

DUNGEONS & DRAGONS®

Avventura Livello Companion

Dove Regna il Caos

di Graeme Morris

Traduzione: Diego Calugi, Impaginazione: Stefano Mattioli



Dove Regna il Caos

Dove Regna il Caos	2	L'Isola degli Stregoni	23
Altri Mondi	2	La Locanda	23
Il Nexus	3	La Biblioteca	25
L'Avventura	3	La Tempesta è Passata	28
Usare Questo Modulo	4	La Bolla dell'Entropia	29
Qui e Adesso	5	Il Confine del Caos	30
In Principio	7	La Città degli Oard	30
L'Inizio	8	La Bolla Frana	33
La Foresta e la Palude	8	Nuovi Mostri	34
I Profughi e il Battaglione da Guerra	9	Efesto	34
Acqua, Ghiaccio e Fuoco	11	Garl	35
La Partenza	12	Oard	35
La Fucina del Potere	13	Congegni degli Oard	36
L'Oracolo di Kol	13	Ruolino dei Mostri	37
Viaggio Verso Ovest	14		
L'Incudine del Mondo	15		
I Nani	16		
Il Bronzo e il Ferro	17		
Bara	18		
La Guerra Incombe	18		
La Guerra	20		
La Vittoria Finale	22		

Crediti

Ideatore: Graeme Morris, Jim Bambra & Phil Gallagher

Produzione & Progetto: Phil Gallagher

Editing: Jim Bambra, Tom Kirby & Luke Renout

Grafica Interna: Jez Goodwin

Grafica Copertina: Brian Williams

Cartografia: Paul Ruiz

Traduzione: Diego Calugi

Impaginazione: Stefano Mattioli

Dungeons & Dragons, D&D, Mystara ed il logo TSR sono marchi registrati di proprietà di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc. e TwentyFiveEdition s.r.l.: il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale né tuttavia implicare una approvazione o un permesso da parte di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc. e TwentyFiveEdition s.r.l.

Dove Regna il Caos



Questo modulo deve essere utilizzato con le regole del set Companion di D&D®, e porta un gruppo di 6-10 personaggi (di livello 17-19) dal proprio mondo e tempo fin dentro la caotica storia del mondo di Aelos.

Come per tutti i moduli progettati per personaggi di alto livello, è impossibile prevedere con esattezza quanto sia potente il gruppo o come potrebbe reagire alle situazioni che gli verranno proposte. In virtù di questo, molte delle informazioni sono state presentate in una forma che considera solamente le caratteristiche essenziali, senza perdersi in dettagli inutili. Inoltre le statistiche di tutti i mostri e PNG sono state raccolte nel **Ruolino dei Mostri**. Di conseguenza il DM dovrebbe essere facilmente in grado di adattare gli incontri alle caratteristiche del gruppo, potendo modificarne con facilità la difficoltà.

Altri Mondi

Il piano di esistenza su cui vivono i PG (chiamato "Primo Piano") è solo uno dei tanti che compongono il Multiuniverso. Tuttavia, al suo interno, il primo piano raccoglie un intero universo; un universo nel quale gli eventi di molti mondi differenti seguono il loro corso - che li porta a volte ad incrociarsi, a volte ad allontanarsi.

Attraverso il corso della sua storia, il mondo in cui vivono i PG è stato testimone della diffusione della magia e della crescita delle razze principali (umani, nani, elfi e halfling). Molti mondi si sviluppano in questo modo, con solo piccole variazioni fra di loro, ma in altri la normalità viene deviata dall'influenza di fattori esterni.

Aelos - dove si svolgono le avventure di questo modulo - è uno di questi mondi paralleli, minacciato da una razza conosciuta con il nome di oard.

Gli Oard

Per poter capire completamente ciò che segue, il DM dovrebbe prima leggere la sezione dedicata agli oard e ai loro congegni all'interno del **Ruolino dei Mostri**.

Gli oard sono una razza umanoide il cui potere e la cui forza fisica deriva dalle loro conoscenze tecnologiche e scientifiche - conoscenze che gli hanno perfino permesso di viaggiare attraverso il tempo.

La loro origine è oscura, ma la loro influenza sul corso degli eventi del mondo di Aelos è fin troppo apparente, dato che in un distante futuro di Aelos, gli oard hanno fondato un potente e vasto impero tecnologico. Tuttavia gli abitanti di Aelos non avrebbero mai potuto essere sconfitti, e di conseguenza l'impero degli oard non avrebbe mai potuto prosperare, se le arti magiche e le razze principali si fossero diffuse su tutto il pianeta. L'impero degli oard è fondato sulla loro capacità di spedire nel passato piccoli gruppi di agenti nei momenti cruciali della storia per bloccare la diffusione delle razze principali e dei loro poteri, spianando così la strada alla loro conquista.

Gli Immortali

Gli Immortali sono creature immensamente potenti che controllano e influenzano gli eventi del Multiuniverso. A tempo debito i personaggi potrebbero incontrare qualcuno di questi esseri, e alcuni avranno perfino l'occasione di diventare uno di loro, ma per ora potrebbero non essere neppure a conoscenza della loro esistenza.

Il potere degli oard preoccupa molto gli Immortali, dato che lo sviluppo del potere della tecnologia riduce la loro influenza. Gli Immortali hanno deciso allora che gli oard devono essere distrutti, ma si sono trovati davanti un grosso problema: dato che l'intera storia di Aelos è stata influenzata dagli agenti degli oard trasportati nel passato, essi non possono riportare alla normalità la situazione su Aelos semplicemente distruggendo il loro impero.

Fortunatamente, proprio ciò che sta alla base della creazione dell'impero degli oard rappresenta anche il suo stesso punto debole. Quindi, dato che gli oard hanno fondato il loro impero alterando particolari eventi della storia di Aelos, il loro impero può essere distrutto semplicemente rialterando questi stessi eventi.

Un'impresa del genere può quindi essere completata anche da comuni mortali, creature i cui poteri non sono sufficientemente grandi da imporre delle distorsioni particolari nella storia di Aelos. E così, allo scopo di "prendere" un gruppo di avventurieri adatto alla missione da uno dei mondi paralleli sviluppati normalmente, e poi "depositarlo" nel luogo e tempo adatto nella storia di Aelos per affrontare gli oard, gli Immortali hanno creato il Nexus.

Il Nexus

Sei mai entrato in una stanza provando la sensazione di esserci già stato, perfino quando sei sicuro di non averlo mai fatto? Proprio in quel momento, prima che la sensazione svanisca, sembra che due posti, separati nel tempo e nello spazio, siano in realtà lo stesso. Beh, il Nexus è qualcosa del genere... solo elevato all'ennesima potenza!

Il Nexus unirà una serie di sei punti dislocati diversamente nel tempo e nello spazio. Il primo è nel mondo e tempo dei personaggi, gli altri sono nei momenti e posti critici della storia di Aelos, separati fra loro da centinaia di anni e da altrettanti chilometri - rimanendo tuttavia uniti così strettamente da permettere ai personaggi di passare dall'uno all'altro attraverso il Nexus.

Le sei entrate al Nexus sono molto simili fra loro. Ognuna è in una stanza di qualche tipo e ognuna di queste stanze ha un arredamento simile, ma che la distingue dalle altre, e odori e suoni caratteristici.

Il Nexus porta i personaggi attraverso le ere di Aelos in un ordine stabilito. Solo quando la missione dei PG in quell'era è completata il Nexus permetterà l'accesso a quella successiva. Quando sarà il momento i PG inizieranno a provare la sensazione che "è ora d'andare". Questa sensazione crescerà finché i PG, presto o tardi, dovranno tornare al Nexus per essere portati al prossimo punto cruciale della storia di Aelos.

Il Nexus trasporterà solo i PG e il loro equipaggiamento (incluso ogni oggetto inanimato che potrebbero aver raccolto), lasciando in quell'era ogni altro essere vivente.

E' del tutto impossibile per i PG controllare, manipolare o danneggiare il Nexus. Le stanze e il loro contenuto servono solo per identificare l'entrata del Nexus e non sono assolutamente necessari per il suo funzionamento. Tuttavia se il contenuto della stanza viene danneggiato o spostato, sarà ricostruito perfettamente al momento in cui i PG

dovranno riutilizzare il Nexus. Gli oggetti delle stanze non verranno mai trasportati, anche se in possesso dei personaggi.

Il Nexus donerà ai personaggi l'abilità di parlare l'equivalente del Comune in ciascuna delle ere che visiteranno (eccetto che nella Bolla dell'Entropia).

L'Avventura

L'avventura inizia (vedi **Qui e Adesso**) nel mondo dei PG. Gli Immortali hanno deciso che è da quel mondo che verranno presi i mortali da portare sul mondo di Aelos. Nel mondo dei PG il Nexus è collegato alla piccola casa di un saggio, che il DM può collocare in ogni zona selvaggia del suo mondo (colline, montagna, foresta, ecc.). I PG ci saranno condotti per mezzo di strani (ma innocui) presagi che accadranno nella vicinanze.

Una volta che i PG saranno entrati nel Nexus, avranno iniziato un viaggio a senso unico nella storia di Aelos. Il Nexus infatti li riporterà indietro solo se salveranno Aelos dalle minacce che incombono sul suo futuro e sconfiggeranno gli oard nella Bolla dell'Entropia (vedi **La Bolla dell'Entropia**).

Gli avventurieri poseranno piede per la prima volta su Aelos poco dopo la sua creazione (vedi **In Principio**), quando elfi e umani erano apparsi da pochissimo tempo. In questo periodo gli oard stanno usando i Garl (una razza di primitivi antenati dell'uomo moderno, vedi **Nuovi Mostri**) per distruggere gli elfi e soggiogare gli umani in modo da bloccare lo sviluppo delle arti magiche.

Poco prima dell'apparizione dei nani sul pianeta (vedi **La Fucina del Potere**), gli oard arruoleranno fra le loro file un Efesto (vedi **Nuovi Mostri**) per distruggere i nuovi arrivati e prevenire la fusione della metallurgia con la magia.

Nella terza era (vedi **Il Bronzo e il Ferro**) i precedenti interventi dei PG avranno permesso a elfi, nani e umani di crescere in numero e potenza. Per distruggerli, gli oard hanno preso il controllo delle armate dell'impero di Kolomede - una civiltà di uomini che hanno abolito l'uso della magia. Questa sezione usa le regole per il combattimento di massa presentate nel Set Companion per risolvere lo scontro con le armate dei Kolomedi.

Dopo la disfatta dell'impero di Kolomede, gli elfi e gli umani hanno continuato a sviluppare le arti magiche e, dopo molti anni di studi intensi, hanno deciso di raccogliere tutto il loro sapere all'interno della Grande Biblioteca - una biblioteca sotterranea su un'isola remota (vedi **L'Isola degli Stregoni**). Qui gli oard hanno messo in piedi una trappola per i più grandi stregoni di quell'era, sperando di infliggere un grave colpo all'utilizzo della magia. I PG devono scoprire e sventare il piano degli oard.

Sconfitta anche l'ultima minaccia alla magia e alle razze maggiori, Aelos riprenderà a svilupparsi secondo i normali standard e l'impero degli oard, con la sua tecnologia, cesserà

semplicemente di esistere (o, in altre parole, non avrà mai la possibilità di "auto - fondarsi").

Comunque un piccolo gruppo di oard rimarrà chiuso all'interno della Bolla dell'Entropia, che li separa dagli eventi esterni (vedi **La Bolla dell'Entropia**). Nell'ultima sezione di questo modulo il Nexus porterà i PG all'interno della Bolla per il confronto finale con i maestri della biotecnologia.

Una volta che gli oard saranno stati sconfitti, gli avventurieri saranno riportati sul loro mondo e il Nexus, completata la sua missione, svanirà. (vedi **La Fine della Bolla e Qui e Adesso**).

Usare Questo Modulo

Ruolino dei Mostri

Le statistiche dei mostri e dei personaggi non giocanti usati in questo modulo sono state raccolte per una più facile consultazione nel **Ruolino dei Mostri**.

Oard come PNG

Visto il loro utilizzo della tecnologia, gli oard sono creature ambigue all'interno di un gioco fantasy come D&D® e per questo è fondamentale che il DM legga attentamente la loro descrizione prima di giocare l'avventura.

In molti casi, quando i PG li incontreranno per la prima volta, gli oard saranno camuffati dai loro amuleti distorsori, così da non apparire fuori posto. Ma, appena inizieranno a fare uso delle loro armi tecnologiche, sarà evidente che non sono quello che sembrano. Quando un oard viene ucciso il suo amuleto cessa di funzionare e l'oard viene rivelato nella sua vera forma.

Il DM deve ricordare che gli oggetti degli oard non possono venire usati dai PG e dovrebbe evitare di dare spiegazioni o riferirsi ad essi con i loro veri nomi. Gli oggetti stessi dovrebbero essere descritti secondo le caratteristiche di oggetti a cui assomigliano (come spiegato nella descrizione stessa degli oggetti) e il loro potere dovrebbe essere collegato ad altri poteri magici simili.

Abbreviazioni

Statistiche dei Mostri (nell'ordine seguente): Numero, Nome, Classe d'Armatura (CA); Dadi-Vita (DV); punti-ferita (pf); Movimento (MV); Numero di Attacchi (N° ATT); Danno (F); Tiro-salvezza (TS); Morale (ML); Allineamento

(AL); Punti Esperienza (PX); Tiro necessario per colpire classe d'armatura 0 (THAC0); Sorgente.

Sono state usate le abbreviazioni seguenti :

Generiche: C – chierico; G – guerriero; M – mago; N – nano; E – elfo; L – Legale; N – Neutrale; C – Caotico.

Riferimenti ai libri delle regole: (seguiti dal numero di pagina); BG – D&D Manuale del Giocatore Base; BD – Manuale del DM Base; EX – D&D Manuale delle regole Expert; CG – D&D Manuale del Giocatore Companion; CD – Manuale del DM Companion.

THAC0. Questo valore è il tiro di 1d20 necessario per una creatura per colpire una CA 0. In molti casi, il tiro necessario per colpire la classe d'armatura di un avversario = THAC0 – CA.

Questa sezione descrive la partenza dei PG attraverso il Nexus per il mondo di Aelos. L'ingresso del Nexus sul mondo dei PG è un piccolo e isolato cottage che il DM può posizionare in qualsiasi area inabitata raggiungibile dall'attuale posizione dei PG nel giro di pochi giorni di viaggio.

Comincia

I personaggi inizieranno ad avere i primi sospetti riguardo ai grandi eventi che li aspettano da una serie di presagi nella regione, che vedranno di persona o di cui sentiranno parlare. La diffusione di questi presagi su larga scala permetterà ai giocatori di introdursi nell'avventura sia come un gruppo che singolarmente.

I presagi, per quanto strani non danneggeranno i PG e il DM può usare quelli di questa lista o inventarne altri di propria iniziativa:

- Un pesce cade dal cielo nel corso di una tempesta.
- Si avvistano uccelli migrare durante la stagione sbagliata.
- Fiori o alberi fioriscono fuori stagione.
- Un arcobaleno appare con l'ordine dei colori invertiti.
- La luna appare blu.
- Si vedono dei topi inseguire dei gatti.

Se gli avventurieri investigano riguardo ai presagi (o per loro iniziativa, o per richiesta degli sconcertati abitanti del luogo), scopriranno che sono accaduti solo all'interno di un'area ristretta. Ulteriori ricerche riveleranno che un saggio vive in un piccolo cottage proprio al centro dell'area

interessata e "lui sa sicuramente tutto sui presagi". Stranamente, anche se i PG non avranno difficoltà a trovare persone in grado di indicare loro la strada per raggiungere il saggio, non troveranno nessuno che si ricordi di averlo incontrato di persona o essere stato alla sua abitazione.

Un Cottage Isolato:

I PG non avranno difficoltà a rintracciare il cottage; infatti sarà sorprendentemente facile da trovare, nonostante le vaghe informazioni ricevute. Il cottage rappresenta l'ingresso al Nexus e il saggio, che non è altro che un agente degli Immortali, introdurrà i PG all'avventura nel mondo di Aelos.

Al loro arrivo il saggio starà aspettando i PG sulla soglia della sua abitazione e li saluterà singolarmente per nome con tono solenne. Indossa una tunica blu scuro, dalle maniche larghe e dal cappuccio che copre in parte la sua faccia rugosa. I personaggi noteranno che, anche se il suo aspetto è quello di un vecchio, i suoi occhi sono ancora luminosi e pungenti e la sua voce è stabile.

Il saggio non inizierà una conversazione con i personaggi, né risponderà ad alcuna loro domanda, ma aspetterà che gli avventurieri siano radunati per poi alzare le mani per richiamare l'attenzione e introdurli all'avventura con queste parole:

Date uno sguardo a questo mondo che voi chiamate casa. Per voi è tutto, ma nell'eternità senza limiti dell'esistenza non è altro che un piccolo punto all'interno di un piccolo punto. Nei piani di esistenza lontani ci sono più mondi di quanti possiate mai concepire... infiniti universi fra infiniti universi.

Immaginate, se volete, perso all'interno di una tale immensità, un mondo privo di magia; un mondo guidato dal potere di congegni meccanici costruiti da una razza che non ha conosciuto la bellezza. Aelos è questo mondo e gli oard sono questa razza. Nel passato di Aelos furono piantati gli stessi semi che sul vostro mondo sono cresciuti e sbocciati nella magia e nelle potenti razze degli uomini, dei nani, degli elfi e degli halfling. Ma quei semi non hanno dato frutti, poiché gli oard hanno scoperto il segreto del viaggio nel tempo e hanno mandato i loro agenti in molti periodi e in molti luoghi disseminati nella storia di Aelos, da dove hanno potuto modificare certi eventi, manipolando il passato per raggiungere i loro scopi.

Ma ancora non tutto è perduto per Aelos. Infatti gli eventi che hanno cambiato il corso della sua storia possono ancora essere invertiti da qualcuno che potesse, come gli oard, viaggiare nel tempo. Ed è intenzione di coloro i quali controllano tutti gli innumerevoli mondi, che voi pochi vi imbarciate in un tale viaggio.

Ma entrate ora nella mia umile dimora, perché c'è molto da fare.

La descrizione dell'ambiente permette di piazzare nel cottage qualsiasi oggetto o equipaggiamento che il DM pensa possa tornare utile ai PG nel corso della loro avventura su Aelos, ma che essi non hanno portato con loro. Ci saranno anche provviste di cibo e d'acqua. Se i PG sono già equipaggiati completamente, il DM dovrebbe eliminare dalla descrizione il paragrafo relativo:

All'interno dell'abitazione del vecchio saggio l'aria profuma di incenso bruciato e c'è il gentile tintinnare di un campanello a vento, attivato quando avete aperto la porta.

L'edificio è costruito con solido legno. E' senza finestre e l'oscurità all'interno è alleviata solo da una piccola e fumosa lampada ad olio, posata sopra un tavolo in legno di quercia dalla forma circolare. Accanto alla lampada c'è un calice di birra spumeggiante e una pagnotta sopra un piatto. Raggruppate in ordine accanto al tavolo ci sono delle armi e un equipaggiamento vario... le vostre armi e il vostro equipaggiamento, che avete lasciato a casa, quando vi siete imbarcati in quest'ultimo viaggio.

Lentamente i vostri occhi si abituano all'oscurità e iniziate a distinguere un arazzo sulla parete di fronte a voi. Ritrae una grande varietà di persone e posti e, in qualche modo, tutti vi sembrano familiari...

Appena tutti i PG sono all'interno della capanna il Dm dovrebbe leggere la descrizione del viaggio fino ad Aelos nella sezione seguente (vedi **In Principio**).

Finisce

Dopo che gli avventurieri hanno distrutto la Bolla dell'Entropia (vedi La Bolla Frana) e che la loro missione per salvare Aelos è stata completata verranno riportati nella piccola abitazione del vecchio dopo un'assenza (dal loro mondo) di soli pochi minuti. Con loro avranno tutti gli oggetti ottenuti durante l'avventura. Tutte le ferite e le maledizioni (ma *non* i risucchi d'energia) che i sopravvissuti hanno subito verranno curate o rimosse.

Il vecchio saggio li starà aspettando all'esterno del cottage e ringrazierà solennemente i personaggi per quanto hanno fatto. Ma, appena i personaggi distoglieranno lo sguardo, sia il vecchio che il suo cottage saranno spariti nel nulla. Il Nexus, svolto il suo compito, verrà sigillato, forse per sempre... forse no.

Qui e Adesso





Aelos (vedi **Mappa A1**) è giovane e incontaminato. Il ghiaccio e il fuoco dal quale si è formato si stanno ritirando per essere rimpiazzati dalla foresta vergine - casa di uomini albero e bande di elfi primitivi. Nelle foreste a nord invece hanno fatto la loro comparsa le prime bande di uomini primitivi. Col tempo, elfi e umani potrebbero fare i loro primi passi verso la creazione di una società civilizzata... ma il tempo non è dalla loro parte

I garl (vedi **Nuovi Mostri**), una razza di brutali semi-umani, vivono a loro volta nelle montagne a nord. Non molto dopo l'apparizione degli umani, i garl cominciarono a perdere terreno in favore dei loro cugini ben più intelligenti e si stavano avvicinando all'estinzione, quando gli oard fecero loro visita insegnandogli a controllare terribili bestie (come roc e tigri dai denti a sciabola) ed a costruire armi (archi e lance). Sfruttando queste conoscenze, i garl riuscirono a schiavizzare gli uomini: da allora gli umani hanno cominciato la loro lotta contro i garl, e nel corso degli anni alcuni di essi sono riusciti a fuggire alla schiavitù e hanno fondato un rifugio nella foresta. Un anno prima dell'arrivo dei PG, gli oard tornarono nuovamente su Aelos e guidarono i garl alla distruzione di tutti i villaggi degli elfi, eccetto due. Infatti, la venuta dell'inverno costrinse le armate dei garl a ritirarsi nelle caverne: ma adesso è di nuovo primavera e l'assalto è ripreso.

Gli Elfi

Gli elfi sono ancora primitivi, paragonabili a dei cacciatori dell'età della pietra. L'amore per la vita selvaggia si è già sviluppato dentro di loro, ma non si sono ancora riuniti in clan dato che non hanno ancora un simbolo forte attorno a cui raccogliersi (ad esempio un Albero della Vita - vedi punto 4). Gli elfi sono solo alle prime armi per quanto riguarda l'uso della magia e conoscono solo questi incantesimi:

Primo Livello: individuazione del magico, lettura del magico, luce magica, protezione dal male, scudo magnetico, sonno.

Secondo Livello: creazione spettrale, individuazione del male, individuazione di un oggetto, luce persistente, ragnatela.

Terzo Livello: dissolvi magie, protezione dal male (raggio 3 metri), respirare sott'acqua, velocità.

L'Avventura

I PG arriveranno in quest'era durante una scorribanda dei garl in un villaggio elfico (**Callafae** - punto 1) e apprenderanno presto della minaccia che i garl rappresentano per gli elfi e per gli altri abitanti di Aelos (vedi **Loralis** - punto 4). Gli avventurieri potranno scortare gli elfi e gli umani quando si ritireranno in cerca di salvezza ed incontreranno un battaglione da guerra dei garl (vedi **I Profughi e il Battaglione da Guerra**), probabilmente a Galgrove, casa degli uomini albero (area 4), ed è lì che i PG dovranno superare tre degli oard di quest'era. Comunque, prima di partire i PG dovranno cercare la roccaforte dei garl (punto 7) e sconfiggere i restanti tre oard.

Ci sono ben pochi oggetti magici di cui i PG possano impossessarsi. I principali tesori disponibili sono gemme non tagliate, che diventeranno rare (e quindi preziose) nelle ere successive, ma che attualmente sono abbondanti.

I Nuovi Arrivati

Gli elfi, gli umani e gli uomini albero riconosceranno a prima vista i PG come stranieri. Il loro vestiario, i poteri magici (particolarmente quelli curativi) e l'equipaggiamento (specialmente quello in ferro) desterà un particolare interesse negli abitanti di Aelos, dato che in quest'era non è ancora conosciuta la lavorazione del metallo, ed essi hanno perciò solo strumenti e armi in pietra.

L'inizio

1. Callafae

I personaggi vengono trasportati dall'abitazione del saggio fino ad una capanna nel villaggio elfico di Callafae che in

quel momento si trova sotto attacco da parte dei Garl. Al loro arrivo la battaglia è quasi giunta al termine e la maggior parte degli elfi è morta o si sta nascondendo:

Guardandovi intorno scoprite che il vecchio è scomparso. Prima che possiate cercarlo, la stanza inizia a roteare intorno a voi e un fischio assordante copre tutti gli altri rumori. La vostra vista si annebbia e la grande varietà di persone e di posti ritratta sembra scivolare fuori dall'arazzo per poi circondarvi. La stanza cambia di secondo in secondo, così velocemente che non riuscite a seguirne le evoluzioni, anche se potete notare che sostanzialmente l'essenza della stanza rimane immutata.

Dopo quello che ai vostri occhi è sembrata una vita, la sensazione di rotazione cessa e i vostri occhi possono mettere nuovamente a fuoco la stanza. La stanza che ora è di fronte a voi ha una forma circolare e le pareti in legno sono state sostituite da esili ramoscelli intrecciati e coperti di fango. Un rudimentale pietrone ha ora la funzione di tavolo, sul quale è appoggiata una ciotola, contenente del cibo fumante, e un mazzo di fiori. La luce della lampada ad olio è stata rimpiazzata da quella proveniente da un piccolo falò senza camino che riempie l'aria col profumo di pigne bruciate e proietta ombre che danzano sulla parete. Scarabocchiato sulla porta c'è il ritratto stilizzato di una battuta di caccia. Quel terribile fischio, pur continuando a risuonare nelle vostre orecchie, è cessato e dall'esterno provengono le urla e i rumori di una battaglia. La porta si spalanca e una donna elfica vestita con pelli di animali entra con gli occhi spalancati dal terrore.

Il villaggio è formato da 25 capanne circolari ed è circondato da una palizzata in legno. La maggior parte delle capanne sta bruciando e il campo di battaglia è disseminato con i cadaveri di quasi 100 elfi più quelli di un roc e di un garl. 12 elfi stanno correndo in preda al panico fra le capanne. Ogni round che la compagnia passerà nella capanna dopo l'ingresso della donna elfica verranno uccisi altri 1-6 elfi.

Gli assalitori ancora in vita sono **13 garl** a cavallo di **13 piccoli roc**, guidati da **1 oard**, nei panni di un garl, anche lui su **1 piccolo roc**. Appena i PG usciranno dalla capanna, essi concentreranno i loro attacchi su di loro.

I garl sono armati di lance ed hanno una zucca di olio infiammabile a testa. Queste zucche esplodano all'impatto con un altro oggetto ed infliggono 2d8 punti danno provocati dal fuoco a tutti quelli che si trovano entro tre metri dall'area d'impatto (dimezzabili con un tiro-salvezza contro Soffio del Drago) e incendiano tutti i materiali combustibili nella loro zona d'efficacia. L'olio per queste armi è fornito dagli oard stessi.

L'oard ha un *quanto laser* e tre *gemme esplosive*.

Oltre alla donna nella capanna e agli elfi nel villaggio, ci sono altri 30 elfi nascosti in un lungo magazzino scavato nella roccia sotto il villaggio. L'ingresso a questo locale è nascosto da un mucchio di rifiuti ammassato lungo la palizzata sud. I sopravvissuti nascosti qui sotto emergeranno solo al termine della battaglia. A parte tre guerrieri feriti, tutti i sopravvissuti sono donne o bambini. Ringrazieranno con reverenza il gruppo per averli salvati e li pregheranno di scortarli attraverso i pericoli della foresta fino a Loralis (punto 2).

La Foresta e la Palude

La foresta non è stata minimamente intaccata dalla civiltà e cresce rigogliosa. Non ci sono né strade né sentieri battuti. E' divisa in due parti dalla Grande Palude, che fino a qualche decade fa era una valle fluviale pianeggiante. Tuttavia con il progressivo sciogliersi dei ghiacciai il fiume è straripato, facendo della vallata una palude malsana.

Dopo la distruzione di Callafae nella foresta rimangono solo tre insediamenti: Loralis (2); Jo-Lak (3) e Galgrove (4).

2. Loralis

Loralis conta 35 capanne e 190 abitanti (di cui 75 maschi, 79 femmine e 36 bambini), ed è quindi più grande di Callafae. Tutti gli abitanti sono elfi del primo livello eccetto Halliani, il capo del villaggio, i suoi figli Johain e Kertigen, e il giovane umano Teb (vedi sotto).

Se gli elfi di Callafae non l'hanno già fatto, Halliani racconterà ai PG la storia degli attacchi dei garl. Halliani si metterà a piangere quando saprà della caduta di Callafae: ora Loralis è l'ultimo villaggio elfico, e Halliani teme che ben presto verrà sopraffatto.

Teb è stato il primo bambino nato a Jo-Lak, l'accampamento degli umani fuggitivi, e gli sono state insegnate le arti magiche dagli elfi. Sarà in grado di fornire ai PG dettagli sulla sottomissione degli umani da parte dei garl, ma non conosce la strada che porta alla valle dei garl; comunque gli altri umani a Jo-Lak conoscono la strada.

Poco dopo che i PG sono giunti a Loralis, un uomo albero chiamato Fferttig (vedi sotto) arriverà come inviato da Galgrove (punto 4). Ad una riunione del villaggio, Fferttig spiegherà che gli uomini albero hanno appreso la posizione di un'armata garl in via di avvicinamento e che è importante che elfi e umani si uniscano per fuggire nella foresta oltre la Grande Palude. Seppur riluttante, Halliani accetterà di andare, ma chiederà agli uomini albero di scortarli nel pericoloso viaggio. Fferttig rifiuterà, dato che gli uomini albero devo rimanere nella zona a guardia del loro "grande segreto" (punto 4) e lui deve tornare a Galgrove.

Dopo la riunione, i PG saranno convocati in privato da Halliani, Fferttig e Teb. Halliani (preoccupato per la sua gente) chiederà di scortarli attraverso la palude; Teb (che odia i garl dal profondo del cuore) li spingerà a raggiungere

Jo-Lak, scoprire dove vivono i garl e attaccarli; Fferttig chiederà invece al gruppo di seguirlo fino a Galgrove per proteggere il "grande segreto" (anche se non rivelerà di cosa si tratta).

3. Jo-Lak

Jo-Lak è abitato dai 110 umani (60 maschi, 40 femmine e 10 bambini) che sono sfuggiti alla schiavitù dei garl. Il campo consiste in 30 semplici tende fatte di pelle d'animale montate in una radura nella foresta. Eccetto il capo dell'accampamento, Hobe, tutti i maschi adulti sono guerrieri del primo livello armati di lance.

Gli umani sono terrorizzati dai garl e accompagneranno volentieri gli elfi nella loro ricerca di un rifugio sicuro. (vedi in seguito).

Qualsiasi maschio adulto sarà in grado di descrivere l'itinerario (che passa per il Lago - punto 5) che conduce alla valle dei garl (punto 7). Hobe sarà in grado di descrivere anche il percorso che passa per il Passo Superiore (punto 6), dato che lui fuggì per questa via. Nessun umano è riuscito a scappare dopo il ritorno degli oard e così nessuno sa delle nuove difese costruite dagli oard (punto 7).

4. Galgrove

Gli uomini albero vivono su una collina legnosa e scoscesa nel profondo della foresta (vedi **Mappa 2**). In tutto sono 10 (compreso Fferttig - che i PG incontreranno a Loralis). Non hanno edifici, ma vivono mimetizzati tra la vegetazione, rifugiandosi nelle numerose grotte della collina nei casi di pericolo. Gli alberi che coprono la zona sono solitamente alti e con folti rami e formano piacevoli sentieri coperti di foglie.

Gli elfi sanno dove si trova Galgrove e molti di loro l'hanno perfino visitata. Quello che invece gli elfi non hanno mai visto è il "grande segreto" degli uomini albero - una piccola valle sul lato est della collina dove crescono degli alberi speciali. Questi alberi, quando saranno maturati, diventeranno i primi Alberi della Vita degli elfi (simili a quelli degli elfi di Mystara, ma creati naturalmente dagli uomini albero e non da Ilsundal) e dovranno essere il dono speciale degli uomini albero per gli elfi. Tutti gli alberi, eccetto uno (che è quasi completamente maturo), sono troppo delicati per essere spostati.

Se i PG non sono a Galgrove quando i garl arrivano (vedi **II Battaglione dei Garl**), gli uomini albero difenderanno gli Alberi della Vita con coraggio. Tuttavia verranno sconfitti dai garl e Fferttig (o un altro uomo albero) fuggirà portando con sé l'Albero della Vita quasi maturo e riapparirà più tardi alla **Partenza**. Se invece i PG sono a Galgrove, il DM dovrebbe giocare l'incontro. Anche in questo caso, se gli Alberi della Vita sono minacciati, un uomo albero riuscirà a fuggire con l'albero quasi maturo.

I Profughi e il Battaglione da Guerra

In base alla decisione degli elfi di lasciare Loralis la seguente sezione dell'avventura sarà incentrata sulle due comitive in viaggio per la foresta: i profughi (elfi e umani) e la pattuglia dei garl. I loro percorsi sono mostrati sulla **Mappa A1**.

I Rifugiati

Non Scortati dai PG

Se il giorno in cui Fferttig giunge a Loralis è considerato come **Giorno 1**, gli elfi (154 adulti e 36 bambini) saranno pronti per partire il **Giorno 3**. I profughi hanno un movimento base di 12 km al giorno nella foresta e 9 km nella palude. Se il gruppo non è con loro, i profughi seguiranno il tragitto segnato sulla **Mappa A1**, fermandosi per 2 giorni a Jo-Lak, mentre gli umani (100 adulti e 10 bambini) si preparano a partire. Nella Grande Palude i profughi saranno attaccati da cocodrilli giganti (30 elfi e 25 umani verranno uccisi) e, timorosi di continuare, torneranno in dietro in direzione di Galgrove, per poi arrivare là il **Giorno 57**.

Scortati dai PG

Se i PG sono con il gruppo di profughi, i capi delle due tribù proporranno di seguire la via mostrata sulla **Mappa A1**. Quando raggiungeranno la foresta oltre la palude, gli elfi chiederanno con insistenza ai PG di recarsi a Galgrove, in aiuto degli uomini albero, e indicheranno loro la via.

Combattimento Semplificato

Se i profughi viaggiano da soli, si dà per scontato che (armati come sono di lance, incantesimi del *sonno*, ecc.) siano in grado di difendersi da tutte le bestie più piccole. Inoltre nasconderanno abilmente le loro tracce in modo che i garl non possano seguirli.

Se i PG sono con i profughi, saranno attaccati da creature di grosse dimensioni (vedi sotto **Incontri nella Foresta e nella Palude**). I PG potranno controllare le azioni degli PNG (anche se il DM dovrebbe evitare attacchi suicidi) e le seguenti regole dovrebbero venir usate per velocizzare il combattimento.

- 1- Sono considerate separatamente solo le azioni dei PNG di 2° livello o superiore (quelli col nome); mentre gli altri elfi e umani adulti devono essere divisi in gruppi di 10 (ignorando quelli che non sono sufficienti a formare un gruppo). Ciascun gruppo attacca solo un nemico e infligge *automaticamente* il danno medio (con le lance) come mostrato nella **Tabella 1**. Gli effetti degli incantesimi di primo livello sono ignorati.
- 2- I comuni elfi e umani adulti (quelli cioè di 1° livello) si considerano uccisi da ogni singolo colpo, andato a segno, di una creatura di *grosse dimensioni*. Tutti gli elfi e gli umani hanno CA 7.

Incontri Casuali nella Foresta e nella Palude

I seguenti incontri casuali nella foresta e nella palude devono essere giocati dal DM come tali. Tuttavia è possibile che i PG si imbattano nella maggior parte di essi (se non addirittura in tutti). Per una questione di semplicità è consigliabile che l'incontro non avvenga mentre i profughi sono con i PG.

i) I Grossi Gatti (solo foresta):

Una famiglia di **5 tigri dai denti a sciabola** segue i PG e li attacca al momento più adatto (iniziativa con 1-4 su 1d6).

ii) Rovine di un Villaggio:

La vegetazione ha avuto la meglio su queste cupe rovine di un villaggio elfico che fu distrutto molti anni fa dai garl (prima dell'arrivo degli oard). Ora il villaggio è infestato dall'**anima persa** (un **sudario** di AL Neutrale) del vecchio capo villaggio, Deorar, e dal **fantasma** (una **visione**) di 8 garl che ripetono all'infinito la battaglia nella quale Deorar fu ucciso.

La **visione** lascerà in pace Deorar e attaccherà i PG il round successivo a quello in cui i PG la avvistano. Deorar aspetterà fino alla fine del combattimento e poi avvicinerà il gruppo. Attaccherà solo per autodifesa ed è tormentato dal desiderio di dare alla moglie (il cui corpo senza vita giace sotto i resti di una capanna) una degna sepoltura. Non può parlare e tenterà di guidare gli avventurieri fino ai resti di sua moglie. Se necessario tenterà di utilizzare a questo scopo il suo potere di *giara magica* su uno degli avventurieri. Una volta che sua moglie sarà seppellita, Deorar guiderà i PG fino ad un albero cavo e poi sparirà. All'interno dell'albero c'è un pendaglio di roccia cristallina legato ad una cordicella. Il cristallo è l'equivalente di un *anello della sicurezza* (con 3 cariche - CM 53).

iii) Uno Spirito Odic:

Questa creatura si è impossessata di un **uomo albero** e si metterà sulle tracce dei PG in cerca di vittime. Ogni notte (per 2 settimane) starà a circa 800 m dal gruppo e manderà 4 delle sue foglie animate nell'accampamento. Se i profughi sono con i PG, l'odic si concentrerà su di loro e i PG verranno a sapere di alcuni profughi "spariti misteriosamente". Se lo incontreranno alla luce del giorno l'odic affermerà di essere un vecchio e stanco uomo albero. Non accetterà di unirsi al gruppo, dato che il suo alone viola visibile di notte lo tradirebbe.

iv) Coccodrilli (solo palude):

I viaggiatori saranno avvicinati da un gruppo di **3 coccodrilli giganti** affamati.

v) Il pericolo arriva strisciando:

Questa parte della palude è particolarmente malsana ed è la casa di **10 sanguisughe giganti**, che attaccheranno il gruppo divise in due gruppi.

vi) Trappola per Bestie:

Il tragitto seguito dagli avventurieri li porterà a passare proprio sopra una vecchia trappola "a fossa" (progettata per elefanti preistorici) che è stata completamente ricoperta dalle foglie cadute nel corso di molti anni. La fossa è larga e profonda 9 m. La sua copertura di rami secchi cederà sotto il peso di 2-4 (1d3+1) personaggi. Sul fondo della fossa ci sono dei legni appuntiti rivolti verso l'alto (THAC0 5, F 1d6+4, 1 per personaggio caduto). La fossa è ora la casa di **3 serpenti a sonagli giganti**, che attaccheranno per difendere la loro casa invasa.

Il Battaglione dei Garl

Il battaglione dei garl è composto da un'avanguardia e da un corpo centrale.

L'**avanguardia** è composta da **1 oard** (armato di *guanto laser*) e **6 garl** (armati di archi e lance), tutti a cavallo di **piccoli roc** e accompagnati da **4 tigri dai denti a sciabola**.

Il **corpo centrale** del battaglione è formato da **15 garl** (armati di archi e lance) all'interno di alcune portantine (piattaforme con parapetti che conferiscono loro un bonus di -2 alla CA) montate sulla schiena di **3 elefanti preistorici**. Ci sono anche **5 garl su piccoli roc**, un **oard** (dall'aspetto di un garl e armato di *guanto laser* e *3 gemme esplosive*) a cavallo di **1 roc grande** e altri **10 garl** a piedi accompagnati da **3 tigri dai denti a sciabola**. I due oard possono comunicare fra loro utilizzando i loro *braccialetti comunicatori*.

I PG incontreranno il battaglione dei garl probabilmente a Galgrove, dato che hanno tempo in abbondanza per raggiungere gli uomini albero prima dell'arrivo dei garl, ma è anche possibile che si mettano sulle loro tracce (gli elefanti preistorici lasciano delle tracce chiarissime del loro passaggio) o che lo incontrino per caso. Se il battaglione dei garl conquista Galgrove, i PG lo incontreranno sulla sua strada per la roccaforte.

Il battaglione entra nella foresta il Giorno 8 e segue il percorso tracciato sulla **Mappa A1**, spostandosi alla velocità media di 15 km al giorno nella foresta. Dopo aver lasciato Jo-Lak (Giorno 24) il battaglione troverà Galgrove solo il Giorno 70.

Acqua, Ghiaccio e Fuoco

Molto a nord della foresta i ghiacciai coprono le montagne e le pianure come uno spesso lenzuolo bianco fatto di ghiaccio sgretolato. Molto lentamente il ghiaccio si è ritirato dalle montagne più a sud per lasciare il posto a cime innevate e vallate scoscese, deformate dai ghiacciai che prima le ricoprivano. Un po' più a nord il ghiaccio copre ancora le

cime più alte e solo le vallate e i passi montani sono accessibili. Fra questa regione e la foresta c'è una cintura di tundra: una terra selvaggia e collinare divisa in profonde vallate dai fiumi ghiacciati e battuta da un forte vento che scende dalle montagne e ne modella le forme. Qui l'unica vegetazione che si può trovare è un manto erboso corto e rado. Queste montagne sono la casa dei garl.

Incontri Casuali nella Tundra e nelle Montagne

Il DM può usare i seguenti incontri casuali nel momento che ritiene più opportuno durante il viaggio dei PG verso la roccaforte dei garl (area 7). Il DM può anche creare a suo piacimento altri incontri minori.

i) Il Gregge Selvaggio (solo tundra):

I PG individueranno un piccolo gregge di **gorgoni** proprio davanti a loro (circa 800 m nella direzione in cui si stanno spostando). Almeno che il gruppo non devii il suo tragitto in modo da passare molto distante dalle gorgoni, esse lo individueranno e **4 gorgoni** (i maschi del gregge) attaccheranno dopo 1d4+2 round. Le restanti **6 gorgoni** sono femmine e non attaccheranno se non per auto difesa.

ii) Il Frutto Proibito (solo montagna):

Mentre i PG stanno attraversando un fiume poco profondo che esce dal lato ghiacciato di una vallata, uno dei personaggi noterà che ci sono delle gemme naturali fra le pietre del fiume. In tutto ci sono 8 gemme per un valore totale di 20.000 mo. Queste gemme sono però il tesoro di **2 salamandre dei ghiacci**, che torneranno lì 1-2 ore dopo la partenza dei PG. Se i PG si sono appropriati di più della metà delle gemme, le salamandre si metteranno sulle loro tracce e li seguiranno senza mai fermarsi, in cerca del loro tesoro "rubato" e attaccheranno il gruppo a vista.

Incontri Prestabiliti:

5. La Tempesta:

Alla sua estremità nord-ovest il lago occupa la vallata per quasi tutta la sua larghezza, lasciando solo un piccolo passaggio (largo solo 15 m) su un lato. Il lago è soggetto a tempeste provocate da alcuni elementali e se i PG si avventurano oltre il lago verranno investiti da una tempesta particolarmente violenta provocata da **4 elementali dell'acqua** e **4 elementali dell'aria**. La tempesta durerà 3d10 minuti, durante i quali i forti venti e le impetuose onde infliggeranno l'equivalente di 3d10 attacchi ai membri del gruppo (scelti a caso). Gli elementali non sono consapevoli di fare del male ai PG (li hanno appena notati), ma combatteranno vigorosamente se verranno attaccati.

6. Il Passo Superiore:

Questo passo montano coperto di neve è la casa di un gruppo di **25 scimmie delle nevi**, guidate da **2 scimmie**

delle nevi giganti. Le scimmie tenderanno un'imboscata ai PG causando una valanga che li investa e poi scivolando lungo il declivio della montagna per attaccare. La valanga sarà larga 15 m e chiunque ne verrà investito subirà 3d10 pf e rimarrà bloccato per 1d4 di turni. Un tiro-salvezza contro Soffio del Drago dimezzerà le ferite e permetterà ai PG di liberarsi immediatamente dalla neve che li ha investiti.

Le clave delle scimmie delle nevi sono rivestite di diamanti grezzi (valore 500 mo per scimmia, il doppio per quelle dei due capi).

7. La Roccaforte dei Garl:

I garl (sotto la guida degli oard) hanno costruito una roccaforte sulla cima di una scoscesa vallata (vedi **Mappa A3**).

I garl, gli oard e le loro bestie vivono nelle grotte. Con l'eccezione della zona in cui risiedono le tigri dai denti a sciabola, tutte le grotte sono sopraelevate di circa 5 M dal fondo della valle, così come le sporgenze su cui si affacciano le grotte stesse. Una massiccia parete di pietra (alta 4 M) con una pesante porta in legno rinforzato blocca l'accesso alla roccaforte ed è controllata da un passerella scavata nella roccia (all'altezza di 5 M) e protetta da un bastione (-2 alla CA). Una seconda piattaforma dotata di bastione controlla l'interno della roccaforte.

Per convenienza i difensori della roccaforte possono essere divisi in 5 gruppi:

In grado di volare: **6 garl** (con archi), a cavallo di piccoli roc che si preoccupano di distrarre e di mettere furia ai PG.

Sulle mura: **30 garl** (con archi e frecce) che presidieranno le aree protette dai parapetti.

Con bestie al seguito: **10 garl** (con archi e frecce) montati a gruppi di 5 sulle portantine (CA -2) fissate sulle schiene di **2 elefanti preistorici**; **10 garl** a piedi (con lance) con **4 tigri dai denti a sciabola**, i quali per aggredire i PG aspettano che questi abbiano superato il muro.

Donne: **40 garl femmina** (con lance) che aiuteranno i garl accompagnati dalle bestie appena gli avventurieri avranno oltrepassato il muro.

Capi: **3 oard** (nelle sembianze di garl e armati di *guanti laser* e una *gemma esplosiva* a testa), che cercheranno di evitare il combattimento finché non saranno messi all'angolo. Gli oard hanno con sé **1 tigre meccanica** (l'equivalente di un **golem d'ambra**).

I prigionieri dei garl sono 60 umani che durante la battaglia verranno tenuti rinchiusi nella loro grotta (chiusa da una massiccia porta in legno rinforzata). Sono disarmati e non combatteranno. Se gli verrà chiesto saranno in grado di

dare una stima precisa del numero di garl, delle bestie e degli oard.

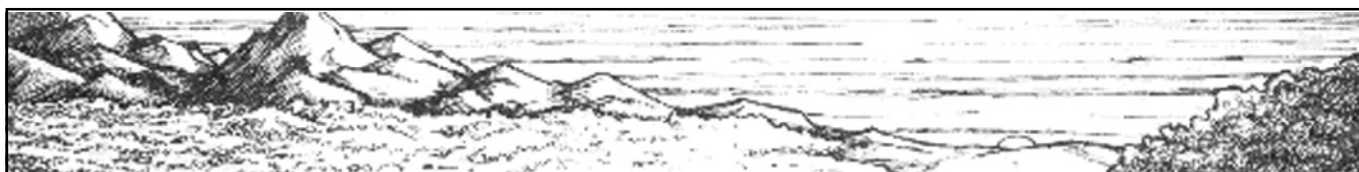
Le caverne dei garl sono coperte d'immondizia. Hanno utensili semplici e le pareti sono dipinte con semplici graffiti raffiguranti scene di caccia. Non hanno mobili. Sopra una rozza mensola scavata nella roccia c'è una collana di gemme non tagliate (valore 33.000 mo) e 8 ciotole di pietra contenenti altrettanti *unguenti magici* (tirare separatamente per l'effetto di ogni unguento). I recinti dei roc e delle tigri dai denti a sciabola contengono solo immondizia e ossa masticate.

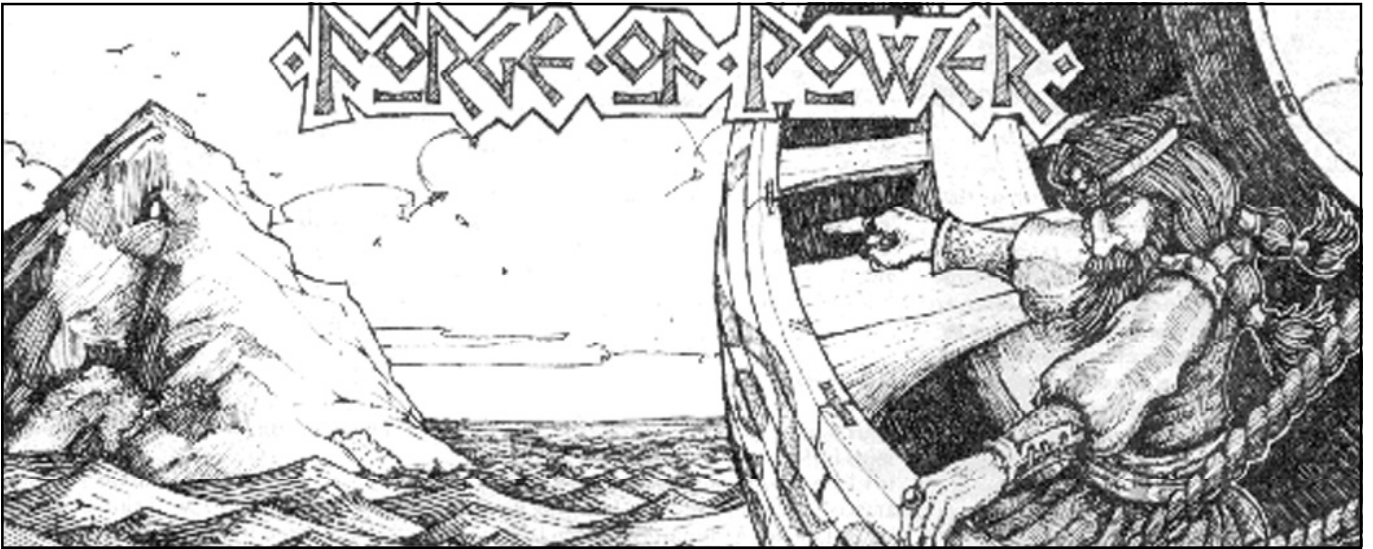
Le caverne usate dagli oard sono identiche a quelle dei garl, solo un po' più pulite. Nella caverna degli oard più a sud c'è lo *specchio per il viaggio nel tempo* a cui gli oard hanno dato le sembianze di una pozza d'acqua.

La Partenza

Una volta che tutti gli oard saranno stati distrutti, i PG inizieranno a provare la sensazione che per loro è giunta l'ora di partire. Questa sensazione crescerà in loro lentamente, ma diventerà irresistibile dopo un mese circa. La porta di quest'era per il Nexus si trova nella stessa capanna di Callafae in cui sono arrivati. Indipendentemente da quello che è successo prima, quando i PG torneranno a Callafae la capanna sarà esattamente come lo era al momento del loro arrivo.

Se gli avventurieri ritornano alla capanna saranno in grado di partire (vedi **Il Nexus**). In alternativa possono decidere di portare prima indietro i profughi dalla palude (e questa volta senza gravi incidenti!). In questo ultimo caso umani, elfi e uomini albero si riuniranno per una doppia cerimonia: il dono per gli elfi da parte degli uomini albero dell'Albero della Vita e il regalo a ciascun avventuriero di un bell'amuleto di cristallo lavorato a forma di foglia (valore 4.000 mo). In un'era futura questi amuleti identificheranno i PG come "i leggendari eroi" del passato.





Da quando, circa 3.000 anni fa, il gruppo eliminò la minaccia dei garl, che adesso si sono estinti (vedi **In Principio**), gli umani e gli elfi hanno sviluppato le basi della loro civiltà: la magia, la letteratura, l'agricoltura e la lavorazione del bronzo. Però mentre gli elfi sono rimasti nelle loro amate foreste, gli uomini, si sono trasferiti nelle pianure, e alcuni di loro sono divenuti coraggiosi navigatori.

Nel frattempo nel lontano ovest, su un'isola conosciuta col nome di Incudine del Mondo, **1 efesto** chiamato Diemlak (vedi **Nuovi Mostri**) stava aspettando l'apparizione dei primi nani. L'efesto è infatti a guardia di una Fucina del Potere (vedi al riguardo Manufatti dei Nani su CM), un dono destinato ai nani, con il quale essi diventerebbero gli inventori della lavorazione del ferro.

Gli oard invece volevano che la lavorazione del ferro fosse sviluppata solo dagli umani, in modo che diventasse un'arte comune. Un anno fa, poco prima dell'apparizione su Aelos dei nani, giunse sull'isola un agente degli oard che spacciandosi per un messaggero degli Immortali. Quando i nani fecero la loro comparsa, costui aveva già convinto Diemlak che essi erano in realtà impostori. Diemlak ricacciò i nani dalla Fucina nei tunnel e ora, in compagnia dell'oard, "protegge" la Fucina dai "falsi" nani.

L'Avventura

I PG arriveranno in quest'era a bordo della nave Deltara (vedi **Viaggio Verso Ovest**). Il capitano della nave è Selios, un ricco mercante di mezz'età. Anche se è chiaramente un umano, Selios è molto basso e tarchiato, con una lunga barba.

Selios sta viaggiando in direzione dell'isola di Kol per chiarire una profezia pronunciata alla sua nascita: secondo tale profezia la sua anima non avrebbe trovato riposo finché non fosse stata "riforgiata sull'incudine del mondo in compagnia di strani stranieri vestiti di bronzo bianco" (la profezia si riferisce all'isola dei nani e all'equipaggiamento

di ferro dei PG). Selios si aspetta che l'Oracolo di Kol gli indichi l'incudine, mentre gli stranieri si sarebbero uniti a lui, sempre secondo la profezia, quando "meno se lo sarebbe aspettato".

A Kol l'oracolo parlerà in modo criptico al capitano e ai PG e li guiderà a ovest, attraverso il mare, fino all'isola dove vive Diemlak e dove si nascondano i nani (vedi **L'Incudine del Mondo**). Quando infine la Fucina sarà stata restituita ai nani, sarà giunto per i PG il tempo di partire.

L'Oracolo di Kol

Sta sorgendo il sole quando la Deltara è ormai a pochi chilometri dall'Isola di Kol:

La capanna degli elfi si offusca e le confuse scene dell'arazzo del vecchio saggio che avevate visto sul vostro mondo, riprendono a vorticarvi intorno, accompagnate dall'acuto fischio. Il caos regna, forse per un secondo, forse per una vita, chi può dirlo? Poi il paesaggio torna nuovamente nitido e il fastidioso rumore sparisce lentamente.

La stanza sembra la cabina di una nave e sta dondolandosi gentilmente da una parte e dall'altra. Questo, insieme allo scricchiolare del legno della nave, agli urli dei gabbiani e all'inconfondibile aria di mare, vi suggerisce che effettivamente siete in mare aperto. Nel mezzo della stanza c'è un barile e sopra di esso un pesce cucinato e una bottiglia di vino bianco. Una lampada di rame, appesa al soffitto con una catena, sta dondolandosi lentamente illuminando una carta astronomica fissata alla paratia.

Dopo qualche istante:

Un uomo dalla carnagione olivastra con indosso un tunica grigia apre la porta. L'uomo ha in mano una ciotola di legno piena di fichi. La pallida luce esterna vi permette di distinguere solamente il contorno della sua figura, lasciando avvolta nell'ombra la faccia. Egli si ferma bruscamente e grida: "Capitano Selios! Venga qui, presto!"

Avendo sentito l'urlo del mozzo il capitano Selios apparirà nel giro di pochi istanti e, dopo che si sarà reso conto che gli "stranieri" sono arrivati, saluterà i PG con un'accoglienza degna di un re. In privato spiegherà ai PG della profezia che lo sta guidando verso l'oracolo di Kol e che gli ha permesso di predire il loro arrivo. "E' stato il fato a decidere." - aggiungerà - "E' stato il fato ad unire i nostri destini".

L'Oracolo

Kol è un'isola affascinante ed in gran parte coperta da foreste, lunga circa 1,5 km e larga 3 (non figura su nessuna mappa di questo modulo). La signora di venerabile età conosciuta col nome di "Oracolo" vive con una dozzina di serve in uno spoglio edificio di pietra, costruito su un precipizio che sormonta il porto.

All'arrivo della Deltara nella baia deserta, Selios si affretterà su per il sentiero che porta all'edificio, chiedendo ai PG di seguirlo. Al contrario ordinerà alla ciurma di rimanere sulla nave fino al suo ritorno.

L'oracolo starà aspettando i suoi visitatori su una sedia dalle sembianze di un trono, avvolta nelle tenebre all'estremità della sua sala delle udienze. Saluterà ogni visitatore con il suo nome e, senza che venga interpellata, pronuncerà queste parole:

Ascolta, viandante, che sei più vecchio del tempo!
Ascolta, coraggioso capitano, che i tuoi fratelli ti aspetteranno!
Ascoltate, perché sto per parlare!

Ad ovest viaggiano i marinai che per lungo silenzio paiano fiochi,
Ad ovest ci sono gli uomini che non affogheranno più,
Ad ovest c'è un pastore,
Ad ovest viene sussurrata una canzone.
Per molti giorni l'incudine ha aspettato e per altri quattro aspetterà.

Pronunciate queste parole, cadrà in un sonno irrequieto. Se i visitatori non se ne vanno, da un lato della stanza appariranno delle serve che li inviteranno ad andarsene. Selios non ha nessuna intenzione di andare contro il destino e sarà ansioso di imbarcarsi il prima possibile per dirigersi

ad ovest. Né l'oracolo né le serve forniranno altre informazioni.

Viaggio Verso Ovest:

Non c'è bisogno di una mappa dei mari ad ovest di Kol e il DM dovrebbe usare i seguenti incontri in qualsiasi momento e in qualsiasi ordine durante il viaggio, senza tener conto della rotta seguita dalla nave. Per rendere il viaggio più interessante il DM può far uso di tempeste, nebbie e momenti di totale assenza di vento, e così via.

La Nave Deltara:

La Deltara (vedi **Mappa B1**) è un incrocio fra una galea e un nave da trasporto (vedi EX), progettata più per il commercio che per le battaglie navali. E' lunga 30 metri e larga 6, ha 100 Punti Scafo, una capacità di 100.000 mo e una ciurma di 90 uomini. La sua CA è 8 e si sposta alla velocità di 18/36 m per round e 25/110 km per giorno. I remi vengono usati solo quando cala il vento e la ciurma si occupa di remare. Selios è sia il capitano che il navigatore.

La ciurma è composta di marinai esperti, ma che combatteranno solo per autodifesa. Inoltre saranno molto riluttanti a scendere a riva per avventurarsi in strane isole.

Incontri nell'Oceano (nessuna mappa): i) Il Canto delle Sirene

Durante una leggera burrasca la Deltara avvisterà un isolotto roccioso (circa 20 x 250 m). Si possono vedere le onde infrangersi contro gli scogli aguzzi che si estendono per circa 150 m dalla roccia in tutte le direzioni. Sull'isolotto ci sono quelle che sembrano **7 arpie** e si ode un lamento funebre provenire da esso, sospinto sulle ali del vento. Nonostante le apparenze, gli abitanti dell'isola sono i fantasmi di **1 visione** e la melodia è il loro lamento.

La visione ha caratteristiche particolari dato che il suo lamento non induce paura e i fantasmi possono spostarsi per tutta la scogliera (quindi in un raggio superiore a quello normale). In più, anche se il lamento ha il solito effetto (indurre compassione e pietà per le anime della visione) in un raggio di 27 m, può anche attrarre qualsiasi creatura che lo senta (se fallisce un tiro-salvezza contro Incantesimi - è richiesto un solo tiro-salvezza per tutto l'incontro). Gli uomini della ciurma attratti dal lamento faranno di tutto per dirigere la nave verso la scogliera. Ci riusciranno appena il loro numero sarà maggiore di quello degli altri marinai (gli uomini attratti, ma bloccati dai PG, non vanno contati).

Se la nave colpisce la scogliera subirà 50 - 80 Punti Scafo di danno (40 + 1d4x10) e la visione potrà attaccare.

Al centro dell'isolotto c'è un cumulo di sassi che copre la tomba di un capitano di mare. Nella tomba c'è una cintura ingioiellata (5.000 mo) e dei braccialetti a chiusura a scatto

(5.000 mo). La mano destra dello scheletro del capitano porta ancora un *anello per camminare sull'acqua*.

ii) I Pastori

La Deltara avvisterà una isola di colline erbose con dei piccoli tratti di foresta. E' quasi circolare, circa 1,5 km di diametro, ed ha molte spiagge sabbiose.

L'isola è la casa di **2 ciclopi** (un maschio e una femmina) che vivono in una grossa caverna nella foresta nel centro dell'isola. Se i PG sbarcano, incontreranno quasi subito il gregge dei ciclopi, **60 pecore giganti**. Se il gregge viene attaccato o disturbato **12 montoni giganti** (i maschi del gregge) combatteranno per difendere le femmine e i piccoli e c'è un 40% di possibilità che il gregge carichi i PG. Almeno che non siano costretti al silenzio, i belati delle pecore attireranno i due ciclopi.

I ciclopi sono stupidi, aggressivi e minacciosi ma attaccheranno (con clave e massi) solo per autodifesa o per proteggere le loro pecore. In punto di morte la ciclope femmina maledirà segretamente il gruppo. Il DM dovrebbe tirare segretamente un tiro-salvezza contro Incantesimi per ogni membro del gruppo. Quelli che falliscono subiranno una penalità di -2 ai tiri per colpire da quel momento in poi (anche quando torneranno nel Nexus). Ogni vittima deve essere curata individualmente. Nella grotta dei ciclopi c'è una cassa di legno contenente una *pergamena della verità* (CM) ed un talismano ingioiellato di dimensioni giganti (valore 20.000 mo).

iii) Il Vascello Fantasma

Al crepuscolo la Deltara sarà attaccata da una grande vascello manovrato da **40 ombre**. La nave è fatta dello stesso materiale "spettrale" della sua ciurma. Di fatto esso è incorporeo e ogni creatura che tenti di abbordare la nave cadrà direttamente in mare. La nave fantasma si può muovere alla velocità di 54 m per round e non è influenzata dal vento. Ha 140 Punti Scafo e CA 7, ma può essere danneggiata solo dalla magia.

La nave fantasma ha una buona probabilità di sorprendere la Deltara (1-5 su d6) e la speronerà. Ciò non causerà danni, ma la prua della nave fantasma riemergerà all'interno dello scafo della Deltara, bloccando le due imbarcazioni insieme. Finché la nave fantasma non viene distrutta (vedi sotto) il contatto con essa infliggerà alla Deltara 1d6 Punti Scafo di danno per l'ammuffimento del legname, la corrosione delle corde, ecc.

Dopo lo speronamento gli spettri abborderanno la Deltara e attaccheranno (durante l'abbordaggio gli spettri non subiscono penalità). Una volta che tutte le ombre saranno distrutte la nave fantasma svanirà come loro senza lasciare tracce.

iv) Il Cimitero delle Navi

La Deltara, entrata in un banco di nebbia senza vento (visibilità 60 m), colpirà una scogliera di rocce a pelo d'acqua ricoperte dai rottami di una nave. Qui sarà attaccata dal guardiano della scogliera - **1 golem d'ossa enorme** - e da **400 Scheletri** (i marinai delle navi affondate nella scogliera).

Il **golem** si solleverà lentamente dalla superficie dell'acqua e si dirigerà verso la Deltara per attaccare con il suo tridente. Nel frattempo gli scheletri emergeranno dai resti delle navi e nuoteranno verso la nave. Circa 300 di loro si aggrapperanno alla nave e ai suoi remi come una ragnatela di ossa, mentre i restanti cento scaleranno il lato della nave per attaccare. Quelli aggrappati alla nave non attaccheranno, ma devono comunque essere fatti a pezzi (o *distrutti* da un chierico) prima che la nave si possa disincagliare e ripartire.

L'Incudine del Mondo

La Deltara avvisterà l'Incudine del Mondo all'alba del 4 giorno dopo l'ultimo incontro avvenuto durante il **Viaggio Verso l'Ovest**. E' visibile da 36 km e perfino da questa distanza è possibile vedere le porte di bronzo luccicante della dimora di Diemlak (zone 1-6 - vedi **Mappa B3**). Appena gli avventurieri avvisteranno l'isola, Diemlak sarà informato del loro avvicinamento dai suoi "Controllori" (vedi zona 1).

L'isola è rocciosa e senza vegetazione e non vi si può udire altro suono che quello del vento che si insinua fra le pietre. Gran parte delle coste sono scogliere alte e accidentate, ma c'è una grande baia sul lato est, che può offrire un buon porto riparato (vedi **Mappa B2**). Nonostante sia impaurito, Selios si offrirà di accompagnare i PG sull'isola e ordinerà ai marinai di rimanere sulla nave.

Attacco dall'Alto

Gli avventurieri non vedranno segno di vita finché non giungeranno a circa 1,5 km dal rifugio di Diemlak (zone 1-6). Allora uno stormo di **2 chimere** e **16 arpie**, usciranno in volo dai loro nidi nascosti sulla cima della montagna per attaccare il gruppo, mentre altre **15 arpie** devieranno intorno all'isola per attaccare la nave. Se gli avventurieri non sono in grado di difendere la nave il DM deve considerare tutta la ciurma morta in 6 round con la perdita di 1 sola arpia. Quando tutti i marinai saranno morti le arpie sopravvissute si uniranno alle altre nel combattimento contro gli avventurieri.

La Dimora di Diemlak

La pianta della roccaforte dell'efesto è mostrata sulla **Mappa B3**. I soffitti sono tutti alti 12 m. Diemlak non ha bloccato tutti i tunnel che portano nel cuore della montagna nella speranza che i nani ritornino dandogli la possibilità di finirli una volta per tutte.

Appena entreranno nell'ingresso (zona 2) gli avventurieri incontreranno l'**efesto** Diemlak, che li starà aspettando grazie all'avvertimento dei "Controllori" (zona 1). Con Diemlak ci sono anche **7 statue animate di roccia** che attaccheranno i PG senza paura.

Nel fra tempo Diemlak attaccherà con la sua spada e le sue abilità speciali. Per prima cosa concentrerà la sua attenzione su quei personaggi che indossano un armatura di metallo, usando su di esse la sua abilità di *riscaldare il metallo* o sollevandoli e lasciandoli cadere con quella di *levitazione*. Inoltre se qualche personaggio sembra possedere un'arma particolarmente efficiente (fatta di ferro o acciaio), Diemlak tenterà di disarmarlo utilizzando il suo potere di *riscaldare il metallo*. Se la situazione si fa pericolosa per lui, Diemlak fuggerà nella Fucina del Potere (zona 4), coprendo la sua ritirata con un *muro di ferro*.

Nella fucina Diemlak si unirà all'**oard** (armato di *quanto laser* e *2 gemme esplosive*) e alle sue **2 tigri robot (golem d'ambra)**. Le tigri attaccheranno i PG appena li vedranno, mentre Diemlak e l'oard combatteranno da lontano. Diemlak non scapperà più e, se verrà chiuso in un corpo a corpo, si difenderà usando sia la sua spada che il suo pugno.

L'oard ha le sembianze di un comune umano con indosso una tunica. Combatterà finché non sarà minacciato seriamente e allora si ritirerà nei tunnel dei nani. Se riuscirà ad eludere il gruppo, verrà catturato dai nani (vedi **I Nani** sotto).

1. I Controllori

Le imponenti porte di bronzo della dimora di Diemlak sono alte 12 m e larghe 5 m. A guardia di esse ci sono **2 golem di bronzo** disposti su entrambi i lati. Questi sono i "controllori" di Diemlak e possono individuare oggetti e creature invisibili, nascosti ed eterei. I golem attaccheranno per autodifesa o se qualcuno si avvicina a meno di 30 m dalle porte.

2. L'Ingresso

Questo grande salone ha cinque colonne di pietra, ciascuna raffigurante un gigante femmina. I gioielli che adornano le statue (orecchini, collane e braccialetti) sono veri ed hanno proporzioni incredibili (rispettivamente 1.000 mo, 5.000 mo, 3.500 mo per statua).

3. La Stanza di Diemlak

Questa è una sontuosa stanza con pareti affrescate, contenente un imponente letto e un grosso scrigno in bronzo. All'interno dello scrigno ci sono dei gioielli di grosse dimensioni (valore - 40.000 mo) e un *martello +4* (talento: *deviante* - vedi CM pag.58).

4. La Fucina del Potere

Diemlak ha costruito una grande e impressionante stanza intorno alla reliquia dei nani. Qualsiasi nano del gruppo

riconoscerà a prima vista la Fucina e anche gli altri personaggi saranno in grado di attribuirgli un grande potere e un grande valore.

5. La Stanza dell'Oard

Appeso ad una parete di questa stanza c'è lo *specchio per il viaggio nel tempo* dell'oard. A parte questo la stanza contiene solo semplici mobili in legno (un tavolo, una sedia e un letto).

6. I Tunnel dei Nani

I tunnel dei nani si incrociano e si dividono ripetutamente mentre scendono nel cuore della montagna.

I Nani

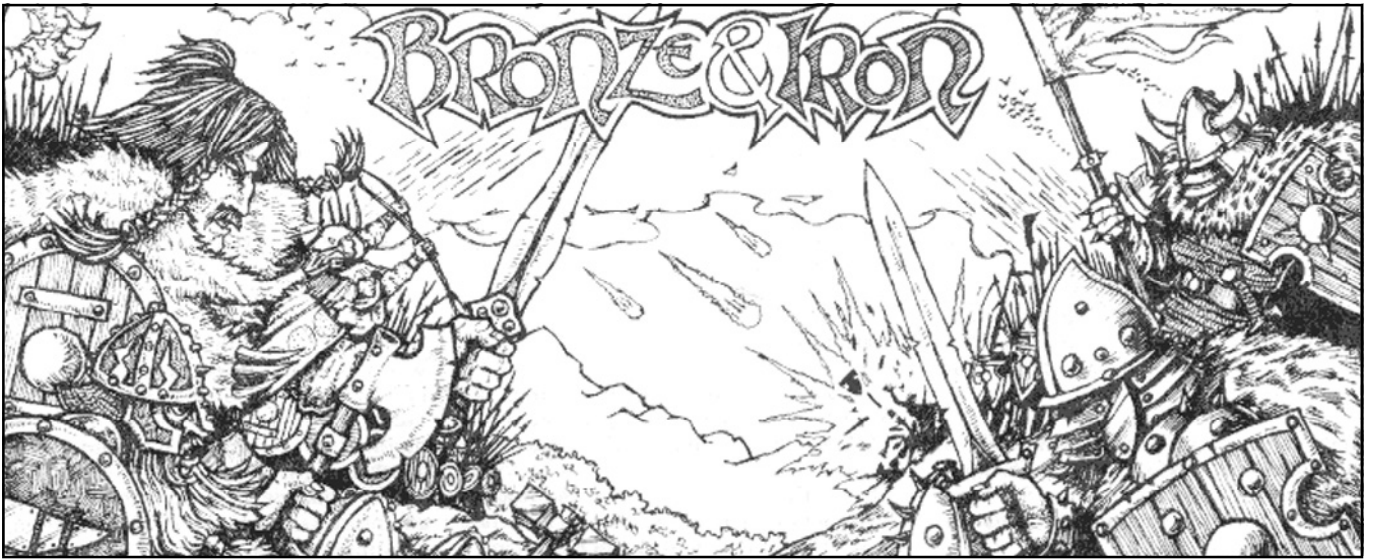
Ci sono molti modi in cui i nani possono venire a conoscenza dell'arrivo dei PG e della sconfitta di Diemlak:

- se l'oard si ritira nei tunnel i nani potrebbero catturarlo e interrogarlo.
- se gli avventurieri esplorano i tunnel saranno osservati da sentinelle dei nani nascoste.
- se gli avventurieri non fanno nulla, i nani potrebbero investigare sui rumori della battaglia provenienti dalla Fucina (zona 4).

Non ci vorrà molto (ad es. la vista di un avventuriero nano o quella del corpo di Diemlak) per far capire ai nani che gli avventurieri devono essere salutati da amici e liberatori. Una volta che i nani si sono convinti della sconfitta di Diemlak, l'intero clan risalirà dai livelli inferiori dei tunnel per prendere finalmente possesso della Fucina del Potere. Per celebrare l'avvenimento i nani terranno una festa con i PG in qualità di ospiti d'onore.

Al termine della festa i PG capiranno che è "ora di andare". A bordo della Deltara (che riapparirà temporaneamente anche se in precedenza fosse stata distrutta o abbandonata) la cabina sarà esattamente come quando i PG sono arrivati e, appena si saranno radunati all'interno di essa, verranno trasportati ad un era successiva di Aelos (vedi **Il Bronzo e il Ferro**), dove si svolgerà la parte successiva dell'avventura.

Se è sopravvissuto fin qui, Selios diventerà un sincero amico dei nani (che scherzando si riferiranno a lui con il termine "mezzo nano" a causa della sua statura) e, se la sua ciurma è morta e non ha modo di tornare ad est, gli sarà chiesto di rimanere sull'isola. Se invece Selios è morto, lo avrà fatto da eroe piuttosto che da mercante. In ogni caso il suo destino si sarà compiuto.



Circa 500 anni fa gli avventurieri liberarono i nani appena apparsi permettendo la diffusione della lavorazione del ferro e dell'acciaio su Aelos (vedi **La Fucina del Potere**). Tuttavia i nani non condivisero il loro segreto con umani ed elfi, e così questi ultimi rimasero fermi all'uso del bronzo.

Una cosa del genere va contro gli scopi degli oard. Infatti dal loro punto di vista il progresso dell'umanità si è fermato, il potere della magia non è affatto diminuito e, peggio ancora, i druidi stanno acquistando potere come capi religiosi fra i popoli.

Per riportare alla normalità la situazione gli agenti degli oard entrarono in quest'era alcune decadi fa e cercarono la tribù umana in cui l'influenza della magia e l'ascesa al potere dei druidi fosse stata minore. A questa tribù, i Kolmedi, gli oard rivelarono il segreto della lavorazione del ferro. Con le loro armi di qualità superiore e con la guida degli oard, i Kolmedi furono così in grado di dominare le tribù vicine. E mentre acquistavano potere, iniziarono ad espandersi a danno dei loro vicini ancora più velocemente, grazie anche alla divisione interna delle tribù di umani e ai loro scarsi rapporti con nani e elfi.

I druidi hanno sempre rifiutato con decisione di venire coinvolti nelle lotte interne fra i signori della guerra delle varie tribù, ottenendo così una solida reputazione per la loro imparzialità e onestà. Questo li ha portati però a non avere un vero e proprio potere o influenza sugli orgogliosi signori della guerra e le loro preghiere in favore dell'unità delle tribù sono sempre state ignorate perfino di fronte alla minaccia dei Kolmedi. Le tribù si ritrovarono sole nel loro orgoglio... e vennero sopraffatte.

Arqwen

Assimilando le tribù umane e costringendo alle armi i clan di semi-umani, la tribù dei Kolomedi si è trasformata in un vero e proprio impero. Adesso solo l'isolata regione di Arqwen (vedi **Mappa C**) rimane fuori dall'influenza dell'impero. Arqwen è la casa di umani, elfi e nani ed anche il luogo di nascita degli halfling su Aelos. Anche qui le tribù e i clan sono divisi - una facile preda per l'imminente invasione dei Kolomedi.

Ben consapevole del pericolo imminente, Sewynne, capo dei druidi di Arqwen, non è riuscito tuttavia ad unificare le tribù. Le è rimasta ormai una sola speranza: i leggendari "Signori del Legno e del Fuoco", che molti anni prima salvarono gli elfi e gli umani dagli uomini-scimmia (i Garl) e i nani dal "gigante di ferro" (l'Efesto Diemlak). Questi eroi potrebbero aiutare non solo gli umani, ma anche gli elfi e i nani.

I Signori del Legno e del Fuoco sono, chiaramente, gli avventurieri. Le loro vicende sono state tramandate bene dai longevi elfi e dai nani, mentre agli umani sono arrivate, attraverso le varie generazioni, solo frammentarie leggende. Alcuni umani dubitano perfino che i Signori del Legno e del Fuoco siano mai esistiti. In un ultimo disperato tentativo di unire i popoli di Arqwen contro i Kolomedi, Sewynne ha deciso di tentare di evocare gli eroi del passato.

L'Avventura

Gli avventurieri arriveranno durante la cerimonia di evocazione di Sewynne, ma è il Nexus che li porta lì e non il suo rituale. Al fine di salvare Arqwen dalla distruzione per mano dei Kolomedi, i PG devono riunire i popoli di questa regione e guidarli nella guerra contro gli invasori. Per fare questo dovranno essere utilizzate le regole per il combattimento di massa (CM).

Bara

La cerimonia di evocazione ha luogo in Bara, il santuario druidico nel cuore della foresta (vedi **Mappa C**).

L'Evocazione

Sewynne ha radunato l'alto concilio druidico per assistere all'evocazione dei "Signori del Legno e del Fuoco". Così quando il Nexus porterà gli avventurieri nel santuario proprio al culmine della cerimonia nessuno avrà dubbi sul fatto che i leggendari eroi siano ritornati.

Di nuovo il mondo sembra rotearvi intorno, la vostra visione si offusca e un fischio riempie l'aria.

Dopo qualche tempo ciò che vi circonda torna chiaro e distinto. Siete in una scura stanza scavata nella roccia con gli angoli avvolti nell'ombra. I suoi strani contenuti vi sono già familiari: un blocco di roccia grigia dalle dimensioni di un tavolo, un calice e della frutta raccolta su di esso, un contenitore con delle lucciole appeso al soffitto e dei pannelli incisi con fitti intagli.

L'aria è impregnata dall'odore del miele e, mentre il fischio diminuisce gradualmente di intensità, percepite in lontananza un melodioso canto. Poi dall'oscurità emerge una figura in tunica verde, vi si avvicina con la mano alzata in segno di saluto e dice:

"Salute a voi Signori del Legno e del Fuoco! Siete giunti richiamati dalla mia evocazione. Possa il disdegno cadere adesso su quelli che parlavano di voi come di leggende, fantasmi con cui le madri confortano i figli. Non abbiate paura e seguitemi, il Cerchio vi vuole porgere il suo benvenuto."

La figura avvolta nella tunica è Sewynne. Ella guiderà il gruppo all'estremità della stanza (che è lunga 6 m e larga 18 m) e poi lungo un passaggio scavato nella roccia che risalirà gradualmente in superficie, emergendo nel centro di un cerchio (raggio di 30 m) formato da 30 alberi alti ed eleganti disposti nel centro di una radura (larga 90 m). E' notte e il cielo è ricco di stelle.

Sotto ogni albero c'è un membro del cerchio druidico in piedi. All'apparizione dei personaggi i druidi cesseranno di cantare e Sewynne li presenterà solennemente come i Signori del Legno e del Fuoco. Poi, senza altre cerimonie, Sewynne e i suoi compagni informeranno i PG della minaccia che l'impero dei Kolomedi rappresenta per Arqwen. Possono descriverla solo in termini generali, dato che non conoscono i dettagli del piano dei Kolomedi, ma è chiaro che le tribù di Arqwen, separate come sono, non hanno nessuna possibilità contro le truppe dei Kolomedi. Solo i Signori del Legno e del Fuoco potranno, insistono, unire le tribù e prepararle per la guerra...

La Guerra Incombe

Riunire le Tribù e i Clan

Questa parte dell'avventura lascia molto spazio al gioco di ruolo, in quanto i PG avranno a che fare con molti PNG per ottenere la loro cooperazione. Tuttavia, se desiderato, questi negoziati possono essere risolti in maniera relativamente meccanica, al fine di prepararsi immediatamente per la guerra (vedi **La Guerra**).

Nel caso delle tribù umane (vedi **Le Tribù Umane**) i personaggi potranno contare sulla mediazione dei druidi che confermeranno che gli avventurieri sono veramente i Signori del Legno e del Fuoco.

Se i PG non ci arrivano da soli, qualcuno (probabilmente un druido) suggerirà loro, prima o durante i loro tentativi di unificare Arqwen, di cercare di ottenere l'aiuto di elfi e nani.

I semi-umani di Arqwen sono leali verso la loro terra quanto lo sono gli umani e condividono la loro paura per i Kolomedi. Gli elfi e i nani hanno pochi o nessun contatto con gli umani e devono essere rintracciati e convinti separatamente (vedi **I Nani** e **Gli Elfi**).

Delle brevi descrizioni delle caratteristiche dei vari signori della guerra e dei capi clan vengono date insieme ai dettagli sui loro seguaci nel **Ruolino dei Mostri**.

Gli Halfling:

Il gruppo incontrerà gli halfling di Arqwen poco dopo il suo arrivo a Bara e mentre saranno in compagnia dei druidi.

Gli halfling vivono segretamente nella foresta e non hanno insediamenti o capi. Per ora non sono ancora entrati in possesso di una Sacra Reliquia. La maggior parte degli umani li vede raramente, ma essi sono in buoni rapporti con druidi ed elfi. Non hanno leggende sugli avventurieri e coopereranno con loro per il loro amore per Arqwen e la loro amicizia con i druidi.

Comunque gli halfling non combatteranno durante la guerra, ma avranno la funzione di spie che informeranno i PG riguardo le dimensioni e gli spostamenti delle forze dei Kolomedi.

Quando li incontreranno per la prima volta, gli halfling saranno in grado di dire ai PG che le armate dei Kolomedi stanno già marciando attraverso le vaste zone selvagge inabitate a sud di Arqwen e che raggiungeranno le Montagne Telinatt, all'estremità sud di Arqwen, nel giro di 7 settimane.

Durante i preparativi per la guerra, le esatte informazioni fornite dagli halfling ai PG sono a discrezione del DM, tuttavia il gruppo dovrebbe essere ben informato degli spostamenti delle truppe avversarie durante la guerra. Un'eccezione è la forza navale dei Kolomedi di cui gli halfling non sapranno niente fino al momento dello sbarco. Le informazioni degli halfling non danno alcun bonus nella risoluzione del combattimento (CM16).

Le Tribù Umane:

Le otto tribù umane di Arqwen e i loro signori della guerra sono descritti nel **Ruolino dei Mostri**. I signori della guerra proteggono gelosamente la loro indipendenza, ma riconoscono la minaccia rappresentata dell'Impero dei Kolomedi e accetteranno la richiesta (da parte dei druidi o del gruppo) di una momentanea alleanza sotto la guida del gruppo stesso se verranno convinti che gli avventurieri sono realmente i leggendari Signori del Legno e del Fuoco.

I personaggi possono visitare i signori della guerra singolarmente o convocare un concilio a Bara (il solo terreno "neutrale" che i signori della guerra accetteranno). Se si convoca un concilio i signori della guerra impiegheranno 6 giorni per radunarsi. In ogni negoziato i druidi aiuteranno il gruppo in ogni modo possibile.

Il DM potrebbe voler rendere alcuni signori della guerra più o meno facili da convincere, oppure renderli più suscettibili ad alcuni tipi di persuasione. Per esempio uno potrebbe accettare la parola dei druidi, mentre un altro potrebbe essere impressionato da una potente dimostrazione di magia. Alla fine comunque gli avventurieri dovrebbero essere in grado di ottenere il supporto di tutte le tribù.

I Nani:

I due clan di nani di Arqwen sono descritti nel **Ruolino dei Mostri**. Vivono sulle montagne nelle roccaforti di Jalndrup e Nopsfalt (vedi **Mappa C**). Dato che saltuariamente gli umani commerciano con i nani, essi sanno dove si trovano le roccaforti sotterranee e potranno dirlo ai PG se verrà chiesto loro.

Entrambi i clan di nani saranno molto sospettosi nei riguardi del gruppo (perfino se include uno o più nani). Essi sono a conoscenza di come, 470 anni prima, un gruppo di eroi abbia ripreso possesso della Fucina del Potere, ma nessun tentativo di persuasione potrà convincerli che una "formuletta magica" abbia riportato in vita quegli eroi.

La Ricerca di Heorlbald:

In fine uno dei nani ricorderà che Heorlbald, un nano di venerabile età, era vivo quando accaddero gli storici eventi e sarebbe in grado di riconoscere i veri eroi.

I nani sanno che Heorlbald vive in una miniera di argento alla fine di uno stretto passo con 8 dei suoi minatori (tutti nani del primo livello), ma non lo vedono da 3 anni.

Il motivo per cui i minatori non sono stati in grado di raggiungere i loro compagni è che **2 viverne** hanno stabilito il loro nido in una caverna che sormonta il passo. Queste attaccheranno gli avventurieri appena passano sotto la loro caverna. La caverna contiene un'alcova con 25 gemme (valore 1.000 mo ciascuna) e una borraccia di pelle con tre dosi di una *pozione di buona parola* (CM 50).

Heorlbald sarà molto grato agli avventurieri se questi risolvono il problema delle Viverne e sarà felice di accompagnarli alla roccaforte, dove confermerà che essi sono quelli che affermano di essere. A questo punto i nani daranno il loro pieno supporto nella guerra contro i Kolomedi.

Gli Elfi:

Il solo clan di elfi di Arqwen è descritto nel **Ruolino dei Mostri**. Essi vivono nel fitto cuore della Foresta Erydall. Né i nani, né gli umani sanno dove si trovi la loro roccaforte, ma gli halfling sono in grado di guidarli là.

La reazione degli elfi alla richiesta di supporto del gruppo dipende dal fatto che i PG abbiano ricevuto dagli elfi (ed abbiano ancora) i braccialetti alla fine della prima avventura in Aelos (vedi **La Partenza**). Se gli avventurieri non hanno i braccialetti gli elfi accetteranno solo di "considerare la questione" e pregheranno il gruppo di lasciare la foresta. Gli elfi di fatto si uniranno alla guerra, ma mobiliteranno le loro forze solo dopo la prima battaglia fra Arqwen e i Kolomedi. Se invece vengono mostrati agli elfi i braccialetti, essi riconosceranno subito gli avventurieri come gli eroi delle leggende e daranno immediatamente il loro supporto.

Preparare la Guerra

Per poter pianificare la futura guerra gli avventurieri avranno bisogno di conoscere la geografia di Arqwen. I druidi conoscono la regione molto bene e la descriveranno ai PG. Per simulare questo processo di informazione il DM dovrebbe dare ai PG una copia della Mappa C (*omettendo le voci che indicano gli spostamenti dei Kolomedi*). Anche se i druidi saranno di aiuto agli avventurieri provvedendo loro informazioni e assistendoli nelle trattative con gli umani, essi non si uniranno in nessun caso alla guerra.

Organizzare, allenare e equipaggiare le tribù e i clan in preparazione della guerra non sarà affatto un'opera facile, dato che ci sono molti fattori da considerare (vedi sotto).

Tempo

Il tempo in cui si svolgono questi eventi è ristretto e il DM dovrebbe tenere attentamente il conto dei giorni prima e durante la guerra. L'arrivo del gruppo a Bara (vedi **L'Evocazione**) deve essere considerato come Giorno 1.

Unire fra Loro le Armate:

Per aumentare le possibilità di vittoria contro i Kolomedi, le tribù e i clan devono essere riuniti all'interno di armate. Questa non sarà solo una questione di riorganizzare le truppe disponibili nelle combinazioni migliori sulla carta, dato che devono essere considerate l'autorità dei capi PNG

e le inimicizie esistenti fra i vari gruppi. Inoltre i PG devono tener conto del tempo impiegato dalle varie truppe per radunarsi nelle proprie roccaforti e per riunirsi con i loro alleati (vedi **Spostamenti**). Durante la preparazione, si potrebbe risparmiare molto tempo se le truppe si spostassero verso il punto di incontro prestabilito in gruppi di 50 armati o meno (vedi **Spostamenti delle Truppe** - CM 16).

Nani e Umani

- Le forze di nani e umani accetteranno di combinarsi in armate, ma nessun clan e nessuna tribù accetterà di essere divisa fra armate diverse.
- Nessuna tribù umana combatterà al fianco dei suoi nemici giurati (ad es. una tribù con cui è stata per molto tempo in guerra - dettagli su quest'aspetto sono forniti nel **Ruolino dei Mostri**).
- Non c'è inimicizia alcuna fra nani e umani, ma in ogni caso i nani non si uniranno alle forze degli elfi (vedi sotto).
- Nessun signore della guerra o capo clan si sottometterà all'autorità di un altro. Questo significa che tutte le armate combinate devono essere guidate da un PG. Tuttavia anche così i capi PNG insisteranno che ogni ordine destinato ai propri soldati passi prima attraverso loro.
- I guerrieri dei nani e degli umani saranno pronti a lasciare le loro case 2 giorni dopo che gli sarà ordinato dai loro capi.

Elfi

- Se gli verrà chiesto, gli elfi accetteranno di dividere le loro forze fra le armate degli umani (in gruppi di 100 o più), fintanto che gli elfi senza il loro capo clan saranno comandati da PG elfi.
- Gli elfi non combatteranno al fianco di nani.
- I guerrieri elfi saranno pronti a lasciare la loro roccaforte il giorno dopo aver ricevuto l'ordine.

Leadership e Fattore Addestramento

Dato che le forze combinate fra loro devono essere guidate da un PG, ogni avventuriero deve decidere che armata guidare e quanto tempo passare ad addestrarsi con le sue truppe.

Fattore Equipaggiamento

Gli umani e gli elfi sono armati solo con armi di bronzo. Queste devono essere considerate come "sotto la media" dando così un valore base di 0 nella determinazione del fattore equipaggiamento (vedi CM 12).

I nani di Jalndrup si offriranno di fornire armi di ferro di "buona" qualità (+10 al fattore equipaggiamento) agli umani. Ne hanno una riserva di 1.000 e ne possono produrre 120 alla settimana fintanto rimangono nella loro roccaforte.

Valore di Battaglia

Le descrizioni dei clan e delle tribù fornite nel **Ruolino dei Mostri** contengono il valore di battaglia. Questo ha la sola funzione di servire da guida generale durante i preparativi, e sarà quasi sicuramente necessario ricalcolarli dopo i preparativi.

La Guerra

La guerra fra Kolomedi e Arqwen dovrebbe essere gestita utilizzando le regole per il combattimento di massa (CM 12-17). Spetta al DM decidere se utilizzare o meno le regole opzionali (CM 15-17).

L'Invasione

L'armata dei Kolomedi è divisa principalmente in quattro forze armate - 3 forze terrestri: un'avanguardia, il grosso dell'esercito, una forza montana, e una forza navale - che sono descritti nel **Ruolino dei Mostri**.

Le armate dei Kolomedi sono guidate da generali umani, ma l'Imperatore, da cui partono gli ordini destinati ai generali, è poco più che un fantoccio nelle mani degli oard. Ciascuna armata avrà almeno un oard osservatore fra i comandanti, il quale però non interverrà direttamente nella battaglia, preferendo agire da dietro le quinte (vedi **Il Drago di Ferro**).

La Strategia dell'Invasione:

Perfino quando gli avventurieri giungono a Bara, le forze terrestri dei Kolomedi sono già in marcia attraverso le grandi pianure che separano la regione dei Kolomedi da Arqwen. Si tratta dell'esercito di cui gli halfling avvertiranno i PG (vedi **Gli Halfling**).

Alle forze dei Kolomedi è stato affidato un semplice piano per l'invasione di Arqwen. I generali sono tutti soldati esperti e saranno in grado di adattarsi alle circostanze; tuttavia gli ordini ricevuti dall'Imperatore sono molto espliciti e loro tenteranno di non allontanarsi troppo dal piano originale. Il livello di variazione rispetto alla strategia originale è a discrezione del DM.

L'obiettivo dei Kolomedi è semplice: sopraffare e soggiogare la regione di Arqwen. In maniera analoga il piano d'invasione è altrettanto semplice e può essere inferito analizzando gli obiettivi delle singole forze.

Avanguardia

Questa veloce forza armata entra nell'angolo sud/est della **Mappa C il Giorno 40**. La sua missione è quella di mettere alla prova la resistenza di Arqwen aggirando sul lato est le Montagne Telinatt, aprendo così la strada al grosso dell'esercito (vedi sotto). L'avanguardia si spingerà all'interno di Arqwen finché le sue truppe non saranno

ridotte del 50% (o non sarà messa in rotta) e a quel punto si ritirerà cercando di riunirsi col grosso dell'esercito.

Il Corpo Centrale dell'Esercito

Il Generale Stengar, seguendo l'avanguardia da vicino (entrerà infatti nella **Mappa C il Giorno 44**), ha intenzione di guidare il grosso dell'esercito nel cuore di Arqwen, distruggendo tutti gli insediamenti sul suo cammino (Cerrova, Twarkan e Kanstaz). Da Kanstaz marcerà poi su Xygmis dove vuole riunirsi alla armata navale del Comandante Philo.

Forza Montana

Questa forza armata entrerà nel bordo sud della **Mappa C il Giorno 45** e cercherà di oltrepassare le Montagne Telinatt attraverso il Passo di Norbrigga. Oltre le montagne attaccherà Vernantz e quindi si spingerà a nord per riunirsi col grosso dell'esercito. Se verrà respinta dal passo si ritirerà e si riunirà comunque al grosso dell'esercito spostandosi sul lato est del montagne (seguendo cioè la strada dell'avanguardia e del corpo centrale dell'esercito).

Forza Navale

Lo scopo di questa forza navale è di colpire Arqwen passando per "la porta sul retro" così da aggirare i difensori. Questa forza sbarcherà senza preavviso un esagono a sud di Distis il **Giorno 55**. Da qui i soldati avanzeranno su Distis stessa e subito dopo su Dergadar, Harrades e quindi Xygmis, dove il Comandante Generale Philo spera di riunire la sua armata con il corpo centrale dell'esercito guidato dal Generale Stengar.

Vincere la Guerra

Ogni singola forza dei Kolomedi sarà sconfitta se soffrirà il 50% o più perdite, e cercherà di riunirsi con il suo alleato non sconfitto più vicino. Se un armata è messa in rotta, l'100% dei sopravvissuti cercheranno di riunirsi all'armata non in rotta più vicina, mentre gli altri torneranno in patria.

L'esercito invasore sarà sconfitto e tenterà di tornare in patria se il corpo centrale dell'esercito è *messo in rotta* o se tutte le 4 armate hanno subito nel complesso il 50% o più perdite (incluse nel conteggio le truppe dirette in patria, ad es. 2.000 o più truppe). Le tribù di Arqwen accetteranno di inseguire i Kolomedi in fuga ma non si spingeranno oltre l'area coperta dalla **Mappa C**.

Altre Note

Terreno, ecc.

Per calcolare la velocità di spostamento, i nani considerano le montagne come "colline" e le colline come "terreno aperto". Gli elfi invece considerano la foresta come "terreno aperto". Inoltre il Passo di Norbrigga non deve essere considerato come un "valico angusto" e tutti i fiumi segnati

sulla mappa sono da considerarsi "acque profonde" (vedi CM 14 punto 4).

Insediamenti

Gli insediamenti degli umani sono villaggi circondati da mura. Ciascuno di essi è in grado di ospitare 800 persone ed ha provviste per 24.000 giorni/uomo (ad es. sufficienti per saziare 800 persone per 30 giorni). In assenza delle truppe queste roccaforti verranno difese da donne, bambini e vecchi guerrieri. I dettagli per un tipico gruppo di difensori è fornito nel **Ruolino dei Mostri**.

I Kolomedi non saranno in grado di rintracciare le roccaforti di nani ed elfi durante l'invasione.

Eventi Speciali

Comandare le varie forze armate di Arqwen dovrebbe probabilmente essere sufficiente ad occupare l'attenzione dei PG durante tutta la guerra. Tuttavia i PG potrebbero voler partecipare più attivamente (vedi "Azioni del personaggio" CM 16), nel qual caso il DM dovrebbe usare i due incidenti descritti in seguito. Questi potranno essere usati a piacere dal DM e potrebbero coinvolgere tutti o solo alcuni dei PG. In più il DM dovrebbe permettere altre azioni dei PG contro i Kolomedi.

Il Drago di Ferro

Gli halfling diranno ai PG che un piccolo battaglione di Kolomedi sta assemblando "un enorme drago di ferro" per rinforzare le loro fila.

Il DM potrebbe far sì che i PG abbiano la possibilità di infiltrarsi nell'esercito nemico e distruggere il "drago" prima che raggiunga la sua destinazione. In alternativa i PG potrebbero avere a che fare con il drago e la sua scorta durante la battaglia (vedi "Atti eroici dei PG durante la battaglia" CM 16).

Il "drago" è in realtà un robot assemblato dagli oard (l'equivalente di un **piccolo drolem** che non può volare) e la sua scorta è composta da **1 oard** (con *quanto laser* e *3 gemme esplosive*) e **20 soldati d'élite dei Kolomedi**.

Assassini nella Notte

Nel tentativo di uccidere tutti o alcuni dei capi dell'esercito di Arqwen, i Kolomedi manderanno un gruppo di assassini nell'accampamento di un'armata di Arqwen per assassinare gli avventurieri di notte.

Il gruppo di assassini è composto da **1 oard** (con *quanto laser*) e **7 ladri maestri dei Kolomedi**. Gli assassini non avranno problemi ad evitare le guardie PNG e ad infiltrarsi nel campo per raggiungere le loro vittime. Almeno che i PG non siano di guardia di persona, i Kolomedi otterranno automaticamente la sorpresa.

La Vittoria Finale

Dopo che i Kolomedi saranno stati cacciati da Arqwen i PG avranno varie settimane prima che il Nexus li richiami nella stanza sotterranea e li trasporti di nuovo nel futuro. Prima che se ne vadano gli saranno attribuiti lodi ed onori dalle tribù e dai clan di Arqwen, probabilmente saranno tenute feste senza fine e i cantastorie canteranno a lungo durante le notti le grandi vittorie dei Signori del Legno e del Fuoco.

Il gruppo riceverà anche molti doni preziosi e una parte del bottino di guerra. Questo comprenderà gemme e gioielli per un valore di 60.000 mo, più i seguenti doni speciali: *1 ascia da battaglia +4* (dai nani di Jalndrup), *1 corazza a bande +3 della riflessione* (CM 56) (dai nani di Nopsfalt) e *1 arco lungo +3* (dagli elfi di Erydall).





E' passato un millennio da quando la guerra fra Arqwen e i Kolomedi riassessò il potere della magia su Aelos. Da allora sia i maghi umani che elfi hanno acquistato potere e, col passare degli anni, hanno raccolto i frutti delle loro ricerche nella Grande Biblioteca, una libreria sotterranea sulla remota isola di Talah (vedi **Mappa D1**).

Gli elfi e i maghi arrivano da tutto Aelos per consultare la libreria e per usare il Lume della Ragione (un artefatto dalla forma di un trono luccicante situato nel cuore della libreria) come un aiuto per trovare la soluzione a problemi specifici. Esso sostiene anche le potenti difese magiche intorno all'isola, che includono una barriera che circonda Talah, attraverso la quale è impossibile viaggiare magicamente.

Gli *specchi per il viaggio nel tempo* degli oard hanno permesso loro di oltrepassare la barriera e giungere direttamente nelle sale che ospitano il Lume della Ragione. Qui, nello stato di trance che induce il Lume della Ragione durante la meditazione, i maghi sono stati ipnotizzati e presi prigionieri dagli oard. Al tempo stesso altri oard impostori (con le sembianze identiche a quelle dei maghi, ottenute con i loro amuleti distorsori) hanno lasciato l'isola al loro posto. Questi hanno appreso dai maghi il modo di imitarli nella voce, nei comportamenti, e così via, ma non possono chiaramente usare i loro poteri magici e devono quindi fare affidamento sulle loro armi tecnologiche.

Rimpiazzando sistematicamente tutti i maghi più potenti di Aelos, gli oard vogliono sferrare un duro colpo al potere della magia in quest'era. Fino ad ora 8 maghi sono stati sopraffatti e rimpiazzati dagli impostori, che ora si trovano riuniti nella locanda dell'isola (vedi sotto) dove stanno aspettando una nave che li porti in altre parti di Aelos.

L'Avventura

Il Nexus porterà il gruppo alla locanda di Talah proprio quando gli 8 impostori vi sono riuniti. Gli avventurieri devono sopraffare gli impostori, entrare nella Grande Biblioteca, sconfiggere gli oard nella sala del Lume della Ragione e liberare i maghi ipnotizzati.

La situazione sarà complicata dalla presenza sull'isola di persone estranee al complotto degli oard (lo staff della locanda, l'assistente di un mago e le guardie della Grande Biblioteca), che non sanno niente della presenza degli oard e si opporranno agli atti di aggressione del gruppo.

La presenza della barriera intorno all'isola e la totale assenza di navi su Talah dovrebbe essere sufficiente ad impedire ai PG di allontanarsi dall'isola ma, se fosse necessario, il DM dovrebbe apertamente scoraggiare i PG a fare ciò.

La Locanda

La locanda di Talah si trova su una piccola collina di fronte ad un porto naturale ed è un alloggio sicuro per quelli che giungono sull'isola in cerca di conoscenza alla Grande Biblioteca. Durante la loro permanenza nella locanda, 20 inservienti (controllati dal gestore della locanda, Njort) si prendono cura degli ospiti. Attualmente ci sono nella locanda 9 ospiti: gli 8 oard e Sfar, l'assistente di uno dei maghi (vedi **Gli umani**).

La Calma Prima della Tempesta

Il Nexus porterà i PG in una piccola stanza sulla cima della torre della locanda (vedi **Mappa D2**):

La stanza del tempio dei druidi si dissolve in un vortice di immagini confuse e in un fischio pungente e rumoroso. Quando i vostri sensi riacquistano nitidezza, vi ritrovate in un'elegante stanza esagonale. In una parete c'è una finestra ad ogiva aperta, attraverso cui potete federe la sfera infuocata del sole che sta tramontando su un placido oceano. Su un albero sotto la finestra un usignolo sta cantando e il dolce profumo del gelsomino si diffonde per la stanza a cavallo di un leggero alito di vento.

La stanza stessa è illuminata da una gemma luminosa che pende dal soffitto ed un banco da lavoro è fissato alla parete di fronte alla finestra. Le restanti 4 pareti sono decorate con affreschi di animali fantastici. Sul tavolo c'è una fiala di cristallo piena di liquido rosso ed un piatto dorato pieno di polvere nera.

Una botola nel centro del pavimento è aperta e una figura magra e incappucciata vi sta osservando con la bocca spalancata dalla scala che scende al piano inferiore.

La figura è Sfar, il distratto assistente del mago Giofens. Sfar è stato mandato dal suo "maestro" a prendere la fiala di liquido (*pozione di elasticità* - 3 dosi CM 49) e la polvere nera (platino in polvere - valore 5.000 mo) dal piano di lavoro.

Quando Sfar vede gli avventurieri materializzarsi dal nulla, pensa che si tratti di una specie di speciale illusione e dovrà essere convinto del contrario. Quando si sarà reso conto del suo errore, si scuserà con "lor signori" per la sua intrusione sgarbata e cercherà di raccogliere la fiala e la polvere per poi andarsene il più velocemente possibile. Se gli avventurieri gli chiedono di rimanere, lui si farà sempre più insistente sulla necessità di tornare dal suo maestro che lo sta aspettando. "Forse" balbatterà "p-p-potreste v-volervi unire agli a-a-a-altri nel re-re-refettorio?"

Personaggi Non Giocanti

All'arrivo del gruppo, gli otto impostori sono riuniti nel refettorio (vedi **Mappa D2**) con Njort per la cena. Gli oard hanno preso l'identità di Giofens, Haff, Dracatpol e Je Kwill (maschi) e Vocessa, Alowel, Pendibair e Horolia (femmine). Riconosceranno a prima vista gli avventurieri (sono stati preparati bene per la missione), ma non faranno niente di ostile (eccetto autodifendersi): al contrario li inviteranno ad unirsi alla cena.

Uno degli oard impostori avviserà il prima possibile l'oard comandante nella Grande Biblioteca (**Mappa D3**, area 15) con il suo *braccialetto comunicatore*. Il comandante si occuperà di entrare in azione velocemente (vedi **La Tempesta si Scatena**).

Gli Umani

Sfar, Njort e i locandieri risponderanno alle domande sull'isola e sulla Grande Biblioteca, ma non hanno idea di ciò che sta accadendo e non sanno che i maghi sono impostori. Non hanno mai sentito parlare degli oard e non

conoscono le vicende passate dei PG ("i Signori del Legno e del Fuoco" sono stati dimenticati). Sfar ha notato un cambiamento nella personalità del suo maestro, ma ne parlerà solo se gli verrà chiesto esplicitamente.

Njort è abituato ad avere ospiti inattesi. Anche se il gruppo sembra arrivato sull'isola con l'utilizzo della magia (nonostante la barriera magica che circonda l'isola), non darà a vedere la sua sorpresa, saluterà i nuovi arrivati e assegnerà loro le camere degli ospiti (vedi **Mappa D2**).

Se i PG vengano alle mani con gli impostori, i locandieri fuggiranno, Sfar aiuterà il suo maestro e Njort si schiererà contro chi sembra aver dato inizio alla battaglia. Sia Sfar che Njort aiuteranno il gruppo se i PG riusciranno a convincerli che i maghi sono in realtà degli impostori.

La Tempesta si Scatena

Poco dopo che il comandante avrà saputo dell'arrivo dei PG, ordinerà al vero Giofens di manipolare il Lume della Ragione in modo tale da far colpire l'isola da una violenta tempesta tropicale. La tempesta non è soggetta all'incantesimo di *controllo del tempo atmosferico* e non cesserà finché gli oard nella stanza del Lume della Ragione non saranno sopraffatti.

A Giofens sarà inoltre comandato di attivare le difese esterne della Grande Biblioteca (vedi **La Vallata delle Ragnatele** - sotto).

Gli Impostori si Rivelano

Avendo saputo dell'arrivo dei PG, il comandante ordinerà agli impostori di eliminarli. Gli impostori attaccheranno appena verranno scoperti o se i PG escono per recarsi alla Grande Biblioteca. Altrimenti gli oard attenderanno una buona occasione per attaccare (a discrezione del DM, ma preferibilmente quando il gruppo è separato).

Il Centro della Tempesta:

Se i PG sconfiggono gli impostori, il comandante degli oard ordinerà ai maghi ipnotizzati di lanciare un attacco a sorpresa su di loro sotto forma di **2 geni minori** (liberati da oggetti magici) e **8 segugi invisibili** (evocati con l'utilizzo di incantesimi).

Se l'attacco avverrà all'esterno della locanda (ad es. quando il gruppo si sta incamminando verso la Grande Biblioteca), 1 genio (*invisibile* e nascosto tra gli alberi) tenterà di distrarre gli avventurieri creando delle *illusioni* (ad es. 25 manticore pronte ad attaccare), mentre l'altro genio (sotto forma di *turbine*, ma nascosto dalla tempesta) e i segugi invisibili attaccheranno di sorpresa.

Se l'attacco avverrà all'interno della locanda i PG saranno presi probabilmente di sorpresa, dato che i geni (in *forma gassosa*) possono oltrepassare ed aprire ogni porta chiusa per farvi entrare i segugi invisibili. Quando i geni assumono la forma di un *turbine* prima di attaccare, maschereranno gli effetti prodotti dal loro cambiamento di stato, spalancando

alcune finestre (come se fossero state aperte dalla tempesta) e facendo entrare il vento.

Ai segugi invisibili è stato ordinato di attaccare solamente gli avventurieri. Se un segugio riesce nella sua missione tornerà immediatamente sul suo piano di esistenza.

Le Conseguenze della Tempesta

Dopo la battaglia sia Sfar che Njort (se sono sopravvissuti) dedurranno che la Grande Biblioteca è la sola possibile fonte di creature magiche così potenti. Tuttavia commenteranno che la guardia elfica della Grande Biblioteca non è sicuramente abbastanza potente da occuparsi del problema. Loro non sanno delle difese della Vallata delle Ragnatele.

La Vallata delle Ragnatele

L'entrata principale della Grande Biblioteca è all'inizio di una stretta gola, larga 15 m, profonda 30 e lunga 100. Anche se la gola apparirà spoglia e vuota all'arrivo dei PG, essa è munita di difese nascoste attivate dall'ipnotizzato mago Giefens secondo gli ordini del capo oard (vedi area 15).

Ogni personaggio che si avvicini all'entrata principale della Grande Biblioteca sarà attaccato da **2 vedove nere gargantua**, che appariranno da 2 strette caverne mimetizzate su entrambi i lati della gola all'altezza di 10 m da terra.

Proprio prima che i 2 ragni si precipitino ad attaccare, migliaia di massicce funi simili ad una tela di ragno, irromperanno fuori dalle pareti rocciose della gola su entrambi i lati. Tutti i personaggi all'interno della gola saranno rallentati dalle funi (velocità di movimento dimezzata) e quelli che falliscono un tiro-salvezza contro Bacchette Magiche saranno completamente aggrovigliati (l'equivalente di un incantesimo *Ragnatela*). I ragni si possono muovere sulle funi con la stessa facilità con cui si spostano sulle loro ragnatele. Le funi si ritireranno dopo 6 turni.

La pelle chitinoso dei ragni è coperta da placche d'oro ornate di gemme. Queste sono state incantate in modo da conferire una CA 2 e una protezione permanente equivalente agli incantesimi di *resistenza al freddo* e di *resistenza al fuoco*. Le gemme valgono un totale di 9.000 mo per ragno, ma il loro incantesimo si romperà quando i ragni saranno uccisi.

La Grande Biblioteca

Le informazioni nella Grande Biblioteca (vedi **Mappa D3**) sono contenute in un numero indefinibile di libri, raccolti in 9 gallerie. Ciascuna contiene tutto il lavoro svolto per ogni livello di incantesimi per maghi e sono disposte in ordine crescente (dal 1° livello al 9°, rispettivamente nelle aree 5-13). Oltre l'ultima galleria c'è il Lume della Ragione.

La roccia di cui è composta la montagna che racchiude la Grande Biblioteca è ricca di piombo, in modo tale da prevenire i movimenti eterei (vedi CM 18) e bloccare gli incantesimi *ESP*, *Chiaroveggenza*, ecc.

I Prodi Guardiani

I PNG a guardia della Grande Biblioteca sono l'elfo **Phlorella** e **10 elfi guardie**. Loro sanno che la tempesta è prodotta dal Lume della Ragione e ritengono che essa sia la sua automatica risposta ad un attacco. Per questo credano che la Grande Biblioteca sia in pericolo e saranno riluttanti a fare entrare qualcuno dentro.

Quando il gruppo raggiunge la Grande Biblioteca le porte esterne (area 1) saranno sbarrate. Phlorella sarà nell'ingresso (area 1) con metà delle guardie. Le altre guardie saranno nella loro stanza (area 2).

Se il gruppo compie delle mosse aggressive (incluso il tentativo di irrompere dentro) qualsiasi negoziato (vedi in seguito) sarà interrotto e gli elfi combatteranno utilizzando tutti i mezzi a loro disposizione. Gli elfi tenteranno di combattere la battaglia indietreggiando nelle sale e nelle gallerie esterne. Questo esporrà i PG ai mostri e alle trappole a guardia delle gallerie (vedi **Guardie e Difese**). Phlorella non si spingerà oltre la 5° galleria, né gli altri elfi oltre la 3°.

Se gli avventurieri riusciranno ad evitare di combattere con gli elfi, potrebbero spiegare loro (nonostante le imponenti porte che li separeranno dagli elfi) dei maghi impostori. Se il gruppo potrà portare come prove del loro racconto sia i corpi degli oard (Phlorella potrebbe vederli ad es. con un incantesimo di *Chiaroveggenza*), sia la testimonianza di Njort li faranno entrare. Gli elfi saranno scioccati dalla sparizione dei maghi e concluderanno che c'è qualcosa che non va nel Lume della Ragione. Chiederanno al gruppo di investigare con urgenza la questione e lo scorteranno oltre le difese delle prime 5 gallerie. Non sanno come siano difese le gallerie interne e non vi entreranno.

Le Sale Esterne (aree 1-4)

Queste stanze forniscono a Phlorella e alla guardia elfica un posto dove vivere.

1. Ingresso

Questa stanza è larga e vuota, ad eccezione delle seguenti parole scritte in linguaggio magico sulle pareti:

“Sia il benvenuto colui che cerca la verità, giacché all'interno di queste sale c'è tutto quello che potrebbe cercare. Studia quello che vuoi, ma non spingerti oltre quello che hai già raggiunto.”

2. Stanza delle Guardie

Questa stanza contiene tavoli, sedie, materiale per allenarsi, libri (non riguardanti la magia) e altri passatempi (giochi di dadi, ecc.) usati dalle guardie durante il loro turno.

3. Dormitori

Qui ci sono gli armadietti contenenti le proprietà personali delle guardie (inclusi gioielli, ecc. per un valore totale di 5.500 mo). C'è inoltre anche una grande scorta di cibi e bevande.

4. Stanza di Phlorella

Questa stanza è ammobiliata in modo decisamente più confortevole delle altre. Raccolti in piccole librerie o su delle mensole ci sono i libri di Phlorella e i ricordi delle sue passate avventure (inclusi oggetti preziosi per un valore di 11.000 mo).

Le Gallerie (Aree 5-13)

Le gallerie si assomigliano tutte fra loro per quanto riguarda le decorazioni; pavimenti decorati con mosaici (per lo più simboli magici), pareti e soffitti completamente verdi e pesanti raccoglitori di libri in bronzo lavorato. La galleria degli incantesimi di 7° livello (area 11) è un corridoio serpeggiante, quello degli incantesimi di 9° livello (area 13) ha molte piccole stanze che si aprono su un unico corridoio, delle quali solo le più grandi contengono libri. La forma delle altre stanze non è veramente importante.

I Libri

I libri nelle gallerie *non* sono libri di incantesimi! Sono tomi che descrivono in dettaglio le origini, le applicazioni, gli effetti, gli scopi e i significati degli incantesimi. Ogni libro è molto dettagliato e sarebbe difficile per i PG ottenere da essi una qualche informazione utile nel tempo a loro disposizione. Tuttavia niente vieta al DM di usare la visita dei personaggi alla Grande Biblioteca per introdurre nella sua campagna informazioni utili, nuovi incantesimi e così via. Per esempio i PG potrebbero scoprire la versione "locale" degli incantesimi usati sui piani degli elementali (CM 20).

Guardiani e Difese

Le difese di ciascuna galleria sono progettate per essere inoffensive contro qualsiasi mago o elfo in grado di lanciare gli incantesimi del livello corrispondente alla galleria, ma per danneggiare tutte le altre creature. Così, ad es., Phlorella (un elfo del 10 livello) è sicura all'interno delle prime 5 gallerie.

Guardie

I maghi e gli elfi di un livello sufficiente per la galleria in cui si trovano sono al sicuro dai mostri a guardia della galleria stessa e possono perfino comandare i golem di ossidiana (vedi sotto) affinché non attacchino altre creature. Almeno che non sia espresso chiaramente, gli altri mostri attaccheranno tutte le altre creature che si avventurino nelle gallerie.

Ogni galleria è protetta da **5 golem d'ossidiana**. Essi non lasceranno le loro rispettive gallerie e possono passare nelle aree predisposte con trappole senza farle scattare.

A guardia della galleria finale (area 13) c'è **1 beholder** in aggiunta ai golem. Anche se il beholder non attaccherà i maghi di 21° livello o superiore (quelli cioè in grado di lanciare incantesimi del 9° livello), ignorerà i loro ordini di non attaccare altre creature.

Difese

Le gallerie sono protette da molte difese (trappole). I maghi o gli elfi di un livello sufficientemente alto non attiveranno alcuna trappola (anche se possono venir feriti dalle trappole attivate da altri personaggi).

Tutte le trappole nella galleria sono magiche e sono attivate da tutte le creature che mettono piede nell'area di 3 mq segnata sulla **Mappa D3**. Ciascuna trappola può essere attivata qualsiasi numero di volte e non può essere né trovata né rimossa dai ladri. Per l'incantesimo *Dissolvi Magie* le trappole devono essere considerate come create da un mago del 30° livello.

Ci sono 5 tipi di difese (indicate con le lettere a - e). Quando attivate esse avranno effetto su tutte le creature all'interno dell'area coperta dalla trappola in questo modo (la maggior parte degli effetti concede un tiro-salvezza):

- a- Carne in pietra:** negato da un TS contro Pietrificazione.
- b- Demenza precoce:** solo elfi e maghi, negato da TS contro Incantesimi con -4.
- c- Parola accecante:** Nessun tiro salvezza.
- d- Metamorfosi di ogni oggetto:** Le vittime sono trasformate in reggilibri di metallo, negato da un TS contro Incantesimi con -4.
- e- Blocca mostri:** Negato da un TS contro Incantesimi con -2.

Il Vortice nel Pozzo

L'area 13 si apre su un piccolo balcone alla cima di un condotto verticale profondo 150 m. Questo pozzo è pieno di una nebbia multicolore di origine magica che mulina come un vortice e riduce la visibilità a 10 m.

La forza di gravità all'interno del pozzo è minore del solito e le creature o gli oggetti in esso cadranno gentilmente (senza subire ferite) sul fondo alla velocità di 6 m per turno. All'interno del pozzo non è possibile alcuna forma di volo magico, né è possibile influenzare la velocità di discesa. Perfino le cinture degli oard non consentano di *levitare* qui. Le pareti hanno una superficie senza spigoli, simile al vetro ma di origine magica ed è impossibile scalarle. Tutti questi effetti magici nel pozzo devono essere considerati come magie del 40° livello per essere dissolte da un incantesimo *dissolvi magie*.

Il Lume della Ragione (aree 15-17)

Il Lume della Ragione è un potente artefatto magico dalla forma di un trono scintillante. Esso è situato proprio nel cuore della Grande Biblioteca (area 15) e difende l'isola mantenendo intorno ad essa una barriera che impedisce il viaggio magico. Esso può anche produrre effetti come la tempesta (vedi in precedenza).

Lo scopo principale del Lume della Ragione è però quello di essere una fonte di ispirazione per i maghi di alto livello di Aelos, dato che qualsiasi mago od elfo che si siede su di esso può spostare tutta la sua concentrazione sul problema da risolvere. Chi lo fa diventa però solo in piccola parte consapevole degli eventi che lo circondano e deve essere considerato sotto l'influenza di un incantesimo *demenza precoce*. Gli oard hanno ipnotizzato gli ultimi 8 maghi giunti per utilizzare il Lume della Ragione con i loro cubi ipnotici (vedi sotto), proprio mentre si trovavano in questo stato di incoscienza.

Chi si siede sul trono può tornare al suo normale stato di concentrazione e può alzarsi a suo piacimento, ma ciò richiederà un intero turno. Maghi di livello molto alto (24° come minimo) possono esercitare dei controlli limitati sulle difese dell'isola mentre sono seduti sul Lume della Ragione (ma non possono farlo se si trovano in trance). In questo modo gli oard sono stati in grado di influenzare il Lume della Ragione con l'aiuto di Giofens, uno dei maghi ipnotizzati e tenuti prigionieri (vedi area 15).

I Cubi Ipnocici

Questi attrezzi sono dei piccoli cubi traslucidi e scintillanti. Ogni creatura intelligente che vi osservi all'interno deve eseguire un tiro-salvezza contro Incantesimi con +2 o rimanere ipnotizzato (l'equivalente di un incantesimo *charme* particolarmente potente). Questo tipo di ipnosi non è di natura magica e pertanto non può essere rimossa con mezzi magici.

Le vittime non sono in grado di spostarsi da sole e rimangono ipnotizzate fintanto che il cubo rimane nel loro raggio visivo. Se un cubo viene rimosso dalla vista di un ipnotizzato o cessa di funzionare, la vittima esce dallo stato di ipnosi, ma cade in una leggera trance per 2 turni prima di riprendersi del tutto. La trance verrà rotta istantaneamente da un qualsiasi atto aggressivo contro la vittima.

Il capo oard può controllare *qualsiasi vittima* ipnotizzata in qualsiasi momento (mentre le altre rimangono immobili). Ogni cubo può ipnotizzare una sola vittima. Tutti i cubi perderanno i loro poteri ipnotici quando il capo oard sarà ucciso (dato che sono predisposti per funzionare con le sue onde cerebrali), ma manterranno il loro fascino e potranno essere venduti sul mondo dei PG ad un prezzo di 800 mo.

15. Gli Oard

La caratteristica predominante di questa stanza è il Lume della Ragione stesso (vedi sopra), situato nell'alcova sulla parete opposta all'entrata. Seduto sul trono c'è il mago ipnotizzato **Giofens**. Gli altri occupanti della stanza sono **1 capo oard** (armato con un *cannone ad onde moventi*) e **8 oard** (armati di *guanti laser* e di *1 gemma esplosiva* a testa). Tutti gli oard hanno le sembianze di golem d'ossidiana grazie ai loro *amuleti distorsori*.

Gli oard e il loro capo attaccheranno i PG a vista. Uno degli oard ha una *Verga del rettile alato* che, in un momento disperato, trasformerà in un **piccolo drago dorato** che attacchi il gruppo se le cose si mettono male. Un altro oard ha un *bastone disperdi magie* (22 cariche). Il capo oard ordinerà a Giofens di aiutarli nella lotta contro i PG. E questo è quello che farà, senza alzarsi dal trono, lanciando su i PG incantesimi, scelti dal DM fra i pochi che ancora ha memorizzati. Giofens ha un cubo ipnotico sulle gambe.

16. Teletrasportatore

Nel centro di questa stanza c'è una colonna di luce scintillante che si estende dal pavimento al soffitto. Chiunque entri nel raggio di luce sarà teletrasportato all'ingresso (area 1).

17. I Maghi Ipnocizzati

Seduti in fila lungo una parete ci sono i maghi ipnotizzati: Haff (maschio, 21° liv), Dracatpol (maschio, 24° liv), Je Kwill (maschio, 23° liv), Vocessa (femmina, 22° liv), Alowel (femmina, 22° liv), Pendibair (femmina, 21° liv) e Horolia (femmina, 23° liv). Tutti sono ipnotizzati e stanno fissando i cubi ipnotici disposti sulle loro gambe.

In un angolo della stanza c'è lo *specchio per il viaggio nel tempo* degli oard (non camuffato) e una grossa scatola di metallo nero contenente otto cubi ipnotici.

La Tempesta E' Passata

Dopo essere stati liberati dagli oard, i maghi mostreranno un misto di sollievo, imbarazzo (per essere stati sopraffatti così facilmente), gratitudine e, soprattutto, interesse nel gruppo, per le sue origini e per la sua missione. Saranno rattristati (ma non offesi) se i personaggi hanno ucciso dei PNG innocenti (incluso Giofens) e offriranno in ogni caso i seguenti aiuti:

Informazioni

Perfino quando erano ipnotizzati i maghi erano in grado di ascoltare le conversazioni degli oard. Da queste hanno appreso il piano degli oard per conquistare Aelos. Hanno scoperto che l'infiltrazione nella Grande Biblioteca era la loro ultima speranza di sopraffare il potere della magia e che gli oard hanno costruito qualcosa chiamato "Bolla dell'Entropia" nella loro era futura affinché fungesse da

L'Isola degli Stregoni

rifugio estremo in caso di fallimento su Talah. Comunque gli stregoni non sanno nient'altro sulla bolla.

Oggetti Magici

Se i PG ne hanno bisogno gli stregoni potrebbero dargli (a discrezione del DM) alcuni utili oggetti (da 2 a 4 per es.). La scelta di questi oggetti è lasciata al DM, che deve tener in mente che gli stregoni sono molto riconoscenti nei confronti dei PG (ma non sono stupidi!). In generale il DM dovrebbe scegliere dalla **Tabella degli Oggetti Magici** (EX 36), escludendo però quelli che hanno solo 1%, 2% di probabilità di essere scelti a caso (per es. un *bastone della stregoneria*) e quelli che non possono essere usati dai maghi.

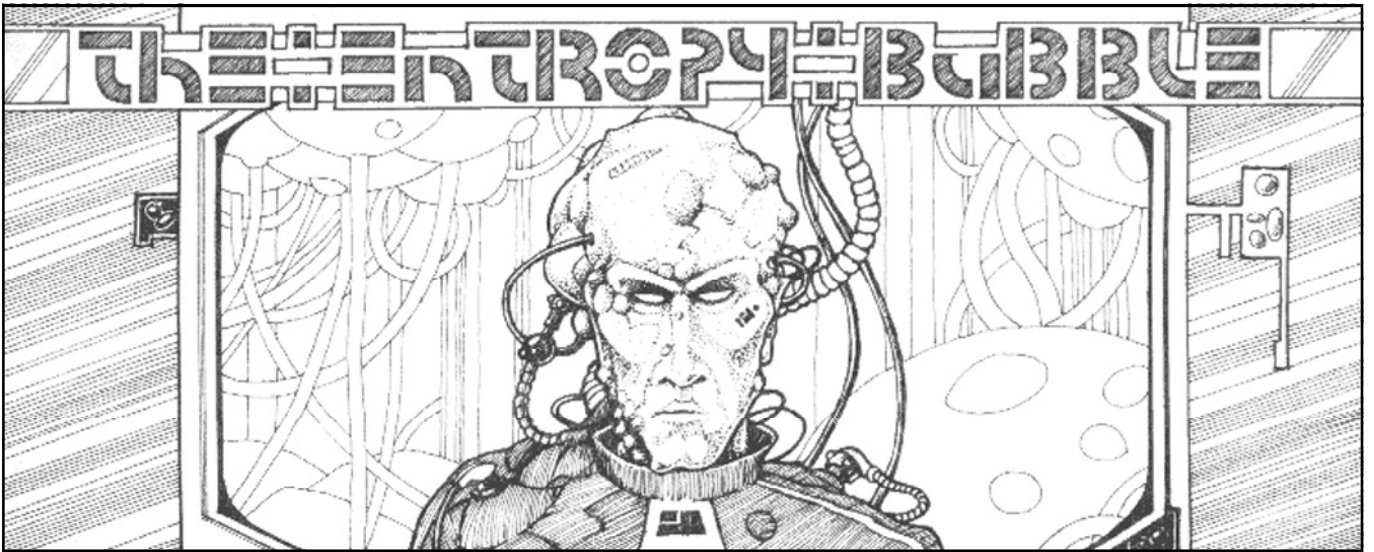
Poco dopo aver liberato gli stregoni i personaggi saranno richiamati al Nexus (nella torre della locanda). Entrando nel Nexus questa volta i PG saranno portati nel futuro, per l'ultimo scontro contro gli oard. Nessun libro della Grande Biblioteca può essere trasportato attraverso il Nexus.

Tabella 2

INCONTRI CASUALI IN CIJAL PER LOCAZIONE

<u>Incontro</u>	<u>Corridoio</u>	<u>Camera Oard</u>	<u>Dormitorio Talak</u>	<u>Impianto Meccanico</u>	<u>Centrale Elettrica</u>	<u>Impianto Chimico</u>
Nessuna	7-20	5-20	7-20	6-20	5-20	5-20
Congegno Oard	6,8	tutti	8	2,4,7,8	4,7,8	3,7,8
Oard (1-6)	1,6	2,3,4	6	4,5	3,4	3,4
Talak (2-8)	1,5	4	3,4,5,6	1,4	3	2,3
Robot:						
sicurezza (1-3)	1,2,3,4	1,4	1	3,5	2,3	1,3
senergetici (3-6)	3,5	3	2	2,3	1,2,3	4
manutenzione (3-6)	1,4,6	1,2,3	1,2,5,6	1,2,4	1,4	1,2,4





L'infiltrazione degli oard nella Grande Biblioteca di Talah era la loro ultima possibilità di estinguere il potere della magia su Aelos in modo da gettare le basi per la creazione del loro impero. Per questo la loro sconfitta su Talah significa che le fondamenta della loro realtà futura hanno subito un duro colpo.

Tuttavia gli oard erano preparati ad affrontare questa eventualità ed hanno costruito un rifugio dove riunire le loro forze prima di lanciarsi alla conquista di un altro mondo. Questo rifugio, chiamato Bolla dell'Entropia (anche se non ha nessuna connessione con la Sfera dell'Entropia), è la più grande creazione della loro tecnologia e dentro di sé racchiude un frammento di realtà che è tagliato fuori dal resto del Multiuniverso.

La Bolla

La Bolla dell'Entropia è un campo di energia dalla forma di una cupola dal diametro di 45 km (vedi **Mappa E1**). E' completamente opaca ed è impossibile per le creature che si trovano all'interno oltrepassarla con mezzi magici o fisici. Tuttavia talvolta alcune creature pericolose irrompono all'interno dal caos che circonda la Bolla (vedi **I Mastini del Caos** - area 9).

La Zona all'Interno della Bolla

La zona all'interno della Bolla - l'ultimo baluardo dell'impero degli oard - è priva di ogni bellezza, essendo il culmine del loro ideale di vita mondana, senza magia. E' secca e priva di vegetazione: un deserto senza vento in cui le uniche cose che si sollevano da terra sono i pochi avamposti disposti lungo il perimetro e la città sotterranea di Cijal nel centro. I soli abitanti della Bolla sono gli oard e i loro servitori, creati con la loro tecnologia.

Il campo d'energia della Bolla è verde scuro e infonde una pallida luce dello stesso debole colore, che contribuisce all'atmosfera oppressiva di questo luogo. Dato che il campo

di energia produce luce senza sosta, all'interno della Bolla non c'è né giorno, né notte.

Non c'è sollievo da questo senso di vuoto neppure all'interno delle costruzioni degli oard. Le stanze non sono decorate e la plastica senza spigoli di cui sono fatte le pareti, i pavimenti e i soffitti emana la stessa pallida luce verde del campo d'energia.

Attraverso questa sezione dell'avventura, il DM dovrebbe far capire ai PG quanto la civiltà degli oard sia diversa dalla loro. L'atmosfera austera e oppressiva di questi luoghi dovrebbe essere per loro repellente e disgustante - in particolare se paragonata alle bellezze dell'Aelos primitivo - e la presenza di così tanta tecnologia tenderà a disorientare e a far sentire a disagio i personaggi abituati al potere della magia piuttosto che a quello delle macchine. La missione dei personaggi nella Bolla è una missione di distruzione e non dovrebbero aver dubbi sul fatto che gli oard siano da sterminare.

La Tecnologia degli Oard

Dato che questa parte dell'avventura porta i PG nel mondo degli oard, è importante ricordarsi che i personaggi capiranno ben poco (se non nulla) della loro tecnologia e non saranno in grado di utilizzare nessuno dei congegni degli oard (escluso le porte - vedi in seguito). In particolare il DM dovrebbe usare solo quei termini che i personaggi (intesi come opposto dei giocatori) potrebbero capire. Così, ad es., un monitor potrebbe essere descritto come "un'immagine in movimento sulla parete" o addirittura come "una strana finestra".

Le creature e i robot che abitano la bolla con gli oard sono tutti prodotti della loro tecnologia. Nonostante ciò, essi hanno abilità simili (se non l'aspetto) delle creature del mondo dei PG. I talak, umanoidi schiavi degli oard, sono come i troll e i robot degli oard possono essere paragonati a statue animate, golem e drolem. Qui anche gli oard saranno

visti nella loro vera forma e non mascherati dagli amuleti distorsori.

La plastica di cui sono fatte tutte le costruzioni e tutti i macchinari è dura come il ferro e impenetrabile come il piombo. Le porte degli oard si aprono automaticamente scorrendo su un lato appena sono toccate.

L'Avventura

Il Nexus porterà i PG nella Bolla, all'interno di uno degli avamposti degli oard (vedi area 1). Da qui essi possono procedere verso Cijal, la città degli oard, dove potranno porre fine alla minaccia degli oard sconfiggendo Qartanaq, il signore degli oard, e distruggendo la fonte energetica del campo d'energia della Bolla (area 16). Quando questo sarà stato fatto la Bolla franerà e il gruppo sarà riportato sul loro mondo.

Il Confine del Caos

1. L'avamposto (Mappa E2)

Il Nexus porterà gli avventurieri nella stanza 1a di un avamposto sotterraneo degli oard, vicino al limite della Bolla (vedi Mappa E1):

La confusione roteante di immagini vi circonda nuovamente, mentre la stanza della locanda si dissolve e l'aria si riempie del solito fischio acuto. Anche se nessuna delle immagini che lampeggia davanti ai vostri occhi dura per più di un istante, alcune adesso sono distinte e familiari - scene delle vostre avventure passate su Aelos. Le altre, comunque, rimangono ancora un mistero.

Dopo alcuni istanti:

Quando il mondo prende nuovamente forma, vi ritrovate in una stanza quadrata, senza finestre e priva di arredi. Non è un posto piacevole, dato che la stanza è avvolta in una debole luce di un verde smorto e l'aria è piena di un odore acre simile a quello dei capelli bruciati.

La sorgente della luce sono le pareti, il pavimento ed il soffitto, che fra l'altro sono lisci come il marmo. Sono così puliti che risplendono in maniera innaturale, e a parte quella che pensate sia una porta, non si vedono segni di intaglio nel materiale che costituisce la stanza. Su una parete c'è un pannello su cui si susseguono in modo caotico forme dai colori accesi. Le forme sono in costante movimento e cambiano forma e colore a tempo con la squillante musica che si sente in sottofondo. Su una mensola sospesa sotto il pannello c'è una dozzina di bacchette colorate e un contenitore di liquido in cristallo.

Improvvisamente la musica cessa e le immagini colorate sul pannello spariscono per diventare una finestra attraverso la quale potete vedere la faccia di un umanoide.

In realtà il pannello è uno schermo per comunicazioni visive collegato all'altra stanza dell'avamposto (area 1b), dove c'è una squadra di **6 oard** (armati con *guanti laser* e 1 *gemma esplosiva* a testa) che attraverso esso vedrà il gruppo. Dopo solo uno o due secondi reagiranno agli intrusi: lo schermo si spegnerà e si precipiteranno nella loro stanza per attaccare.

La mensola è una dispensa di cibo e le bacchette e il liquido sono i viveri degli oard. Le bacchette sono appiccicose, simili alla cera ma senza gusto, il liquido è oleoso. Non sono nocivi, ma soltanto privi di sapore.

La seconda stanza dell'avamposto (area 1b) è spoglia come la prima e, ad eccezione di una mappa (che i PG saranno in grado di leggere) appesa ad una parete, la quale mostra la posizione di Cijal e degli altri avamposti (aree 2-8), non contiene niente di valore.

1-8. Altri Avamposti

Gli altri avamposti degli oard sono simili al primo e sono attrezzati in modo simile. Gli schermi permettono agli oard di avvistare senza uscire dall'edificio, tutte le creature nel raggio di 500 m.

Desolazione

Quando i PG lasciano l'avamposto potranno vedere quella che appare come una cupola imponente, solida e luminosa (il campo d'energia) e un sentiero dritto e pianeggiante che conduce dall'avamposto verso il centro della cupola.

9. I Mastini del Caos

Poco dopo la partenza dei PG dall'avamposto, una muta di **12 segugi spettrali** (che hanno attraversato il campo d'energia della Bolla dal caos esterno) si metterà sulle loro tracce aspettando una buona opportunità per attaccare. Nella luce debole del luogo i segugi saranno molto difficili da vedere, anche se il gruppo potrà udire il loro ululato secco e tenebroso.

La Città degli Oard

Cijal (**Mappa E3**) è un complesso sotterraneo situato nel centro della pianura racchiusa nella Bolla. E' più simile ad un centro industriale che ad una città e la maggior parte delle stanze più grandi sono piene di macchinari, silos e così via. Solo per alcune stanze viene fornita una descrizione individuale (vedi **Aree di Incontri Specifici**) e per le altre si deve fare riferimento alla descrizione generale (vedi **Caratteristiche Standard**).

Anche se è sotto terra e la scalinata che vi conduce non è ben visibile, gli avventurieri potranno trovarla facilmente se seguono uno qualsiasi dei sentieri che partono dagli avamposti.

Gli Abitanti di Cijal:

A parte quelle creature elencate nelle descrizioni di stanze specifiche, gli abitanti di Cijal saranno incontrati come incontri casuali (vedi in seguito).

L'allarme della città (un monotono suono con alti e bassi) si azionerà automaticamente durante il primo incontro fra gli avventurieri e gli abitanti di Cijal, ma gli oard non hanno un piano specifico da seguire in caso d'attacco, dato che si ritenevano sufficientemente isolati dal resto del Multiuniverso. Il loro sistema di comunicazioni visive tuttavia permetterà a Qartanaq (il signore degli oard) di concentrare le forze nel settore della città dove sono stati avvistati gli avventurieri. Questo aumenterà la probabilità di imbattersi in incontri casuali.

Gli Schermi Video

In Cijal ogni stanza ha uno schermo per la comunicazione visiva e, quando sarà dato l'allarme, i PG vedranno Qartanaq osservarli da ogni schermo della città. Finché il signore degli oard può osservarli il DM deve usare 1d8 per controllare se si verificano incontri casuali.

Gli schermi vengono distrutti quando subiscono 10 punti danno (considerateli come CA 9, ma per i tiri salvezza contro magia come Nani del 10° livello) e per ogni schermo distrutto c'è il 10% (commulativo) di possibilità che l'intero sistema di telecomunicazioni vada in corto circuito. Da quel punto il DM deve usare 1d20 per controllare se si verificano incontri casuali.

Incontri Casuali:

Il DM dovrebbe controllare se si verificano incontri casuali se:

- il gruppo entra in una stanza mai esplorata (eccetto le aree di incontri specifici),
- il gruppo rimane nella stanza per più di un turno (o più di 6 turni se il sistema di telecomunicazioni è in corto circuito),
- il gruppo entra in un corridoio inesplorato o vi ritorna dopo l'assenza di un turno o più (n.b. i corridoi più lunghi sono divisi in aree separate dalle porte),
- il gruppo rimane in un corridoio per più di un turno (un tiro per ogni turno successivo).

Per controllare il verificarsi di incontri casuali il DM deve lanciare il dado adatto (vedi sopra) una volta e poi deve controllare nella **Tabella 2** per vedere di quale creatura si tratta (se l'incontro avviene). Se lo stesso numero appare più volte in una colonna ciò significa che l'incontro avviene con un gruppo misto. Gli oard saranno armati di *guanti laser* e il 25% di loro avrà 1 *gemma esplosiva*.

In più la Tabella 2 contiene una fila chiamata "Congegni degli Oard" che indica la presenza di prodotti della tecnologia oard che possono venir trasportati e venduti nel

mondo dei PG come ornamenti od oggetti curiosi. Valore 1d10x30 mo e ingombro 5d6 mo. I personaggi potrebbero intuire l'utilizzo di alcuni di questi, ma la maggior parte rimarrà un mistero. Tutti si riveleranno inutilizzabili.

Gli incontri possono avvenire infinite volte, ma gli oggetti, una volta rimossi, non verranno rimpiazzati.

Caratteristiche Standard

La maggior parte delle stanze di Cijal possono essere suddivise in 5 categorie, indicate con simboli sulla **Mappa E3** e descritte qui sotto.

I prodotti della tecnologia oard che i personaggi troveranno sono larghi ed immobili, hanno una grande varietà di forme e misure, ognuna adatta ad un particolare compito. Sono considerati come CA 3, per gli attacchi, e come nani del 10° livello per i tiri-salvezza. Qualsiasi macchina che subisce 20 o più punti danno presenterà dei guasti. L'entità di questi guasti è descritta nelle aree individuali.

Stanze da Letto degli Oard [triangolo bianco]

Queste stanze sono spartane. Oltre agli schermi video esse contengono 3-6 dure panchine su cui dormono gli oard, un contenitore per il cibo in un alcova e alcuni oggetti di varia natura.

I Dormitori dei Talak [quadrato bianco]

I talak si riposano stando in piedi all'interno di cubi dalla forma del loro corpo. Ciascun recinto contiene 5-10 cubi di questo tipo e un contenitore per il cibo. C'è il 50% di probabilità che i talak nel dormitorio stiano dormendo.

Impianto Meccanico [quadrato nero]

A parte degli stretti passaggi, queste stanze sono piene di macchinari che ronzano senza sosta. Se i PG causano dei guasti alle apparecchiature, il DM deve determinare le conseguenze tirando 1d6:

1-2 Esplosione: Una parte del macchinario esplose infliggendo 3d8 pf a tutti i personaggi in un raggio di 6 m (dimezzati con un tiro-salvezza contro Bacchette a -4).

3-4 Laser: La copertura di un laser è stata danneggiata e adesso il suo raggio tagliente si diffonde per tutto il passaggio di questa stanza. Tutti i personaggi subiranno 2d20 pf almeno che non parino il laser o lo evitino (ad es. tiro-salvezza contro Soffio del Drago).

5-6 Fuga di olio bollente: Dell'olio bollente (ma non infiammabile) viene spruzzato fuori dal macchinario ed infligge 2d10 pf (dimezzati con un tiro-salvezza contro Soffio del Drago) a 1-2 personaggi nel raggio di 6 m.

Centrale Elettrica [cerchio nero]

Le centrali elettriche sono piene di generatori e di altri macchinari che ronzano senza sosta. Se si verifica un guasto accade uno di questi eventi, determinate con 1d6:

1-3 Corto circuito: Una scossa di corrente elettrica si diffonde dalla macchina fino a 1-4 PG infliggendo 3d8 pf per la scossa (dimezzabili con un tiro-salvezza contro Raggio della Morte).

4-6 Campo magnetico: Un campo magnetico momentaneo ma estremamente potente è emesso dal macchinario e ha effetto su tutti gli oggetti di ferro o di acciaio nel raggio di 15 m. Le armi verranno strappate dai loro possessori e attraverseranno tutta la stanza, così come faranno tutti gli oggetti metallici liberi (tutti potranno essere recuperati in seguito). Così faranno anche i PG in armature di metallo che subiranno l'equivalente di una caduta di 12 m (1d6x4).

Impianto Chimico [triangolo nero]

L'aria in queste stanze è impregnata di vari odori acri. Gli impianti chimici sono pieni di macchinari come quelli meccanici, ma i tubi, le valvole, i rubinetti, ecc. non si muovono e non fanno rumore. Se si verifica un guasto il DM deve tirare 1d6:

1 Gas Velenoso: Una nuvola di gas velenoso dalle dimensioni di 9x9x9 esce da un tubo infranto. Tutti i PG che assorbono il gas devono fare un tiro-salvezza contro Veleno o morire. Anche se il tiro-salvezza è favorevole i PG subiranno comunque 3d6 punti ferita.

2-4 Perdita di sostanze chimiche: Una sostanza chimica semi-animata, appiccicosa e viola, equivalente a **5-10 fanghioglie verdi** (ma più mobili), esce da un tubo e attacca i PG.

5-6 Radiatore bollente: Un radiatore si spalanca e da esso fuoriescono delle sostanze chimiche semi-animate, gelatinose e gialle, equivalenti a **1-3 protoplasmii neri** che attaccano il gruppo.

Aree di Incontri Specifici

10. Stanza delle Guardie

Gli occupanti della stanza 10a sono **1 capo oard** (armato con un *cannone ad onde moventi*), **3 oard normali** (armati con *guanti laser*) e **3 robot della sicurezza (golem d'ambra)**. Attaccheranno a vista tutti gli intrusi.

Nella caserma della porta accanto (area 10b) ci sono altri **4 robot della sicurezza** e altri **4 oard** (armati di *guanti laser*) che usciranno ai primi segnali di lotta nell'altra stanza.

11. Studio degli Ologrammi

L'apparecchiatura di questa stanza può sia produrre immagini olografiche degli oard sia lanciare dei deboli raggi laser in modo tale che sembri che siano le immagini stesse a lanciarli. Ogni immagine lancia due laser per round che infliggono 1d4 pf. I laser hanno TCCA0 18, ma considerano tutti i bersagli come CA 9 (più i bonus derivati da destrezza e da armature magiche - come i *guanti laser*). Il solo occupante di questa stanza è **1 oard** che ha il pieno controllo delle immagini.

La stanza sembra contenere circa 30 oard (incluso quello vero, che è identico alle immagini olografiche) che attaccheranno tutti insieme il gruppo. Queste immagini sono simili a quelle create dall'incantesimo *Olografia*, ma non svaniscono quando vengono toccate e non c'è tiro-salvezza per non cadere nell'illusione. La loro natura di illusioni verrà rivelata se qualcuno le tocca, ma tutte le immagini colpite da incantesimi o armi reagiranno in modo realistico. Le immagini non possono venir danneggiate e spariranno solo quando l'oard verrà sconfitto.

12. Incubatrici

Incastonate nel pavimento di questa stanza, separate da una serie di passaggi di 1,5 m, ci sono una dozzina di vasche piene di un denso liquido marrone che riempie l'aria con una nebbia marrone dal dolce profumo (visibilità 12 m). Le vasche sono le incubatrici in cui vengono creati gli oard e i talak.

La stanza è occupata solo da **1 oard** (armato di *quanto laser*) e da **4 talak** intenti a versare dei reagenti chimici nelle vasche. Se vengono disturbati, l'equilibrio chimico all'interno delle vasche sarà spezzato e **25 proto-umanoidi** (oard e talak formati solo in parte; l'equivalente di golem di fango) usciranno dalle loro vasche per attaccare tutte le creature che vedono (incluso quindi gli oard e i talak).

Le vasche sono profonde 6 m. Ogni creatura che vi entra sarà attaccata da **1-6 proto-umanoidi**.

13. Fonderia

Questa stanza contiene forni, contenitori di plastica fusa, stampi e così via ed è molto calda. Tutti i personaggi non protetti, per es., da un incantesimo di *Resistenza al fuoco* subiranno 2 pf per il caldo ogni round che rimarranno nella stanza.

La stanza è occupata da **2 robot della fonderia** (equivalenti a golem di bronzo) che non subiscono danni dal caldo. I robot attaccheranno il gruppo a vista gettando su di loro degli ammassi di plastica fusa dai contenitori (raggio 18/36/60) finché non verranno stretti in un combattimento corpo a corpo. Ogni personaggio colpito dalla plastica subirà 2d10 punti di danno per il calore (nessun tiro-salvezza) e devono eseguire un tiro-salvezza contro Soffio del Drago. Se falliscono verranno ricoperti dalla plastica in via di solidificazione e si troveranno immobilizzati in 1 round e soffocati in 3 round. Dopo altri 3 round saranno morti. La plastica può essere rimossa (in 3-8 round) da gli altri personaggi senza arrecare danno alla vittima o spezzata. Per spezzarla sono necessari almeno 30 danni (contro CA 9) dei quali la vittima ne subirà un terzo.

14. Laboratorio dei Robot

Questa stanza contiene un gruppo di robot parzialmente costruito, pezzi di ricambio e altri robot in attesa di riparazioni. Oltre ad **1 capo oard** (armato con un *cannone ad*

onde moventi) e a **2 oard normali** ci sono anche tre robot operativi: **2 robot energetici** (equivalenti a statue animate di ferro) e la più temibile creazione robotica degli oard, **1 robot da combattimento** (equivalente a un piccolo drolem). Essi attaccheranno i PG a vista.

15. Laboratorio

In questo laboratorio un gruppo di **12 oard** (armati con *guanti laser*) stanno provando un potente cannone laser montato su una base mobile nel centro della stanza. Gli oard attaccheranno gli avventurieri a vista. In 5 attaccheranno con i loro guanti, ma 4 attaccheranno lanciando fiale di prodotti chimici corrosivi (raggio 3/9/15) e 3 prepareranno il cannone laser (questa operazione richiede un solo round).

Ogni personaggio colpito dai prodotti chimici corrosivi subirà 2d12 di punti danno. In più essi corrodono il legno e sciolgono il metallo in 1 round. Gli oard hanno solo 4 fiale di prodotti chimici.

Il cannone può sparare una volta a round infliggendo 2d20+10 punti danno. Tutti i suoi bersagli sono considerati come CA 5 (meno i bonus di destrezza e quelli delle armature magiche) ed ha le stesse possibilità di colpire dell'oard che lo controlla. Una volta pronto richiede un solo oard per sparare, ma il gruppo non sarà comunque in grado di utilizzarlo.

In una rastrelliera ci sono 6 grosse gemme intagliate a forma di bastone usate per gli esperimenti (valore - 7.000 mo ciascuna).

16. Centrale di Controllo

Quando i PG raggiungeranno questa sala, **Qartanaq** li starà aspettando con un seguito di oard e di robot. Con lui ci sono **6 oard** (armati di *guanti laser* e 1 *gemma esplosiva* a testa), **5 robot della sicurezza** (golem d'ambra) e **4 robot energetici** (statue animate di ferro).

Il corpo di Qartanaq ha perfino più parti meccaniche di quello degli oard comuni, essendo per il 60% robotico. Oltre ad una *cintura protettiva*, il signore degli oard ha un mantello a schermo energetico che crea un campo di energia protettiva (che appare come una luce gialla in movimento) che circonda il suo corpo. Questo conferisce a Qartanaq un bonus aggiuntivo alla classe dell'armatura di 5 (per una CA complessiva di -5) e un bonus di +5 a tutti i tiri-salvezza. Lo schermo protettivo gli permette anche di scagliare due scariche energetiche (raggio 54 m) per round. Queste scariche considerano i bersagli come CA 6 (meno i bonus della Destrezza). Ogni creatura colpita subisce 2d6 punti danno e deve fare un tiro-salvezza contro Paralisi o rimanere

bloccata per 1-4 round. Analogamente ogni personaggio che colpisce Qartanaq con un'arma impugnata deve fare un tiro-salvezza o rimanere bloccato per 1-4 round.

Il mantello a schermo energetico assomiglia ad un grosso collare d'oro ornato di piccole gemme. Sul mondo degli avventurieri varrebbe 32.000 mo, ma le sue proprietà non potranno essere usate.

Nel centro della stanza c'è un'apparecchiatura che assomiglia ad una colonna nera finemente decorata. Questa è la sorgente energetica della Bolla dell'Entropia ed è protetta da un proprio campo di forza che la racchiude in un cilindro lucente dal diametro di 6 m che si estende dal pavimento al soffitto. Appena gli avventurieri vedranno la colonna proveranno un istintiva antipatia verso essa e sentiranno il bisogno di distruggerla. Questa è l'equivalente della sensazione provata dagli avventurieri nelle altre ere quando dovevano tornare al Nexus, dato che i PG possono tornare al loro mondo solo se distruggono il generatore della Bolla.

Il campo energetico che circonda la colonna blocca il passaggio a tutte le creature sia dal primo piano che dall'etere. E' invulnerabile a tutti gli attacchi non magici, ma non è protetto dagli incantesimi o dagli effetti simili. Il generatore della Bolla dell'Entropia sarà distrutto quando subirà 150 punti di danno d'origine magica e allora la bolla fronerà.

La Bolla Frana

Senza un suono la colonna nera si contrae e sembra che stia risucchiando dentro di se, prima la stanza e poi tutto il regno odioso degli oard - lasciandovi integri a galleggiare nel mezzo di un buio totale. Lentamente e silenziosamente delle forme iniziano a comparire dalle tenebre, finché non vi ritrovate di nuovo nell'abitazione del vecchio, dove l'avventura ebbe inizio.

Gli avventurieri sono stati trasportati al loro mondo di origine (vedi **Qui e Adesso - Finisce**)



Efesto

Classe dell'Armatura:	-2
Dadi Vita:	25****
Attacchi:	1 arma/1 pugno o un arma + speciale (vedi sotto)
Ferite:	4d10/3d10 o 4d10 + speciale
Movimento:	36 (12)
N° di Mostri:	1 (1)
Tiro Salvezza:	G25
Morale:	11
Tipo di tesoro:	F
Allineamento:	Neutrale
Punti Esperienza:	15.500

Un efesto è un umanoide dalle dimensioni di un gigante (5,5 - 7,5 m) con una pelle fatta di ferro flessibile che gli conferisce la sua CA di -2 e un'immunità a tutte le armi con un bonus inferiore di +2. Queste creature sono immuni a tutti gli incantesimi che influenzano la mente e a tutti gli incantesimi di 1° e 2° livello. Essi sono anche immuni a tutte le forme di danno provocate dal fuoco.

Un efesto impugnerà normalmente una grossa arma metallica (solitamente una spada o un'ascia) e attaccherà con essa una volta per round. In più, la creatura può attaccare usando il suo pugno o con una delle abilità speciali (vedi sotto). Se il pugno colpisce con un tiro di dado di 18-20, l'efesto ha afferrato il suo avversario (3d10 punti danno) e lo scaraventerà al suolo (5d6 punti danno - dimezzati da un tiro-salvezza contro Raggio della Morte) alla fine del round.

Le abilità speciali di un Efesto sono le seguenti:

- *Levitazione:* di oggetti di ferro o di acciaio come l'incantesimo dei maghi del secondo livello, ma a

velocità doppia, e senza bisogno di concentrarsi - raggio 36 m.

- *Riscaldare i metalli:* surriscalda un oggetto di ferro o di acciaio dal peso di 700 monete in un raggio di 30 m fino a renderlo incandescente. Toccare un oggetto incandescente infligge 2d6 punti danno (dimezzati da un tiro-salvezza contro Incantesimi).
- *Muro di ferro:* crea una parete di ferro una volta al giorno (come l'incantesimo dei maghi del 6° livello), ma che dura solo 3 turni.



Garl (uomo delle caverne)

Classe dell'Armatura:	7
Dadi Vita:	6
Attacchi:	1 arma
Ferite:	A seconda dell'arma +3
Movimento:	36 (12)
N° di Mostri:	10-60
Tiro Salvezza:	G6
Morale:	9
Tipo di tesoro:	M
Allineamento:	Neutrale
Punti Esperienza:	275

I garl sono umani primitivi, persino più di quanto lo siano gli uomini di Neanderthal. Sono alti 3 m, stupidi e aggressivi e possono contare solo su un linguaggio assai povero. Al loro stato naturale i garl non conoscevano l'uso del fuoco né la costruzione di utensili e armi, al posto delle quali usavano rocce, ossa e rami. Con gli insegnamenti degli oard invece hanno appreso i segreti del fuoco e ora utilizzano lunghe lance e archi.

Grazie alla loro straordinaria forza (18) i garl infliggono 3 punti di danno extra quando attaccano con queste armi.

I tesori dei garl si troveranno quasi sempre al loro stato naturale (pepite di metalli preziosi e gemme non tagliate).

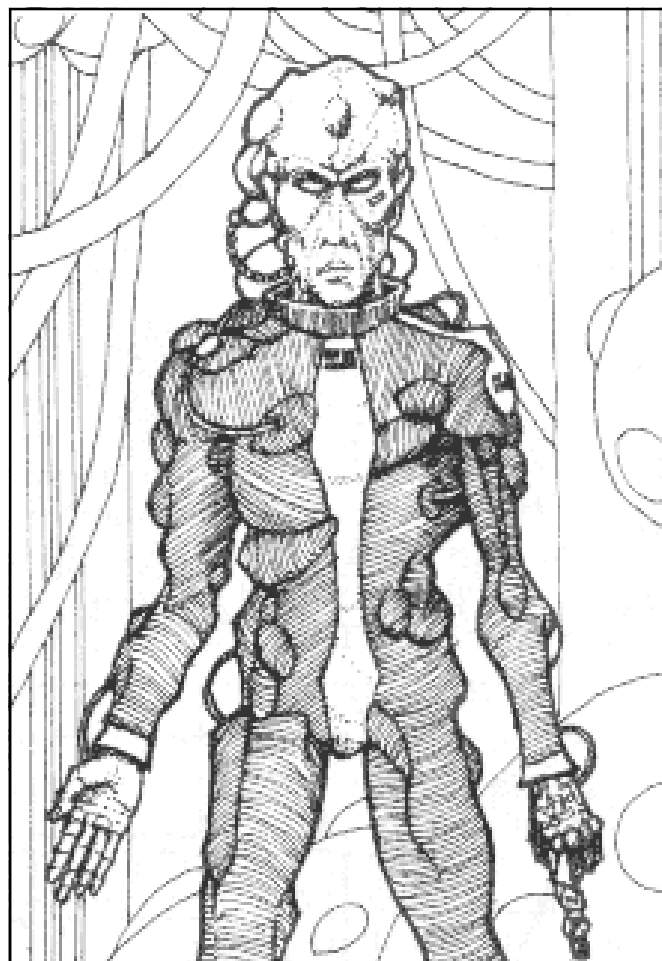


Oard

Classe dell'Armatura:	0 (9 senza campo di forza, vedi Congeni degli Oard)
Dadi Vita:	7***
Attacchi:	Variabile (vedi sotto)
Ferite:	A seconda dell'arma
Movimento:	36(12)
N° di Mostri:	Speciale
Tiro Salvezza:	N10
Morale:	11
Tipo di tesoro:	Speciale
Allineamento:	Legale
Punti Esperienza:	1.650

Gli oard sono creature umanoidi dalle dimensioni di un uomo, il cui potere deriva dalla scienza e dalla tecnologia biomeccanica. Non nascono in modo naturale, ma vengono creati all'interno di "incubatrici". Inoltre i loro corpi sono composti solo in parte da carne e sangue, mentre il resto è formato da macchinari, circuiti elettrici e così via. Di conseguenza gli oard si assomigliano tra loro, anche a causa della tuta ad un pezzo solo che tutti indossano. Fuori dalla loro era gli oard saranno normalmente mascherati dai loro *amuleti distorsori* (vedi Congeni degli Oard). I dettagli su alcuni congegni degli oard, incluso il loro aspetto e il loro valore sul mondo dei PG, vengono forniti nell'apposita sezione.

Gli oard sono molto resistenti alla magia ed hanno gli stessi tiri-salvezza di un nano di decimo livello. Dato che parte del loro cervello è completamente artificiale, gli oard sono immuni all'*ESP* e a tutte le forme di *charme* e godono di un bonus di +4 a tutti i tiri-salvezza contro Incantesimi che colpiscano la mente come *demenza precoce*, *confusione* e *creazione spettrale* (più tutte le illusioni) e contro gli incantesimi di *blocco*.



Congegni degli Oard

Alcune delle molte armi e congegni ideati dagli oard sono descritti in seguito. Anche se questi pezzi di equipaggiamento sono di origine tecnologica, le loro caratteristiche possono essere descritte paragonandole ad effetti magici simili. Ai fini del gioco, i poteri e gli effetti della tecnologia degli oard devono essere considerati come gli incantesimi corrispondenti, almeno che non venga specificato diversamente.

I congegni degli oard sono controllati e alimentati da cavi elettrici connessi direttamente al corpo dell'oard e sono configurati per i loro utilizzatori. *Nessuna magia, né alcun altro metodo permetterà ai PG di utilizzare questi congegni in modo completo anche se, a discrezione del DM, un desiderio potrebbe permettere 1-4 usi.* Dato che di fatto non sono magici, i congegni degli oard non verranno rivelati da un incantesimo *individuazione del magico*. A differenza di quando si lancia un incantesimo, l'utilizzo del potere della tecnologia non viene interrotto se colui che ne fa uso viene disturbato.

Amuleto Distorsore

Questo congegno crea un'immagine olografica permanente intorno all'oard la quale gli permette di apparire come un umanoide alto fino a 3 m. La distorsione cambia anche l'aspetto degli indumenti dell'oard (ad es. li fa sembrare come pellicce) e l'equipaggiamento. Quelli che vedano questa illusione tecnologiche non hanno diritto ad un tiro-salvezza ma, ad es., una *visione del vero* potrebbe permettere a colui che l'ha lanciato di vedere attraverso essa. La distorsione termina di funzionare appena l'oard viene ucciso, rivelando la vera natura della creatura.

Guanto Laser

Questa è una piccola pistola incorporata in un guanto. Può sparare tre raggi laser al round, ognuno equivalente ad un *dardo incantato* (raggio - 45 m, Danni 1d6+1, ecc.). A differenza di un *dardo incantato* il raggio laser non colpisce automaticamente. L'oard infatti deve tirare per colpire come se usasse una normale arma da lancio (raggio - 15/30/45) *ma tutti i bersagli sono considerati CA 9* (meno i bonus della Destrezza e quelli conferiti dalle armature magiche). La pistola può essere usata anche in corpo a corpo (considerando i raggi come proiettili a corto raggio).

Cannone ad Onde Moventi

Questo congegno dalla forma tubolare spara due raffiche di energia per round. Ogni raffica copre un'area di 3 m di larghezza e 36 m di lunghezza. Tutte le creature all'interno della zona d'efficacia riceveranno un potente colpo di energia sonora equivalente a una caduta di 6 m su una superficie solida (2-12 punti danno). Il danno può essere dimezzato con un tiro-salvezza contro Soffio. Un incantesimo di *silenzio* non blocca il cannone, ma esso non può funzionare nel vuoto.

Gemma Esplosiva

Una piccola bomba a iniezione automatica che è l'equivalente di una *palla di fuoco* (raggio - 72 m, area d'effetto - 12 m) che infligge 6d8 punti danno. La gemma è attaccata ad una piccola bacchetta e viene espulsa dalla sua estremità fino ad una distanza di 72 metri, colpendo sempre il bersaglio selezionato dall'oard (che deve essere sulla linea di tiro della bacchetta); non è

richiesto alcun tiro per colpire. La bacchetta può essere ricaricata inserendo alla sua estremità altre gemme espositive.

Cintura Protettiva

Questo congegno circonda l'oard con un campo di forza protettivo permanente. Il campo di forza è simile a quello creato da uno *scudo*, con l'eccezione che conferisce CA 0 contro tutti gli attacchi. In più la barriera conferisce una protezione equivalente a degli incantesimi permanenti di *protezione da proiettili normali*, *resistenza al freddo/fuoco*. Per finire lo scudo ha un limitato potere anti-gravitazionale che permette all'oard di *levitare* a piacere per un totale di 6 turni al giorno.

Braccialetto Comunicatore

Questo è un congegno di comunicazione che permette di parlare e sentire un'altra persona in un raggio di 50 km.

Specchio del Viaggio nel Tempo

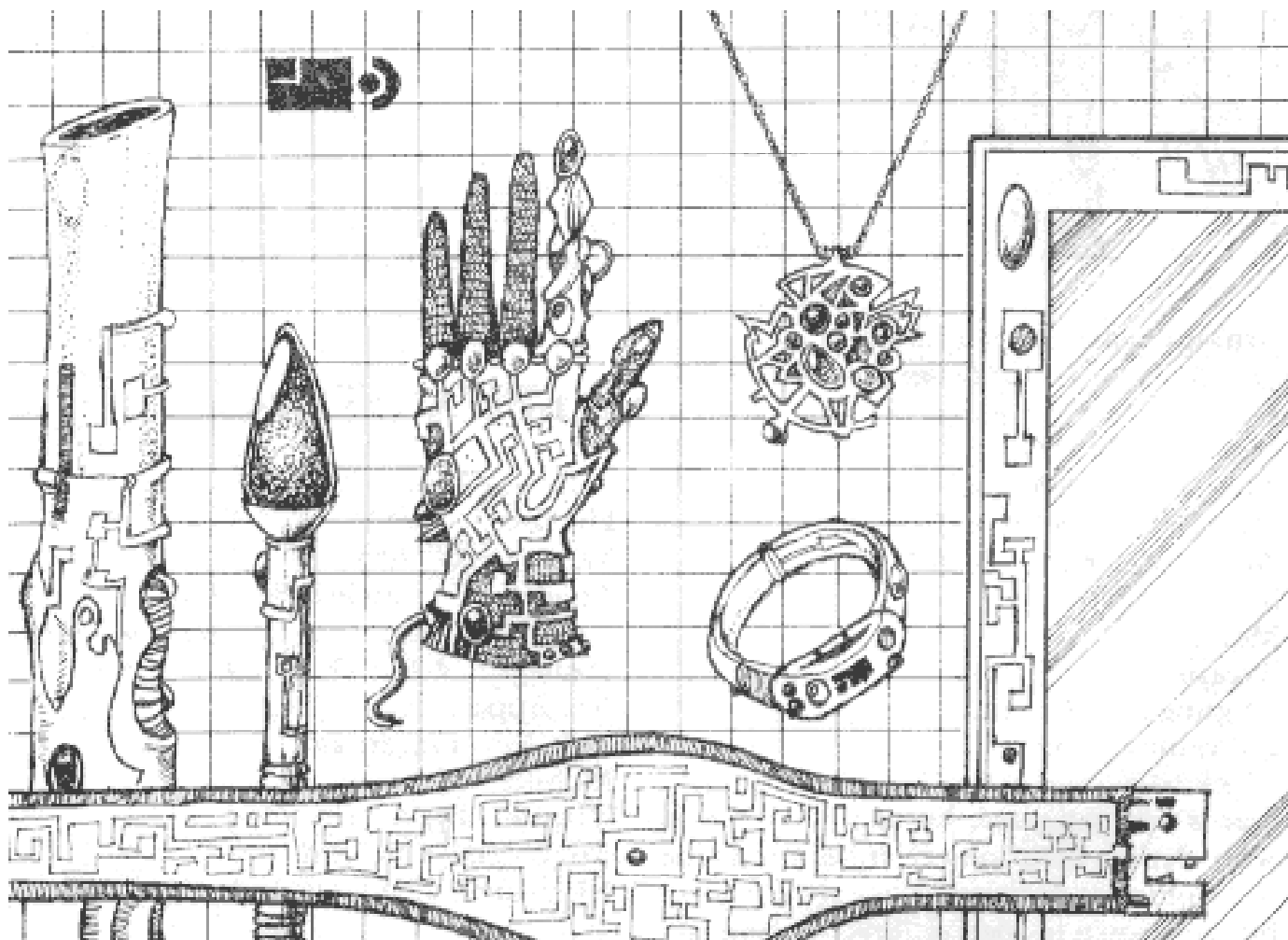
Questi congegni permettono agli oard di spostarsi nel tempo dal loro impero all'interno della storia di Aelos. Tuttavia il dispendio di energia è immenso e solo pochi agenti possono essere inviati. Per di più *questo congegno permette solo il viaggio in un senso*, il che significa che gli oard non possono tornare nel loro tempo attraverso questo congegno.

Ognuno di questi congegni ha il proprio schermo olografico che può essere usato per dargli un altro aspetto. Lo schermo olografico di uno specchio per il viaggio nel tempo cessa di funzionare quando tutti gli oard che vi sono passati attraverso sono morti.

Valore e Aspetto dei Congegni degli Oard

Gli oard non hanno tesori, ma i loro congegni e il loro equipaggiamento è composto in egual misura da plastica, metallo e cristalli. Nel mondo degli avventurieri questi oggetti saranno considerati di ottimo intaglio, pezzi di gioielleria insoliti o oggetti decorativi, e così essi hanno i seguenti valori:

- Un amuleto distorsore sembra una gemma intagliata, un amuleto in filigrana dorata su una catenina d'argento (valore 800 mo).
- Un guanto laser sembra un guanto di maglia estremamente sottile, decorato con filigrana dorata e con una grande gemma dalla forma allungata sull'indice (valore 600 mo).
- Un cannone ad onde moventi è un cilindro trasparente ornato anche all'interno (largo 8 cm e lungo 45 cm) e aperto solo da un lato. Potrebbe essere usato ad es. come un contenitore per pergamene (valore 500 mo).
- Una gemma esplosiva ha la forma di una piccola bacchetta dorata e vuota con una grande gemma montata ad una estremità - se la gemma non è ancora stata sparata (valore - 400 mo).
- Una cintura protettiva sembra una cintura ornata in modo splendido (valore 400 mo).
- I vestiti degli oard sembrano tessuti con una seta estremamente ben lavorata ma rigida al tatto, decorata con metalli preziosi con figure geometriche estremamente elaborate (valore 200 mo).
- Un braccialetto comunicatore sembra un braccialetto delicatamente lavorato (valore 400 mo).
- Uno specchio del viaggio nel tempo sembra un perfetto specchio a dimensione d'uomo all'interno di una cornice d'oro (valore 6.000 mo).



In Principio

Personaggi Non Giocanti

Elfi (incantesimi a discrezione del DM)

Elfo adulto: CA 7 (cuoio e vestiti); DV 1*; pf 5; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 lancia; F 1d6; TS E1; ML 8 (10 con il capo); AM N; THAC0 19; BD30.

Halliani - capo: CA 7; E6; pf 21; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 lancia; F 1d6; TS E6; ML 11; AM N; THAC0 17; EX18.

Joahyn e Kertigen: CA 7; E3; pf 10 ognuno; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 lancia; F 1d6; TS E3; ML 9; AM N; THAC0 19; EX18.

Umani

Umano: CA 7 (cuoio e vestiti); G1; pf 4; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 lancia; F 1d6; TS G1; ML 9; AM N; THAC0 19; BD28.

Teb - mago: CA 7; M4; pf 10; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 pugnale di pietra; F 1d4; TS M4; ML 9; AM N; THAC0 19; EX10.

Hobe - capo: CA 7 (cuoio e vestiti); G4; pf 20; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 lancia; F 1d6; TS G4; ML 10; AM N; THAC0 17; EX10.

Tabella 1

DANNOMEDIOINFLITTODAGRUPPI DI 10 ELFI/UMANI										
CA:	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1
Mischia:	18	16	14	12	11	9	7	5	4	2
Lancio										
(gittata in metri):										
1,6-70	19	18	16	14	12	11	9	7	5	4
71-140	18	16	14	12	11	9	7	5	4	2
141-210	16	14	12	11	9	7	5	4	2	2

Uomini-Albero (compreso Ffertng)

Uomo-Albero: CA 2; DV 8*; pf 48; MV 18 (6) m; N° ATT. 2 rami; F 2d6/2d6; TS G8; ML 9; AM L; THAC0 12; EX61.

Incontri con i Garl

Sommario degli Incontri

1. Callafae (pagina 8)

13 **garl** (lance: 1d6+4; bombe di fuoco: 2d8 – TS contro soffio del drago per dimezzare) montati su 13 **piccoli roc**, guidati da 1 **oard** (guanti laser e 3 gemme esplosive) montato su 1 **roc piccolo**.

Battaglione di Garl (pagina 10)

Avanguardia: 6 **garl** (archi e lance: 1d6+4) e 1 **oard** (guanti laser) su 7 **roc piccolo** con 4 **tigri dai denti a sciabola**.

Corpo Centrale: 15 **garl** (archi e lance: 1d6+4) in portantine (riparo -2) su 3 **elefanti-preistorici**, 5 **garl** (archi e lance: 1d6+4) su 5 **roc piccoli**; 1 **oard** (guanti laser e 2 gemme esplosive) su 1 **roc grande**; 10 **garl** con 3 **tigri dai denti a sciabola**.

Roccaforte dei Garl (pagina 11)

In grado di volare: 6 **garl** (archi: 1d6+4) su **roc piccoli**.

Sulle mura: 30 **garl** (archi e lance: 1d6+4).

Con bestie al seguito: 10 **garl** (archi e lance: 1d6+4) in portantine (riparo -2) su 2 **elefanti-preistorici**, 10 **garl** (lance: 1d6+4) e 4 **tigri dai denti a sciabola**.

Donne: 40 **femmine garl** (lance: 1d6+4).

Capi: 3 **oard** (guanti laser e 1 gemma esplosive ognuno) e 1 **tigre robot (golem d'ambra)**.

Schiavi: 60 **umani**.

Statistiche dei Mostri

Oard: CA 0; DV 7***; pf 43; MV 36 (12) m; N° ATT. variabile; F a seconda dell'arma; TS N10; ML 11; AM L; PX 1.650; THAC0 13; Nuovo Mostro.

Equipaggiamento: armi (vedi sopra), amuleto distorsore, braccialetto comunicatore e cintura protettiva (vedi Congegni degli Oard)

Note: Immuni agli incantesimi *ESP* e *charme*; +4 sui TS contro incantesimi che influenzano la mente.

Garl: CA 7; DV 6; pf 37; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 arma; F a seconda dell'arma+3; TS G6; ML 9; AM N; PX 275; THAC0 14; Nuovo Mostro.

Roc grande: CA 2; DV 12; pf 57; MV 18 (6) m, Vo 144 (48) m; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1d8/1d8/2d10; TS G12; ML come il cavaliere (altrimenti 9); AM L; PX 1.100; THAC0 9; EX57.

Roc piccolo: CA 4; DV 6; pf 38; MV 18 (6) m, Vo 144 (48) m; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1d4+1/1d4+1/2d6; TS G6; ML come il cavaliere (altrimenti 8); AM L; PX 275; THAC0 14; EX57.

Elefante-preistorico: CA 3; DV 15; pf 75; MV 36 (12) m; N° ATT. 2 zanne o 1 carica; F 2d6/2d6 o 4d8; TS G8; ML come il cavaliere (altrimenti 8); AM N; PX 1.350; THAC0 8; EX51.

Tigre robot (golem d'ambra): CA 6; DV 10*; pf 56; MV 18 (6) m; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 2d6/2d6/2d10; TS G5; ML 12; AM N; PX 1.600; THAC0 10; EX50.

Note: Individuazione dell'invisibile (raggio 18 m); colpito solo da armi magiche; immune a *sonno*, *charme*, ecc., e a tutti i gas.

Altri Incontri

Incontri in Foresta/Palude (pagina 10)

i) I Grossi Gatti:

Tigre dai denti a sciabola (5): CA 6; DV 8; pf 54 ognuno; MV 45 (15) m; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1d8/1d8/2d8; TS G4; ML 10; AM N; PX 650 ognuno; THAC0 12; BD33.

ii) Rovine di un Villaggio:

Visione: CA 0; DV 12***; pf 73; MV 12 m (entro il villaggio); N° ATT. 8 clave; F 1d4+4 (x8); TS C12; ML 12; AM C; PX 3.500; THAC0 9; CD33.

Note: Paura (raggio 36 m, automatica per creature con meno di 3 dadi-vita, altrimenti TS contro Incantesimi); colpito solo da armi magiche; Lamento (raggio 27 m, TS contro Incantesimi o si piange per 1d10+10 round); Immune a *charme*, *freddo*, se si ottiene "S" quando un chierico cerca di scacciarlo, e il fantasma supera un TS contro Incantesimi, il chierico deve superare un TS contro Incantesimi per non restare paralizzato per 2d6 round.

Sudario: CA -2; DV 14****; pf 47; MV 27 (9) m; N° ATT. 1 tocco/1 sguardo; F Invecchia 1d10x4 anni/paralisi; TS Speciale; ML 10; AM N; PX 5.150; THAC0 8; CD28.

Note: Colpito solo da armi magiche + 2 o più; immune a tutti gli incantesimi eccetto quelli che colpiscono il male; rete ectoplasmatica (si forma in 3 round, TS contro Incantesimi o si viene risucchiati nel piano etero); *giara magica*; sguardo (paralisi per 2d4 round, raggio 18 m, TS contro Incantesimi); ottiene un TS contro risultato "D" sullo scacciare.

iii) Cacciatore Notturmo:

Odic (impossessatosi del corpo di un uomo-albero): CA -4; DV 16****; pf 40; MV 18 (6) m (40 km durante il giorno); N° ATT. 1 ramo; F 1d12 + veleno; TS G16; ML 12; AM C; PX 5.150; THAC0 7; CD36.

Note: Incantesimi (*buio magico*, *silenzio nel raggio di 4,5 m*, *infliggi malattie*, *animare i morti*, *dito della morte* – al 16° livello); aura purpurea (raggio 6 m, TS contro Incantesimi o risucchio di 1 livello); animare 2 alberi (come un uomo-albero); colpito solo da armi magiche +2 o più; immune agli incantesimi dal 1° al 3° livello; avariare il cibo, veleno, ecc. (raggio 9 m); percepire l'invisibile; animare foglie (vedi sotto).

Foglie animate: MV 9 m (raggio 48 km); N° ATT. (sorpresa 90%); F TS contro Incantesimi o viene attirato verso l'odic; THAC0 16.

La Fucina del Potere

Personaggi Non Giocanti

Equipaggio della Delatara

Capitano Selios: CA 7 (bonus Des); G8; pf 42; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 spada corta; F 1d6; TS G8; ML 9 (11 con il gruppo); AM L; THAC0 15; EX10.

Marinaio (90): CA 9; G1; pf 5 ognuno; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 spada corta o un arco corto; F 1d6; TS G1; ML 9; AM N; THAC0 19.

L'Oracolo di Kol (pagina 13)

Oracolo: CA 9; UC; pf 2 ognuno; MV 36 (12) m; TS UC; ML 7; AM L.

Servitori (12): CA 9; UC; pf 2 ognuno; MV 36 (12) m; TS UC; ML 7; AM L.

Nani (pagina 16)

Nano adulto (70): CA 5; N1-9; pf 5-45; MV a8 (6) m; N° ATT. 1 ascia da battaglia; F 1d8; TS N1-9; ML 10; AM L; BD38.

Viaggio Verso Est

(i) Il Canto delle Sirene (pagina 14)

Visione: CA 0; DV 12***; pf 73; MV (12) m; N° ATT. 7 spade corte; F 1d6; TS C12; ML 12; AM C; PX 3.500; THAC0 9; CD33.

Note: Colpito solo da armi magiche; immune a allo charme e al freddo; Se il risultato di uno scacciare di un chierico è "T" e il fantasma supera un tiro-salvezza contro Incantesimi, allora il chierico stesso deve superare un tiro-salvezza contro Incantesimi per non restare paralizzato per 2d6 round; lamento a lungo raggio, tiro-salvezza contro Incantesimi per non venire attratti dalla visione; a una distanza di 27 m tiro-salvezza contro Incantesimi per non piangere per 1d10+10 round.

(ii) I Pastori (pagina 15)

Ciclope (2): CA 5; DV 13*; pf 70 ognuno; MV 27 (9) m; N° ATT. 1 clava o 1 roccia (gittata 60 m); F 3d10 o 3d6; TS G13; ML 9; AM C; PX 2.300; THAC0 11; EX50.

Note: Le femmine possono lanciare *maledizione*.

Pecora gigante (48): CA 7; DV 6; pf 20 ognuno (femmine/giovani); MV 72 (24) m; N° ATT. n/a; F n/a; TS G3; ML 7; AM N; PX 275 ognuno; THAC0 14; EX55 (modificato).

Ariete gigante (12): CA 7; DV 6; pf 32 ognuno; MV 72 (24) m; N° ATT. 1 calcio posteriore; F 2d6; TS G3; ML 7; AM N; PX 275 ognuno; THAC0 14; EX55 (modificato).

Note: Se in preda al panico (40%) caricano contro la sorgente del disturbo, causando 3d10 punti-ferita da calpestio a chiunque si trovi sul loro cammino (colpiti automaticamente).

(iii) Vascello fantasma (pagina 15) **Ombra spettrale (40)**: CA 7; DV 2+2*; pf 15 ognuno; MV 27 (9) m; N° ATT. 1; F 1d4 + risucchio 1 punto di Forza per 8 turni; TS G2; ML 12; AM C; PX 35 ognuno; THAC0 17; BD39.

Note: Immune a *sonno* e *charme*, ecc.; colpito solo da armi magiche.

(iii) Il Cimitero delle Navi (pagina 15)

Golem d'ossa enorme: CA 0; DV 24**; pf 140; MV 54 (18) m; N° ATT. 2 tridenti a due mani; F 1d20/1d20 (1d4 punti-scafo ogni attacco); TS G16; ML 12; AM N; PX 6.000; THAC0 3; EX53 (modificato).

Note: Colpito solo da armi magiche; immune a *sonno*, *charme*, incantesimi che *bloccano*, ecc. e a attacchi basati su gas, fuoco, freddo ed elettricità.

Scheletro (400): CA 7; DV 1; pf 4 ognuno; MV 18 (6) m; N° ATT. 1 arma (varia); F 1d6; TS G1; ML 12; AM C; PX 10 ognuno; THAC0 19; BD42 (modificato).

Note: Immune a *sonno*, *charme*, ecc.

L'Incudine del Mondo

Attacco dall'Alto (pagina 15)

Chimera (2): CA 4; DV 9**; pf 44 ognuno; MV 36 (12) m, Vo 54 (18) m; N° ATT. 2 artigli/3 teste + soffio; F 1d3/1d3/2d4/1d10/3d4 + 3d8; TS G9; ML 9; AM C; PX 2.300 ognuno; THAC0 11; EX50.

Arpia (31): CA 7; DV 3*; pf 19 ognuno; MV 18 (6) m, Vo 45 (15) m; N° ATT. 2 artigli/1 spada corta + *charme*; F 1d4/1d4/1d6; TS G6; ML 7; AM C; PX 50 ognuno; THAC0 17; BD31.

La Dimora di Diemlak (pagina 15)

Efesto (Diemlak): CA -2; DV 25****; pf 130; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 arma/1 pugno o 1 arma + speciale; F 4d10/3d10 o 4d10 + speciale; TS G25; ML 12; AM N; PX 15.500; THAC0 3; Nuovo Mostro.

Note: Colpito solo da armi magiche + 2 o più; immune al fuoco, agli effetti magici che influenzano la mente, agli incantesimi di 1° e 2° livello; può scaldare gli oggetti di ferro (2d6 punti-ferita/round) o usare su di essi *levitazione*; può creare *muro di fuoco* una volta al giorno.

Statua vivente, roccia (7): CA 4; DV 5*; pf 27 ognuno; MV 18 (6) m; N° ATT. 2 + spruzzi di magma; F 2d6/2d6; TS G5; ML 11; AM C; PX 300; THAC0 15; BD32.

Oard: CA 0; DV 7***; pf 43; MV 36 (12) m; N° ATT. 3 raggi di guanti laser o 1 gemma esplosiva; F 1d6+1/1d6+1/1d6+1 o 6d8; TS N10; ML 11; AM L; PX 1.650; THAC0 13; Nuovo Mostro.

Equipaggiamento: guanti laser, 2 gemme esplosive, amuleto distorsore, cintura protettiva (vedi Congegni degli Oard).

Note: Immune agli incantesimi *ESP* e *charme*; +4 sui TS contro incantesimi che influenzano la mente.

Tigre robot (golem d'ambra) (2): CA 6; DV 10*; pf 56 ognuno; MV 18 (6) m; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 2d6/2d6/2d10; TS G5; ML 12; AM N; PX 1.600 ognuno; THAC0 10; EX53.

Note: *Individuazione dell'invisibile* (raggio 18 m); colpito solo da armi magiche; immune a *sonno*, *charme*, ecc., e a tutti i gas.

1. I Controllori

Golem di bronzo (2): CA 0; DV 20**; pf 100 ognuno; MV 54 (18) m; N° ATT. 1 pugno + calore; F 3d10 + 1d10; TS G10; ML 12; AM N; PX 4.300 ognuno; THAC0 5; EX53.

Note: Colpito solo da armi magiche; se nascosto, invisibile, etereo; immune a *sonno*, *charme*, e incantesimi che *bloccano*, al fuoco e a tutti i gas; chiunque causi danni al golem con un'arma da taglio subisce 2d6 punti-ferita a causa degli spruzzi di fuoco (negati da un tiro-salvezza contro Raggio della Morte).

Il Bronzo e il Ferro

Sewynne: CA 5; C22 (druido); pf 52; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 bastone magico; F 1d6+3; TS G13; ML 10; AM N; THAC0 6.

Equipaggiamento: *Armatura di cuoio +2*, *bastone dei druidi*.

La Ricerca di Heorlbald (pagina 19)

Viverna grande (2): CA 3; DV 11*; pf 52 ognuno MV 36 (12) m, Vo 90 (30) m; N° ATT. 1 morso/1 pungiglione; F 3d8/1d8 + veleno; TS G6; ML 11; AM C; PX 1.900 ognuno; THAC0 10; EX62 (modificato).

Marinaio (90): CA 9; F1; pf 5 ognuno; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 spada corta o un arco corto; F 1d6; TS G1; ML 9; AM N; THAC0 19.

Assassini nella Notte

Oard: CA 0; DV 7***; pf 43; MV 36 (12) m; N° ATT. 3 raggi di guanti laser; F 1d6+1/1d6+1/1d6+1; TS N10; ML 11; AM L; PX 1.650; THAC0 13; Nuovo Mostro.

Equipaggiamento: guanti laser, amuleto distorsore, cintura protettiva (vedi Congegni degli Oard).

Note: Immune agli incantesimi *ESP* e *charme*; +4 sui TS contro incantesimi che influenzano la mente.

Ladro maestro di Kolomede (7): CA 5 (cuoio + bonus Des); L16; pf 39 ognuno; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 pugnale; F 1d4 + veleno; TS L16; ML 9; AM C; PX 2.300 ognuno; THAC0 13 (mischia), 11 (da lancio, compreso bonus Des), 9 (colpendo alle spalle).

Il Drago di Ferro

Truppa elite di Kolomede (20): CA 2 (piastre e scudo); G5; pf 25 ognuno; MV 27 (9) m; N° ATT. 1 spada; F 1d8+2 (bonus For); TS f5; ML 10; AM N; PX 175 ognuno; THAC0 15 (compreso bonus For), Ex10.

Robot (piccolo drolem): CA -2; DV 16****; pf 85; MV 36 (12) m; N° ATT. 2 artigli/1 morso + soffio; F 1d10/1d10/1d10+10 + veleno; TS G8; ML 12; AM N; PX 6.100; THAC0 7; CD32 (modificato).

Note: Vede l'invisibile (raggio 18 m); Immune agli incantesimi che influenzano la mente e che *bloccano*, a *sonno*, *charme*, ecc.; colpito solo da armi magiche +1 o più; soffio a nube (6x6x6 m) 3v/gg, tiro-salvezza contro Soffio del Drago per non morire.

Oard: CA 0; DV 7***; pf 43; MV 36 (12) m; N° ATT. 3 raggi di guanti laser o 1 gemma esplosiva; F 1d6+1/1d6+1/1d6+1 o 6d8; TS N10; ML 11; AM L; PX 1.650; THAC0 13; Nuovo Mostro.

Equipaggiamento: guanti laser, 3 gemme esplosive, amuleto distorsore, cintura protettiva (vedi Congegni degli Oard).

Note: Immune agli incantesimi *ESP* e *charme*; +4 sui TS contro incantesimi che influenzano la mente.

La Guerra

Forze di Kolomede

Le forze di Kolomede sono in media di primo livello. Sono equipaggiati con due armi di ferro di buona fattura e indossano una corazza di maglie.

Avanguardia

Comandante: Theodric (G16, Int +1, Car +2)

Ufficiali: 1% a livello del titolo, 4 a livello medio

Storia: 6 vittorie/1 rotta

Guerrieri: Addestramento 20 settimane (20 con comandante)/11 mesi insieme; movimento medio per turno 36 m/20 km al giorno.

CDB Attuale: 111; **Classe delle Truppe:** Eccellente; **VB:** 123; 200 guerrieri.

Forze Montana

Comandante: Rickard (G15, Sag +1, Car +1)

Ufficiali: 1% a livello del titolo, 4 a livello medio

Storia: 4 vittorie

Guerrieri: Addestramento 20 settimane (19 con comandante)/11 mesi insieme; Proiettili 50% (gittata oltre i 30 m 50%); movimento medio per turno 27 m/15 km al giorno.

CDB Attuale: 107; **Classe delle Truppe:** Eccellente; **VB:** 129; 1.000 guerrieri.

Corpo Centrale

Comandante: Stengat (G18, Int +2, Car +2)

Ufficiali: 1% a livello del titolo, 3 a livello medio

Storia: 5 vittorie/1 rotta

Guerrieri: Addestramento 20 settimane (19 con comandante)/11 mesi insieme; Proiettili 30% (gittata oltre i 30 m 30%); movimento medio per turno 27 m/15 km al giorno.

CDB Attuale: 109; **Classe delle Truppe:** Eccellente; **VB:** 131; 1.600 guerrieri.

Forza Navale

Comandante: Philo (G14)

Ufficiali: 1% a livello del titolo, 4 a livello medio

Storia: 3 vittorie/1 rotta

Guerrieri: Addestramento 20 settimane (19 con comandante)/11 mesi insieme; Proiettili 40% (gittata oltre i 30 m 40%); movimento medio per turno 27 m/15 km al giorno.

CDB Attuale: 102; **Classe delle Truppe:** Eccellente; **VB:** 124; 1.200 guerrieri.

Tribù Umane

I guerrieri umani sono, in media, di primo livello. Ognuno ha due armi di bronzo (qualità "sotto la media"), indossano armature di cuoio e portano uno scudo (CA 6). Tutto l'addestramento è stato fatto con il loro rispettivo signore della guerra.

Luogo: Cerrowa **Economia:** Agricoltura

Signore della Guerra: Adger (G16, Int +1, Car +2); (imponente, distaccato, vendicativo)

Ufficiali: 2% a livello del titolo, 7 a livello medio

Storia: 3 vittorie

Nemici di Sangue: Twarkan

Guerrieri: Addestramento 10 settimane (3 mesi insieme); Proiettili 50% (gittata oltre i 30 m 50%); Abilità Magiche 2%;

Uso di Incantesimi 2%; movimento medio per turno 36 m/20 km al giorno.

CDB Attuale: 77; **Classe delle Truppe:** Media; **VB:** 109; 450 guerrieri.

Luogo: Kanstaz **Economia:** Pastorizia

Signore della Guerra: Hildric (G17, Sag +2); (aspetto trasandato, imbronciato, fidato)

Ufficiali: 1% a livello del titolo, 5 a livello medio

Storia: 2 vittorie

Nemici di Sangue: Twarkan e Xygmis

Guerrieri: Addestramento 6 settimane (2 mesi insieme); Monatura 100%; Abilità Magiche 1%; Uso di Incantesimi 3%;

movimento medio per turno 54 m (a cavallo)/40 km al giorno.

CDB Attuale: 59; **Classe delle Truppe:** Scarsa; **VB:** 83; 320 guerrieri.

Luogo: Harrades **Economia:** Caccia

Signore della Guerra: Daman (G13); (barbaro dagli occhi sfuggenti, antagonista)

Ufficiali: 3% a livello del titolo, 6 a livello medio

Storia: 1 vittoria/1 rotta

Nemici di Sangue: Dergardar

Guerrieri: Addestramento 12 settimane (3 mesi insieme); Proiettili 100% (gittata oltre i 30 m 100%); Abilità Magiche 2%;

Uso di Incantesimi 3%; movimento medio per turno 36 m/20 km al giorno.

CDB Attuale: 71; **Classe delle Truppe:** Media; **VB:** 103; 240 guerrieri.

Ruolino dei Mostri

Luogo: Vernatz Economia: Pastorizia
Signore della Guerra: Elmira (G15, Int +2, Sag +2); (vanesia, pessimista, sensibile)
Ufficiali: 2% a livello del titolo, 7 a livello medio
Storia: 3 vittorie
Nemici di Sangue: Nessuno
Guerrieri: Addestramento 15 settimane (4 mesi insieme); Montatura 100%; Proiettili 100% (gittata oltre i 30 m 100%); Abilità Magiche 1%; Uso di Incantesimi 1%; movimento medio per turno 54 m/40 km al giorno.
CDB Attuale: 88; Classe delle Truppe: Buona; VB: 142; 200 guerrieri.

Luogo: Dergardar Economia: Agricoltura
Signore della Guerra: Aasts (G15, Car +2); (ben curato, negligente, diplomatico)
Ufficiali: 2% a livello del titolo, 6 a livello medio
Storia: 1 vittorie
Nemici di Sangue: Harrades
Guerrieri: Addestramento 11 settimane (3 mesi insieme); Proiettili 20% (gittata oltre i 30 m 10%); Abilità Magiche 1%; Uso di Incantesimi 2%; movimento medio per turno 36 m/20 km al giorno.
CDB Attuale: 72; Classe delle Truppe: Media; VB: 96; 440 guerrieri.

Luogo: Distis Economia: Pesca
Signore della Guerra: Liana (G13, Int +1, Sag +2); (miserabile, irritabile, incline al perdono)
Ufficiali: 2% a livello del titolo, 5 a livello medio
Nemici di Sangue: Nessuno
Guerrieri: Addestramento 4 settimane (1 mesi insieme); Proiettili 30% (gittata oltre i 30 m 25%); Abilità Magiche 2%; Uso di Incantesimi 3%; movimento medio per turno 36 m/20 km al giorno.
CDB Attuale: 51; Classe delle Truppe: Debole; VB: 75; 260 guerrieri.

Luogo: Twarkan Economia: Agricoltura
Signore della Guerra: Iduna (G17, Int +2, Car +3); (scervellata, cauta, egoista)
Ufficiali: 4% a livello del titolo, 7 a livello medio
Storia: 2 vittorie
Nemici di Sangue: Cerrowa e Kanstaz
Guerrieri: Addestramento 15 settimane (4 mesi insieme); Montatura 50%; Proiettili 30% (gittata oltre i 30 m 30%); Abilità Magiche 4%; Uso di Incantesimi 1%; movimento medio per turno 36 m/20 km al giorno.
CDB Attuale: 94; Classe delle Truppe: Buona; VB: 154; 360 guerrieri.

Luogo: Xygmis Economia: Agricoltura
Signore della Guerra: Vidkun (G15, Car +1); (sovrappeso, gioioso, millantatore)
Ufficiali: 2% a livello del titolo, 5 a livello medio
Storia: 1 vittorie
Nemici di Sangue: Kanstaz

Guerrieri: Addestramento 9 settimane (3 mesi insieme); Montatura 100%; Abilità Magiche 2%; Uso di Incantesimi 2%; movimento medio per turno 36 m/20 km al giorno.
CDB Attuale: 64; Classe delle Truppe: Modesta; VB: 92; 320 guerrieri.

Luoghi

In assenza dei guerrieri della tribù, un villaggio umano sarà difeso dalle donne, dai bambini e dai vecchi guerrieri (livello medio 0). Di seguito viene descritto un tipico gruppo di difensori:

Armi: 1 di bronzo ognuno (qualità "sotto la media")

CA media: 7 Condottiero: G8

Ufficiali: nessuno a livello del titolo, 2 a livello medio

Nemici di Sangue: Kanstaz

Guerrieri: Addestramento 2 settimane (con il comandante); Proiettili 20% (gittata oltre i 30 m 20%); Uso di Incantesimi 2%.
CDB Attuale: 18; Classe delle Truppe: Inesperta; VB: 22; 350 guerrieri.

Clan dei Nani

In media i nani guerrieri sono di primo livello. Ognuno ha due armi di qualità "eccellente" e CA 4. Tutto l'addestramento è stato fatto con i rispettivi capi clan.

Roccaforte: Jalndrup

Capo Clan: Cradok (N12, Int +2); (diffida degli elfi, onesto, amichevole)

Ufficiali: 2% a livello del titolo, 4 a livello medio

Storia: 2 vittorie

Guerrieri: Addestramento 9 settimane (3 mesi insieme); Proiettili 50% (gittata oltre i 30 m 25%); Abilità Magiche 2%; movimento medio per turno 18 m/10 km al giorno.

CDB Attuale: 95; Classe delle Truppe: Buona; VB: 125; 320 guerrieri.

Roccaforte: Nopsfalt

Capo Clan: Stoid Lamalucente (N12, Int +3, Car +1); (depresso, vanesio, difficile da convincere)

Ufficiali: 6% a livello del titolo, 7 a livello medio

Storia: 10 vittorie (gran parte contro i giganti)

Guerrieri: Addestramento 20 settimane (11 mesi insieme); Proiettili 50% (gittata oltre i 30 m 30%); Abilità Magiche 2%; movimento medio per turno 18 m/10 km al giorno.

CDB Attuale: 152; Classe delle Truppe: Elite; VB: 200; 150 guerrieri.

Elfi di Erydall

Le truppe elfiche sono, in media, di primo livello, e sono tutti incantatori. Ognuno ha due armi di bronzo (qualità "sotto la media"), e ognuno ha un'arma da lancio. La classe d'armatura media è 5. Tutto l'addestramento si è svolto assieme ai rispettivi capi clan.

Se chiesto, divideranno le loro forze per fornire un'unità di soli arcieri per le forze umane – solo se saranno guidate da un personaggio giocante elfo.

Roccaforte: Erydall

Capo Clan: Cerywnll (E10, Int +2, Sag +1, Car +2); (utile, coraggioso)

Ufficiali: 6% a livello del titolo, 7 a livello medio

Storia: 1 vittorie

Guerrieri: Addestramento 12 settimane (3 mesi insieme); Montature 50%; Proiettili 100% (gittata oltre i 30 m 100%); Abilità Magiche 10%; Uso di Incantesimi 100%; movimento medio per turno 36 m/20 km al giorno.

CDB Attuale: 103; **Classe delle Truppe:** Eccellente; **VB:** 191; 400 guerrieri.

L'Isola degli Stregoni

La Locanda (pagina 23)

Sfar: CA 7 (*anello di protezione* +2); M5; pf 13; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 pugnale; F 1d4; TS M5 (+2); ML 7; AM N; THAC0 19.

Incantesimi:

Primo livello: *individuazione del magico, protezione dal male*

Secondo livello: *immagini illusorie, ragnatela*

Terzo livello: *velocità*

Njort (gestore): CA 9; C11; pf 38; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 *fiorda* +1; F 1d4+1; TS C11 (+3 Sag); ML 10; AM L; THAC0 14.

Incantesimi:

Primo livello: *cura ferite leggere (x2), luce magica (x2)*

Secondo livello: *individuazione dell'allineamento (x3), silenzio (raggio 5m)*

Terzo livello: *cura malattie, individuazione degli oggetti, luce perenne*

Quarto livello: *creazione dell'acqua (x2), cura ferite gravi*

Quinto livello: *creazione del cibo, vista rivelante*

Inservienti (20): CA 9; UN; pf 2 ognuno; MV 36 (12) m; N° ATT. n/a; F n/a; TS UN; ML 6; AM L.

Maghi impostori, Oard (8): CA 0; DV 7***; pf 43; MV 36 (12) m; N° ATT. 3 raggi di guanto laser; F 1d6+1/1d6+1/1d6+1; TS N10; ML 11; AM L; PX 1.650; THAC0 13; Nuovo Mostro.

Equipaggiamento: (ognuno) guanti laser, amuleto distorsore, cintura protettiva braccialetto comunicatore (vedi Congegni degli Oard).

Note: Immune agli incantesimi ESP e charme; +4 sui TS contro incantesimi che influenzano la mente.

Il Centro della Tempesta (pagina 24)

Genio, minore (2): CA 5; DV 7+1*; pf 46 ognuno; MV 27 (9) m, Vo 72 (24) m, turbine 36 (12) m + speciale; N° ATT. 1 pugno o 1 turbine; F 2d8 o 2d6 + speciale; TS G14; ML 12; AM C; PX 850 ognuno; THAC0 12; EX52.

Note: Colpito solo da armi magiche; usa i seguenti poteri 3v/gg:

- *turbine* (5 round per formarsi, cono alto 20m, diam 6 m in alto, diam 3 m alla base, infligge 2d6 punti-ferita a quelli sul suo cammino, spinge creature con meno di 2

DV a meno che non superino un tiro-salvezza contro Raggio della Morte).

- *creare illusioni* (influenzano la vista e l'udito; non serve concentrazione).

- *assumere forma gassosa*.

- *diventare invisibile*.

- *creare oggetti metallici* (fino a 1.000 mo d'ingombro, temporaneo).

- *creare beni soffici o oggetti di legno* (fino a 1.000 mo d'ingombro, permanente).

- *creare cibo e acqua* (come C7)

Segugio invisibile (8): CA 3; DV 8*; pf 42 ognuno; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 soffio; F 4d4; TS G8; ML 12; AM M; PX 1.200; THAC0 12; EX58.

Note: Ottiene la sorpresa 1-5 su 1d6.

La Vallata delle Ragnatele (pagina 25)

Vedova nera gargantua (2): CA 2; DV 24*; pf 96 ognuno; MV 36 (12) m, Ra 72 (24) m; N° ATT. 1 morso; F 8d6 + veleno; TS G12; ML 11; PX 6.000; THAC0 3; BD40 e CD34.

La Grande Biblioteca

I Prodi Guardiani (pagina 25)

Phlorella (elfa bibliotecaria): CA 0; E10 (classe d'attacco E); pf 40; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 *bastone del colpire*; F 2d6; TS E10; ML 11; AM L; PX 3.700; THAC0 11.

Equipaggiamento: *corazza di cuoio* +2, *mantello deflettente* (EX69), *bastone del colpire* (12 cariche, EX68), 600 mo.

Note: Sag +2, Des +3

Incantesimi:

Primo livello: *charme (x2), dardo incantato*

Secondo livello: *immagini illusorie (x2), ragnatela*

Terzo livello: *chiaroveggenza, dissolvi magie, velocità*

Quarto livello: *charme mostri, porta dimensionale (x2)*

Quinto livello: *muro di pietra, nube mortale*

Guardie elfiche (10): CA -2; E6; pf 29 ognuno; MV 27 (9) m; N° ATT. 1 *spada* +2 o 1 colpo (*freccia* +1); F 1d8+3 o 1d6+1; TS E6; ML 11; AM L; PX 550 ognuno; THAC0 14.

Equipaggiamento: (ognuno) *corazza di piastre* +1, *scudo* +1, *spada* +2, 20 *freccie* +1, 400 mo.

Note: For +1, Des +2

Incantesimi:

Primo livello: *dardo incantato, sonno*

Secondo livello: *immagini illusorie, invisibilità*

Terzo livello: *blocca persona, dissolvi magie*

Guardie e Difese (pagina 26)

Golem di ossidiana (45) (in 9 gruppi da 5): CA 3; DV 6; pf 30 ognuno; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 pugno; F 2d4; TS G3; ML 12; AM N; PX 275 ognuno; THAC0 14; CD34.

Note: Colpito solo da armi magiche; immune agli incantesimi che bloccano, a sonno, charme, e a tutti i gas.

Beholder: CA 0 (corpo)/2 (occhio frontale)/7 (peduncoli); DV 11****; pf 38 ognuno; MV 9 (3) m; N° ATT. 1 morso + speciale; F 2d8 + speciale; TS M11; ML 12; AM C; PX 5.100; THAC0 10; CD30.

Note: Occhio frontale: raggio anti-magia (r 18 m);

- occhio 1: *charme* (r 36 m);
- occhio 2: *charme mostri* (r 36m);
- occhio 3: *sonno* (r 72 m);
- occhio 4: *telecinesi* (r 36 m, fino a 5.000 mo);
- occhio 5: *carne in pietra** (r 36 m);
- occhio 6: *disintegrazione* (r 8 m);
- occhio 7: *terrore** (r 36 m);
- occhio 8: *lentezza** (r 72 m);
- occhio 9: *infligi ferite gravi** (r 18 m);
- occhio 10: *morte* (r 72 m).

Il Lume della Ragione (pagina 27)

Capo Oard: CA 0; DV 7***; pf 56; MV 36 (12) m; N° ATT. 2 colpi di cannone a onde moventi; F 2d6/2d6; TS N10; ML 11; AM L; PX 1.650; THAC0 13; Nuovo Mostro.

Equipaggiamento: cannone a onde moventi, amuleto distorsore, cintura protettiva, braccialetto comunicatore (vedi Congegni degli Oard).

Note: Immune agli incantesimi *ESP* e *charme*; +4 sui TS contro incantesimi che influenzano la mente.

Oard (8): CA 0; DV 7***; pf 43; MV 36 (12) m; N° ATT. 3 raggi di guanto laser o 1 gemma esplosiva; F 1d6+1/1d6+1/1d6+1 o 6d8; TS N10; ML 11; AM L; PX 1.650; THAC0 13; Nuovo Mostro.

Equipaggiamento: (ognuno) guanti laser, 1 gemme esplosiva, amuleto distorsore, cintura protettiva, braccialetto comunicatore (vedi Congegni degli Oard).

Note: Immune agli incantesimi *ESP* e *charme*; +4 sui TS contro incantesimi che influenzano la mente.

Drago d'oro, piccolo: CA -2; DV 7**; pf 30; MV 27 (9) m, Vo 75 (24) m; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1d6/1d6/23d8; TS G7; ML 12; AM L; PX 1.250; THAC0 13; CD31 e BD31 (modificato).

Note: Colpito solo da armi magiche; soffio del drago: cono (27x9 m) di fuoco o nuvola (15x12 m) di gas di cloro.

Giofenes: CA 5; M24; pf 42; MV 36 (12) m; N° ATT. n/a; F n/a4; TS M24; ML 9 (12 mentre ipnotizzato); AM L.

Equipaggiamento: anello di protezione +4, bacchetta di individuazione delle porte segrete, penna ricopiante **Incantesimi:**

Primo livello: *lettura dei linguaggi, lettura del magico* (x3)

Secondo livello: *immagini illusorie, individuazione dell'invisibile, individuazione di un oggetto, ragnatela*

Terzo livello: *blocca persona, velocità*

Quarto livello: -

Quinto livello: *blocca mostri*

Sesto livello: -

Settimo livello: *creazione di mostri normali, conoscenza* (x2)

Ottavo livello: *metamorfosi di ogni oggetto, parola accecante*

Non livello: *labirinto*

La Bolla dell'Entropia

Gli Oard e le Loro Creazioni

Oard: CA 0; DV 7***; pf 43; MV 36 (12) m; N° ATT. variabile; F a seconda dell'arma; TS N10; ML 11; AM L; PX 1.650; THAC0 13; Nuovo Mostro.

Equipaggiamento: armi (vedi sotto), cintura protettiva braccialetto comunicatore (vedi Congegni degli Oard).

Note: Immune agli incantesimi *ESP* e *charme*; +4 sui TS contro incantesimi che influenzano la mente.

Capo Oard: CA 0; DV 7***; pf 56; MV 36 (12) m; N° ATT. 2 colpi di cannone a onde moventi; F 2d6/2d6; TS N10; ML 11; AM L; PX 1.650; THAC0 13; Nuovo Mostro.

Equipaggiamento: cannone a onde moventi, cintura protettiva, braccialetto comunicatore (vedi Congegni degli Oard).

Note: Immune agli incantesimi *ESP* e *charme*; +4 sui TS contro incantesimi che influenzano la mente.

Talak (troll): CA 4; DV 6+3*; pf 30; MV 36 (12) m; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1d6/1d6/1d10; TS G6; ML 10; AM N; PX 650; THAC0 13; EX59 (modificato).

Note: Rigenera 3pf/r 3 round dopo la prima ferita, non è in grado di rigenerare le ferite inferte dal fuoco e dall'acido.

Robot della Sicurezza (golem d'ambra): CA 6; DV 10*; pf 56; MV 18 (6) m; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 2d6/2d6/2d10; TS G5; ML 12; AM N; PX 1.600; THAC0 10; EX53.

Note: *Individuazione dell'invisibile* (raggio 18 m); colpito solo da armi magiche; immune a *sonno*, *charme*, ecc., e a tutti i gas.

Robot da Combattimento (piccolo drolem): CA -2; DV 16****; pf 85; MV 36 (12) m; N° ATT. 2 artigli/1 morso + soffio; F 1d10/1d10/1d10+10 + veleno; TS G8; ML 12; AM N; PX 6.100; THAC0 7; CD32 (modificato).

Note: Vede l'invisibile (raggio 18 m); Immune agli incantesimi che influenzano la mente e che *bloccano*, a *sonno*, *charme*, ecc.; colpito solo da armi magiche +1 o più; soffio a nube (6x6x6 m) 3v/gg, tiro-salvezza contro Soffio del Drago per non morire.

Robot della Fonderia (golem di bronzo): CA 0; DV 20**; pf 100 ognuno; MV 54 (18) m; N° ATT. 1 pugno + calore; F 3d10 + 1d10; TS G10; ML 12; AM N; PX 4.300 ognuno; THAC0 5; EX53.

Note: Colpito solo da armi magiche; se nascosto, invisibile, eterico; immune a *sonno*, *charme*, e incantesimi che *bloccano*, al fuoco e a tutti i gas; chiunque causi danni al golem con un'arma da taglio subisce 2d6 punti-ferita a causa degli spruzzi di fuoco (negati da un tiro-salvezza contro Raggio della Morte).

Robot per la Manutenzione (golem di ossidiana): CA 3; DV 6; pf 30; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 pugno; F 2d4; TS G3; ML 12; AM N; PX 275; THAC0 14; CD34.

Note: Colpito solo da armi magiche; immune agli incantesimi che *bloccano*, a *sonno*, *charme*, e a tutti i gas.

Robot Energetico (statua animata di ferro): CA 2; DV 4*; pf 32; MV 9 (3) m; N° ATT. 2; F 1d8/1d8 + speciale; TS G4; ML 11; AM N; PX 125; THAC0 16; BD32.

Note: Immune agli incantesimi che *bloccano*, a *sonno*, *charme*, e a tutti i gas; qualsiasi metallo (comprese le armi magiche) che colpiscono il robot restano attaccate a meno che chi le usa non superi un tiro-salvezza contro Incantesimi.

Sommario degli Incontri

1-8. Altri Avamposti (pagina 31)

Ognuno ha 6 oard (armati di guanti laser e 1 gemma esplosiva ognuno).

9. Mastini del Caos (pagina 31)

Segugio spettrale (12): CA -2; DV 5**; pf 24 ognuno; MV 45 (15) m; N° ATT. 1 morso; F 2d6 + speciale; TS G5; ML 12; AM C; PX 425 ognuno; THAC0 15; CD36.

Note: Le creature morse devono superare un tiro-salvezza contro Incantesimi scomparire piano piano (in 24 ore); un incantesimo *porta dimensionale* farà tornare indietro il personaggio.

Impianto Chimico (pagina 32)

Sostanza chimica viola (fanghiglia verde): CA sempre colpito; DV 2**; pf 16 ognuno; MV 9 (3) m; N° ATT. 1; F Speciale; TS N10; ML 12; AM N; PX 5 ognuno; THAC0 Speciale; BD33 (modificato).

Note: Colpito solo dal fuoco e dall'acido; dissolve i vestiti ed il cuoio istantaneamente, il metallo ed il legno in 6 round; i contatto con la carne causa la trasformazione in fanghiglia in 1d4 round.

Sostanza chimica gialla (protoplasma nero): CA 6; DV 10*; pf 60 ognuno; MV 18 (6) m; N° ATT. 1; F 3d8; TS N10; ML 12; AM N; PX 1.600 ognuno; THAC0 10; EX57 (modificato).

Note: Ucciso solo dal fuoco; gli altri attacchi lo dividono; dissolve il legno ed il metallo in 1 turno.

10. Stanza delle Guardie (pagina 32)

Ci sono 10 capi degli oard (armati con cannone a onde moventi), 3 oard (armati di guanti laser) e 3 robot della sicurezza (golem d'ambra). Nelle caserme adiacenti: 4 oard (con guanti laser) e 4 robot della sicurezza.

11. Studio degli Ologrammi (pagina 32)

C'è 1 oard (armato con guanti laser) e 29 ologrammi (N° ATT. 2 raggio di guanto laser; F 1d4/1d4; THAC0 18 (ma tratta tutti i bersagli come se avessero CA 9, modificati dalla Destrezza).

12. Incubatrici (pagina 32)

Ci sono 1 oard (guanti laser) e 4 talak.

Proto-umanoidi (golem di fango): CA 9; DV 8*; pf 40 ognuno; MV 27 (9) m; N° ATT. 1 stretta; F 2d6 + scioglimento (2d6 per round automatico); TS N10; ML 12; AM N; PX 1.600 ognuno; THAC0 12; CD34 (modificato).

Note: Movimento inalterato dai contenitori di sostanze chimiche; colpito solo da armi magiche; immune agli incantesimi che *bloccano*, a *sonno*, *charme*, e a tutti i gas.

13. Fonderia (pagina 32)

Ci sono 2 robot della fonderia (golem di bronzo).

14. Laboratorio dei Robot (pagina 33)

Ci sono 1 capo oard (armato con cannone a onde moventi), 2 oard (armati con guanti laser), 2 robot energetici (state animate di ferro) e 1 robot da combattimento (piccolo drolem).

15. Laboratorio (pagina 33)

Ci sono 12 oard, armati di guanti laser, fiale di sostanza chimica (gittata 3/9/15; infligge 2d12 punti-ferita; dissolve il legno e il metallo in 1 round) e un cannone fotonico (1 colpo per round; 2d10+10 punti-ferita; trattate tutti i bersagli come se avessero CA 3).

16. Centrale di Controllo (pagina 33)

Qartanaq, Signore degli Oard: CA -5; DV 10***; pf 70; MV 36 (12) m; N° ATT. 2 colpi di cannone a onde moventi; F 2d6/2d6 + stordimento; TS N10; ML 12; AM L; PX 3.000; THAC0 10; Nuovo Mostro.

Equipaggiamento: mantello dello schermo energetico, cintura protettiva (vedi Congegni degli Oard).

Note: Immune agli incantesimi *ESP* e *charme*; +4 sui TS contro incantesimi che influenzano la mente.

Ci sono 6 oard (armati con guanti laser e 1 gemma esplosiva), 5 robot della sicurezza (golem d'ambra) e 4 robot energetici (statue animate di ferro).



Avventura Livello Companion

Dove Regna il Caos

di Graeme Morris

Traduzione: Diego Calugi, Impaginazione: Stefano
Mattioli

Siete stati scelti! In tutto il territorio, i presagi di alcuni cambiamenti cataclismici sono chiaramente visibili da tutti. I fiori sbocciano fuori stagione, piovono pesci dal cielo, e una luna azzurra si staglia nel cielo notturno.

Ma il pericolo non proviene da questo paese, e nemmeno da questo mondo. Lontano fra i piani infiniti giace Aelos, un mondo di pergili. Un mondo dove il tempo stesso è stato corrotto e dove regna il caos.

Perfino i potenti Immortali che sono a guardia del piano non hanno il potere di aiutare Aelos. La speranza è nelle vostre mani soltanto.

Venite allora, viaggiate attraverso il turbinoso Nexus, verso un mondo oltre le stelle.
Siete stati scelti, e l'Eternità vi chiama!

Quest'avventura è progettata per essere usata con le regole DUNGEONS & DRAGONS® Set Companion, il quale espande le regole D&D® Set Base ed Expert. Quest'avventura non può essere giocata senza i D&D® Set Base, Expert e Companion prodotti dalla TSR, Inc.