



In questo numero:
Grande special sulle città fantasy, con tanti utili consigli, adatto a tutti gli RPG; un'originale avventura invernale per D&D (livello 4-6); il seguito della nostra campagna Darkflame, sempre più bella e appassionante; continua il corso di colorazione delle miniature a cura di Roberto "Orcmaster" Gigli; un nuovo importante spazio con tante novità ed un notiziario dal mondo dei giochi di ruolo; e molto, molto altro...

Una produzione



In copertina: Souvenir by R. Gigli e C. L. Pancini

RIVISTA PER APPASSIONATI
DI GIOCHI DI RUOLO

ANNO 2 NUMERO 5
OTTOBRE-NOVEMBRE 1988

Spell Book 5



NESSUN ALBERO È STATO ABBATTUTO PER PERMETTERVI LA LETTURA DI SPELLBOOK, CHE È STAMPATO INTERAMENTE SU CARTA RICICLATA

EDITORIALE

Giocatori di D&D, di AD&D, di CoC di MERP, di RM, di RQ, di T&T, e chiunque abbia capito almeno una di queste sigle, SB è ancora qui. Per voi! Siamo ancora vivi e scriviamo. Non vi abbandoneremo. Noi vi amiamo. Siete caldi? (scusate, mi sono lasciato trascinare). SB è sempre più bello (sfogliare per credere), sempre più nuovo, sempre più vario nella scelta dei giochi sempre più lento nelle uscite. Aiutateci, collaborate. Già tutta la redazione viene frustata ogni giorno, ma più di tanto non fanno.

Per esempio, manca il seguito del nostro fumetto, "Tales of the desert wind", grazie alla diversa scelta di campo operata dal nostro Art Director, gettatosi sul comico e sollazzevole.

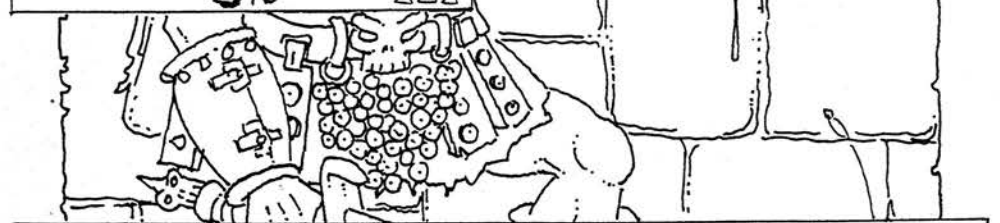
La grafica è sempre migliore, abbiamo lavorato su due colonne, e abbiamo aggiunto stupende risoluzioni. Scrivete e collaborate!

Buona lettura

OBS MS
 GNS RoG
 AMA

SOMMARIO

- In questo numero troverete:
- pag 2 La Posta, dove Ben risponde alle numerose lettere arrivategli.
 - pag 4 Colore è Bello continua, e questa volta parliamo delle armature.
 - pag 6 Due pagine di follia grafica a cura del nostro MS.
 - pag 8 News & Reviews : notizie e novità nel mondo dei giochi di ruolo, compilate da CIP e BS.
 - pag 13 Guida alle città fantastiche un articolo grazie al quale i master potranno rendere interessanti le avventure cittadine.
 - pag 25 Lacrime di Neve, una stravolgente e stravolta avventura per D&D e AD&D, liv 4-6
 - pag 30 Darkflame 4/2: continua l'epica campagna di CIP con un perfido dungeon, e molte rivelazioni.



SPELLBOOK è una pubblicazione bimestrale dell'AMA corporation realizzata da Cosimo Lorenzo Pancini, Marco Serpieri, Roberto Gigli, Beniamino Sidoti e Nicola Serpieri. Non si intendono infrangere copyrights (TSR, EG o altro detentore). Il materiale pubblicato è protetto dai diritti d'autore: la riproduzione per uso non strettamente personale costituisce un reato punibile dalla legge. La rivista è distribuita dalla Pacific Enterprise Italia. Per qualsiasi informazione rivolgetevi alla redazione presso Beniamino Sidoti, Viuzzo delle Canne 66 50100 FIRENZE (telefono 055/666570).



Il mistico Obi Wan Sidoti risponde alle vostre lettere.

Prima di passare alle lettere, mi sento in dovere di comunicarvi un grave e luttuoso accadimento; come ben sapete la Posta dei numeri precedenti era interamente e attentamente selezionata fra quella arrivata a quintali in modo da non lasciar dubbi sulla sua veridicità. Ma quest'estate, mentre ero in vacanza con un po' di mostriciatto li redazionali (uno gnoll, un troll del deserto, due snotling, e "RoG") a Venezia, i miei quattro (4) chili di Vostre lettere sono caduti in acqua. Il nostro povero gnoll si è sacrificato nel tentativo di salvarle, ma nell'impeto e nella mancanza di cibo, ha preferito divorarsi un topo di canale. Così le lettere si sono perse, e mi sono visto costretto ad inventarne (lo ammetto!) alcune. Comunque, essendosene salvate un paio, ho riportato anche quelle. Fra tutti coloro i quali riconosceranno le vere dalle false, verrà estratto a sorte un viaggio premio di un mese con Vanessa, la calda e sensuale Succube di redazione. Biglietto di sola andata.

Come ci si fa ad abbonare a SB? fedele lettore

Si può, fedele lettore, ma solo se e quando non si riesce a prenderlo in un normale negozio di RPG, in posti dove non arriva la nostra, grande, meravigliosa distribuzione (se non facevamo questa tirata laudatoria ci pagavano meno). Presumiamo quindi pochi. Se ci scrivete, giustificandoci abbondantemente la vostra richiesta, o se ci

divertiremo abbastanza nel leggere la vostra missiva, può essere che vi consentiremo un abbonamento annuale al costo di L. 22.000.

Le giustificazioni abbondanti potranno essere: paralisi totale, carcerazione, naja fissa in camera; o abitazione in posti sperduti, quali: la foresta elfica, la palude nera, o il Friuli Venezia Giulia, posti cioè dove il più vicino negozio si trova pressappoco all'estero. Starà a noi valutare (si farà eccezione sull'abitazione solo a simpatiche, belle e intelligenti lettrici abitanti in zona Firenze).

Carissimo Ben, soesso è capitato che i miei PG entrando in città si siano diretti immediatamente alla chiesa del locale chierico, e altrettanto spesso mi sono trovato a contrapporre chiese diverse dedicate a divinità diverse e quindi di allineamenti contrastanti. Ma quali sono le divinità di D&D? Quali sono i loro allineamenti? Sono forse raggruppate nelle due opposte fazioni del Caos e della Legge, come nella saga di Elric? Inoltre quali benefici particolari hanno i chierici legali?

Sempre a proposito della città, esiste una tabella dei prezzi nelle locande? Qual'è il tipo di moneta più comunemente usata? E quanti possono recuperare con un pasto abbondante? Un'illusione scompare solo col contatto tattile o anche se colpita da un'arma? Un'illusione può respingere gli effetti di

un incantesimo? Sperando in una risposta esauriente Saverio Porry Pastorel

Alle tue domande rispondo: per quanto riguarda le divinità in D&D risponderemo esaurientemente più avanti, perché il nostro Troll si è mangiato il bellissimo articolo di duecento pagine che avevo già pronto per spedirti; ti basti: il DM è libero di fare tutte le lotte che vuole, se vuole e tutte le divinità. Raramente gli dèi intervengono direttamente nelle vicende umane: un loro eventuale scontro sul nostro pianeta porterebbe a devastazioni immensi (basta pensare al Ragnarok, che nelle leggende nordiche rappresenta sia lo scontro finale tra gli dèi che l'apocalisse).

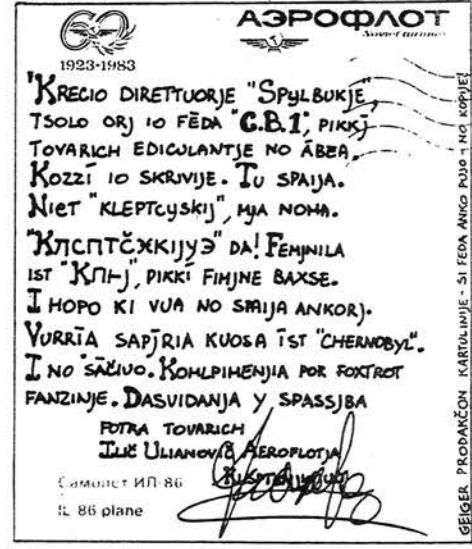
I chierici legali possono trovarsi a disagio in caso di forte presenza malvagia, ovvero nei templi dove i sacerdoti caotici squartano i bambini, o collezionano occhi umani in grandi vasi per il sacrificio annuale. Il resto farà parte di un articolo sulle divinità, in un prossimo numero di SB. Pazienza. Se poi hai fretta, passa di qua a parlare col mio segretario, mio Vorko di fiducia. Per le domande sulla città vedi la sede apposita; con un pasto abbondante non si recuperano pf: è senza che se ne perdono. Per quanto riguarda le illusioni, bisogna precisare innanzitutto che ne esistono di vari tipi, variabili in potenza a seconda dell'incantesimo che le ha generate. Le più deboli scompaiono se toccate o colpite; altre invece sembreranno reali a tutti coloro i quali falliranno un check d'intelligenza ed infliggeranno loro danni illusori (un personaggio "ucciso" sarà soltanto svenuto). Infine vi sono i mostri semillusori creati da magie illusionistiche di alto livello: essi inflig-

gono solo una parte del danno che avevano causato al malcapitato PG. Vorrei delle miniature.... Kevin Adams

Basta chiedere! Abbiamo tutto. Ma gliette, sandali, righelli, mele, cani, gatti, dizionari, scemi, firmati SB, tutti curati dall'ottimo RoG e disponibili in breve, brevissimo anzi lungo tempo presso tutti i negozi. Sopprimeremo Benetton! E Berlusconi! E le Timberland! E il Mullino Bianco! E Pippo Baudo! E Pistolazzi Federico! Ovvvia!

Viscido Spell Book, sono un vostro lettore di sei anni, sei mesi e sei giorni. Ogni due mesi precipito in libreria a rubare la vostra fanzina, e già che ci sono, do' foco al resto. Mi piacciono i vostri mostri, e ne ho fabbricato uno con il piccolo chimico, non otendo mandarsi l'originale, che è ricercato per omicidio plurimo, vi o mandato la foto. Vi odio, signorghi rossi. Mio Ludwig

Grassie mille. Il tuo disegno è stato riportato a pag. 44. Pubblico qui di seguito una cartolina giuntaci. In bocca al drago a tutti.



COLORE È BELLO!

Salve! E' un po' che non ci sentiamo, non é vero? D'altra parte volevamo essere sicuri che tutti foste tornati dalle vacanze per riprendere il nostro dis-corso sul "miniature painting". A proposito di vacanze, vi siete divertiti? Avete, per così dire, "studiato"? Ovvero, vi siete allenati a dipingere goblins e maghi di piombo? Per il prosieguito del dis-corso spero di sì. Bando alle ciancie e passiamo alle cose serie: mi é stato da più parti richiesto di trattare un argomento molto importante (e comunque già in programma): oggi parleremo delle

ARMATURE

Suddividerei innanzitutto le armature in tre categorie principali, con dei distinguo a seconda dell'allineamento di chi le indossa: di pelle, di maglia di ferro e corazzate vere e proprie.

ARMATURE DI PELLE: abbastanza rare, vengono fatte indossare dalle ditte di miniature solo ad alcuni ladri e druidi; ma siccome particolari in pelle (quali stivali, guanti, cinture, borse, zaini, foderi, ecc.) sono bene o male presenti su tutte le miniature, la seguente spiegazione risulta ugualmente importante. La pelle concia può avere in teoria tutti i colori che volete, ma sarebbe preferibile rimanere su una gamma più ristretta che vada dal marrone rossiccio al nero. Per riprodurla date una mano del colore desiderato su tutta la parte, per poi passarvi un "wash" di colore non molto scurito.

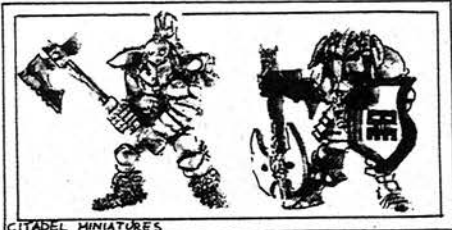
ARMATURE IN MAGLIA DI FERRO:

In genere tutte le miniature con una corazzatura ne hanno, ma é difficile trovarne con una armatura di maglia completa. La sua realizzazione pittorica é quanto di più facile possa capitarvi di dipingere: si tratta di colorare di nero tutta la parte in maglia, bandando che entri nei "buchi" senza riempirli, e una volta asciutto, di fare un "dry-brushing" con il colore argento. Facile, no?

Una variante é l'armatura a scaglie, abbastanza comune tra orcheti e guerrieri caotici: per dipingerla é sufficiente la stessa procedura di cui sopra, con l'accortezza di dare il "dry-brushing" in orizzontale.

CORAZZE:

Per quanto riguarda la diffusione di questo tipo di armatura, vale lo stesso discorso della maglia, ma con la differenza che le armature complete sono comunissime. Per combattenti di allineamento Legale o Neutrale é necessario dare prima una mano di "gun metal" (una miscela di 3/5 di nero e 2/5 di argento, variabile a seconda della marca e del tipo dei vostri colori; per intenderci, il risultato finale dovrebbe essere un



CITADEL MINIATURES

grigio metallizzato non troppo scuro) su tutta la corazza; una volta asciutto il "gun metal" date una mano di "effetto mithril" (vedi riquadro) sulle parti più sporgenti di elmi, spalle, e in generale su tutti gli spigoli.

Al resto un semplice dry-brushing con l'argento sarà più che sufficiente per mettere in rilievo i dettagli. Circa i guerrieri caotici (umani, nani, od altro) si può solo dire che ci si può fare di tutto: si può cioè dipingerli del colore che si desidera senza problemi, usando però degli accorgimenti che permettano di mantenere una certa "metallicità" dell'armatura. Mettiamo il caso che vogliate dipingere un "chaos warrior" di blu: per prima cosa date su tutta la superficie una mano di blu molto scuro; quindi fate qualche passata col solito "dry-brushing" di blu base e leggermente e gradualmente schiarito (possibilmente evitando di arrivare all'azzurro cielo). A questo punto fate un ennesimo "dry-brushing", ma questa volta col blu metallizzato (esiste già in commercio). Se tutto sarà stato fatto secondo i piani, il risultato sarà una cupa armatura blu dai riflessi metallici.

Concludendo questa mia dissertazione, vorrei dare un ultimo suggerimento sulla tecnica che ha monopolizzato questo articolo fino alla nausea: il dry-brushing. Avendone già parlato sullo SB 3, ora vi dirò che è consigliabile, per avere risultati apprezzabili, osservare con attenzione dove si attacca il colore e in che quantità, visto che una pennellata in più o in meno può rovinare un effetto altrimenti molto suggestivo. A questo punto, augurandovi di avere sempre mano ferma e pennelli appuntiti, vi saluta il vostro

Roberto "Poe" Giall

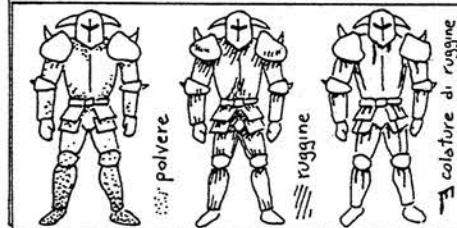
LO SPORCO

I guerrieri caotici non pensano certo a pulire la propria armatura. Quindi col passare del tempo polvere e ruggine si accumulano sulle loro corazze. Per riprodurre la polvere prendete un pennello vecchio e abbastanza grande e tagliate le setole a metà. Quindi prendete un po' di vernice beige molto densa e "inzuppatevi" il pennello; pulitelo sommariamente e passatelo con lo stesso movimento che usereste se voleste fare dei puntini col pennarello.

Per la ruggine usate lo stesso procedimento con un pennello più piccolo (un vecchio "2" va bene) della vernice adeguata (4/5 rosso ruggine + 1/5 nero).

Invece per vere e proprie colature di ruggine usate il "ruggine" abbastanza fluido con un pennello molto fine. Mi raccomando di non esagerare in quantità e lunghezza delle colature.

N.B.: questi tre metodi avranno effetti migliori se eseguiti prima di far risaltare gli spigoli col "dry-brushing" con l'argento.



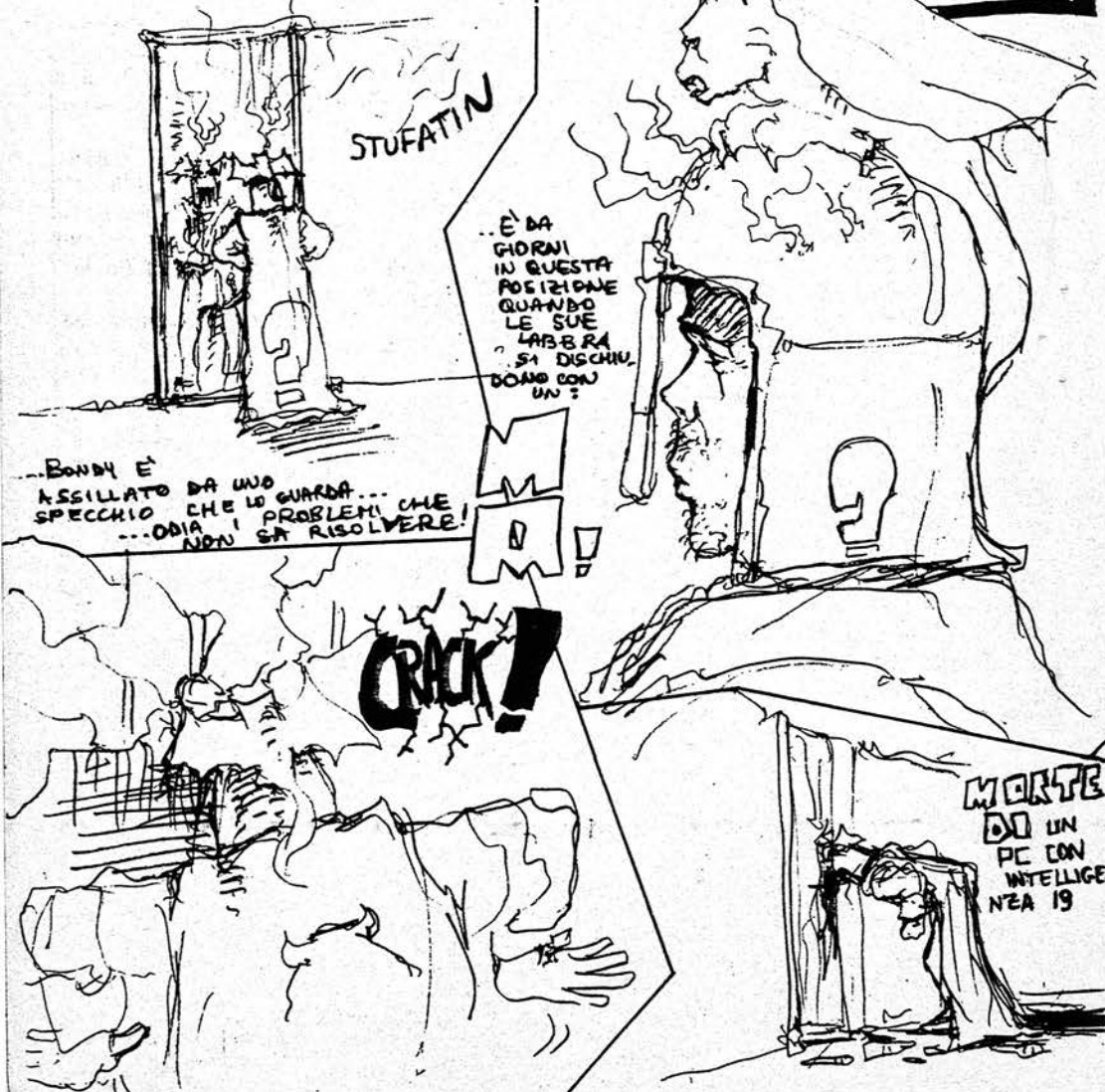
L' "EFFETTO Mithril"

Prendete un barattolino d'argento nuovo di zecca e non agitato, e pescate con uno stecchino dal fondo: in queste condizioni l'argento é molto più brillante del solito. Prendete quindi questa vernice lucente e distribuitela sopra le parti che volete far risplendere: manterrà la sua brillantezza per sempre, ammesso che non venga toccato molto.

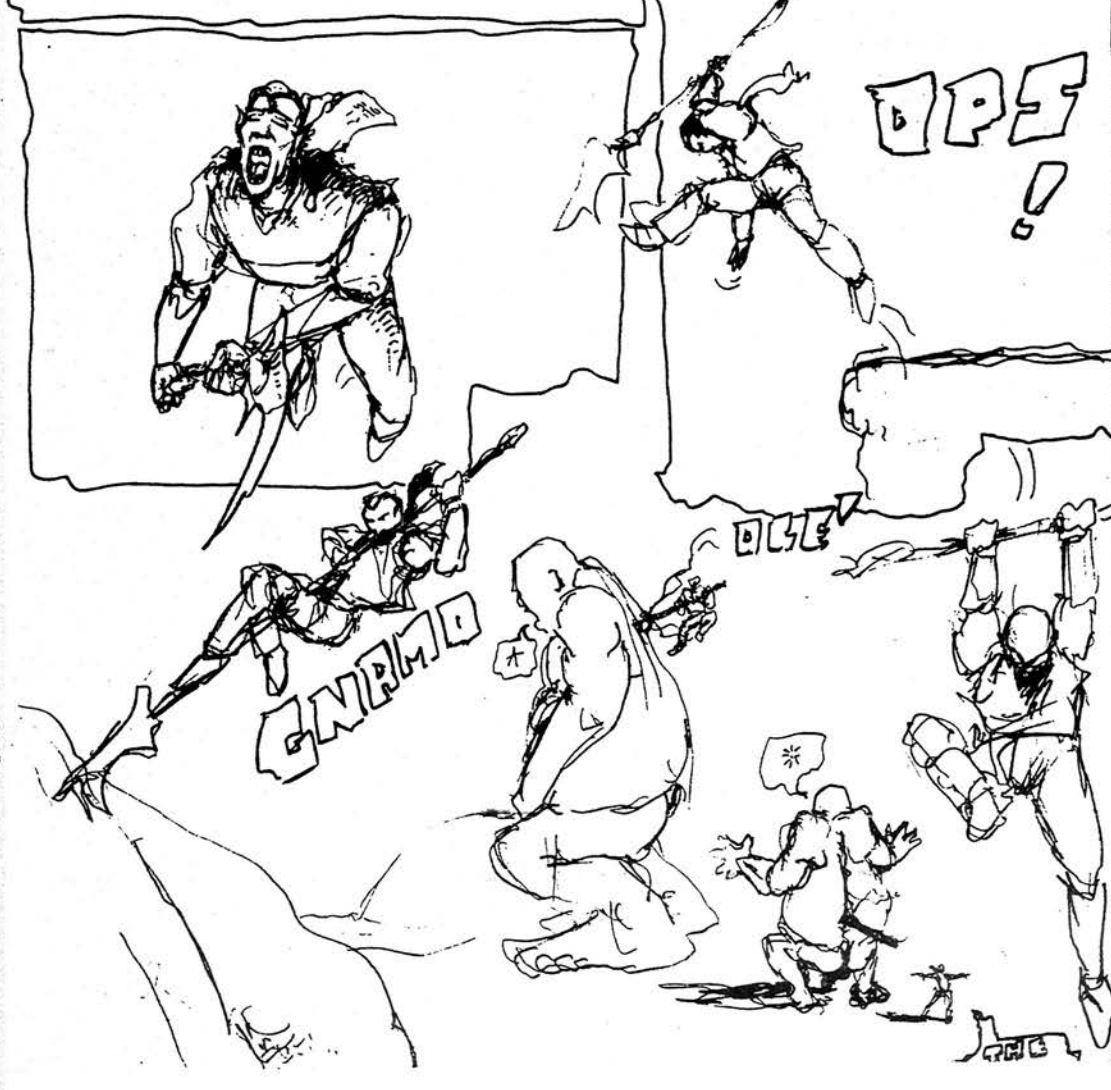
Come tutti i nostri lettori abituali sanno, Marco Serpieri detto MS è l'art director e l'illustratore principale della nostra rivista. Nessuno sa, però, che MS è stato il primo giocatore ad interpretare il simpatico ladro di Darkflame, Bondy Dondy. Visto che Marco, giocandolo, ne ha plasmato il carattere a sua immagine e somiglianza, possiamo perfino dire che Bondy Dondy è Marco, trasportato in un mondo fantasy. Ora il nostro MS ha deciso, abbandonando il precedente fumetto, com'è nel personaggio, di dedicarsi al racconto delle tragicomiche avventure di Bondy. Queste sono le prime due tavole: fateci giungere pareri in redazione su questa nuova "fatica" dell'MS, e sul vecchio "Tales".

MS' **BONDY DONDY** **BONDY DONDY**
 PAR: MS

TUTTO INIZIÒ CON LA MORTE DEL NOSTRO EROE...



...DOPO DIECI MINUTI DI CORSA...





NEWS & REVIEWS

No. 3 Published With The New York Times and The Washington Post 39/88

1° Convention nazionale sui giochi di ruolo a Ravenna

I dottori vanno a pallosi congressi di medicina, gli ingegneri si sorbiscono conferenze e anche noi abbiamo fatto il nostro: siamo andati a giocare. Si è infatti tenuta in quei giorni (13-14-15 maggio '88) la prima convention nazionale di giochi di ruolo: **D&G&C**, e noi c'eravamo. Per lavoro. L'organizzazione era a cura della cooperativa O.A.S.I.-passione gioco. Essendo una convention basata su giochi "fuori dal mondo", anche il posto dove si svolgeva era piuttosto fuori Ravenna, diciamo in Veneto più che in Romagna. Più esattamente, scesi dal treno, presso l'autobus e giunti al capolinea, abbiamo percorso una lunga strada, mentre gli sguardi interessati delle talpe campagnole erano puntati su di noi, che stavamo disperatamente cercando un passaggio. Una sola vittima.

La convention, piena di folla rutilante, svolgevasi in un ex-manicomio (è vero!).

Sui vari tavoli ogni persona provava giochi più o meno conosciuti: tre giorni di gioco intensivo, passati tra scatole di Talisman, Paranoia, Illuminati, Junta e, ovviamente di D&D. Ma i veri e propri tornei erano altri; nella fattispecie erano di AD&D nazionale (seminfinali e finali, le eliminatorie si erano svolte a livello regionale), D&D italiano (Basico ed Expert), Miniature-painting (categorie Personaggi, Mostri e Diorama), Call of Cthulhu, MERP, Cry Havoc, Talisman, One-to-One D&D. I partecipanti provenivano da tutta l'I-

talia giocante. Così nelle pause fra la vendita di un numero e l'altra, abbiamo partecipato anche noi limitandoci nel numero di tornei perchè siamo modesti.

Tra i risultati da segnalare vi è la vittoria del bravissimo Luigi Sbaffi nel torneo nazionale di Advanced D&D (Boggio e Matone si sono qualificati rispettivamente 2° e 3°, facendo tra l'altro parte della "migliore squadra"), quella del nostro Roberto Gigli (autore, per chi non lo sapesse, del nostro corso di colorazione "Colore è bello") nel torneo di Miniature Painting, sezione mostri e il 4° posto, nel torneo di D&D, guadagnato dalla squadra di redazione. Il "lunch" faceva abbastanza schifo ma chi lo serviva no: a insindacabile giudizio di redazione la commessa al bar è stata proclamata vincitrice assoluta della manifestazione. Tornando alle avventure, bisogna dire che quella di D&D era bella e piuttosto giocabile, mentre delle due usate per il torneo di AD&D la prima è piaciuta molto poco. Che dire di più?

Un avvenimento del genere è molto importante, crea nuove conoscenze e nuove idee, e fa venire la voglia di essere sempre più presenti in occasioni del genere, magari non così lontano dai centri abitati. Grande pecca, poi, i premi: decisamente scarsi e ridotti di numero data la tassa di iscrizione, che era di L 5000+5000 per ogni torneo.

Ben Sidoti

Stratelibri, il nuovo marchio editoriale creato da Giovanni Ingellis, sta per proporre molte interessanti novità sul mercato italiano: saranno tradotti finalmente i famosi **MERP** e **CALL OF CTHULHU** (Il gioco del Signore degli Anelli e Il Richiamo di Cthulhu saranno i titoli italiani). Se qualche sciagurato non sa ancora cosa sono, attenda le recensioni-presentazioni nei prossimi numeri di SB.; se li avete già comprati, mandateci le vostre impressioni sull'edizione italiana. E' in progetto anche l'uscita di **APOCALISSE 2000** (ovvero Twilight 2000), gioco della GDW ambientato nell'Europa del dopo-bomba. Uscirà infine **THOR**, prima rivista "seria" di roleplaying in italiano, il cui primo numero sarà dedicato proprio al Richiamo di Cthulhu.

Sta per uscire il primo modulo di avventura ufficialmente etichettato Spellbook: creato da Roberto di Meglio e illustrato dagli artisti dell'AMA, il modulo è intitolato **"IL CAVALIERE FANTASMA"** e l'azione si svolge in una miniera gnomica colpita da una oscura maledizione; il mistero avvolge le azioni dei personaggi, e oscuri pericoli li attendono ovunque...

Il modulo è stato usato come avventura nelle eliminatorie del torneo italiano di AD&D ed è piaciuto a molti: noi di SB abbiamo atteso, per sponsorizzare un modulo, di avere qualcosa di veramente buono tra le mani, e la lunga attesa è ora terminata...

Sempre a proposito di stampa amatoriale in italiano, sono da segnalare il modulo della Labyrinth di Genova, recensito qui accanto, la fanzine Crom! del già citato R. di Meglio e Dadi Rotolanti, entrambe rivolte anche ai boardgamers, oltre che ai giocatori di RPG. Tra le novità del prossimo futuro, sono da segnalare i moduli "Il fa-

IL CASTELLO DEL LAGO



Il Castello del Lago
Modulo per D&D e AD&D
P. Fasce e A. Gatti
AGGR Labyrinth, 12000 I

"Il Castello del Lago" è un modulo molto particolare in quanto si sviluppa come una mini-campagna, con un andamento molto definito e numerosi piccoli dungeons da esplorare. Se da una parte questo limita un po' la libertà di movimento dei personaggi, obbligandoli ad attraversare i dungeons in sequenza, dall'altra permette lo sviluppo di una storia di sottofondo che rende interessante e giustifica l'esplorazione dei dungeons stessi.


Scopo dell'avventura è sconfiggere il solito magone malefico: bisogna prima però recuperare tre chiavi magiche, attraversando in lungo e in largo il regno di Monteluna e incontrandone gli strani abitanti. Sono definiti nuovi mostri e nuovi oggetti magici, cosicché l'avventura presenta delle sorprese anche ai giocatori più esperti: mappe molto leggibili ed un'appendice di tabelle concludono il modulo.

Peccato che non tutto sia sviluppato pienamente (ci sarebbe piaciuto di più sapere qualcosa su Geo, il pianeta dell'avventura del quale abbiamo solo due scarse mappe) e che talvolta vi siano dei punti un po' oscuri nella trama.


Per concludere: un modulo curato nella presentazione, con qualche difetto, ma sempre giocabile, essenziale ai Master non anglofoni.

ro abbandonato" è "Mistero sotto il mare" dal perfido Alessandro Ivanoff. Ci giunge notizia che la casa editrice E.ELLE è in procinto di ripubblicare una edizione rivista e corretta di KATAKUMBAS, il primo (e unico...) gioco di ruolo fantasy ambientato in ambiente mediterraneo. Infine è stato ripubblicato il gioco **SIGNORI-DEL CAOS**, in una nuova e migliorata edizione che comprende anche un'avventura, in vendita a L.36000. Attendete la recensione prima di decidere: Ben Sidoti se ne sta occupando. **"DARK FUTURE-The game of Highway Warriors"** è il titolo del nuovo gioco della Games Workshop. Grafica al solito curatissima e background romanzesco nascondono solamente un vecchio classico: "CAR WARS". Scopo del gioco è infatti simulare gli scontri tra macchine corazzate e dotate di armi letali, che avvengono nelle strade desolate di un'America post-atomica. Nella confezione, oltre alle regole, si trovano tre metri di pista e alcuni modelli in plastica. A tutti coloro che conoscono quello che da molti è considerato il capolavoro fumettistico di Moore e Gibbons, lo **WATCHMEN**, può interessare il fatto che la Grenadier ha prodotto una scatola di miniature rappresentanti i personaggi principali della storia, mentre è in programma l'uscita di un modulo di DC HEROES dedicato agli stessi. Chi di voi non lo conosce, ma se la cava con l'inglese, vada subito a comprarsi il volume pubblicato dalla DC COMICS; in italiano Watchmen è pubblicato a puntate (purtroppo cortissime) da Corto Maltese. La TSR continua a sfornare prodotti della serie **DRAGON LANCE**, vera e propria "gallina dalle uova d'oro" nel campo dei RPG. Dopo lo splendido ma inutilissimo atlante, le quattro trilogie di romanzi, i quattordici moduli, escono

ora un gioco da tavolo ed un fumetto dedicati alle gesta dei mitici Eroi della Lancia. Il fumetto lo abbiamo visto, e ci è piaciuto pochissimo, anzi per niente (meglio, molto meglio il romanzo, pubblicato in Italia da Armenia); del gioco da tavolo ne ripareremo appena lo avremo provato. Già che siamo in tema di fumetti fantasy, parliamo del migliore: la saga di **VELISSA** di Letendre e Loisel, che si conclude col quarto volume, intitolato "L'uovo delle tenebre". D'obbligo se avete gli altri tre, altrimenti dateci un'occhiata: non ve ne pentirete. Tutti i giochi recensiti sono disponibili presso la Stratelibri di Milano e/o altri negozi specializzati. Per i fumetti rivolgetevi alla libreria Tempi Futuri(FI).



TUNNEL E TROLL
UN GRANDE GIOCO DI FANTASY



Tunnel e Troll
Gioco di ruolo fantasy
Ken St Andre
Mondadori, 7000 L.
★ ★

Il pregio maggiore di questo gioco sta nel prezzo: vedendolo si è decisamente attirati da un sistema di RPG fantasy in vendita a così poco; non state a pensarci troppo: non vale più di quello che costa. Dopo una lunga e pedante introduzione al gioco di ruolo in generale e a questo in particolare, si possono cominciare a capirne le regole. Verso pag. 130 si inizia a comprendere qualcosa e ci si pente di non aver comprato, per esempio, "Swordfishtrombones" di Tom Wa-

its, risparmiandoci così anche mille lire. Il sistema di gioco è in molte cose piuttosto rozzo: ci sono solo due classi di personaggi (guerriero, mago) più due ibridi (vagabondo, guerriero-mago). Manca ogni tipo di indicazione sui mostri, se si eccettua un lungo elenco in ordine sparso più utile per una lista elettorale del Caos che per il gioco. Il sistema di combattimento è piuttosto povero di praticità e verosimiglianza anche se complicato nella descrizione: si tira un certo numero di dadi di ciascuno con dei bonus propri, e chi fa di più vince; chi ha perso si leva dai punti ferita propria differenza fra i due tiri. Ha comunque delle trovate simpatiche e forse anche utili: una lunga lista di armi per i più bellucosi, una lista di incantesimi (piuttosto bruttina, in verità), le indicazioni necessarie a giocare un folletto o un troll, e i modi d'uso delle armi da fuoco. Insomma, se vi attira la possibilità di riutilizzare qualcuna di queste idee nel vostro sistema di RPG, compratelo, ma non sperate di trovarlo all'altezza di altri giochi. Per quanto riguarda i libri-game con lo stesso marchio, vi basti pensare che hanno 50 pagine circa di regole per capirne la giocabilità. Se avete soldi da buttar via (nel senso che avete ormai due copie di ogni numero di SB, una da

usare, una da tenere), spendeteli pure così.



ZONO IL VORKO, MA
PERO MEZZONO MAMA.
MAMMI VOI PER ME IO
O BISONGO DAIUTO, IL
VORKO NON E SCIEMO!
AD ONCHI ASSOCIATO IN CAPO
UNA FINALE CREAZIONE:
POESIE, ADESTINI, TESERE, ETC.

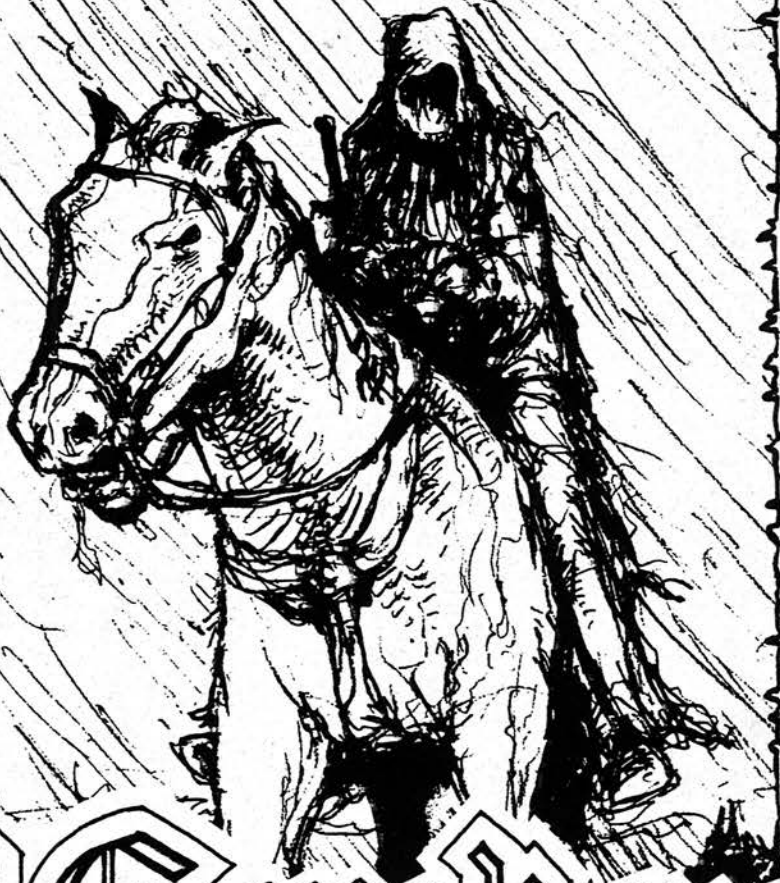
A.A.A. CERCASI NANI BIANCHI
Si acquistano copie arretrate (o meno) di WHITE DWARF, possibilmente in buone condizioni. Rivolgersi a RoG presso la redazione (055/666570).

ARRETRATI

SB 1/2/3 (Raccolta)-Tre avventure+i primi tre capitoli di Darkflame (oltre 150 stanze di Dungeon), un articolo sulle erbe fantasy, nuove razze, mostri e classi, regole utilissime e molto, molto altro in 90 pagine illustrate.
SB 4 -Il Noster Manual: oltre venti mostri da noi creati per tutti i gusti, un articolo sulle droghe fantasy, il quarto capitolo di Darkflame e, come omaggio, la scheda universale per AD&D.

Richiedeteli al vostro negoziante o alla redazione, se volete completare la vostra raccolta.

R. di Meglio **MM**
CORP.



Il Cavaliere Fantasma

PRESTO DISPONIBILE!

UN FAVOLOSO MODULO DA TORNEO PER AD&D E D&D ORA
DISPONIBILE A TUTTI GRAZIE ALLA CIURMA DI SB...

GUIDA ALLE CITTA' FANTASTICHE

La città è uno dei posti fantasy per eccellenza meno sfruttati: l'avventuriero-tipo in città compra nuove armi e sta in taverna, aspettando chiamate all'avventura; è molto semplicistico pensare che la città sia fatta esclusivamente per gli avventurieri, almeno tanto da non creargli problemi: la città è fatta per la gente, affollata e dotata di sua propria vita, spesso tanto complessa da far nascere delle avventure. In questo numero diamo dei consigli al DM per sfruttare al massimo la sua potenzialità: abbiamo descritto vie, piazze, zone fisse da inserire a piacere nella propria idea di città. Ad ogni luogo una descrizione, idee di adventuring e una serie di PNG. Alcune di queste zone possono essere nettamente delimitate (per es. la zona dei ricchi) da mura e cancelli, altre no (per es. porto). Tutte vanno montate come pezzi di puzzle, in modo da dar vita alla vostra propria città. Per la pianta potete voler farne una precisa con tutte le vie, o limitarvi semplicemente a collegare fra di loro le varie zone con linee, senza impazzirvi così troppo. Il metodo usato nel modulo X10 (per D&D) era di collegare cerchietti indicanti zone con altri cerchi, indicando una distanza approssimativa.

CITTA' E CITTA'

Ovviamente siete liberi di mettere la vostra città dove volete, tenendo conto di fare le opportune modifiche: cercate di diversificare le varie città con caratteristiche particolari. Alcuni esempi possono essere l'elfica città albero, la città conchiglia dei navigatori di Quagmire, la nanica

città sotterranea; caratterizzate anche la gente e il loro carattere (oltre a basarvi sull'allineamento, sfruttatene la propensione al commercio, alla magia, la religiosità e così via), in modo da far risaltare le differenze razziali dei costruttori, la loro ricchezza e così via.

GOVERNI E TASSE

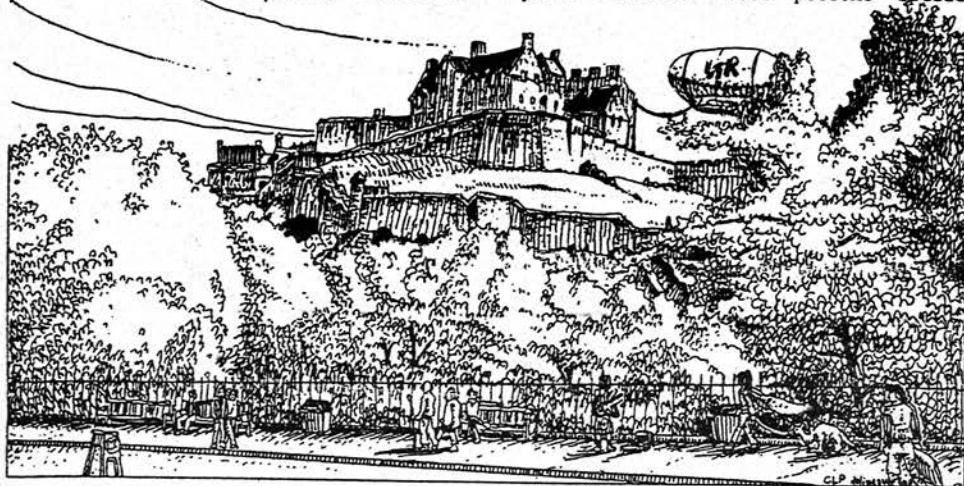
E' importante ai fini della giocabilità stabilire anche una forma di governo e una legislazione; una città basata sul commercio è in grandissima parte influenzata dalle corporazioni, con una costituzione di tipo repubblicano e con più di un governatore: un altro paese, un tempo governato da un sovrano dispotico che mirava solo ai propri interessi, è ora controllato dall'aristocrazia composta dalle antiche e nobili famiglie di guerrieri; Anidol è governata solo dalla chiesa locale, mentre Wivesblade, la città dei ladri, è sotto lo stretto controllo del malvagio "padre degli assassini", ecc.. In base al tipo di governo scelto, stabilite le leggi. E' normale, per esempio, che un gruppo di avventurieri venga fermato (e non solo alle porte della città) e tassato per ogni suo avere: nel medioevo esisteva anche il polveratico, tassa per la polvere alzata nelle strade! Ricordate che meno il governo è popolare, più alte sono le tasse. Potete anche stabilire un codice penale per punire le azioni "sballate" degli avventurieri, o per dare più moto al gioco, accusandoli di assassinio o, peggio, di tradimento. Questo era infatti il reato più grave e più severamente punito: esecuzione sommaria tramite decapitazione, impic

cagione o altro senza fare tante domande: ci penseranno poi i chierici della città a interrogare il morto usando i loro incantesimi (speak with dead). Tradimento significa attaccare il sovrano, rubare documenti segreti, avvelenare gli acquedotti, dar fuoco agli archivi, diffondere malattie. Seguono i delitti contro le persone come omicidio, furto, truffa, ecc., punibili a seconda della gravità del fatto con un risarcimento dei danni, un imprigionamento in dungeon, lavori forzati, pena capitale. Non dimenticatevi di punire i crimini contro la chiesa, le bestemmie e le ingiurie. E' vietato usare le armi se non per legittima difesa, come anche gli incantesimi; i vostri maghi non possono andare in città "charmando" belle ragazze per portarselle a letto!

CORPORAZIONI

Grandissima importanza hanno le corporazioni, quasi costantemente in lotta per motivi anche futuri: in Waterdeep è in corso una millenaria contesa fra la corporazione dei vetrai e quella dei maghi attorno alla competenza sulle sfere magiche. Le corporazioni dei birrai, dei sellai, degli spadai, e di tutti gli altri mestieri sono strutturate come le "arti" a Firenze; entrarvi

dentro significava giurare al principio dell'apprendistato di non rivelare a nessuno i segreti della propria arte (pena la morte), e di seguire le decisioni dei superiori. Le corporazioni sono diversificate per importanza (commerciale), dalla ricca e nobile corporazione dei medici e speciali fino alla proletaria corporazione dei lavoratori del cuoio. La corporazione dei maghi differisce leggermente dalle altre, e spesso ha una propria torre isolata dalla città. E' difficile che essa viva in armonia, contrastata come è dalle lotte dei singoli per il potere, e spesso cresce tanto in potenza da influenzare la città. La sua principale attività è la ricerca e lo studio della magia; tiene anche una scuola e una "rivendita" di oggetti magici ("magic shop"), molto care e selettive nella scelta dei propri clienti (non si può affidare al primo arrivato neanche un dardo incantato!). Per i fini del gioco immaginatevela come una specie di loggia massonica. La corporazione dei ladri invece è una vera e propria mafia, coinvolta nel traffico di droga e nei rapimenti, segretissima ma molto potente e vendicativa. Ogni corporazione si differenzia da città a città, e in paesi diversi esse possono spesso



essere in contrasto fra di loro, come nelle pluriennali lotte per il controllo del mercato della droga fra la corporazione dei ladri di Ningol e quella di Wivesblade.

INGRESSO IN CITTÀ

Non appena gli avventurieri in città daranno indizio di non essere i soliti pivelloni zero level, ma un pò (o molto) più potenti, partiranno indagini sulla loro attività: da parte delle corporazioni e del governo locale, per avvertirli di non infrangere gli equilibri, per poterli avere come alleati e per vendicarsi di antiche offese. Altre normali procedure d'ingresso sono le tasse, la registrazione e il cambio, oltre a un veloce riassunto delle leggi (a discrezione del DM). Ricordate che in una città non vengono normalmente accettate le monete straniere e antiche che gli avventurieri si portano dietro: esse dovranno essere cambiate in monete locali alla tesoreria. Il cambio è molto svantaggioso: verranno date due monete d'oro locali per ogni dieci straniere. In alcuni negozi del quartiere degli stranieri verranno anche accettate le monete straniere, ma i prezzi saranno decuplicati. Il primo impatto con la città è di solito pessimo: gli avventurieri vengono indirizzati nella zona più cara per spremervi più denaro, oppure i PC potranno imbattersi in un tipo simpatico che si offre di guidarli, e nella seconda strada a destra li farà cadere in un'imboscata di simpatici ratti mannari, ladri a tempo perso. Quando i vostri avventurieri saranno entrati in città e avranno superato o evitato i primi pericoli, la vostra avventura avrà inizio; guidate i personaggi sulle strade da noi inventate ed inventatevene altre.

I prezzi in una città fantasy

Dovete ricordare che il sistema economico in un mondo medioevale è molto diverso dal nostro: essenzialmente si può affermare che non esiste il concetto di "valore assoluto"

di qualcosa. Per gli oggetti più comuni si può parlare di un prezzo corrispondente al lavoro impiegato per produrlo, ma bisogna ricordare che il lavoro stesso era pagato in maniera non definita. La giornata di lavoro di un manovale poteva essere pagata con una certa quantità di denaro nei quartieri bassi, e anche venti volte tanto nelle zone nobiliari, e in entrambi i casi i soldi erano appena sufficienti per sopravvivere nelle rispettive zone. Uno schiavo poteva valere quanto una spilla nei quartieri alti, e la stessa spilla, se rubata, avrebbe fruttato al ladro, nelle luride vie della città bassa, un mantello ed un tozzo di pane. Dovrete quindi stabilire il valore teorico della moneta principale (normalmente la moneta d'oro o gp) e variarlo per ogni zona della città a seconda della ricchezza della stessa. Adeguate i prezzi ricordando che alcune cose costavano molto meno a quel tempo (il cibo, l'artigianato povero, gli oggetti più comuni come corde, sacchi e attrezzi da lavoro, gli alloggi più disastriati) mentre altri oggetti più "lussuosi" (stoffe, artigianato pregiato, cibi raffinati, oggetti complessi e magici) sebbene incomparabilmente più costosi nella zona alta o nelle città ricche, valevano poi pochissimo dove essi erano inutili, come in un rozzo villaggio delle montagne. Se ad esempio avete stabilito che a Ningol il gp vale, come valore d'acquisto, 10000 lire odierne (1988) e Bondy il ladro vi cerca uno scudo, egli potrà trovarvi un solido scudo artigianale al mercato a 7-13 gp; ma nella via del Ratto potrà trovarne uno rubato (e leggermente ammaccato) a 2-3 gp, mentre dall'Olonus Therapus Magick Shoppe potrà acquistarne uno a 100-120 gp. Ricordate che nonostante queste incongruenze il sistema economico non crollava per vari motivi: la tendenza all'accumulo dei singoli, la presenza del baratto, la scarsa comunica-

zione commerciale "verticale" tra i vari strati economici, le tasse tese a mantenere i singoli all'interno degli strati stessi, ed un'infinità di ragioni minori.

VIA DEGLI EDIFICI PUBBLICI (OLD WAY)

Queste strade sono decisamente percorse da molte guardie, spesso a scorta di gente importante. Grandi edifici si susseguono: la corporazione degli scribi, due o tre banche, un teatro, il tribunale (sala del giudizio), i palazzi dell'amministrazione, la prigione, il monte dei pegni, una biblioteca pubblica, la sala delle feste e vari altri edifici meno facilmente riconoscibili. Al centro di questo quartiere una grande piazza ospita il palco dei discorsi e delle esecuzioni capitali. Sempre in piazza, in una bacheca, sta appesa una pergamena. Questo è il posto dove vengono affissi i bandi pubblici una volta gridati per le strade dal banditore. E' protetta da una barriera magica, scampo equivoci. Lungo questa via, in un cantone è posta una statua con la testa mozzata. Qui vengono attaccate nottetempo maldicenze e proteste contro il governo. La prigione è costituita da una serie di bassi (1,80m) ed opprimenti vani (2x1) con poca aereazione chiusi da pesanti porte in legno ferrato. E' ovviamente guardata attentamente da una guarnigione ivi sempre presente, e al suo interno funziona una dispersione automatica di ogni magia. Le banche non fanno quasi mai prestiti e il tasso d'interesse sul deposito è variabile. Gli oggetti depositati nel sotterraneo sono protetti da una dispersione del magico permanente; ci sono inoltre varie trappole e guardie. I proprietari di tali banche sono direttamente ammanicati col potere. I giudici possono essere magistrati di grado minore in una repubblica; il re o i suoi sostituti in una monarchia; in molti stati si praticano torture

atte a dimostrare l'intervento divino in giustizia. Nel teatro ha posto una compagnia fissa, quella della città, e occasionalmente ve ne sono ospitate altre. Il monte dei pegni paga su ogni oggetto circa il 50% meno del suo valore effettivo; la sua difesa è organizzata in modo simile a quella della banche. Nella Biblioteca Pubblica si entra disarmati e perquisiti, lasciando i propri dati anagrafici all'ingresso; non vi sono libri magici, ma questi vasti locali ospitano, in un'ala più protetta, l'archivio di stato. Tra gli altri edifici ha posto la sala delle aste (una al mese, nessun oggetto magico), e alberghi governatoriali per ospiti importanti.

ORFANOTROFIO

Alla periferia della città (aperta campagna), ci si imbatte in un edificio alquanto squallido e scalcinato anche se parecchio esteso. Dal cortile interno si sentirà un baccano incredibile fatto da decine e decine di bambini. E' l'orfanotrofio, come si può leggere su una tavolaccia di legno sbilenca inchiodata alla porta. I visitatori verrebbero trattati in diversa maniera a seconda del loro "look": i ricchi sono riveriti, gli straccioni scacciati a bastonate. I gestori dell'orfanotrofio, infatti, sono dei furfanti: daranno i bambini solo se sicuri di abbondanti ricompense e non fanno alcuna indagine morale sui clienti. I personaggi possono decidere di adottare un bambino; in tal caso, non apparendo sicuramente come straccioni, saranno condotti nel cortile. Non scordatevi comunque, DMS, che un futuro avventuriero è difficilmente riconoscibile nella massa e raro. L'idea di adottare un bambino/a potrebbe sembrare molto divertente, ma un bambino in compagnia renderà la vita molto più complessa di quanto lo è già... I bambini sono costretti a lavorare duramente e vengono denutriti; in tal modo verranno segnati a vita per mancanza d'affetto.

VIA DELLE TAVERNE (INN ROAD)

Una grande prospettiva di insegne si apre su questa strada. Illuminate da lanterne ad olio si scorgono le fantasiose scritte pubblicizzanti la Taverna del Drago, dell'Oca Rossa o della Testa di Goblin. Accanto a questi edifici in legno abbastanza poveri, ad uno o due piani, sorgono alberghi e pensioni con nomi rassicuranti, come l'Albergo del Dolce Riposo e la Casa del Viandante. La strada è affollata da gente di ogni paese, come si intuisce dall'eterogeneità nel modo di vestire, e da vari mercanti che bloccano le persone, offrendo rozzi ricordi folkloristici, copricapi, dipinti ed altro.

NOTE PER IL D.M.

Tutte queste strade si assomigliano; ovunque esse siano rispondono a comuni esigenze ed hanno uno stile uguale. Cambieranno solo gli oggetti ricordo in vendita: a Dunf le spade, a Ningol le barchettine, a Maunich gli oggetti in legno. Qui ci sono le classiche taverne dove si parla il comune e dove vengono ingaggiati gli avventurieri, tipici frequentatori di questi posti. Accanto i bazar per stranieri che, pur accettando ogni tipo di moneta, vendono gli oggetti a prezzi altissimi.

Oltre agli avventurieri, più o meno socievoli, più o meno disposti a parlare delle loro avventure, più o meno veritieri, c'è chi è qui di passaggio o proprio per lavoro: mercenari, scudieri, bambini che reclamizzano case da gioco o bordelli della città, tipi loschi in cerca di individui molto facili da truffare. Discorso diverso meritano gli alberghi: qui vi sono ospitati solo gli ospiti stranieri facoltosi che desiderano vivere senza dipendere da qualche famiglia o corporazione, o semplicemente non possono. Le taverne sono molto simili fra loro: in tutte si respira aria d'allegria alcolica. Ad alcuni

tavoli di legno stanno seduti uomini in armatura, in meditazione davanti a grandi boccali di birra; negli angoli più bui persone incappucciate parlottano a bassa voce. Il suono più chiaro è comunque quello del coro sguaiato proveniente dal lungo tavolo vicino al camino. Dietro il banco il taverniere, spesso aiutato da avvenenti fanciulle, prepara le bevande e i piatti ordinati dagli avventori. Tra le varie taverne vi sono però alcune differenze: la Taverna del Drago è notoriamente la più economica, popolata dalla peggior feccia della città; la taverna dell'Oca Rossa è più raffinata: vi si esibiscono musicisti o giovani maghi. Alla taverna della Testa di Goblin è invece diffuso il gioco d'azzardo e si possono incontrare i giocatori e gli scommettitori più folli.

I PC potranno incontrare Johanna, una bella guerriera tanto ammaliante quanto astuta. Ella cerca sempre di conoscere nuovi avventurieri, appena arrivati in città, le loro missioni e soprattutto quali sono gli oggetti magici in loro possesso. Ella si offrirà come mercenaria aggregandosi alla compagnia e dopo un attento esame della potenza e della ricchezza dei suoi nuovi compagni attenderà il momento più adatto (spesso durante la notte) per rubare l'oggetto che le interessa anche a costo di uccidere il legittimo proprietario e fuggire



poi nell'oscurità. E' per questa ragione che Johanna sceglie sempre compagnie di avventurieri più deboli di lei, e finge in combattimento di destreggiarsi molto peggio di quanto potrebbe in modo da farsi sottovalutare dagli altri (ha quindi un malus al tiro per colpire; chi la osserva attentamente deve riuscire in un check d'intelligenza per notare che effettivamente ella si frena).

QUARTIERE RICCO (KING STREET)

Queste vie sono straordinariamente larghe e pulite, ed anche molto meno affollate. Abbondano gli edifici in pietra, ed alte mura di cinta nascondono grandi parchi e marmoree ville, sorvegliate da enormi guardiani accompagnati da cani addestrati. Qui sono frequenti più che mai le ronde della Guardia a cavallo: ogni straniero sospetto è presto individuato e invitato ad andarsene. Prepotenti signorotti e ricchi mercanti attraversano la via su grandi carrozze e splendidi destrieri. Raffinate botteghe e laboratori di mastri artigiani si affacciano sulla via, ed alcune ville fungono da elitarie sedi per banchetti ed orgie.

NOTE PER IL D.M.

Si trovano qui i negozi più cari e più di qualità di tutta la città: orefici, sarti, librai, antiquari, cartografi, ristoranti raffinati, negozi di animali esotici, impagliatori, ecc.

Un negozio curioso è la Bottega di Faridar, il Mastro sellaio ove si possono trovare splendide selle in cuoio lavorato per qualsiasi cavalcatura. Accanto alla nota sauna di Groomark si trova l'Antro della Bellezza gestito dalla vecchia elfa Anamala dove esperti truccatori e barbieri possono rendere accettabile il più brutto dei personaggi. Infine si può qui trovare la Casa del The con i suoi esotici spettacoli (ombre cinesi, balletti di Gheishe) e il suo famoso oppio.

Tre silenziosi monaci costituiscono la scorta del piccolo principe Ping appena uscito dal negozio del Mastro baloccoiaio della città. I PC lo potranno scorgere tra le morbide sete di una portantina meticolosamente intarsiata mentre li guarda con aria regale e distaccata. Egli è figlio di un potente re orientale dotato di enormi ricchezze ed è stato abituato ad essere esaudito in ogni suo bambinesco capriccio. Egli ama soprattutto le storie di draghi e principesse e farà di tutto (offrendo anche il suo oro) per ascoltarne una nuova, purché bella e diversa dalle altre (il DM può decidere di far raccontare ad ogni giocatore una storia; il bambino ricompenserà colui che più lo ha divertito). Egli è di ritorno da un viaggio e potrà chiedere ai personaggi di scortarlo: essi potranno così trovarsi invischiati in storie di rapimento o d'altro, viste le ingenti ricchezze di Ping.

Groomark, detto il gobbo di Koleiss è propretario della sauna più esclusiva della città che si trova in questa via. E' molto distaccato e freddo, sempre in controllo di se stesso e sempre sicuro di vincere ogni partita. Dietro questa perfetta maschera da attore egli nasconde il suo vero ruolo: quello di "gran babbo" degli assassini della città. Uno dei PC potrà essere testimone di un'assassinio nella sauna di Groomark o di qualche altra azione criminosa eseguita dal suo braccio destro (un mezzo elfo albino detto "il senza ombra").



PIAZZA DEI TEMPLI (GODS' PLACE)

In questa piazza sorgono tutti i principali edifici religiosi della città, grandi in proporzione alla fama della divinità: si va dal maestoso tempio di Odino al quasi invisibile tabernacolo dedicato a Forseti. In questa zona sorge anche il grande ospedale, gestito dai preti della più importante chiesa cittadina. Ogni tanto si svolgono grandi o piccole feste in onore a qualche divinità, durante le quali vengono compiuti miracoli e offerte specialità clericali, tutto in cambio di "un misero obolo". Questa è anche la zona prediletta dai nuovi profeti di verità che incantano il loro auditorio con vane teologie.

NOTE PER IL D.M.

E' difficile che i chierici lancino incantesimi di cura agli avventurieri che appariranno sempre più sani e robusti dei derelitti della città: solo una ricca elemosina li potrà convincere. Sono appunto i poveri e i senza tetto che si affollano nella piazza lamentandosi o mendicando sotto gli occhi dello stilobate, che, dall'alto della sua colonna, medita indifferente.

I personaggi possono incontrare, assiso su uno degli altari in piazza, un cencioso vecchietto sbraitante: egli è Geremiah, un vetusto chierico un pò rincoglionito. Geremiah crede che la città sia infestata dalle manifestazioni del demonio: si scaglierà contro ogni mago accusandolo di stregoneria invocando la necessità del rogo per purificare le donnaccie della città. Avendo portato alla cattura di molti veri adoratori di demoni, è sempre attorniato da una piccola folla di fanatici religiosi disposta a seguirlo nelle sue accuse: i PC più appariscenti e bellicosi potranno trovarsi in seri guai.

IL PARCO

L'accesso al parco cittadino è possibile solo attraverso un cancello ben sorvegliato, e consentito di norma solo agli esponenti delle famiglie più ricche e influenti della città. Tra le siepi tagliate in maniera barocca e le statue di bianco marmo circoleranno normalmente balie con i loro ricchi rampolli viziati, dame imbellettate e grassi mercanti in cerca di un pò di riposo. Solo nei giorni di grande festa il parco sarà aperto a tutti: la folla vocante e multicolore potrà così apprezzare le meraviglie del giardino, le grandi voliere con esotici uccelli, le gabbie con mostri mitici e le fontane con gli infiniti giochi d'acqua. E' impossibile accedere al parco se armati o vestiti in maniera inadeguata.

Fra gli alberi fioriti del parco i personaggi possono incontrare Mona, una giovane e bella, nonché nobile ragazza, figlia di lord Ultar, potente aristocratico della città. Mona, approfittandosi dell'assenza della sua guardia del corpo che la segue sempre ovunque tranne che qui, si avvicinerà ai PC per chiedere aiuto: ella è stata promessa sposa ad un vecchio duca della città, che lei neppure conosce. E' un ignobile matrimonio politico, voluto dal padre e verrà celebrato entro pochi giorni.



I personaggi se decideranno di aiutarla si troveranno a dover combattere gli scagnozzi di Ultar nel convento dove la ragazza è rinchiusa e per sempre saranno perseguitati dal laido duca.



VIA DEGLI INDOVINI (SUN STREET)

Quando il resto della città smette di vivere in questa strada si è appena iniziato: la gente si riunisce attorno a tutti gli artisti che vivono e si esibiscono qui. Ovunque si vedono le tende di chiromanti, cartomanti, indovini e astrologi. Nella strada danno spettacolo i musici girovaghi, i giocolieri e i fachiri; non mancano i giocatori professionisti né i venditori di preziose sete orientali tanto esotiche quanto rare.

NOTE PER IL D.M.

Quasi tutti questi veggenti sono mistificatori e imbrogliatori senza altra arte se non un pò di psicologia applicata. Solo alcuni sono in possesso dell'Arte, come il gobbo Mauritius e la bella Lailah.

L'intera zona è abbastanza snobbata dalle guardie ma è in compenso assiduamente frequentata dai tipi più strani:

predicatori folli, ladri e acrobati che si presentano come giocolieri e tutti i freaks appartenenti ai circhi itineranti (la donna ragno, l'uomo a due teste, etc...). Nel quartiere vive anche, si dice, qualche saggio, esperto nella conoscenza di antiche materie.

Lailah, nata nelle foreste dell'est, è una bella ragazza seppure non curi il suo aspetto fisico: essa è molto silenziosa e sembrerà persino scontrosa a prima vista. Ciò nasconde una grande insicurezza interiore. Lailah ha sempre bisogno di provare il suo valore a se stessa e agli altri, e per questo sarà sempre impavida in combattimento. Lailah ha la capacità di vedere eventi futuri; per questo riesce a vivere come indovina, ma è anche temuta da molti. Fedele compagno di Lailah è un possente falco cacciatore di nome Wilhelm (che alcuni affermano essere il suo amante trasformato da una magia).



PIAZZA DEI MAGHI (OLD FOUNTAIN SQUARE)

Quasi fuori della città si trova questa piccola piazza al centro della quale una fontana fa sentire il suono dell'acqua che corre, echeggiante nel silenzio più completo. Ad un lato sorge un alto edificio nero, isolato che sembra non aver finestre:

la torre dei Maghi. Poche persone si aggirano per la piazza e nei loro occhi si legge un sano terrore o una lucida pazzia.

Quasi fuori della città si apre questa larga piazza; al centro di essa una fontana fa sentire il suono dell'acqua che corre mentre echeggia nel silenzio più completo. Ad un lato sorge un alto edificio isolato: la torre dei maghi, che sembra non aver finestre. Poche persone si aggirano per la piazza, e nei loro occhi si legge o un sano terrore, o lo sguardo malato di una lucida pazzia.

NOTE PER IL D.M.

La torre dei maghi è l'edificio più importante della città. È la sede della scuola e della corporazione dei maghi cittadini, malvista e insieme temutissima. È impossibile entrarvi: sono loro che invece hanno la possibilità, e quindi il diritto, di portarci dentro chiunque quando gli pare e piace. Dalla torre partono a volte incantesimi, "sviste" nello studio della magia o veri e propri esperimenti. La torre non ha bisogno di finestre, che la renderebbero espugnabile. Sulla porta è stata lanciata una intera raccolta di incantesimi di blocca-porta. La gente che abita da queste parti non è in genere molto normale: maghi o folli che hanno visto troppo. All'interno la torre è piena di laboratori e di biblioteche e si sviluppa sia in altezza, dove stanno le camere dei maghi che vogliono essere più vicini al cielo e più lontani dal "basso" mondo, sia in profondità: camere segrete e celle racchiudono qui i più terribili segreti dei maghi, e mettono in comunicazione la torre con la fognia cittadina.

LE FOGNE

Fra stretti camminamenti oscuri

di pietra scorre il fetido insieme dei rifiuti della città. Si ha l'impressione che tutto in questo posto abbia vita propria, a partire dall'acqua. Le pareti sono coperte da un'umidiccia presenza e nulla ispira sicurezza. Fra l'altro il posto è talmente buio che viene spontaneo chiedersi se questo sia il regno di creature che non hanno bisogno di vedere. Sotto la città vive un'immensa rete fognaria, antica quanto essa se non di più. I punti di accesso sono innumerevoli: alcuni nelle strade, altri segretissimi. Qualche grande famiglia la usa infatti per muoversi di nascosto, la corporazione dei ladri la usa per farvi sparire la gente, e strane creature di ogni sorta vi vivono. È un vero e proprio mondo sotterraneo di avventure, un dungeon. Tutti i mostri più schifosi hanno diritto di esistervi: protoplasmici neri, gruppi di cubi gelatinosi, skavens a dozzine (SB4), più qualsiasi altro orrore abbiate in mente.



CRISTIANA

Cristiana è un quartiere decisamente particolare per una città fantasy: costruzioni devastate e stravaganti decorate da affreschi, cani di ogni razza e intreccio che girano liberi senza padrone, venditori di fumo (gli ultimi "salvatori"), una gioventù sballata, bruciata senza futuro, droga, avventurieri ormai stanchi della vita che sopravvivono come mercenari, un ambiente primitivo e inospitale, duro e corrosivo come i corpi dei suoi abitanti, Cristiana è una scelta di vita o, meglio, di non vita eppure mantiene sempre un fascino particolare per lo straniero. Il tempo a Cristiana sembra che si sia fermato o forse non è mai esistito, è solo una superstizione antica esorcizzata da queste atmosfere rarefatte di sogno. A Cristiana si va per dimenticare o forse per liberarsi di qualsiasi forma di ricordo, annullando il passato per vivere un presente magico che non ha bisogno di sogni o risposte perché soddisfa per sua natura qualsiasi richiesta. Ma Cristiana è anche covo della peggior feccia della città non certo per le sue peculiarità: quasi tutti i suoi abitanti a parte qualche pazzo monaco vi sono stati confinati come soggetti pericolosi e non adatti alla vita di "comunità", sono stati marchiati a fuoco sulla fronte per questo (come si fa per le bestie). E' per questo che questi soggetti, in gran parte dotati di una concezione non comune della morale costituiscono una vera setta a parte all'interno della città. Ma gli altri cittadini non hanno certo voglia di guai, quindi pur di non ritrovarsi contro consentono la loro sopravvivenza all'interno di Cristiana. E' vero che i "rossi", come vengono chiamati dalla gente, possono uscire liberamente ma si sentiranno esclusi ed emarginati, schivati ma anche temuti e rispettati per paura delle "vendette rosse".

A Cristiana si va per trovare mercenari ma anche solo per curiosità da turista. Tutti i rossi vivono di "turismo" vendendo fumo ed oggetti rubati, borseggiando, facendo rapine per ricatti.... A tali scopi vengono create "false" folle nella piazza centrale per rendere più facile il lavoro: a differenza di tutto il resto del quartiere la piazza centrale è sempre gremita tanto più se sono arrivati da poco nuovi stranieri... I rossi si proteggono a vicenda nel caso in cui qualche "turista" cerchi di farsi giustizia: in pochi minuti tutta Cristiana può concentrarsi in un posto, grazie ad una veloce comunicazione affidata a tamburi. Cristiana ha delle precise leggi che si possono trovare trascritte all'entrata del quartiere: è proibito agli stranieri trascorrere la notte al suo interno senza permesso speciale controfirmato dal capo; non si può usare la magia; non si può entrare nelle zone interdette; in caso di infrazione di una delle tre precedenti leggi il colpevole sarà privato della vita. A impedire l'entrata delle zone interdette al pubblico si possono trovare dei vigilanti (vedi dopo); all'interno di queste si nascondono le abitazioni dei rossi più potenti ed ammanicati col capo, mercati di oggetti rubati e la roccaforte del capo. Per quanto riguarda quest'ultimo si deve precisare che nessuno all'infuori del suo braccio destro l'ha mai visto; gode di potere illimitato su Cristiana; pochi sono i rossi privi di senno che hanno osato o oserebbero metterci si contro; si racconta che possa volare ed abbia più vite del diavolo; è superprotetto da imponenti guerrieri superaddestrati detti comunemente vigilanti, che si curano anche di mantenere lo stato di cose; si dice che nel caso di addensamento di vigilanti si rimpianga il giorno

in cui si è nati e poche sono le cose che si possa fare per non perdere delicate parti del corpo.

NOTE PER IL D.M.

Fra le rovine di un antico anfiteatro i rossi si radunano per assistere a concerti. Ci sono parecchi gruppi musicali che vi si esibiscono ma i più famosi e seguiti sono certamente i Goblin ed i Flies. Durante i concerti l'aria diventa pesante ed è quasi profumi esotici (fumo e bevande alcoliche); l'aria ti accarezza e anche tu puoi accarezzare lei, come dicono i Flies in un loro testo. I concerti più seguiti durano fino all'alba, e sono uno sbalzo continuo. Qualche volta anche il capo viene per sentire un pò di buona musica, ma non si meschia certo con la folla: se ne sta nel suo posto d'onore attorniato da vigilanti e spesso è invisibile. Per farsi un'idea del tipo di musica che viene composta e ascoltata e cantata e urlata basti pensare ai Pink Floyd, i Doors e i Led Zeppelin. Il cimitero di Cristiana si trova su un altipiano brullo e desolato, battuto dal vento più gelido. Chi lo osserva da lontano, di sera, ne rimarrà rapito: croci rozze di varie grandezze si stagliano nere all'orizzonte silenzioso, una strana luce di tempesta, impotente permea l'aria. I rossi non amano venire qua, evitano questo luogo forse solo per rispetto sacramentale. Solo il pazzo vi osa vivere, nella sua casetta di legno... tutti lo conoscono come il "pazzo" ma c'è chi pensa che sia ben più di un pazzo... Sotto il ponte di pietra che conduce a Cristiana si trova una zona interdetta, ideale per il commercio di oggetti rubati: dato che i pendii sono troppo scoscesi da scalare (-60% per il ladro), l'unico modo per giungervi è passare dalla

cosiddetta casa disabitata (dove si può leggere dipinto: "zona interdetta"), scendere le scale che pericolosamente "intagliano" il precipizio e seguire uno stretto sentiero che segue le pendici, che per altro è difficilmente avvistabile dall'alto. Su di un'ampia pianura di Cristiana sono state scavate quelle che sembrano delle trincee a prima vista; queste si intersecano in maniera strana: se viste sufficientemente dall'alto si riveleranno gli elementi di un disegno geometrico (pensa ai disegni che si estendono enormi sui deserti peruviani). Non sono stati certo i rossi a fare questo disegno mistico; deve appartenere al passato, ad altre razze....



Il guardiano di Cristiana è un drago di pietra divenuto servo del capo per le influenze magiche di una collana che è costretto a portare al collo. Ora è pertanto la sua spalla destra, fedele e potente compagno. Chiunque può togliere la collana dal suo collo ma lui si opporrebbe (è completamente asservito). Chi ci riuscisse, potrà certamente usufruire di un buon alleato contro il capo dato che grande è l'odio latente nel guardiano. Il drago di pietra gira per Cristiana sotto forma di un uomo alto 2 m, incappucciato (per nascondere la sua pelle grigia); chi lo sente parlare noterà un accento alquanto insolito. Solo se strettamente necessario, rivelerà la sua vera natura trasformandosi in drago.

Neppure i rossi sanno cosa si nasconda sotto quel cappuccio ma si limitano a rispettarlo e temerlo: chi ha tentato di far luce sulla sua identità è stato ritrovato a brandelli. Il compito principale del guardiano è fare in modo che la magia non venga usata in Cristiana. Per controllare meglio gli stranieri più potenti, ne entra in contatto in vari modi: spacciandosi per mercenario in cerca di lavoro, celandosi sotto la figura "dell'anziano" che sa tutto ma non vuol dire nulla... Se si rivelano troppo pericolosi, non indugia ad eliminarli (in un luogo appartato!).

Caratteristiche del drago di pietra: AC 1, HD 8, AL LN (con collana LE), poteri naturali: detect invisibility & magic, immunità agli attacchi basati sul fuoco, riceve metà danno da armi da taglio; magie (sono solo somatiche): dispel magic (3/giorno), polymorph other, hold person, petrification, mirror image.

Friedrich è il capo dei Goblin, uno

dei più famosi gruppi d'avanguardia di Cristiana. I Goblin sono tre, fanno musica e vivono mascherati perché ognuno di loro ha motivo di celare la propria identità. Friedrich dotato di poteri psionici (expansion, ESP, 2 psionic blast/giorno) è braccato da tutti i rossi come "la mente che uccide" da quando mandò disgraziatamente in coma alcuni di loro. Dietro quella maschera dalle fattezze gotiche ora può vivere indisturbato e condurre una seconda vita; per la sua grandissima abilità nel suonare la chitarra è oltretutto famoso e conosciuto. Kristin, la seconda componente dei Goblin, era un tempo la donna del capo (è fuggita perché trattata da schiava); i vigilanti la cercano per ricondurla al castello ma per ora la sua maschera l'ha salvata. C'è da dire che è molto bella. Lupus, il terzo, ha una malattia incurabile, che gli ha sfigurato il viso, trasmissibile per contatto. Tale malattia conduce alla morte: prima o poi Lupus morirà.



LACRIME DI NEVE

Un'avventura per D&D e AD&D per PG di livello 4°-6°

Al limitare di un burrone, vicino ad un imponente ghiacciaio, si erge la dimora invernale degli Agantor, nobile famiglia caduta in rovina, che vive ancora su passati gloriosi, come si può constatare dall'ingente tesoro di famiglia. Da molte generazioni Cin vive come maggiordomo in una delle diciotto camere; è un vecchio elfo mago, un fedele servitore e un buon precettore per i bambini. Crede molto e quindi è superstizioso tanto da conoscere formule da esorcista. La vita trascorre tranquilla a casa Agantor mentre i tre figli stanno raggiungendo l'età matura, quando un giorno chiede ospitalità uno sconosciuto, uno strano tipo (Chaotic Evil!). Sono oramai trascorsi dieci giorni, e l'individuo ha conosciuto e fatto amicizia con tutti eccetto Cin. Tutti comunque sono diventati stranamente nervosi e "la signora madre" si è ammalata di un alquanto strano male. Cin ha anche scoperto l'incesto che da tempo avveniva fra padre e figlia; i suoi nervi ormai stanchi e labili cedono abbandonandolo alla completa follia. È convinto che il diavolo in persona si è impadronito della casa sotto forma dell'ospite e ben presto uccide tutti uno per uno per mondarli dal peccato che domina le loro carni. Trascorrono diversi anni e Cin rimane rinchiuso nella sua camera mentre gli procura il cibo il gigante Gense, il secondo servitore, che ha "chiamato". Il povero elfo crede che il diavolo non se ne sia andato ancora; per questo non osa andare nelle altre stanze.

Avventura

Cade la neve mentre gli avventurieri

scorgono il portone d'ingresso dell'edificio; hanno saputo che qualcuno ci vive ancora e hanno sentito anche parlare della proverbiale ricchezza degli Agantor; mistificanti storie popolari?

1) L'ENTRATA: la facciata della magione è priva di finestre; si può entrare per il cancello aperto sulla sinistra dove si possono scorgere enormi impronte oppure per il portone tenuto aperto da un legno; si possono scorgere anche qui molte orme, questa volta umane.

2) SCALE: conducono ad un'altra porta; sulla destra in fondo si apre un passaggio. I suoni qui rimbombano nell'umidità! Se i personaggi non prendono le dovute precauzioni per non fare rumore, i ladri della stanza 20 appronteranno un agguato spengendo la torcia. Accanto alla porta penzola un cordone (il campanello) che se tirato avvertirà Gense...

3) INGRESSO: l'interno dell'edificio è riccamente addobbato da mobili intarsiati di legno pregiato; in questa stanza di passaggio vi sono appesi vestiti e cappotti di splendida fattura adatti per la neve. Si trovano alla parete un divano e un'anfora vuota. Sembra che da molti anni non abbiano più messo piede qua: tutto è ricoperto dalla polvere.

4) LIBRERIA: prima di entrarvi si può notare una cosa alquanto innaturale nel quadro sulla parete di fronte: la vecchia signora rappresentata tiene l'indice della mano destra alzato verso il cielo. In realtà quello è il gesto da fare prima di entrare: chi non lo farà, fa scattare la trappola magica calpestando la soglia (riceve

una scarica elettrica da 1d10 di danno). Se cercano trappole, noteranno due solchi per terra che delimitano la zona della trappola magica. Le pareti sono tappezzate da librerie ma solo il sudore sarà il risultato dell'eventuale ricerca di un mago!

5) CORRIDOIO: un grande tappeto rosso porpora ricopre il pavimento di legno; sopra di esso ci sono diversi mobili contenenti vestiti; un cassetto aperto è la tana di 5 memory eater (v.SB 4). Lampadari in ferro battuto servivano per illuminare il corridoio. Per andare verso destra i PC dovranno saltare una parte crollata del pavimento che rivela una grotta naturale, posta proprio sotto la casa; se illuminata si vedrà uno specchio di acqua limpida e sul fondo una strana luminescenza (è il diamante che ha al collo uno dei figli, è morto ma il suo corpo è intatto). Solo se cercata, si può scoprire una galleria sotto l'acqua che conduce al pozzo del giardino (solo con costituzione 18 vi ci si potrà arrivare, l'acqua del pozzo è ghiacciata in superficie, per passare considera che la lastra ha 10pf e AC 5, ogni round si perdono per soffocamento 3pf e ci sarà un 10% di possibilità che il PC verrà preso dal panico: in tal caso la morte lo attende se non verrà aiutato a tempo da un compagno). In fondo al pozzo si possono trovare un anello di telecinesi, un altro anello da uomo con su uno scarabeo in bassorilievo.

6) STANZA DELLA RAGAZZA: lo scheletro della figlia è seduto alla scrivania, ben coperto dai capelli biondi e dal lungo soprabito. Una finestra dà sul giardino; ci sono un letto, una piccola libreria dove si può scoprire il diario della sedicenne, una poltrona, due mobili con vestiti e specchio. Le ultime pagine del diario sono sicuramente le più interessanti: così scrisse l'innocente: "...Cin deve stare proprio male... si è rinchiuso in camera sua! per fortuna il gigante è andato a caccia... si mangerà tanto!

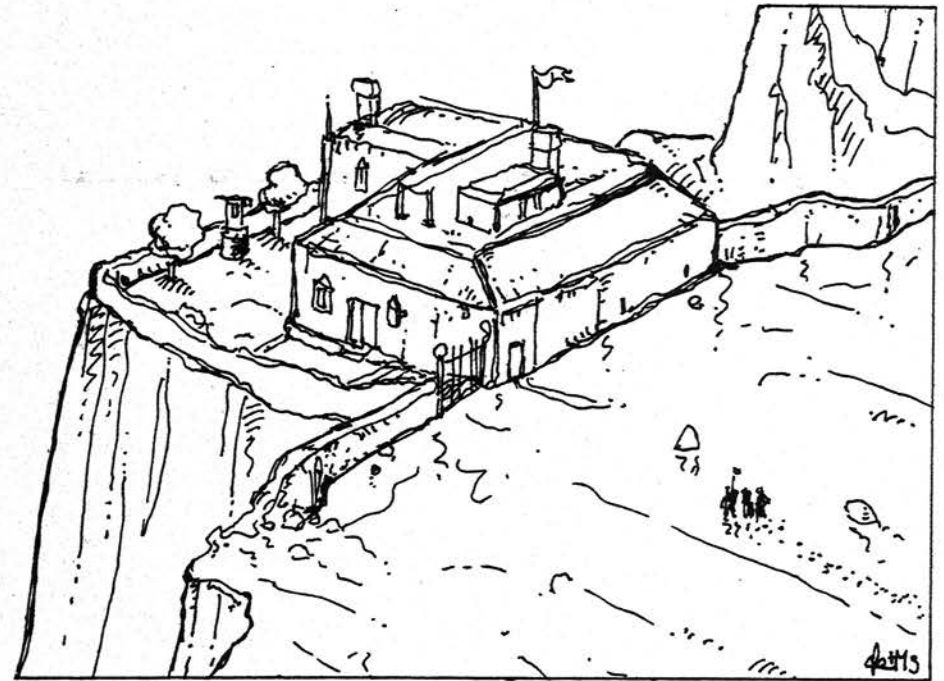
Il Signor Padre è sempre più nervoso, non viene più la sera...". Chi guarderà lo scheletro negli "occhi" subirà un "fear" (paura, TS permesso).

7) SALOTTO: è arredato con buon gusto: stendardi alle pareti... poltrone di bisonte... armadi a specchi. Un caminetto a forma di maschera dalla bocca spalancata è l'ultimo tocco invernale alla stanza (il buco è largo appena mezzo metro). Una parte del tetto è crollata; sotto si è formato un monticello di neve sotto il quale rimane ciò che resta dell'ospite (ucciso da Cin): uno scudo, un mantello ed una spada bella ma dai colori cupi. La spada è intelligente e CE; per questo attacca chi vuole; inoltre è magica (+3, detect illusion, detect invisibility) e trasforma l'allineamento del padrone in CE. Se lo scudo viene alzato, ne uscirà uno wraith (l'ospite) assetato di vendetta.

8) SALA DA PRANZO: una tavola rotonda è circondata da 5 sedie di cui una più bella. Una porta vetrata con stupendi mosaici conduce al giardino. Gli avventurieri possono farsi scoprire da Gense se fanno baccano (30-60%) o se lasciano filtrare la loro luce attraverso la porta (100%). Se scoperti Gense irromperà nella stanza sventrando il muro senza dire "Bau". Al muro c'è una corda che, se tirata, avvertirà Cin della presenza di estranei.

9) CUCINA: tipica cucina nobiliare ma con un simpatico optional: un black pudding, imprigionato in una sfera di forza, che funziona da nettezza! Il pavimento di legno scricchiola: davanti alla nettezza cederà in parte facendo cadere il malcapitato nella grotta naturale (vedi stanza 5). Su un tavolo a muro un teschio portacandela (vedi Amleto).

10) TOILET: è interamente tappezzata di specchi; vasca da bagno... buco per terra... armadietto di medicinali (boccette: veleno per topi da 2d12 pf color nero, 2 cure 2d8 ognuna, lozione per capelli, collirio, trucco).



11) STANZA DA LETTO: per entrarvi bisogna porre l'anello con lo scarabeo nell'apposita incavatura a scarabeo (non c'è altro modo di entrarvi: la porta è di pietra). In un grande letto matrimoniale accostato alla parete di fronte si scorge il corpo di quella che sembra una donna addormentata: è la signora madre diventata un ghoul dopo la sua morte violenta (aspetterà il momento buono per attaccare). Nel resto della stanza ci sono armi ornate (200 gp l'una) di ogni tipo e un armadio contenente l'armatura del padre (plate+1) e tre gimenez affezionati alla sopradetta. La finestra è sventrata (per chiarimenti vedi stanza 21).

12) SCALE: scale a chiocciola di pietra conducono sul tetto.

13) TOILET II: tutto molto simile all'altra ma non c'è l'armadietto.

14) STANZA DEGLI ANTENATI: decine di quadri e ritratti ricoprono le pareti: sono gli Agantor dei tempi che furono (se un personaggio cerca

suo padre, lo potrebbe trovare qui!). Al centro c'è una statuette di giada nera del valore di 10000 gp (ma non sembra tale!). Una finestra aperta dà sul burrone; una corda ben tesa e legata ad un cardine scende giù lugubre nell'oscurità del burrone. Se viene tirata, rivelerà il suo orrendo fardello: il secondo figlio impiccato. In fondo alle scale che si aprono nel pavimento si può intravedere una croce rozza ornata di trecce d'aglio (le scale conducono alla stanza 17).

15) DIETRO LA TENDA: vi è una piccola stanzetta spoglia; sembra che qualcuno ci sia appena passato. A sud è aperta una porta segreta. Se i personaggi fanno rumore o parlano avvertono i ladri della 20 che appronteranno un agguato.

16) STANZA DEI FRATELLI: qui dormivano i due fratelli; perciò ci sono due letti, degli armadi con vestiti, un tavolo di legno con sopra inchiostro penna e carta (amavano disegnare!). Sul

giardino si aprono due finestre, dalle quali si può scorgere Gense intento a mangiare uno stambecco (se Gense esiste ancora!). Ogni turno c'è un 40% che Cin senta i loro rumori.

17) STANZA DI CIN: a differenza delle altre questa si presenta piuttosto povera e semplice: lettino e ciotola per terra. Sulla parete Ovest si apre un grande buco come se qualcosa di grosso ci fosse passato. Nell'angolo più lontano e buio è rincantucciato un vecchio elfo che spezza presto il silenzio così: "...ho visto troppo sangue... la morte ormai è la nuova padrona di casa... presto prenderà anche voi... era arrivato da pochi giorni e già aveva preso le loro anime...". continua così a raccontare la storia come la vide lui alzando stranamente la voce e recitando alla perfezione la parte del succube... è un semplice stratagemma per chiamare Gense che lo raggiungerà dopo sette round passando dal muro sventrato. Cin è un mago dell'8° liv., pf 28, CA 2 (bracciali di difesa +2 l'uno), bacchetta di paralisi (15 cariche, TS permesso). Se eventualmente Cin scopre alla vita di un PC la spada dell'ospite attaccherà senza aspettare l'aiuto del gigante.

18) YOILET III: questo gabinetto è molto spoglio; una porta segreta si nasconde nella parete sud; verrà aperta solo usando la chiave che nasconde il corpo del Signor Padre sepolto nella neve del giardino. La piccola stanza che si apre dietro timidamente cela il famoso tesoro di famiglia: 5000 PP, 2000 gp (gioielli), anello di shocking grasp (solo per PC neutrali o evil), cintura di giant strenght.

19) PASSAGGIO: la porta segreta della stanza 15 conduce attraverso un passaggio scavato nella roccia alle cantine. Essendo stretto e basso, i PC avranno uno strano senso di oppressione (del resto del tutto naturale!).

20) CANTINE: prima di entrarvi i PC sentiranno delle voci in comune

(nel caso in cui non abbiano fatto rumore): "...Ma l'hai sentito quell'urlo dio bonino...". "Facciamo presto! Non mi va a genio il posto...". "Io c'ho una discreta paura...". Sono i quattro ladri che hanno appena portato via degli oggetti in oro dalla casa, si potranno vedere le loro ombre alla luce della torcia se non l'hanno spenta prima per l'agguato, che sarà agevolato dalla presenza di varie pile di botti da vino. Sulle scale (2) di entrata un PC troverà un pezzetto di ferro dalla strana forma (è un gingillo da ladro che ogni collega riconoscerà). I ladri: ce ne sono tre più deboli con pf 20, AC 4 (mantello +1), fanno abbastanza male (1d8+1) con la spada (THACO 18); il capo ha 25 pf, AC 2, combatte con un'alabarda (non spaziale) da 1d10+2 di danno (THACO 16), ha un mantello +3 (di protezione). Il bottino dei ladri si trova dentro un sacco; sono due candelabri d'oro da 500 gp l'uno, un quadro (5000 gp), altri oggetti in oro (1000 gp).

21) GIARDINO: ricoperto di neve nasconde sotto uno dei due alberi Gense che mangia (AC 5, pf 40, DV 8, danni 1-10, 1-10); si accorgerà di intrusi solo quando potranno ammirare il pelo sulla sua schiena. Sotto la neve davanti alla finestra sventrata (11) c'è il corpo del Sig. Padre ibernato, nella tasca interna del panciotto ha la chiave del tesoro (vedi 18). Nel pozzo l'acqua risulta ghiacciata, dall'alto; in realtà lo è solo il primo strato che cederà sotto un peso di almeno 60 kg (se un personaggio in armatura vi ci si cala, fatelo morire!).

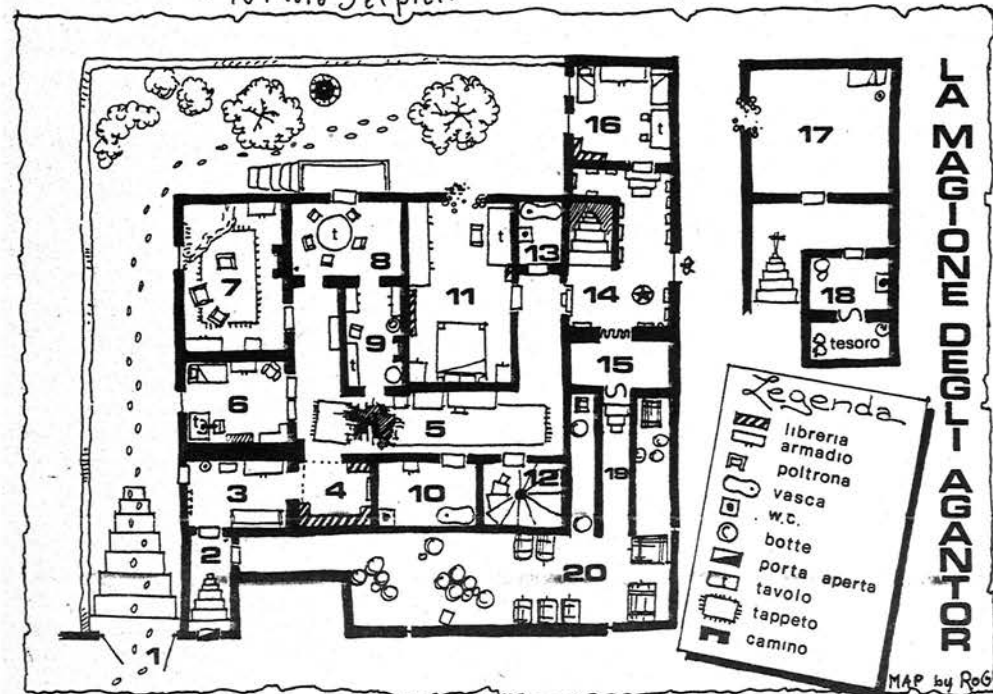
22) LA TERRAZZA TETTO: il parapetto di legno è pericolante e lascerà cadere indifferente chi vi si appoggia (3d6 pf). Al centro del tetto innevato vi è una baracca di legno, l'uccelliera, davanti alla quale si assiste ad un fenomeno alquanto strano: ci sono delle orme dirette verso la

porta che iniziano dal nulla (sono dell'imp che li attende all'interno invisibile, era il familiare di Cin). Dentro si trova un Deepo incatenato (vedi SB 1/2/3) deperito per fame, moribondo. Gli altri uccelli sono morti; l'imp attaccherà cattivo quando i personaggi meno se lo aspettano.

"Ricordiamo" al DM che la caduta dalla cucina (9) sull'acqua della grotta sottostante è quantificabile con 2d6 pf, che l'avventura è stata concepita per personaggi di 4°-6° livello, che quello che hai letto ed ammirato è un original product SB's, che in questo momento stai leggendo SPELL BOOK 5, un miracolo dell'intelligenza umana, un avvenimento soprannaturale incontrollabile di natura superiore, divina, extrasensoria.

Scritta, diretta & interpretata
da Marco Serpieri
e Nicola Serpieri

mostro	AC	Thaco	pf	px	danni
memory eater (SB4)	5	19	3	29	spec
protoplasma nero D&D6	10	40	1600		3-24
ghoul (D&Db)	6	18	7	25	1-3*3
					+spec
gimenez (SB4)	2	19	5	65	spec
IMP (MMI)	2	16	15	320	1-4
deepo (SB123)	3	16	13	650	1-4, 1-8
Cin (MU8° liv)	2	18	28	2500	spec
Gense	5	12	40	1350	1-10
					1-10
Ladri	4	18	20	200	2-9
capo dei ladri	2	16	25	635	1-10+2



DARKFLAME

Il Ritorno del Chierico parte seconda: la casa di Eamlo

Dopo la lunga pausa estiva eccoci giunti di nuovo a narrare le epiche avventure degli eroi della mitica terra di Tau. In questa quinta puntata verranno svelati molti misteri: se quindi leggete di solito DF per trarne idee per le vostre avventure, passate direttamente alla descrizione del dungeon, senza leggere le prossime tre pagine che potrebbero rovinarvi un eventuale futuro ruolo nella campagna come giocatore. Se, invece, state "masterizzando" questa campagna, o ne avete l'intenzione, allora continuate senza timore...

LA TRAMA DELLA CAMPAGNA

Avevamo lasciato i nostri eroi in uno sperduto villaggio di barbari, adorati in quanto compagni del redivivo Eamlo (ovvero Smadril). Giocatori e Master più attenti ricorderanno la comparsa di questo chierico nel palazzo di Ailgon; da allora il suo benevolo spettro, invisibile, veglia su Smadril. "Il ritorno del Chierico" previsto dalle leggende barbare fa parte del grande piano divino che guida le gesta degli avventurieri.

Scopo della campagna è infatti impedire l'invasione delle Mittelanae (le terre descritte in SB 1) da parte degli Gnoll, che sin dall'

inizio dell'avventura premono da Nord sullo stato elfico di Ambures. Il Demone-Dio Yeenoghu ha deciso di aiutare la sua razza prediletta nella conquista del mondo ed una strana alleanza di Dei, formatasi per impedire quest'intrusione divina nelle vicende degli Uomini, ha decretato che egli venga fermato proprio dai nostri PC. Le gesta dei personaggi sono legate a quelle dei Cinque Demoni, la compagnia malefica che seicento anni orsono terrorizzò le Mittelanae, gli unici in grado di sconfiggere il perverso Signore degli Gnoll, utilizzando un potentissimo incantesimo dimenticato: la Darkflame.

Grazie alla presenza di Lady Veronica, elemento importante del Piano che dovrete come DM interpretare quanto mai inconsapevole di ogni cosa, e quindi insospettabile, i personaggi dovranno muoversi, ma in maniera apparentemente casuale sulle tracce dei Cinque Demoni, per scoprire il loro segreto. La storia dei cinque, qui accanto, va fatta scoprire ai giocatori molto lentamente, nel corso delle prossime avventure, secondo le indicazioni nel testo, ed è qui data solo per chiarificare un po' la tra-

NOTA PER I NUOVI LETTORI DI SPELLBOOK:

Darkflame è una campagna per AD&D e D&D creata dal nostro impareggiabile Cosimo Lorenzo Pancini e pubblicata a puntate su Spellbook. Non leggete le prossime pagine se non avete intenzione di arbitrarla, o, naturalmente, di giocarla. Se desiderate le puntate precedenti, che definiscono i personaggi essenziali allo svolgimento della campagna e ne ambientano le prime gesta, rivolgetevi in redazione o richiedete i numeri arretrati di Spellbook al vostro rivenditore di fiducia.

LA STORIA DEI CINQUE DEMONI

Ascolta, o viandante, la storia Dei Cinque venuti dall'Abisso. Che il caso unì sulle lande E il demone divise, fra i ghiacci. Primo era Ailgon il mago, dallo Sguardo di cristallo, sanguigno Vincitore a Lothor, e maledetto; E Otan il cavaliere di Lamnes Portato alla Follia dal Disonore Dallo sguardo perso; E Geepo il mezzouomo, cacciato Dalle colline dei Villaggi pacifici Che uccideva nel buio; E Aitreia, infima figlia bastarda Della nobile Razza Che amava la Morte; E Gleanto il Folle, dalla lama veloce Mezzosangue rifiutato dalla sua gente Bramante vendetta. Tau era giovane allora, viandante E i Cinque ne percorsero le Terre Lasciando solo dietro di sé Distruzione e Morte e Odio. E vinsero Eamlo il chierico E Targart re dei Druidi del Nord E Luba il Saggio dei monti Rifei E mille altri innocenti. Yeenoghu il Perfido, dal Suo trono Li vide, e li volle per Sè Perché guidassero i Suoi eserciti

Nelle terre ghiacciate di Dan Promettendo loro di esaudire Ogni recondito smodato Desiderio. Essi vinsero, viandante, vinsero Poichè nessuno poteva fermarli E gli Gnoll ululavano dietro di loro Feroci, e Dan cadde. Lì sui cadaveri degli ultimi Eroi Essi Chiesero: Ailgon il Potere della Magia Non data ai Mortali; Gleanto di essere finalmente Venerato dal suo popolo; Geepo di restare per Sempre col suo Tesoro, l'Anello di Töln; Otan di tornare ad essere Un Cavaliere, com'era stato Aitreia chiese Bellezza e Immortalità. E Yeenoghu il Perverso Signore Esaudì i loro desideri: Il Potere fece di Ailgon un pazzo, E Geepo fu rinchiuso nell'Anello, Gleanto intrappolato nella roccia, Otan per sempre Dannato Cavaliere, E Aitreia splendida Demone, Al servizio del Signore Gnoll. Ma essi, dicono le Leggende, Attendono la loro Vendetta Che sarà terribile....



ma della campagna al Master.

In questa avventura, in particolare, i personaggi dovranno esplorare la casa arborea del chierico, conquistata sei secoli orsono da Ailgon, insediatovisi dopo avere ucciso Eamlo in combattimento.

LA STORIA DI EAMLO

Oltre 700 anni fa un chierico di Ambur'agh, disgustato dalla dissolutezza della chiesa locale, decise di abbandonare la città e stabilirsi nelle Steppe Barbare, per predicare la Parola del suo dio, Rillifane Leaflord, alle incolte genti del profondo Sud.

Il suo nome era Eamlo di Staurgis tan, il Lama.

Riuscì a farsi rispettare dai Barbari selvaggi che abitavano quelle lande: grazie a lui le tribù, fino ad allora in perenne lotta, riuscirono ad unificarsi e a creare un villaggio: Gronk. Anche se Eamlo proclamava di agire sempre in nome di Rillifane, ben presto egli fu divinizzato dai barbari, che lo credevano incarnazione diretta di Rillifane. Eamlo insegnò loro a non temere la magia e, ispirato dal dio, diffuse la profezia sul ritorno del chierico. Si costruì una casa a sud di Gronk, e divenne ben presto famoso nelle Steppe Barbare. Un brutto giorno giunsero però in quelle terre i Cinque Demoni, in cerca di un potentissimo oggetto magico che le leggende dicevano essere in possesso di Eamlo.

Lairon de Vetramnes (F 18(91), I 16, D 18, S 10, Co 16, Ca 6, pf 36, AC 0) Figlio del nobile Aigran Idrakil, gran reggente di Ambur'agh, Lairon è alla ricerca dei personaggi in quanto deve vendicare l'onta subita dalla sorella Migra, derubata dai PC in DF1. Egli guida un gruppo di guerrieri scelti, i Cacciatori del Ghiaccio (Ice Stalkers) ed è ben fornito di oggetti magici: possiede infatti una Sfera di cristallo, un tappeto volante, un anello con l'incantesimo "Word of Recall" ed una daga +1 (combatte a due mani con questa daga e con un coltello). Inoltre un Elfin Chain mail gli garantisce un'ottima protezione.



Essi attesero, nascosti, il chierico nella sua casa arborea: nonostante l'aiuto della sua arma magica intelligente, Gwetan, Eamlo perì nello scontro. Ailgon decise con sprezzo che la casa sarebbe stata sua: con incantesimi di distruzione trasformò la forte quercia sacra in una nera parodia carbonizzata di ciò che era, ne racchiuse l'anima divina in un contenitore, la riempì di trappole mortali, vi trasferì parte del suo tesoro. In cerca della stanza segreta contenente il leggendario oggetto magico si scavò col fuoco un sotterraneo tra le vetuste radici, ma Rillifane gli impedì di riuscire. Solo di propria volontà, muovendo le radici, l'Albero sacro permetteva l'accesso alla stanza segreta: lo farà di nuovo per Smadril se egli riuscirà a liberare la sua anima divina imprigionata.

NOTE PER IL D.M.

Se avete arbitrato la campagna fin qui ed i vostri giocatori sono stati abili essi dovrebbero essere, più o meno, tutti intorno al 3° o 4° livello: il cavaliere potrà trovare un maestro d'armi tra i valorosi guerrieri barbari. Le pozioni di resurrezione e lo wish di Eamlo dovrebbero avviare ad eventuali morti accidentali; altrimenti fate pure uso di interventi divini, in quanto tutti i PC predefiniti sono importanti per lo svolgimento della campagna.

RIPOSI INTERROTTI

La mattina seguente l'esplosione di Ganatissa il capo dei barbari, Cimokotis Stonefist, convocherà i PC e racconterà loro la storia di Gronk, facendo vari riferimenti a quella del chierico Eamlo (egli suppone, naturalmente, che i PC la conoscano già). Il compito di Smadril-Eamlo sarà ora quello di rivendicare la sua magione arborea, devastata da Ailgon ed ora da secoli abbandonata e considerata maledetta dai barbari del villaggio. I superstiti barbari indicheranno la via ai personaggi senza accompagnarli alla casa arborea; i PC, dopo pochi giorni di riposo, saranno pronti a recarvicisi.

Prima, però, li attende un incontro con un vecchio amico...

La mattina del terzo giorno della vostra permanenza al villaggio, mentre vi state preparando nella tenda assegnatavi, udite delle grida nel villaggio.

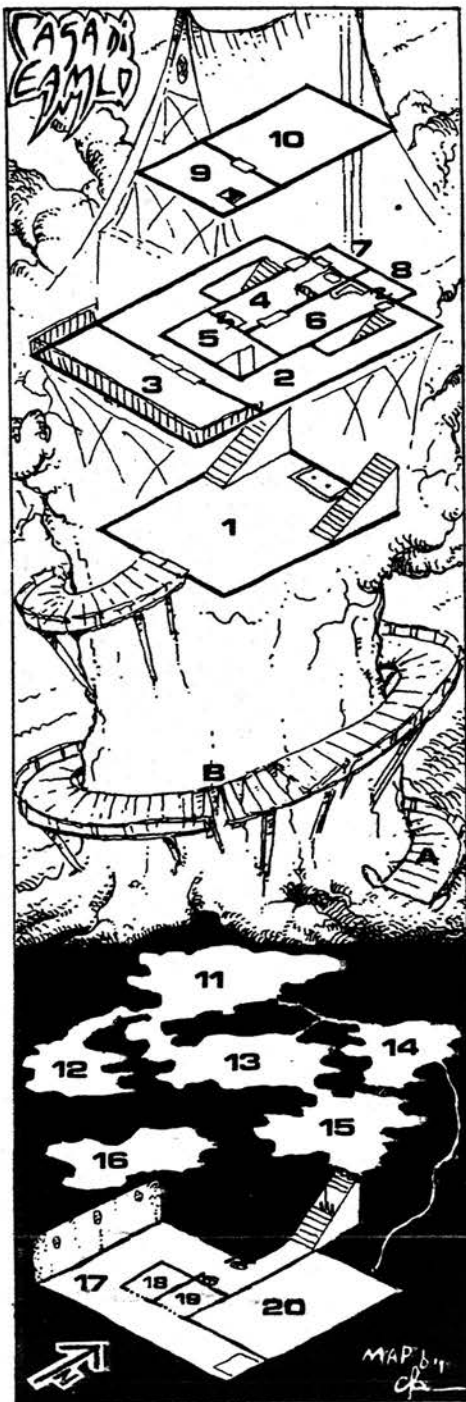
Un barbaro trafelato irrompe nella tenda e vi informa del motivo di questa agitazione: una sentinella ha avvistato un gruppo di cavalieri vestiti di bianco, provenienti da Nord, che si dirigono verso Gronk.

I personaggi hanno solo una decina di turni per decidere cosa fare a questo punto. I giocatori più attenti capiranno subito che questi cavalieri non sono altri che i Cacciatori del Ghiaccio elfici, guidati da Lairon de Vetramnes (definito nella pagina precedente). I personaggi potranno fuggire, o nascondersi (ma ricordatevi della statua al centro del villaggio!), o attendere Lairon per combatterlo insieme ai barbari. In questo caso i cavalieri elfici, che sono solo 14, se la vedranno molto brutta, vista la superiorità numerica dei barbari: Lairon, se sconfitto, si ritirerà dal combattimento facendo uso dei suoi oggetti magici.

Lairon è ancora alla caccia dei PC per recuperare la collana rubata alla sorella e vendicare l'onta subita; egli avrà già catturato Slamozzo (vedi SB 1) se questi non è più con i PC; inoltre ha interrogato personalmente Aleena, ora rinchiusa nelle prigioni di Anidol. Nonostante tutto ciò egli sarà in futuro utile ai PC, cosicché come DM dovrete evitare che esso venga catturato o ucciso dai personaggi. In ogni caso questo incontro dovrà far ricordare ai giocatori il loro stato di ricercati, e spingerli ad agire velocemente.

I personaggi partiranno dunque diretti verso la casa di Eamlo. Se desiderate vivacizzare il viaggio potrete far incontrare loro una CHIMERA, che ha il suo tesoro (2345 gp in gioielli, un javelin of lightning e due gemme da 400 gp) in una vicina grotta, o dei PERYTON a caccia (1D4). Dopo due giorni di cammino i personaggi giungeranno in vista della magione abbandonata.





LA CASA DI EAMLO

I PC possono accedere alla casa di Eamlo solo tramite la passerella a spirale da egli costruita (A). Essa è però pericolante nel punto B e crollerà al passaggio dei personaggi, facendoli cadere sulle radici sottostanti se essi non avranno preso precauzioni (tale caduta infligge 3D6 pf; si può tentare un check di destrezza a -5 per aggrapparsi alle assi penzolanti).

La doppia porta d'ingresso è chiusa: sarà necessario scassinare la serratura o sfondarla per entrare.

1-Sala del benvenuto

Questa stanza è semibuia, e molto spoglia. La tenue luce che filtra dalle assi sconnesse del pavimento vi permette di scorgere un altare di pietra alla parete Nord, ed una scala alla vostra destra, che sale nell'oscurità.

La scala a destra è illusoria, e cela una trappola che infliggerà 2D8 di danno a chi vi cadrà. La vera scala, resa invisibile da Ailgon, si trova alla parete est. L'altare nasconde l'entrata di un passaggio segreto che si aprirà solo se verranno pronunciate le parole incise sulla tavoletta della stanza 8. Esso conduce alla grotta 11.

2-Corridoio dei Tomi Neri

Alle pareti di questo stretto corridoio vi sono grandi librerie contenenti voluminosi incunaboli dalle pagine ingiallite e fragili. L'aria è stantia e polverosa.

Se i PC esamineranno i libri, c'è un 10% per turno che essi trovino una pergamena con un incantesimo ancora leggibile (liv 1-4), ma anche una pari possibilità che qualcuno dei GHOULS della stanza 3 irrompa in questa, in numero di 1D4.

3-Balcone con vista

Qui Ailgon si riposava, godendosi il panorama aspro e desertico. Vi sono due poltrone di vimini, che cederanno non appena qualcuno vi ci si siederà sopra, e un tavolo

sul quale si trova un piccolo marchingegno di fabbricazione gnomica. Quando i PC meno se lo aspetteranno (tirare per la sorpresa) essi saranno attaccati da 7 GHOULS, che si lanceranno dai rami sovrastanti. Il primo personaggio che supererà un check di Intelligenza comprenderà la funzione dell'oggetto (in pratica un accendino, con liquido sufficiente per 8 usi).

4-Camera da letto di Ailgon

Nell'angolo nord-est della stanza si trova un letto dalle coperte lacere ed impolverate; a sud un grande armadio di mogano.

Sotto il letto si trova un HOMUNCULUS pronto ad attaccare; sul comodino una statuetta rappresentante i Cinque Demoni (visto che ve lo chiederanno, specifico che Lady Veronica NON assomiglia ad Aitreia neanche un po'). L'armadio è protetto da una trappola ad ago (2D4 dimezzati con TS) e contiene una Robe of Useful Items e gioielli per 2450 gp. Un doppiofondo nasconde il passaggio segreto per la stanza 5.

5-Stanza segreta. La stanza è vuota e buia, e le assi del pavimento scricchiolano minacciosamente (c'è un 25% di possibilità che il pavimento crolli facendo cadere i PC nella stanza 1, se indugieranno).

6-Studio di Ailgon, illuminato.

Questa stanza è molto più lussuosa delle altre viste finora, con arazzi alle pareti, un grande organo a sud, una scrivania di legno intarsiato a ovest, ed una piccola libreria a nord. Il tappeto è macchiato e lacero e vicino all'organo vedete un mucchio di stracci sudici.

Tra gli stracci si cela uno schifoso WITHERSTENCH, pronto ad attaccare i personaggi, per difendere il suo tesoro costituito da una gemma del valore di 1500 gp. Sulla scrivania si trovano gli appunti di Ailgon, ed una bocchetta di inchiostro ancora piena. I PC più as-

tuti, che noteranno la stranezza di questo fatto, scopriranno sperimentando che l'inchiostro è inesaurevole (ed ha, tra l'altro, le proprietà di un incantesimo Write). Sull'organo vi sono vari spartiti, suonando i quali accadranno varie cose: "Meditazione" aprirà il passaggio segreto nella libreria; "La forza del Saggio" diminuirà di 1 la Forza ed aumenterà di 2 l'Intelligenza del primo personaggio che suonerà; "La morte rossa" infliggerà 1-10 pf; "Il richiamo della pietra" attiverà il Lith della stanza 9; "Il cantico del male", infine, infliggerà 2D4 di danno ai personaggi G e aumenterà di 1D6 i pf degli altri.

7-Bagno

Alcune delle assi della parete nord di questa piccola stanza sono divelte, e penzolanti a 25 m dal terreno. In un angolo vi è una grande seggiola quadrata, ed alla parete est vi è uno specchio.

Se i personaggi curioseranno nella "segiola da evacuazione" (che sotto un coperchio alzabile cela un foro che dà sul terreno sottostante, troveranno un GHOUL lì anidato ad attenderli. Sottolineate il tono horror (mano viscida che scatta sul volto del PC) ricordando che può generarsi un interessante scontro sui rami dell'altare, in bilico sull'abisso.

8-Studio segreto di Ailgon

In uno scrigno chiuso a chiave e protetto da una trappola a gas soporifero si trovano 2680 gp in gemme, un anello di protezione +2 ed una pozione di extra-cura. Inoltre tra le carte sul tavolo vi è una mappa del primo piano della casa (stanza 1): vicino all'altare è scritta la parola magica necessaria a muoverlo: "01'01iah'ubb".

9-Soffitta, in penombra.

Nella tenue luce che, al solito, filtra tra le travi sconnesse e le ragnatele polverose, scorgete a nord una grande porta li-

gnea, di fronte alla quale si trova una strana statua circolare rappresentante un volto. Vi sono poi alcuni barili, delle casse di legno e delle stoffe sbiadite e logore.

La statua è un LITH che, se non attivata nella stanza 6 sarà impossibile spostare, a meno che non venga distrutto infliggendogli 50 pf con armi a concussione (le lame si rovineranno, diventando -1 al danno, nel 45% dei casi)

10-La serra maledetta, illuminata.

Una strana luce fredda invade questa stanza, prodotta da spettrali lampade magiche agli archi travi del soffitto. Nella stanza si trovano piante di tutti i tipi, dalle foglie multicolori e screziate, dagli inebrianti profumi e dai giganteschi fiori. Alcune sono ripugnanti, mufte in continuo movimento, altre bellissime, come le orchidee nere, ma sempre in qualche modo terribili.

Tra le piante vi sono un Bulbus Immondus, un Abrotano e due Magiane; vi sono inoltre piante carnivore che infliggeranno 1D3 di danno se toccate, piante curative (4 da 1D10 l'una) ed, in fondo alla stanza, un TREANT: se i personaggi lo uccideranno il suo tronco, crepandosi, rilascerà una boccetta, in esso contenuta, che imprigiona l'anima sacra dell'albero (vedi stanza 20). Il vaso, aureo, vale 3755 pezzi d'oro.

11-I PC, muovendo l'altare, si troveranno di fronte ad uno stretto cunicolo discendente all'interno del tronco dell'albero, che sbucca sul soffitto di una grotta. Se attenderanno, prima di scendere, potranno vedere dopo qualche minuto, la luce vacillante di una lanterna: è Reteh, servo dimenticato da Ailgon ed ancora in cerca del suo "Badrone", diventato uno WIGHT.

Se i PC tenteranno di raggirarlo, fingendosi amici di Ailgon (Albacor può fingersi Ailgon stesso!), dovranno riuscire in un check di carisma per convincerlo; altrimenti dovranno combatterlo. Reteh va ga tra le grotte 11, 12 e 13.

12-Covo di Reteh, normalmente buio. Tra le varie ossaglie (in gran parte di Osquip, vedi stanza 14), si trova una lancia +1 ed una Bag of Holding contenente 3200 gp ed una pergamena con Haste e Fumble.

13-Stanza del Drago, buia.

Qui Ailgon aveva messo a difesa un drago, che è morto da tempo: rimane il suo scheletro alla parete. E che i personaggi potranno scambiare per un ulteriore terrorizzante drago non morto, se hanno visto il drago undead nel palazzo di Ailgon. Il passaggio alla stanza 15 è nascosto dallo scheletro stesso, inoltre tra le ossa si trovano due OSQUIP della stanza 14, e 234 pp, 678 gp e 4366 sp.

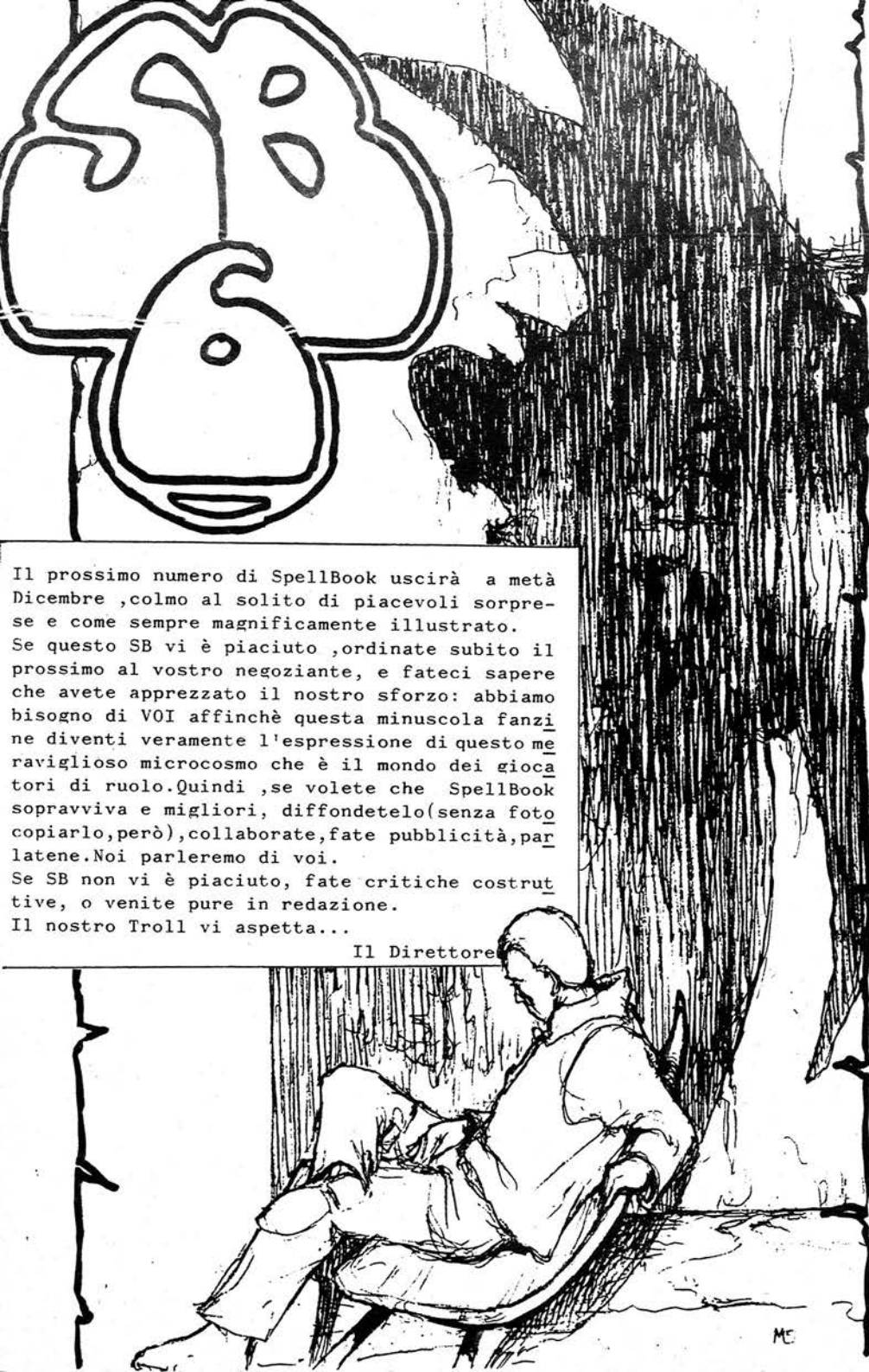
14-Covo degli Osquips, buio.

Esso si collega con stretti cunicoli alle stanze 11, 13 e 20 del dungeon, cosicché sarà sempre possibile per i PC incontrarvi 1D3 di queste fastidiose bestie. E' possibile accedere al covo solo sfondando il muro che divide le stanze 14 e 15: nel covo si troveranno 2D6 OSQUIPS e parecchie ossa.

15-In questa caverna di passaggio si trova il cadavere di un mago, ucciso evidentemente da poco. Egli ha una collana da 870 gp ed un anello di teletrasporto con 3 cariche. Nella parete sud vi è un grosso masso che cela il passaggio alle scale. Se verrà infilato un oggetto appuntito in una fessura accanto, il masso si solleverà per i pochi secondi necessari al passaggio di una persona: il secondo, se non avrà eseguito la stessa operazione, riceverà 2D6 di danno.

17-Corridoio, illuminato magicamen





Il prossimo numero di SpellBook uscirà a metà Dicembre, colmo al solito di piacevoli sorprese e come sempre magnificamente illustrato. Se questo SB vi è piaciuto, ordinate subito il prossimo al vostro negoziante, e fateci sapere che avete apprezzato il nostro sforzo: abbiamo bisogno di VOI affinché questa minuscola fanzine diventi veramente l'espressione di questo meraviglioso microcosmo che è il mondo dei giocatori di ruolo. Quindi, se volete che SpellBook sopravviva e migliori, diffondetelo (senza fotocopiarlo, però), collaborate, fate pubblicità, parlatene. Noi parleremo di voi. Se SB non vi è piaciuto, fate critiche costruttive, o venite pure in redazione. Il nostro Troll vi aspetta...

Il Direttore

te. A metà della scala si trova una trappola scattata: i PC vedranno delle ossa biancheggianti tra gli acuminati spunzoni metallici, sul fondo della fossa. Se vi ci si caleranno potranno trovare 234 gp in uno zaino ed uno scudo piccolo di tipo "buckler", +1. Oltre la scala il corridoio prosegue fino ad un'apertura ad arco, guardata da 2 CARIATIDI che fermeranno i PC, chiedendo loro "le parole del passaggio". Sarà Lady V che, inaspettatamente, pronuncerà queste parole in una lingua dimenticata, evitando il combattimento. Giustificherà la conoscenza di queste parole da tempo dimenticate con la sua passione per le storie antiche ed i suoi studi a Lames. I PC potranno così vedere il resto del corridoio:

Dietro le cariatidi si trova una stanza rettangolare, sul pavimento della quale stanno vari bozzoli biancastri dei quali uno si muove debolmente. Alla parete ovest stanno delle faccie scolpite, dalla bocca spalancata.

La stanza è una perversa trappola approntata da Ailgon: le bocche sputano ragnatele appiccicose contro qualunque intruso, intrappolandolo. Se un personaggio riuscirà in due check di destrezza a -3, potrà superare la stanza e disattivarla tirando una leva che si trova nel muro di fronte alla stanza 18. I PC potranno così salvare da morte sicura Jabo Ni Easlaf, un monaco orientale destinato ad unirsi alla compagnia. Jabo è definito alla fine dell'avventura: potrete utilizzarlo come seguace o farlo giocare ad un eventuale nuovo giocatore del vostro gruppo.

Superata la stanza delle ragnatele, il corridoio prosegue diritto, fino a terminare. Alla vostra sinistra vi sono due piccole celle e sulla parete davanti ad esse si trovano delle leve.

Le leve apriranno le due celle. L'al area est è invisibile: solo se i personaggi vi pregheranno davanti la parete che divide la stanza 17 dalla 20 si alzerà.

18-In questa cella Ailgon aveva rinchiuso Eamlo per un certo periodo, prima di portarlo nel suo palazzo sotterraneo. Lo spirito del chierico aleggia ancora in questa stanza; egli si rivelerà a Smadril dicendo:

Ancora una volta le nostre strade si incrociano, giovane prete Smadril... Ti sei comportato bene finora ma un grande destino ti attende... ed hai bisogno di aiuto: per questo ti dono Gwetan... ora è tua!

Ricordati: grande è Rillifane, signore degli alberi, e tutte le nostre gesta sono previste e guidate da Lui...

19-In questa cella si trova solo un oggetto: una mazza di legno decorato, avvolta da una fredda luce magica bluastro. L'arma è Gwetan, una mazza intelligente +3 che Ailgon, non potendo usare, ha ridotto all'impotenza con un incantesimo. Se un personaggio la impugnerà riceverà 1 pf a round per quattro rounds, dopodiché l'avrà liberata dal maleficio.

20-Stanza del tesoro di Ailgon.

In mezzo a questa vasta stanza quadrata si trova un grande forziere di metallo, sul quale sta un piccolo gatto fulvo che, non appena vi scorge vi osserva con occhi spiritati, soffiando. Dietro di lui, dal soffitto, scendono le radici dell'albero, carabonizzate dagli incantesimi di Ailgon: evidentemente era da Eamlo destinata alle preghiere.

Il piccolo gattino è, disgraziatamente, un GUARDIAN FAMILIAR. Il forziere contiene 13456 gp, un anello di fire resistance, una wand of illusion (7 cariche) e due pozioni di cura. Se la boccetta con l'a

nima sacra verrà aperta in questa sala l'albero tornerà a vivere ; ogni creatura malefica vivente in esso cadrà addormentata, e si aprirà il passaggio tra le stanze 12 e 16. In questa i PC troveranno un altare su cui si trova un amuleto (quello cercato da Ailgon) che, se indossato, esaudirà un desiderio, aumenterà di 1 la Forza e conferirà un +2 allo "scacciare nonmorti". Tutti i PC, inoltre, verranno curati completamente.

MOSTRO/MANUALE	PF	AC	DANNI	THACO	XP
Ice Stalker (SB4)	13	4	2-11	16	250
Chimera (MM1)	29	v.	var.	12	1348
Ghouls (MM1)	7	6	1-3x2	16	79
Homunculus (MM1)	13	6	1-3	16	107
Witherstench (FF)	11	7	1-6x2	16	98
Treant (MM1)	28	0	2-16x2	13	1480
Wight (MM1)	22	5	1-4	15	650
Osquip (FF)	12	7	2-12	16	108
Caryatid (FF)	22	5	2-8	14	280
Guardian fam. (FF)			variabili		2232
Lith (SB4)	26	9	var.	/	380

EPILOGO

Se i PC avranno ridato la vita all'albero, la casa tornerà ad essere magicamente linda e pacifica dopo un paio di giorni. Eamlo apparirà in sogno a Smadril, ringraziandolo di ciò che ha fatto: la casa è ora sua, ma un altro viaggio lo attende, verso Lothor, la città degli dei, ad est. Lì ogni domanda troverà risposta, e i personaggi dovranno dimostrare di essere degni della loro missione.

E dal nord le orde degli Gnoll invadono le terre presso Ambur'agh, assediando la città di ghiaccio, all'insaputa di Lairon alla ricerca continua dei PC.

E una città arroccata tra le montagne attende i personaggi.

Ed una razza obliata...

"Il Popolo delle Ombre", la prossima puntata di Darkfame, vi attende nel prossimo numero di SB.

DF 4/2 © CF 88

Jabo Ni Easlaf (F 16, I 13, D 17, S 15, Co 16, Ca 7, pf 25, AC 5)

Jabo è un monaco vagante, allevato nel monastero di Zyrb nei monti Alpites. Nei suoi viaggi nelle Mittelndae ha raggiunto il 5° livello, e si è scontrato con numerosi avversari. L'ultimo, un mago, ha tentato di usare un anello di teletrasporto per fuggire, ma Jabo gli si è avvinghiato addosso ed è stato con lui trasportato nel sotterraneo della casa di Ailgon. Egli ha ucciso il suo avversario, ma è poi caduto nella trappola della stanza 17. Jabo possiede un lajatang +4, cinque dosi di dust of appearance ed un anello di protezione +2

