilmente ingannato. Combatte con una spada magica intelligente (INT 8: potere di vedere creature invisibile e di detezione del magico) che infligge 1-8+3 punti ferita di danno.

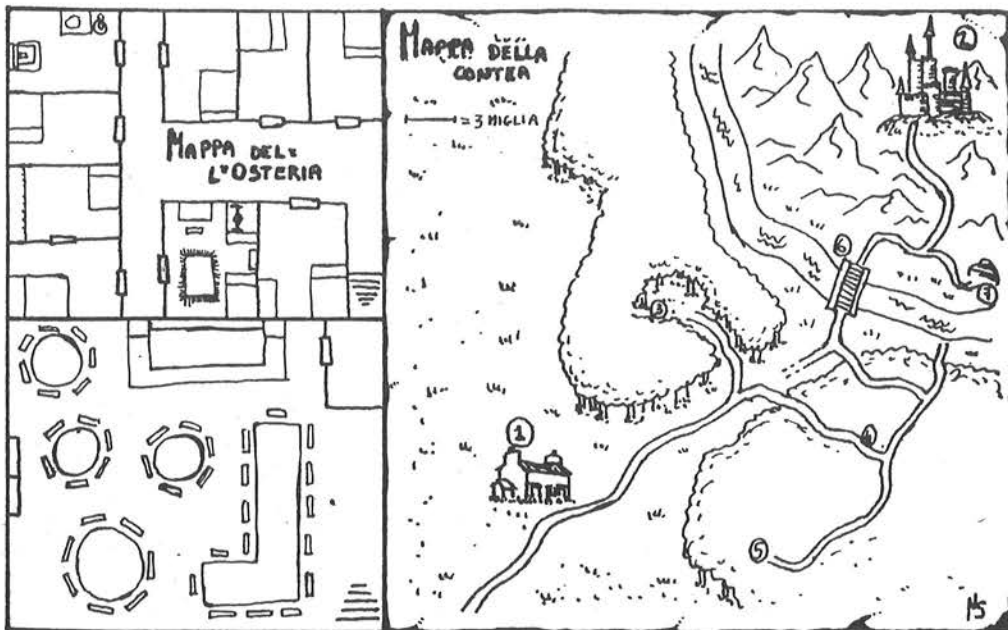


NADIR, dottore in scienze magiche e alchemiche. CA=6 PF=12 THACO=18 AL=N Mago del 3°: Sono, scudo magico e ragnatela le sue magie.

Il dottor Nadir non è certo un personaggio comune: viaggia innanzitutto in compagnia di un rospo, Re Frog (INT 10, CA 5, PF 4) che lui dice essere un re trasformato da un incantesimo; ha inoltre un bastone magico che pronunciando la parola "Contatto" avrà uno dei seguenti effetti, usando il numero indicato di cariche (ogni giorno ne ha 2d6). Danno=1d6+1.

- |                          |                        |
|--------------------------|------------------------|
| Verso un nemico          | Verso un compagno      |
| 1-Palla di fuoco, 3d6(3) | 1-Cura 1d8 pf(2)       |
| 2-Invecchia 1d10 anni(1) | 2-Luce magica(1)       |
| 3-Sonno magico(2)        | 3-Crea cibo e acqua(1) |
| 4-Paralisi(2)            | 4-Pietrific. inver.(2) |
| 5-Aumenta la CA di 1(1)  | 5-telecinesi(2)        |





STANZA LIBERA Mappa per "I Cavalieri dell'Ombra"

TABELLA DEI MOSTRI

Nome del mostro	AC	DV	PF	Att/Danni	Att/Dif sp.	THACO	XP	Manuale
Bulbacea malefica	5	2	9	1-2(x3)	/	18	108	/
Cavaliere silenzioso	2	4	24	1-10+3	Carica*	16	460	/
Cavalieri dell'ombra	2	3	15	1-8+2	Colpibili** solo da +1	16	356	/
Corvolgione	5	2	9	1-6	/	15	185	/
Orchi dentuti	6	2	8	1-8+1	/	17	120	/
Orso Grigio	5	7	30	2-8(x2), 2-12	/	13	850	Basic 39
Seppia	4	4	24	1-4	Magia ***	19	540	/
Scheletro	7	1	5	1-8	/	19	10	Basic 42
Spettro querulo	3	3	16	1-10	Colpibile solo da +1	16	380	/
Statua di pietra	4	5	20	2-12(x2)	/	15	300	Basic 43
Tarantola	4	4	13	1-8	Veleno	15	130	Basic 40
Troll	4	6+3	30	1-6(x2)	Rigenerazione	13	650	Expert

\*Il cavaliere silenzioso verrà incontrato a cavallo: combatte con una lancia ed infligge doppio danno caricando.

\*\*La luce normale infligge ai cavalieri dell'ombra un d6 di pf per round, quella magica 3d6.

\*\*\*Seppia è un mago del 5° livello ed ha le magie: Dardo incantato, protezione dal bene, ESP, Invisibilità, Dissipazione del magico.

Il THACO è il tiro necessario per colpire CA 0: basta sottrarre ad esso la CA della vittima per ottenere il tiro necessario affinché il mostro colpisca.

# ELEMENTALE, Watson!

Per 2-5 giocatori, del 2°-4° livello

di Ben Sidoti & Rob Gripl

## LA SCOMPARSA DI GHEBENDINGHER

Il piccolo villaggio di Fanfanus giace nelle grandi pianure della Bilallia. E' un paesello di agricoltori e pastori: la vita dei circa duecento abitanti si svolge tranquilla sotto l'ala protettrice del buon vecchio mago Ghebendingher, che dalla sua casa sulla collina veglia sull'incolumità degli abitanti di Fanfanus. Quando gli avventurieri giungono al villaggio vengono accolti con tutti gli onori dai fanfanesi che organizzano per loro anche una festa di paese, perché fa sempre piacere sentir raccontare mirabolanti avventure davanti ad un boccale di sidro ed un trancio di cinghiale! I contadini offrono anche ospitalità per la notte ai rinfrancati avventurieri (tutti guadagnano Id4 PF dal luculliano pranzo). Ma la mattina seguente il villaggio è in subbuglio: il mago Ghebendingher, che la sera precedente non si era unito ai paesani nella festa, non si trova da nessuna parte; Rozzonlio il vaccaro, che abita sulla collina vicino alla casa del mago, se interrogato affermerà testualmente: "E si sentia un tramestio in vella hasa, gni paréano ventànta cignàli'n calore, 'io bono!" (traduzione per i non fanfanesi: si udiva un discreto frastuono nell'abituro del mago, paragonabile, oserei dire, a quello provocato da un numero non ben precisato di suini allo stato brado durante la stagione degli amori, poffarabacco!). I contadini, che si ritrovano "casualmente" tra le mani falci, forconi e bastoni, chiedono gentilmente ai personaggi di investigare sulla misteriosa scomparsa...

## UN ESPERIMENTO ANDATO MALE

Quello che è successo in realtà è questo: Ghebendingher ha lavorato tutta la sera precedente ad un esperimento di evocazione, riuscendo miracolosamente a far apparire nel suo pentacolo un ratto elementale. (a questo punto, se non l'hai ancora fatto, vai a leggerti la descrizione del ratto tra i nuovi mostri); poi ne ha perso il controllo e per eliminarlo ha astutamente pensato di usare la più potente magia di distruzione a sua disposizione: la fireball. Ma quando ha visto che il ratto ne era uscito non solo illeso, ma anche più potente grazie alla sua magia, egli si è rifugiato in una delle stanze segrete del laboratorio, perdendo il suo spellbook e la fiducia in se stesso, aspettando qualcuno che lo venisse a salvare, mentre il ratto devastava tutte le altre stanze del laboratorio. Ci sono alcune stanze, però, nelle quali il ratto non può entrare, perché dotate di porte metalliche apribili solo con le chiavi che il mago si porta addosso; una di queste cela la cornucopia acquifera, grazie alla quale gli avventurieri hanno un minimo di possibilità di eliminare il perfido ratto elementale.



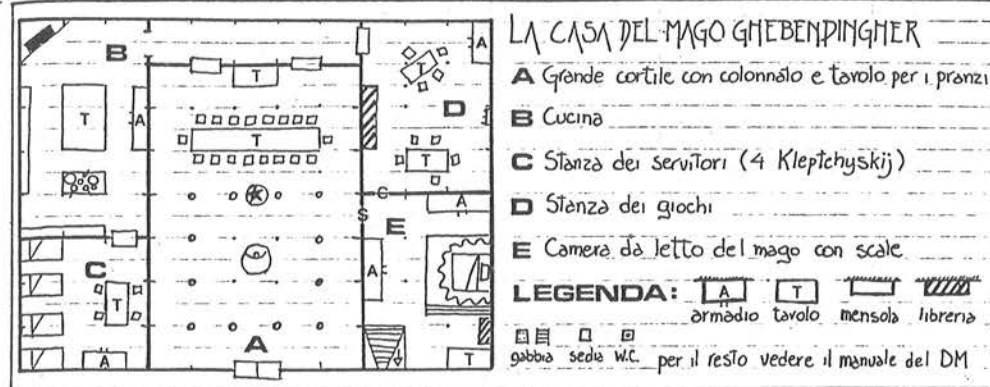
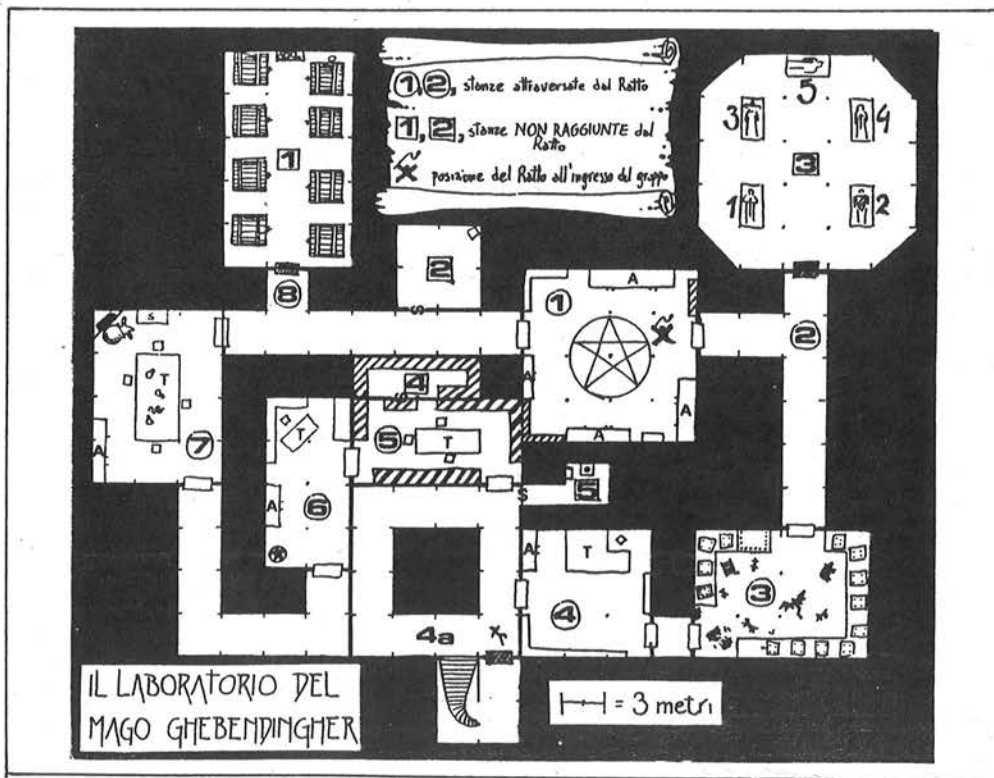
## LA CASA SULLA COLLINA

La casa del mago non presenta grandi pericoli per i gloriosi avventurieri se si escludono le trappole (per altro alquanto innocue) che egli ha disseminato. L'unica stanza di interesse è la camera da letto del mago; le porte che vi conducono sono entrambe chiuse a chiave e protette da una trappola che infligge Id4 PF

e inocula una sostanza soporifera che ha l'effetto della magia del sonno (TS permesso). Sul comodino si trova un barattolo di tisana di gemme di abete bianco (per gli effetti si veda l'articolo sulle erbe). Sotto il cuscino del letto si trova la chiave per la porta della stanza 3 del dungeon. In un angolo le scale at tendono invitanti...

#### UN LABORATORIO IN FIAMME

Il Ratto Elementale é un mostro molto pericoloso per personaggi di basso livello. I vostri giocatori dovranno agire intelligentemente, cercando di evitare il Ratto e di trovare il mago, l'unico che evidentemente sa qualcosa di tutta la vicenda e é inoltre a conoscenza della presenza della cornucopia acquifera. Se comunque i giocatori riusciranno a raggiungere la stanza delle tombe (la n. 3) e venire in possesso della cornucopia potranno affrontare il Ratto, poiché l'annaffiamento causato da essa gli infliggerà Id& PF per round. Il Ratto si muove all'interno del dungeon secondo un percorso prestabilito: con un pò di fortuna e di astuzia gli avventurieri riusciranno ad evitarlo fino all'ultimo scontro. Quando i giocatori entrano nel dungeon, attraverso la porta metallica della stanza 4a, trovano davanti a loro una creaturina ustionata a morte (é uno dei Kleptchyskij che servivano il mago) che, mormorando qualcosa a proposito di un elementale, spirerà. I master malefici possono approfittare di ciò per terrorizzare i giocatori (ah! ah!). Inoltre la porta metallica si chiuderà alle spalle degli ignari giocatori, e solo il mago ne possiede la chiave!!! A questo punto ha compiuto un giro del dungeon e si trova nella stanza ①. Da quel momento in poi ogni tre turni passa nella stanza successiva (le stanze col numero inscritto in un cerchio sono secondo l'ordine di attraversamento del Ratto Elementale.)



#### DESCRIZIONE DELLE STANZE DEL LABORATORIO:

① STANZA DI EVOCAZIONE: qui il mago ha evocato l'elemental rat; dopo qualche tentativo di addomesticamento, ha dovuto usare qualche magia per difendersi, per poi fuggire una volta accortosi che non poteva fare più niente per fermarlo. Nella fuga ha perso il libro degli incantesimi, che il Ratto ha prontamente incenerito.

Vedete una stanza con un pentacolo scolpito al centro del pavimento; tutti gli arredi e quello che contenevano sono ridotti in cenere ancora fumante.

Cercando tra le ceneri il gruppo potrà rinvenire un costolone di libro bruciato con su scritto in lettere d'oro "Spell Book Ghebendingheris".

② CORRIDOIO: questo, come tutti gli altri ormai, ha l'intonaco notevolmente annerito e con gli addobbi, come quadri ed arazzi, carbonizzati.

All'estremità nord del corridoio vedete una porta metallica, coperta di fuliggine ma intatta.

La chiave per la porta metallica é sotto il cuscino del letto del mago.

③ STANZE PER ESPERIMENTI SU ANIMALI:

Disposte sulle mensole metalliche vedete delle grosse gabbie, quasi tutte di ferro. All'interno si trovano resti più o meno carbonizzati di animali (alcuni non sono identificabili). Sotto le mensole altre gabbie (lignee, quindi bruciate) con rimasugli di altre povere creature.

Gli animali morti sono (anzi, erano)topi, gatti, cani, maiali, ed alcuni incroci mostruosi tra varie razze. Rifugiati nella parte alta della stanza ci sono due PIPISTRELLI GIGANTI, un UCCELLO STIGEO e un TAFANO PREDATORE, che attaccheranno a vista il gruppo.

④ STANZA DI PRODUZIONE OGGETTI MAGICI:

In questa stanza scorgete, tra la cenere ed i resti ardenti del mobilio, vari oggetti metallici non facilmente riconoscibili a colpo d'occhio.

Appena gli avventurieri sono entrati tutti scatta una trappola: le porte (o quello che resta di esse) vengono coperte con due lastre di pietra sbucate dal soffitto e dei forti getti d'acqua cominciano ad uscire dalla parete sud, a circa due metri di altezza. Ciò permetterà al gruppo di prendere le distanze dal Ratto, in quanto incontrarlo senza la cornucopia acquifera equivale alla quasi certa disfatta del gruppo. Se i personaggi cercano qualche oggetto, troveranno una bilancina, un'ampolla di peltro (40 MO), un bricco, un imbuto, più un oggetto magico a scelta del DM tra una spada +I, una mazza +I, una bacchetta di individuazione del magico con tre cariche e un anello di protezione +I.L'acqua, arrivata a circa 1,50m di altezza, si fermerà per defluire poco dopo spazzando via tutti gli oggetti dalla stanza, dopodiché le lastre si solleveranno, lasciando il gruppo libero di proseguire.



4a)CORRIDOIO DI INGRESSO: ridotto come (2), col Kleptchyskij moribondo davanti alla porta; per i dettagli vedere il paragrafo "un laboratorio in fiamme".

5) BIBLIOTECA:

La stanza é stata quasi completamente bruciata, a partire dalle librerie con il loro contenuto; come il tavolo e le sedie.

Della numerosa collezione di libri del mago, nulla é rimasto, anche se i pezzi piú importanti sono conservati dietro la porta segreta. Questa si aprirá spostando la libreria verso est.

6) STUDIO DEL MAGO:

La stanza é devastata come tutte le altre; sulle mensole carbonizzate alcuni resti di pergamene QUASI completamente distrutte. Una statuetta di gatto, alta circa 40 cm, é nell'angolo a sud-ovest.

Alcuni frammenti di pergamena testimonieranno il tentativo di evocazione del mago con frasi come "...oglio evoc...", "...sono quasi riusc...", "...usta di fu...", eccetera. Oggetti piú o meno intatti ritrovabili in questa stanza sono: due candelabri, un teschio di orchetto, un tubo portapergamene (vuoto) ed una clessidra la cui sabbia, disciolta in un liquido alcolico (vino od altro), si tramuterà in una pozione di ESP; la statuetta di gatto, apparentemente di comune pietra, se toccata da un personaggio legale, si sveglierà rivelando la sua identità di STATUA ANIMATA DI CRI-STALLO, dotata magicamente della capacità di riconoscere gli allineamenti e quindi disposta ad aiutare il gruppo se a chiederglielo sarà un personaggio legale. Il gatto é in grado di rintracciare, quasi a colpo sicuro, il nascondiglio del mago.

7) LABORATORIO DI ALCIMIA: anche questo ambiente non si é salvato dalla furia distruttrice del Ratto, e per di piú é invaso da un fumo strano proveniente dalle ceneri che sono nell'angolo a sud-ovest.

Entrate nella stanza e venite subito avvolti da spire di fumo. TS contro veleno, per favore!

Le suddette ceneri appartengono a varie piante, magiche e medicinali, che erano contenute nell' armadio. Chiunque entri nella nube di fumo dovrà fare un TS contro veleno: a chi si salverà sarà sufficiente uscire dalla nube per far cessare il violentissimo attacco di tosse provocato dalla nube stessa, mentre chi lo fallirà si dovrà sorbire i due turni di sofferenza, anche fuori dalla stanza!

ATTENZIONE! I rumorosi colpi di tosse attireranno il Ratto, sempre che sia ad una distanza non superiore a 24 metri (8 quadretti).

8) CORRIDOIO: vedi (2). La porta a nord é chiusa dall'interno.

1) CANTINA: nella cantina si sono fermati i Kleptchyskij, servi del mago, alla ricerca del proprio padrone; trovato un barile di vodka si sono fermati a dissetarsi. Ora sono completamente sbronzi e non ragionano affatto.

In questa stanza, umida e scura, si trovano dieci barili e 3 esseri alti e discretamente brutti, che stanno cantando una canzone in una lingua che non conoscete.

I Kleptchyskij attaccheranno solo se seriamente disturbati dagli avventurieri. Nel fondo della stanza, tra i boccali, c'è una bottiglia con 2 dosi di pozione guaritrice. Se i personaggi berranno un bicchiere di vodka saranno ubriachi.

2) RIFUGIO SEGRETO DEL MAGO: Ghebendingher si é rifugiato qui, e adesso sta camminando nervosamente su e giù per la stanza pensando al da farsi (anche se al momento può fare ben poco...).

3) CRIPTA DI FAMIGLIA:

La stanza é ottagonale, col pavimento in terra battuta e il soffitto a cupola: in poche parole é una grotta. Disposte in essa ci sono cinque tombe di marmo bianco.

Le tombe rappresentano: 1 un cavaliere, 2 un guerriero, 3 un mago con cappello a falde molto larghe, 4 un chierico, 5 un mago con libro ma senza cappello. Esse contengono: 1 un GHOU, 2 un'OMBRA SPETTRALE, 3 uno SCHELETRO, 4 uno SPETTRO, 5 la famigerata cornucopia acquifera; i non morti attaccheranno solo se le tombe verranno

aperte. I tesori contenuti in esse sono:

1: una collana del valore di 1500 MO; 2: 2500 ME e 1100 MO, piú una corazza di piastre +I; 3: una bacchetta di individuazione del magico con 6 cariche, una pozione di Veleno ed una di Invisibilità; 4: una pergamena di protezione dai non morti.

4) BIBLIOTECA SEGRETA DI GHEBENDINGHER: qui si può avere un'idea di come fosse il laboratorio del mago prima che il Ratto rovinasse tutto.

Questa é una stanza relativamente piccola rispetto alle altre: in compenso ha le pareti letteralmente ricoperte da librerie in legno scuro finemente intagliato. Su queste librerie si trovano molti libri sui piú vari argomenti, sempre però con qualche riferimento alla magia, e tutti rilegati in pelle nera e con le diciture in oro.

I libri con qualche interesse sono:

"CASABLANCA", 1 turno di lettura, mutamento di sesso.

"DIARIO DI UN MAGONE", 6 turni di lettura, +I all'intelligenza.

"DA QUI A LASSU'", 3 turni di lettura, gravità invertita per 2d12 turni.

"ROZZO E RAZZO", 2 turni di lettura, -I intelligenza, +I destrezza.

"COME UCCIDERE UN AVVENTURIERO", TS contro Raggio della morte o morte immediata!

"S'I POSSI FOCO", "ELEMENTALE", "IL CALDO SULLA PELLE", tutti con notizie, piú o meno importanti a seconda del DM a proposito dell'Elemental Rat.

5) BAGNO: cosa vuoi che ci sia di importante nel bagno?

TABELLA DEI MOSTRI

nome del mostro	CA	DV	PF	Att/Danni	Att/Dif.spec.	XP	manuale
Elemental Rat	0	9	4I	I-8 (x2)	immunità incantesimi	1450	S.B.I
Pipistrello gigante	6	2	10	I-4	vedi manuale	20	D.M. 4I
Uccello stigeo	7	1	5	I-3	vedi manuale	13	D.K. 45
Tafano predature	6	2	9	I-8		20	D.M. 43
Statua Animata Crist.	4	2	10	I-3 (x2)		25	D.M. 43
Kleptchyskij ubriaco	9	3	10	I-6 6ppure I-4 (x2)		20	S.B.I
Ghoul	6	2	12	I-3 (x3)	paralisi	25	D.M. 35
Ombra spettrale	7	2	15	I-4	risuocchia I punto Forza	35	D.M. 39
Scheletro	7	1	6	I-6 (spada c.)		10	D.M. 42
Spéttro	5	3	12		risuocchia I liv. o DV	50	D.M. 43

La cornucopia acquifera

Pronunciando la parola "Carol Alt" incisa su di essa, comincerà a emettere un getto d'acqua che diretto sul Ratto gli infliggerà Id8 per round, per una durata di 8 round; il getto non potrà essere interrotto.

GHEBENDINGHER, mago IV livello

E' una persona abbastanza paurosa e un tantino incosciente (altrimenti non avrebbe evocato l'Elemental Rat!). Non farà una bella impressione ai personaggi.

Gli incantesimi ancora disponibili sono: DISCO LEVITANTE, RAGNATELA, INVISIBILITA'.



# il Castello di Cagliostro

Questo castello è stato creato per essere utilizzato dal DM in vari modi a seconda delle sue esigenze: innanzitutto può essere l'abitazione del potente duca Cagliostro (guerriero dell'8° liv.) e del suo seguito nel quale spicca il perfido mago di corte Raspen (mago del 7° liv., dotato di anello +3 di protezione e di un anello di controllo sugli uomini), eventuale punto di partenza o di arrivo per le avventure dei personaggi. Cagliostro potrebbe eventualmente essere controllato da Raspen per i suoi subdoli scopi: i personaggi potrebbero così trovarsi invischiati in complessi intrighi di palazzo. I personaggi potrebbero poi imbattersi nel castello dopo un lungo periodo di abbandono, diventato tana di mostri di ogni sorta (il castello abbandonato verrà definito nel testo dopo l'asterisco).

Questi due elementi possono essere mischiati: una antica maledizione potrebbe costringere gli abitanti del castello a trasformarsi in mostri ogni notte, ridiventando normali all'alba dimentichi di ciò che è successo. Un'interessante variazione (divertende assai) potrebbe essere questa: i PC si trovano invitati ad una festa in maschera al castello di Cagliostro: arrivati ululà (come dice Igor, il gobbo del castello) saranno costretti a scegliere ed indossare una maschera nella nutrita collezione del conte. Poche ore dopo tutti gli invitati alla festa si troveranno mutati nella maschera che avevano indossato (a scelta del DM la trasmutazione può avvenire lentamente o d'improvviso): assumeranno anche le eventuali caratteristiche fisiche e magiche del mostro o del personaggio che il loro travestimento rappresentava perdendo però le proprie. A questo punto dovranno riuscire a sopravvivere alla "festa" diventata un vero bordello (peragonabile solo a un vero concerto di heavy metal!!!) senza però ferire gli altri PC diventati anch'essi mostri irricognoscibili.

**1-CORTILE DELL'ARCHITRAVE MANCANTE:** è un grande piazzale lastricato che presenta due file di colonne di ebanite che non sorreggono alcuna struttura. Le due porte a SE e SO conducono alle torri e tramite un camminamento alle altre due a N. Il cortile è sede di mercato la mattina: vi ci si aggirano mendicanti contadini e un illusionista, Dinias Floyd fratello di Pink, il muratore. (\*) Il cortile è completamente invaso da nebbia densa che non permette la visione oltre i 5m. In essa attendono due GOLEM OSSEI e otto SCHELETRI, armati di spade lunghe delle quali una è una +3 intelligente (ego 8) che ha il potere di fare due cure al giorno.

**2-STALLE PUTEOLENTI:** vi ci alloggiano cavalli, buoi e pecoroni sorvegliati dalla porcaia Fiordaliso. (\*) tra le macerie ingrigite i PC troveranno ad attenderli un CAVALIERE DELLA PESTE NERA (è uno scheletro avvolto in un logoro panno nero a cavallo di un putrido bue non-morto: chiunque verrà colpito dalla sua falce dovrà superare un TS contro veleno o essere infetto da peste bubbonica guaribile solo da un chierico di almeno 10 livelli di esperienza. Ha cinque DV e AC 3)

**3-LA FUCINA:** qui Pucio, il fabbro, tempera le lame e forgia armature.

(\*) Gli oggetti in metallo della stanza sono tutti arrugginiti: 4 RUGGINO FAGHI si sono rintanati qui in attesa di nuovo cibo.

**4-CORRIDOIO:** Il corridoio presenta una volta molto originale: il suo asse è costituito da una linea spezzata ai cui angoli si appoggiano chiavi di volta. E' abbastanza spoglio ad eccezione di un tappeto arabescato che lo percorre per tutta la sua lunghezza. Vi stazionano 3-8 guardie armate di alabarde.

**5-STANZA DEI SERVI:** è la spoglia stanza dei servi (6) di Cagliostro. Una fantesca di nome Giaele (bellezza 17) cova invidie nei confronti di dama Cristina, la signora del castello e potrà cercare di ingaggiare i PC per ucciderla aiutata pure dai servi Luigi e Filippo, generando interessanti intrighi da "giallo".

**6-VESTIBOLO DI CRISTINA BRICONNET:** ha un pavimento di cotto. Qui si trova il guardaroba di Cagliostro con i vestiti per l'eventuale festa in maschera (tra essi: drago, spada, scoiattolo, tigre, pipistrello, vampiro, Raspen, ameba paglierina, lupo mannaro etc...). (\*) Alcune mattonelle, simmetricamente distribuite, portano su un medaglione, un fiore di giglio attraversato dal pugnale. Queste nascondono i covi di 5 OMBRE SPETTRALI che attaccheranno animando maschere impolverate e logore. In uno dei covi si trova un anello di telecinesi e una pozione di volo.

**7-SALONE DEI RICEVIMENTI:** tre troni istoriati di gemme blu (4500 gp) dominano la stanza da una pedana alla parete nord. Il pavimento della stanza è metallico: alzando un bracciolo del trono centrale esso viene elettrificato (4d6 di danno a round) ed inoltre tutti coloro che sono seduti sul trono vengono teletrasportati nella stanza 20 e le campane della cappella cominciano a suonare. (\*) La trappola è già scattata e sin dall'inizio della avventura sono operativi tutti i suoi effetti (comprese le campane).

**8 e 9-CORRIDOI DI PASSAGGIO:** Tre armature di splendida fattura sono appoggiate alle pareti di ognuno di questi corridoi: sono alte 2 m circa cosicché solo personaggi umani di adeguata altezza potranno indossarle (AC 0).

**10-STANZA DA PRANZO:** In mezzo a questa stanza vi è un lungo tavolo di quercia dove Cagliostro da i suoi grandi banchetti; sulla pedana a sud si esibiscono buffoni e musicisti tra i quali Ruggero dell'Acqua (bardo del 4° liv., CG, dotato di un liuto magico capace di creare lampi elettrici da 5d6 di danno tre volte al giorno). Tirando una torcia appesa al muro la pedana ruota trasportando chi vi è sopra nella stanza 10a. (\*) Due TROLL hanno fatto della stanza 10a la loro tana il cui odore sarà percepibile da questa stanza: attaccheranno girando di sorpresa la pedana lanciandosi entrambi

sul personaggio più debole fisicamente che useranno come ostaggio chiedendo ai compagni di deporre le armi per poi attaccarli senza pietà.

**11-CUCINE:** oltre ai normali utensili e cibi da cucina vi ci si possono trovare dentro un armadietto chiuso a chiave (in possesso del cuoco Marcseghels che si dichiara un lavoratore sottopagato): delle radici di Ratania, due bulbi immondi, una Kinkelibà, una bottiglia di lattice di acetosa (20 dosi), una pozione di sonnifero e spezie orientali.

**12-BAGNO:** è rivestito interamente di marmo blu e presenta dodici fori in una pedana sotto la quale vi è una grotta nella quale scorre un fiume sotterraneo.



Questo fiume potrà essere eventualmente usato per un'incursione nel castello. (\*) sul pavimento si trova un cadavere avvolto in bende (era infetto dalla peste contratta nella stanza 2), accanto a lui vi è uno scudo sul quale è disegnato un giglio nero attraversato da un pugnale; inoltre ha, avvolta nello stivale, una pergamena di protezione dal magico.

13-POSTO DI GUARDIA: in questa spoglia stanza scendono dal soffitto cinque tubi di metallo in corrispondenza dei quali ci sono sul soffitto cinque fori circolari comunicanti col soprastante alloggio dei soldati (25 Ad un rozzo tavolaccio è seduto Gianrocco, una guardia che ama giocare a scacchi e scommetterà anche grosse somme (per batterlo si deve superare 26 con 1d20 più l'intelligenza). (\*) lo spettro di Gianrocco si trova ancora al tavolo e se battuto a scacchi risponderà a tre domande sul castello (conosce bene solo il primo e secondo piano).

14-LO SCALONE: lo scalone, a due rampe, è interrotto da un pianerottolo che forma una loggia a balaustra dalla quale si può spiare non visti la stanza 7. Lì vi è un medaglione antico rappresentante un busto di giovane donna con i capelli sciolti (è Cristina). (\*) un giglio nero è stato disegnato col carbone sopra il medaglione: chiunque salirà sulle scale senza ruotare il primo pannello del corrimano sarà colpito da una magia di polimorph che lo trasformerà in un animale molto piccolo e innocuo (puffo o simili).



15-POZZO DELLE ANIME: è un condotto verticale che parte dalla tana del drago (43) e sbuca all'aperto: è usato dal drago per uscire dal suo covo e difendere il castello. Nella stanza 7 la porta segreta chiusa a chiave dà su delle scale che scendono in basso seguendo il perimetro del pozzo (sono molto strette e scivolose: 25% di cadere) e conducono fino alla tana del drago. Le pareti del pozzo sono ricoperte di fuliggine nera. (\*) i non-morti della stanza attaccheranno i personaggi sin sulle scale.

16-CAMERA DEGLI OSPITI: è particolarmente alla Poe, completamente nera: letto nero, lenzuola nere, pareti e soffitto neri, armadio nero etc...

(\*) la stanza è stata completamente devastata e pochi oggetti sono rimasti integri: causa di ciò è un PROTOPLASMA NERO (black pudding) che sembrerà ai PC un grosso cuscino sul letto.

17-STANZA ROSSA: è una stanza per gli ospiti simile a quella nera, abitata da un ricco e grasso mercante che è in realtà un VERRO DIABOLICO (devil swine), alle dipendenze di Cagliostro (o di Raspen) che gli procura carne umana in cambio dei suoi servizi diabolici. Il suo tesoro è costituito da: una collana di diamanti (9900 gp), una boccetta di veleno, una pozione di giant strenght e una spada lunga +1, +3 contro i non-morti. (\*) al posto del devil swine c'è una Cockatrice, che se lo sta mangiando...

18-GALLERIA DI PASSAGGIO: Questa sala è assai sfarzosa con un grande tappeto rappresentante scene di torneo e numerosi quadri alle pareti tra i quali uno assai piccolo del famosissimo pittore aragonese Galad Serpierez vale 7000 gp; vi è inoltre uno rappresentante l'incoronazione di Cagliostro, firmato Juan Panchod, delle dimensioni di 5m\*8m (da notare che lo stemma del suo mantello (\*) non è un giglio nero ma un puffo con la barba).

19-GABINETTO DELLE CONVOCAZIONI: qui Cagliostro riceveva i capi dei villaggi assoggettati per riscuotere le tasse: li faceva accomodare sulle poltrone di fronte al suo tavolo, che aprendo un cassetto della scrivania li

teletrasportavano nella tana del drago (43). (\*) i personaggi vedranno entrando un uomo incappucciato che scomparirà di fronte alla porta nord dopo aver toccato qualcosa sulla porta.

20-STANZA DELLE RUNE: entrando la porta si richiuderà automaticamente; sulle pareti della stanza una saga elfica è affrescata e commentata con rune in elfico: dopo pochi minuti, nel bel mezzo della lettura, un invisibile gas verrà magicamente immesso nella stanza: i PC superando un TS contro veleno ogni round perderanno 1 punto di destrezza, forza o costituzione. Le abilità torneranno ai loro valori originali dopo una settimana. Solo premendo il tassello romboidale centrale dell'incastellatura della porta si eviterà la trappola venendo teletrasportati nella stanza 24.

21-ATRIO DELLA CAPPELLA: decorato con statue dorate di divinità elfiche. (\*) i personaggi udiranno una musica d'organo provenire dalla porta est.

21a-CAPPELLA: è in stile gotico con splendide vetrate che sovrastano un grande organo a fianco dell'altare. Qui Cagliostro prega con il suo seguito ogni mattina mentre Raspen si astiene dal farlo... (\*) Entrando i PC troveranno la cappella invasa da fumo bianco nel quale scorgeranno una figura china sul grande organo intenta a suonarla con passione: è Darrow, il chierico della compagnia del giglio nero che si è impadronita del castello (vedi stanza ), Appena udirà i PC (quasi subito), smetterà di suonare per poi riprendere con un cupo "dies irae" suonato sui tasti neri: ogni nota genererà un lampo elettrico sul pavimento metallico (2d6 pf di danno con TS, tre volte a round; se i personaggi lo raggiungeranno fuggirà teletrasportandosi nella stanza per approntare un agguato con il resto della compagnia ai danni dei PC.

22-STANZA DEL CHIERICO: In questa piccola cella arrabbiata sobriamente vive Agilulfo, il curato del castello (6° liv., NG).

23-BIBLIOTECA DI CAGLIOSTRO: Le pareti di questa stanza sono completamente occupate da grandi scaffali in massello sui quali giacciono antichi tomi di ogni genere. Vi si può trovare tra i libri di poesia di una stessa collana, ben mimetizzato un book of infinite spells (vedi DM manual pag. 139) (\*) un METAMORPHOSIS mutante; che ha la capacità di trasformarsi in oggetti, attende i PC sotto forma di un nutrito libro di incantesimi, che ogni PC mago metterà fiduciosamente nel suo zaino...

24-STUDIO VERDE: Le pareti di questa stanza sono ricoperte di velluto verde e al centro di essa vi è un grande tavolo sul quale si trovano le carte di Cagliostro. Un tappeto per terra che a prima vista rappresenta uno strano disegno geometrico riproduce invece la mappa del castello. (\*) Lo scheletro carbonizzato di Cagliostro, expropriario del castello, ucciso dalla compagnia del giglio nero, giace a sedere sulla sua scrivania; la sua mano destra stringe fortemente uno scettro d'oro del valore di 4500 gp. In questo è imprigionata l'anima del conte che si imporrà di chiunque fallirà un TS toccando lo scettro (potrebbe comunque aiutare i PC per vendicarsi senza rivelare la propria identità). Le porte a sud, nord e ovest non si apriranno a questo piano: la stanza infatti funge da ascensore e salirà al terzo piano girando la testa di una statua.

25-ALLOGGIO DEI SOLDATI: In questo grande salone di pietra vivono sedici

Guerrieri alle dipendenze di Cagliostro organizzati in due truppe formate da sette soldati (pf 15, AC 5, THACO 15, danno 1d8+2) guidati da un capitano (pf 35, AC 0, THACO 11, danno 1d8+5).(\*) otto arpie hanno fatto di questa stanza il loro rifugio entrando dalle finestre sventrate. Sotto una branda vi è il loro tesoro: 7600 gp, un martello da guerra che paralizza (con TS), uno scudo +1 e un elmo di immunità allo charm. Le arpie sono momentaneamente assenti al momento dell'entrata dei PC e caleranno in picchiata nella stanza dalle finestre dopo un turno.

26-ARMERIA: vi si possono trovare armi di tutti i tipi ma non magiche (\*) che saranno in gran parte arrugginite.

27-STANZA DELL'ANCELLA: davanti alla porta nord della stanza stazionano due guardie. La stanza è arredata da mano femminile, un dolce profumo la pervade e freschi fiori dagli smaglianti colori la addolciscono. Qui dorme Fiona, l'ancella di dama Cristina. (\*) sembra proprio che qualcuno continui a vivere in questa stanza: il letto è rifatto e gli armadi sono ricolmi di vestiti femminili. Vi dorme infatti Sabina, la maga affascinante della compagnia del giglio nero (vedi stanza 38). Di notte ella si troverà qui, è la porta a nord sarà protetta da un glifo che genererà una palla di fuoco da 6d6 che colpirà chiunque lo calpesti senza aver prima pronunciato la parola magica "Sabina". Su di una mensola si possono trovare dei fiori di acanto conservati in succo di limone e in uno scrigno dentro un cassetto della scrivania 3 pillole di droga: chiunque ne ingerirà una sarà soggetto a una magia di confusione per 24 ore, che lo porterà anche a vedere cose inesistenti (a discrezione del DM), potrà colpire un suo compagno o buttarsi giù da un burrone ma per tutta la durata dell'effetto avrà un +2 a colpire e combatterà fino a -5 pf. Dopo le 24 ore il personaggio perderà 5d6 di danno e rimarrà incosciente per 1-4 giorni.

28-STANZA DELLA FONTANA: Qui Cristina si svaga al dolce suono di flauti a acqua che accompagnano il cinguettio dei numerosi uccellini esotici che ella qui tiene in gabbia. La fontana è decorata da statue rappresentanti elfi barbuti (\*) delle quali uno è un piccolo golem d'ambra (45 pf) a guardia di un horn of blasting.

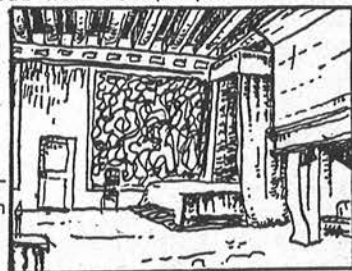
29-STANZA DELLA CONTESSA: Qui in un enorme letto soffice dorme Cristina (bellezza 18).

30-STUDIO VERDE: è la stanza 24 una volta azionato il meccanismo di ascensione: si apriranno tutte le porte tranne quella a est.

31-STANZA SPOGLIA: apparentemente è una stanza di legno vuota; in realtà sul pavimento c'è un "allucinatory terrain" che nasconde uno scivolo che butta i PC fuori dalle mura del castello (caduta di 30m: 10 dadi da 6pf).

32-STANZE DA LETTO: Cagliostro, tipo alquanto stravagante ama cambiare spesso camera da letto anche per sfuggire ad eventuali tentativi di omicidio: si è fatto così costruire ben 4 stanze di colore diverso (blu, rosso giallo e blu: era daltonico). Nelle stanze che lui non occupa per la notte verrà approntata una trappola che scatta nel momento che si toccano le lenzuola (sotto cui si cela un finto corpo) che infliggerà 6d6 di danno. (\*) In queste stanze dormono di notte i compagni del giglio nero protetti da un glifo simile a quello della stanza di Sabina.

33-CORRIDOIO DELLA CASSA MANCA: Questo corridoio non presenta nulla di particolare a parte un tappeto bordeaux. (\*) Quando i PC entreranno in questa stanza vedranno al centro di essa una



strana cassapanca di legno dorato con fini inciselature; nel momento in cui i PC la toccheranno essa scomparirà. In realtà questo mobile è un potente artifatto magico creato dal grande mago ma pazzo Anertid Arcanam: il suo potere del tutto particolare è quello di far scomparire gli oggetti il cui nome verrà pronunciato da personaggi nella stessa stanza in cui essa si trova (compresi i PC e gli NPC). Agli esseri viventi sarà permesso un TS contro incantesimi per evitare questo effetto magico, altrimenti anch'essi saranno trasportati all'interno dell'artifatto insieme agli oggetti nominati in precedenza. L'interno della cassapanca, o cassamanca come spesso viene chiamata per ovvie ragioni dagli avventurieri è una grande stanza etereale dove gli oggetti saranno trattenuti per 24 ore e gli esseri viventi per 6turni. La cassamanca seguirà per sempre colui che l'ha toccata facendola scomparire: solo un dispel magic (dispersione del magico) potrà scacciarla (si deve considerare come una magia lanciata da un mago del 10° liv.).

34-VESTIBOLO DEL TERRORE: Questa stanza ottagonale è decorata da magabre scene rappresentanti morti violente e torture infernali. Qui Cagliostro porta i prigionieri ai quali deve estorcere informazioni e li fa entrare in una delle stanze 35 facendogli scegliere fra le sei porte dai diversi colori (tutti sanno che cinque di esse celano la morte sicura!). In realtà le porte due a due collegano a tre stanze completamente spoglie (le 35) che sono incantate: chiunque vi entrerà crederà di morire in una maniera orribile. Cagliostro ritrovava il malcapitato che vi aveva gettato in condizioni di completa prostrazione e poteva facilmente interrogarlo.

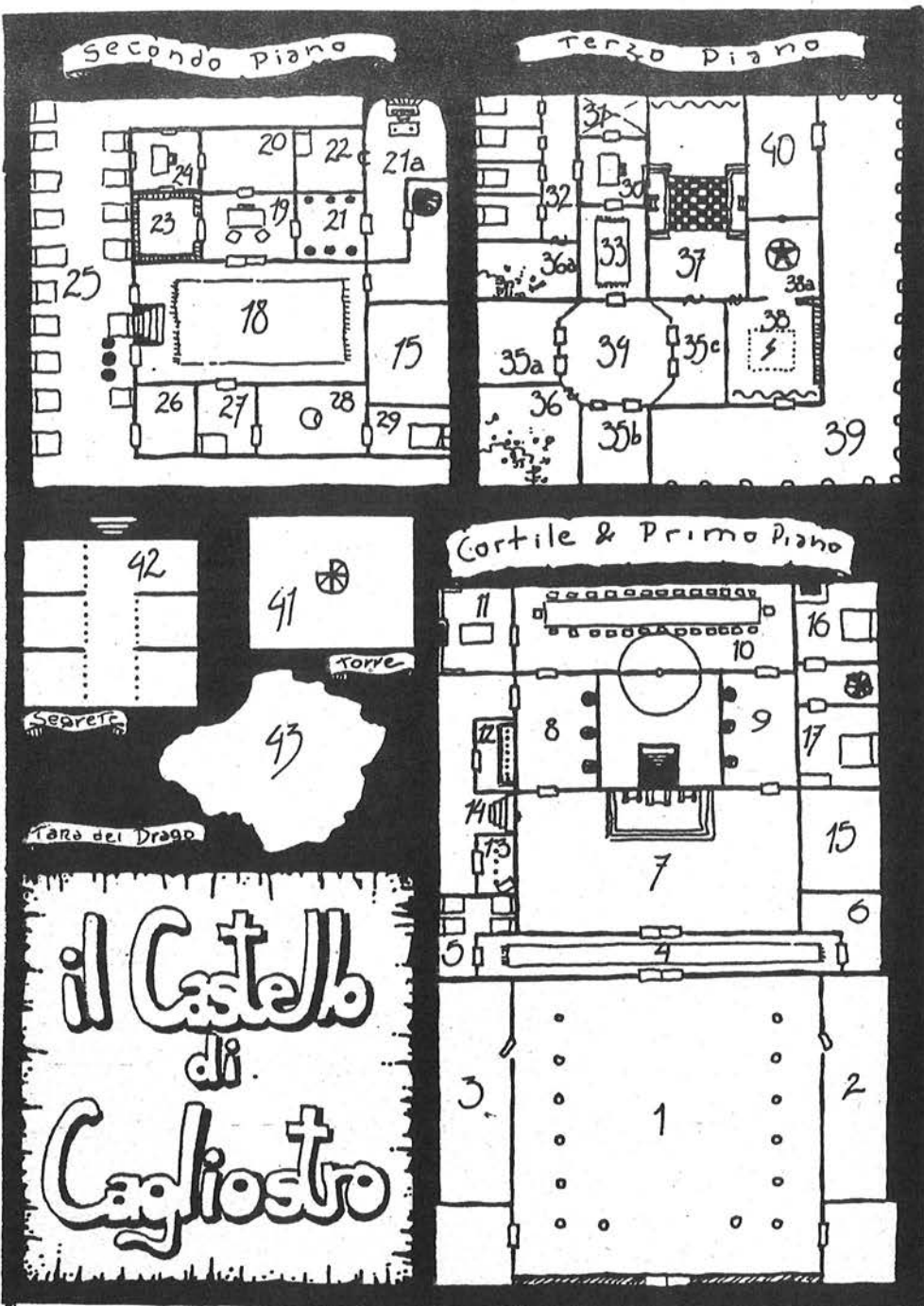
35-LE STANZE DELLA MORTE: Di queste stanze la prima (35a) sembrerà invasa da un mare di sangue sul suolo: esso si muoverà verso i PC e non appena li inonderà la loro pelle si lacererà facendo uscire fiotti di sangue. La 35b sembrerà portare ad un piano infernale invaso da demoni (gate). La 35c parrà essere una grande grotta invasa dalla lava, nella quale i PC cadranno spinti da una forza soprannaturale. Tutte queste tre stanze sono illusorie e chi riuscirà in un check di intelligenza (dichiarando di non credere nell'illusione) potrà vedere la stanza com'è in realtà: spoglia ad eccezione di un piccolo pilastro sul quale è poggiata una delle chiavi necessarie ad aprire la porta segreta della stanza 34 che conduce al tesoro (dovranno essere usate tutte e tre).

36-STANZA DEL TESORO: una montagna di pezzi d'oro giace splendidamente a terra (ben 15000 gp). Dentro un forziere si trovano una spada con tre wish (desideri), una armatura di piastre +3. (\*) Il tesoro non si trova più qui: i compagni del giglio nero se ne sono impossessati e lo hanno trasportato interamente nella stanza 41. Poche monete d'oro, stranamente, giacciono sul terreno; la stanza è completamente spoglia, non ci sono finestre.

36a-IL FALSO TESORO: questa stanza è identica alla 36, ma il tesoro è un perfetto falso compreso il contenuto dello scrigno.

37-STANZA DEGLI SCACCHI: Un'enorme scacchiera domina la stanza: qui Cagliostro e Raspen amano giocare a scacchi di due metri di altezza (giocano insomma a scacconi). A est e ovest della scacchiera su delle pedane si trovano due piccoli troni sui quali i due contendenti si siedono. Gli scacchi sono mossi da spiritelli evocati da Raspen al solo comando (sono INVISIBLE STALKER). (\*) I dieci spiriti occupano ancora la stanza e attaccheranno chiunque non dia loro l'ordine di muovere gli scacchi, presi da paranoia.

38-STUDIO DI RASPEN: è una ampia stanza riccamente decorata e colma di librerie.



Nell'angolo sud-est si trova il letto di Raspen, in stile molto barocco. Al centro della stanza vi è una zona di 4m\*4m che sembra essere completamente spoglia: tutte le cose che vi si trovano sono infatti invisibili dall'esterno di essa; in mezzo a questa zona si trova la scrivania del mago sulla quale è poggiato il suo libro degli incantesimi (charme, push, ventriloquismo, protezione dal bene, detezione dell'invisibile, invisibilità, esp, palla di fuoco, blocca persona, confusione, territorio illusorio, annullamento della maledizione, passare muri, muro di fuoco).(\*) Qui si nascondono all'interno della zona-illusoria tre dei componenti della compagnia del giglio nero: Sabina (maga del 6° liv., AC6, PF30, bastone della magia (staff of Wizardry)), Darrow (chierico del 5° liv., AC 2, PF 26, THACO 16, danno 1d6+2, anello di teletrasporto), Filpaton (halfling malefico guerriero del 5° liv., AC3, PF40, THACO 16, danno 1d8+1, bracers of fly (bracciali di volo)). L'altro componente della compagnia, l'assassino di nome Darkwalker, attende dietro il muro della stanza 38a; attaccherà dal dietro cercando di uccidere un personaggio (assassination). È un assassino del 7° liv., AC5, PF30.

38a-LA STATUA DEL MAGO: In questa grande nicchia si trova una stravagante statua di dimensioni colossali raffigurante un mago incappucciato appoggiato alla parete ovest con la mano e con la testa toccante il soffitto. Nella gamba sinistra della statua vi è una piccola porta segreta: la statua infatti è cava e contiene delle scale che portano tramite la testa al terrazzo, tramite il braccio alla torre (41). Nella parete nord vi è un grandissimo specchio che parte dal pavimento e finisce sul soffitto; esso può ruotare su di un perno centrale e condurre nella serra. (\*) Sulla porta segreta della statua Sabina ha tracciato magicamente un giglio nero: bisognerà immergervi un pugnale fino all'elza per aprire il passaggio segreto.

39-PORTICO: Da qui si può godere di una splendida vista sulle campagne circostanti e spesso Cagliostro vi si reca meditando di notte (potrebbe essere causa di un attentato a Cagliostro). La porta a nord è chiusa dall'interno. (\*) Qui sono appollaiati i quattro deepi della compagnia del giglio nero (vedi descrizione Arzack). Essi sono controllati a causa di un medaglione di controllo che sono costretti a portare al collo; se esso verrà loro tolto gli uccelli voleranno via irrisconscenti.

40-SERRA: Qui si trovano parecchie piante esotiche e pericolose che Raspen usa per preparare le sue pozioni: un TREANT è a guardia della stanza.

41-LABORATORIO DI RASPEN: Questa stanza è colma di alambicchi e pozioni di ogni genere: vi si possono trovare 4 pozioni di cura, una di eroismo, una di velocità, una di controllo di non-morti. Una boccetta simile alle altre etichettate controllo dei dragli è invece un potente veleno. (\*) Il tesoro della stanza 36 si trova qui.

42-SEGRETE: qui Cagliostro tiene imprigionati i suoi nemici guardati dal grasso e laido, ma soprattutto smussato troll Beniamino. (\*) Beniamino è stato ucciso perché non adempiva al suo dovere; nelle celle si possono trovare due PRESENZE (shadow) e un NECROSPETTRO (wraith).

43-TANA DEL DRAGO: Il drago rosso Isabella dimora nella puzzolente spelunca che si trova sotto il castello. (\*) Isabella è morta di fame ma in compenso abbiamo ben pensato di mettere in questa stanza la seguente folla di non-morti: 4 scheletri, 1 ombra spettrale, 1 ghoul, 1 thoul e 1 necrospettro. Se i PC per raro caso fossero tanto idioti da cacciarsi nella tana del drago e tanto fortunati da sopravvivere saranno ricompensati pienamente. Il tesoro: una caffettiera, 5 pezzi d'argento, un puffo, 12



SPELBOOK è una produzione dell'AMA corporation al solo scopo di intrattenimento e di limitato costo di produzione. Non si intendono infrangere copyrights (TSR, EG o altro detentore). Il materiale pubblicato (testi e disegni) è protetto dai diritti d'autore: la riproduzione per uso non strettamente personale costituisce un reato punibile dalla legge. Per qualsiasi informazione rivolgetevi a Beniamino Sidoti, viuzzo delle canne 66, Firenze (tel 055/666570)