

D. Quatrini D. Moretti R. Grassi

La Liberazione di Fastelia

UNA CAMPAGNA FANTASY



CREDITS

Concezione e Progettazione: Davide Quatrini

Sviluppo: Davide Quatrini, Danilo Moretti

Editing: Roberto Grassi

Sistema di Gioco: Roberto Grassi

Grafica, Impaginazione e Layout generale: Davide Quatrini

Il Logo di Levity è copyright 2015 di Roberto Grassi e Luigi Colazzo

Le mappe sono copyright 2015 di Davide Quatrini

L'illustrazione del villaggio di pag. 7 è **CC-BY di Jeremy Thompson**

L'illustrazione del gladio di pag. 21 è **CC-BY di Søren Niedziella**

L'illustrazione dello zombi di pag. 29 è rilasciata sotto licenza copyleft **LICENCE art libre**

Il ritratto di pag. 68 è **CC-BY di Sukanto Debnath**

Tutte le altre illustrazioni e gli elementi grafici sono appartenenti al pubblico dominio o derivati da essi.

Le fonti dalle quali si è attinto per i materiali iconografici appena citati sono elencate di seguito.

FONTI ICONOGRAFICHE

PUBBLICO DOMINIO

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Title_Page_by_Aubrey_Beardsley.png

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:FamHis067border.png>

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Goya_Forge.jpg

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jakob_Jordaens_011.jpg

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Medieval_Nun_or_Woman_in_Religious_Clothing_\(2\).JPG](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Medieval_Nun_or_Woman_in_Religious_Clothing_(2).JPG)

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gypsy_Girl_with_Mandolin.jpg

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pongrácz_F_Hegedülő_cigány.jpg

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Frankenstein,_pg_7.jpg

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Anozel-Mine.jpg>

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ett_gammalt_bergtroll.jpg

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bartholomeus_Breenbergh_-_Ruins_of_the_City_Walls,_near_Porta_S_Paolo,_Rome_-_WGA03160.jpg

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ruins_of_an_ancient_building_overgrown_with_ivy_-_Google_Art_Project.jpg

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Birch_Tree_Drawing.jpg

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:John_Sell_Cotman_-_Ruin_behind_the_Free_School,_Thetford,_Suffolk_-_Google_Art_Project.jpg

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pyramids_of_Geezeh.jpg

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jaspe_orbulaire_Madagascar_1597B.jpg

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Page_187_\(The_Lost_World,_1912\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Page_187_(The_Lost_World,_1912).jpg)

PUBBLICO DOMINIO

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kittelsen_-_N%C3%B8kken_\(Nasjonalmuseet\)2.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kittelsen_-_N%C3%B8kken_(Nasjonalmuseet)2.jpg)

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Swamp_Cabin_Drawing.jpg

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Peveril_Castle_keep_interior.jpg

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Spaceship_One.JPG

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Astrolabium.jpg>

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ruins_of_Cathedral_Kildare_1835.jpg

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Georg_Janny_-_The_Dragon%27s_Cave_1917.jpg

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:V%C3%ADbria.png>

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:La-Santa-Trinidad.png>

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pyle_pirates_ghost.jpg

https://en.wikipedia.org/wiki/File:Blake_America_12.jpg

CREATIVE COMMONS ATTRIBUTION (CC-BY)

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Wizarding_World_of_Harry_Potter_13.jpg

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Albion_Allectus_Roman_Gladius_1_\(6093627875\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Albion_Allectus_Roman_Gladius_1_(6093627875).jpg)

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Smile_at_night.jpg

LICENCE ART LIBRE

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Zombie_haiti_ill_artlibre_jnl.png

INDICE

Una doverosa prefazione (cit.).....	1
Introduzione.....	2
La Mappa-Campagna.....	3
La Mappa-Avventura.....	4
Personaggi Pregenerati.....	5
Avventura 0: Il Villaggio di Fastelia.....	7
Incontri Casuali, ma non troppo.....	10
Avventura 1: Il Dungeon sotto la Collina.....	14
Avventura 2: Il Tempio nella Foresta.....	18
Avventura 3: Il Mostro Oscuro.....	22
Avventura 4: La Città Proibita.....	26
Avventura 5: La Piramide del Fato.....	30
Avventura 6: Il Mondo Sperduto.....	33
Avventura 7: La Giungla della Morte.....	36
Avventura 8: La Prima Fortezza dei Nani.....	40
Avventura 9: La Nave Schiantata.....	47
Avventura 10: La Cattedrale Abbandonata.....	53
Avventura 11: Fumus il Drago.....	56
Avventura 12: Il Galeone che Affonda.....	59
Ultima Avventura: La Torre di Kruls.....	62
Bibliografia.....	69

UNA DOVEROSA PREFAZIONE (cit.)

Come spesso accade, questo lavoro è nato abbastanza casualmente, quasi per gioco. La campagna di *Pathfinder in Eberron 1vs.1* che stavo portando avanti infatti si era purtroppo arrestata per motivi vari di vita quotidiana e di conseguenza avevo un po' di tempo a disposizione, tempo che si è col senno del poi rivelato insufficiente! Il progetto infatti era concepito per esaurirsi in ambito amateur in breve tempo e invece poi, grazie all'aiuto dell'amico di lunga data Danilo Moretti e della nuova (ma molto interessante) conoscenza Roberto Grassi, si è evoluto nel lavoro che ora stringete tra le mani.

La Liberazione di Fastelia vuole essere un classico, nel vero senso della parola. Troverete in esso riferimenti e cliché che i giocatori di lunga data potranno facilmente identificare. Abbiamo tentato però di renderli freschi e godibili, in modo da dare alle sessioni un senso di familiarità e *deja vu* ma di fare anche in modo che le stesse risultino divertenti e coinvolgenti. Abbiamo inoltre cercato di rendere la lettura del modulo da parte del Narratore il più godibile possibile, al fine di ricompensare quel membro del gruppo di gioco che tende ad investire tante energie nel nostro mostruoso (ma in fondo meraviglioso) hobby.

Speriamo di esserci riusciti. E speriamo anche che vi divertirete come ci siamo divertiti noi a rovesciare Kruls il Tiranno!

Davide Quatrini

INTRODUZIONE

La Liberazione di Fastelia è un modulo-campagna fantasy per Levity III. Per fruirne al meglio è consigliabile avere un gruppo di almeno tre giocatori, tra i quali dovrebbe comparire un Narratore di una certa esperienza.

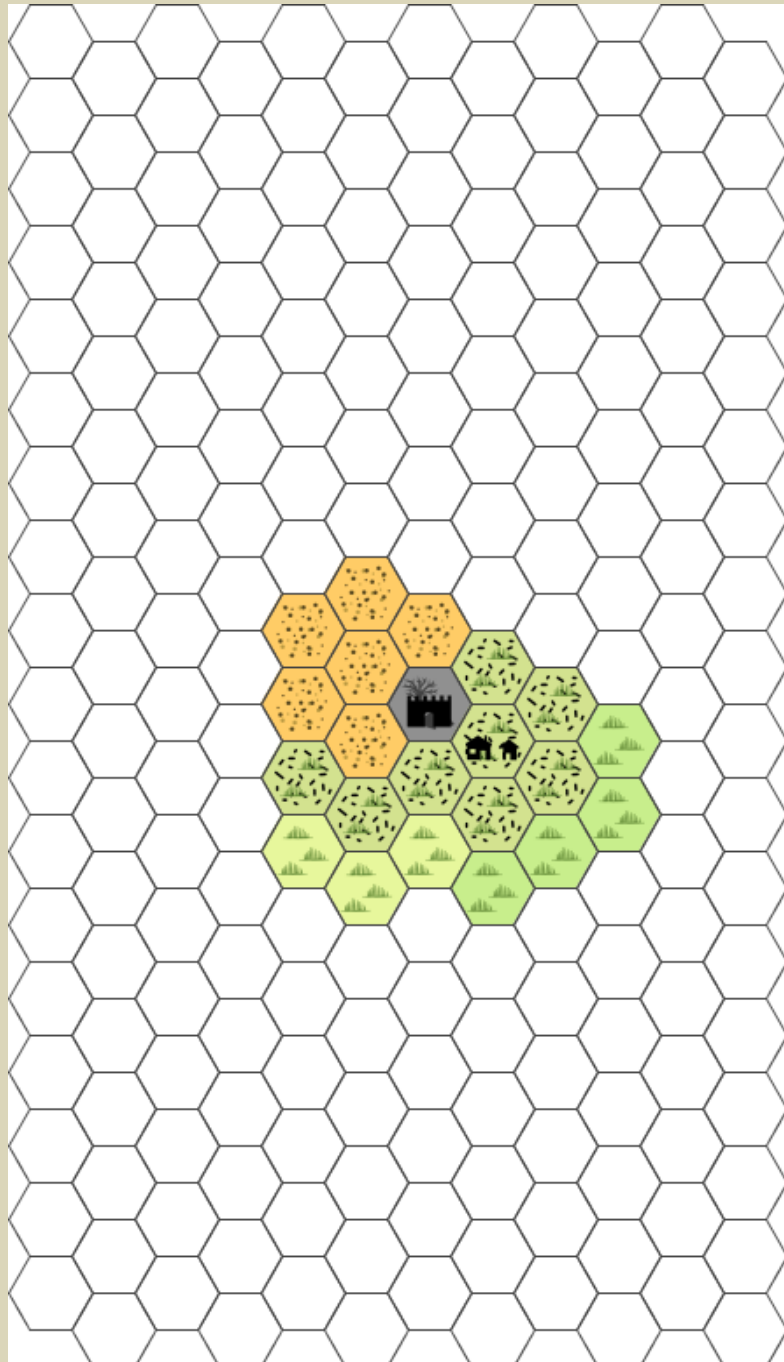
La premessa è molto semplice: i personaggi dei giocatori fanno parte della gioventù della cittadina di Fastelia, un borgo di alcune migliaia di abitanti adagiato nell'omonima valle. Esasperati da decenni di soprusi ad opera del Visconte Kruls, i nostri eroi hanno deciso di rovesciarlo. Il problema però consiste nel fatto che il Visconte non è una normale creatura: è invece un orrendo demone che, emerso dalle fiamme dell'aldilà, ha preso il controllo di Fastelia grazie ai suoi magici poteri. Kruls usa Fastelia e la valle come suo parco giochi personale, impedendo ai popolani di fuggire e cercando di infliggere più dolore e male possibile.

Consci del fatto che il potere del demone è grande, i personaggi hanno deciso di visitare le rovine sparse per la valle alla ricerca di qualche oggetto o frammento di conoscenza che possa aiutarli a sconfiggere il Visconte. La valle di Fastelia infatti ospita vari punti di interesse fortemente collegati alla storia dell'Antico Impero, che sorgeva glorioso nel passato grazie alla sua profonda conoscenza di magia e tecnologia. La campagna è quindi progettata per svolgersi in ampia libertà: i giocatori possono decidere dove recarsi e quali luoghi visitare (e in quale ordine) per poi affrontare Kruls solo quando si sentono pronti (ovviamente però da un certo punto in poi il Visconte non starà certo con le mani in mano mentre loro si organizzano per abbatterlo!). Il Narratore può quindi seguire i loro spostamenti sulla Mappa-Campagna e i giocatori possono completare la loro Mappa-Avventura man mano che le loro esplorazioni procedono. Sulle mappe la scala non è indicata volutamente: si consiglia di considerare 10 km per esagono (in modo che un gruppo con mezzi di locomozione "standard" possa affrontarne due-tre nel corso di un giorno di esplorazione).

Per ogni punto di interesse il Narratore troverà una mappa di dettaglio (nella quale ogni quadretto corrisponde a 2 metri) e una serie di note che illustreranno gli eventuali mostri, trappole e, in generale, interazioni e incontri che gli eroi si troveranno ad affrontare. Ogni luogo verrà classificato utilizzando categorie di ampio significato che aiuteranno il Narratore a "inquadrare" al meglio ogni singola locazione di avventura. Le stesse potranno riguardare sia il carattere generale dell'incontro (ad es. "Combattimento", "Esplorazione", "Interazione", etc.) sia il "flavour" letterario (o cinematografico o simili) del luogo (es. "casa infestata alla Lovecraft", "sotterraneo Fantasy-Pulp", etc.). Inoltre, quando possibile verranno riportati consigli relativi alle "Modalità di narrazione" (tra quelle descritte nel manuale di Levity III) migliori per lo specifico caso.

A large hexagonal grid map, likely for a board game, featuring a variety of terrain types and icons. The map is composed of numerous hexagons, each with a distinct color and pattern. The colors range from light green and yellow to dark green and brown. The patterns include wavy lines, small trees, and abstract shapes. Several icons are scattered across the map, including a skull and crossbones, a cactus, a castle, a dragon, and a unicorn. The map is divided into several distinct regions, each with its own color and pattern. The overall layout is a complex, interconnected network of hexagons, providing a rich and detailed environment for gameplay.

LA MAPPA-AVVENTURA



PERSONAGGI PREGENERATI

Di seguito è possibile trovare le schede di quattro personaggi pronti all'uso creati secondo le regole di Levity III; gli stessi sono forniti solo per velocizzare l'inizio del gioco e possono anche non essere usati se non graditi, lasciando ai giocatori la libertà di crearne di propri. È possibile anche impiegarli parzialmente: se ad esempio il Narratore decide di far uso solo dei Punti vita all'interno del proprio gioco sarà sufficiente ignorare le Caratteristiche indicate.

ALTHOLES, il figlio del fabbro

Punti vita: 20

Caratteristiche: Artigianato 4,
Combattere con mazze e martelli 3,
Empatia 2

Oggetti utili: Martello da forgia (+2)

Background: Il classico ragazzone forte, buono e un po' tonto (ma non per questo insensibile). Non ne può più dei soprusi ai quali è sottoposta la sua numerosa ed operosa famiglia: spera proprio di riuscire a contrastare Kruls il più possibile. La sua superstizione gli rende un po' antipatico Hazkolaps lo stregone.



HAZKOLAPS, il sangue-di-fuoco

Punti vita: 12

Caratteristiche: Occultismo 5, Storia 4, Magia del Fuoco 3, Danzare 1, Trovare oggetti 2

Oggetti utili: Pugnale (+1)

Background: Fisico minuto, pelle rossa e calda: nessuno sa da dove venga questo stregone (probabilmente neppure lui), ma si dice che tra i suoi antenati vi sia un grande dragone. Non è molto interessato a liberare i popolani dal giogo del Visconte, ma sente che sconfiggendolo potrebbe venire in possesso di conoscenze occulte da non sottovalutare. Non si fida molto di Razaler, poichè non si trova a suo agio con una rappresentante del clero.



PERSONAGGI PREGENERATI

Di seguito è possibile trovare le schede di quattro personaggi pronti all'uso creati secondo le regole di Levity III; gli stessi sono forniti solo per velocizzare l'inizio del gioco e possono anche non essere usati se non graditi, lasciando ai giocatori la libertà di crearne di propri. È possibile anche impiegarli parzialmente: se ad esempio il Narratore decide di far uso solo dei Punti vita all'interno del proprio gioco sarà sufficiente ignorare le Caratteristiche indicate.

RAZALER TUVAS, l'accolita

Punti vita: 16

Caratteristiche: Religione 4, Magia Bianca 3, Orientarsi 1, Persuadere 2

Oggetti utili: Bastone da escursione (+1)

Background: Questa bella fanciulla dai capelli biondi è l'assistente del vecchio sacerdote di Fastelia, un uomo pio e devoto ma ormai molto in là con gli anni. Cerca in tutti i modi di opporsi al terribile demone che tyranneggia sul villaggio, e spera proprio di trovare un modo per rispedirlo negli inferi dai quali proviene. Razaler considera Rosa una poco di buono, in quanto ritiene non abbia principi morali.



ROSA TELIANA, la nipote del maniscalco

Punti vita: 16

Caratteristiche: Scassinare&Disattivare 4, Passare Inosservata 3, Suonare il mandolino 1, Ingannare 2

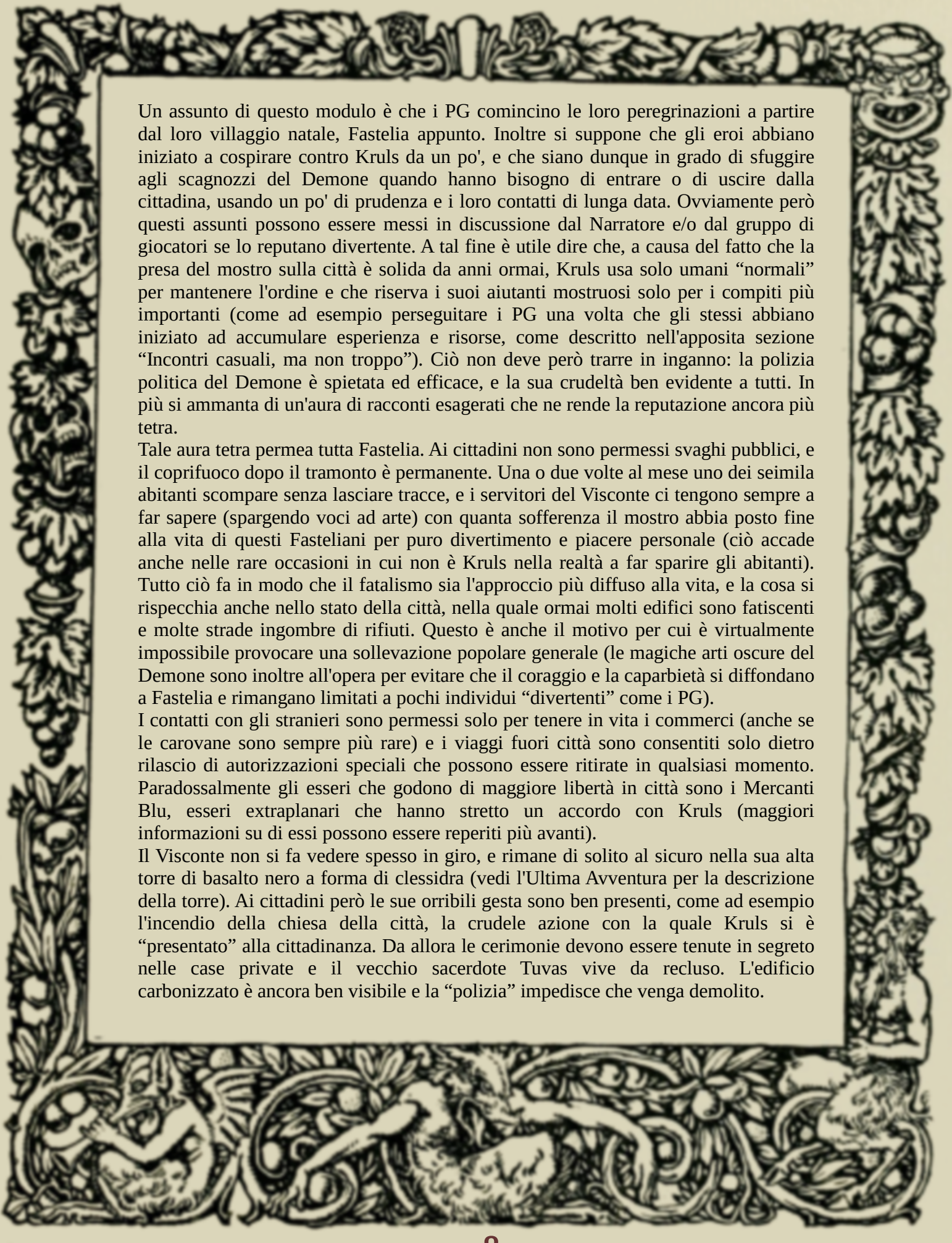
Oggetti utili: Attrezzi da scasso e grimaldelli, Mandolino

Background: Una esotica bellezza mora dagli occhi scintillanti e dalla lingua sciolta. Ha appreso da suo zio tutto quanto c'è da sapere sui congegni meccanici e non vede l'ora di mettere alla prova le sue abilità nel viaggio che si appresta a fare, anche se è in generale più interessata alle ricchezze che al rovesciamento del tiranno. Si diverte come non mai a prendere in giro Altholes approfittando della sua credulità.



AVVENTURA ZERO:
IL VILLAGGIO DI FASTELIA
(dark fantasy/interazione)



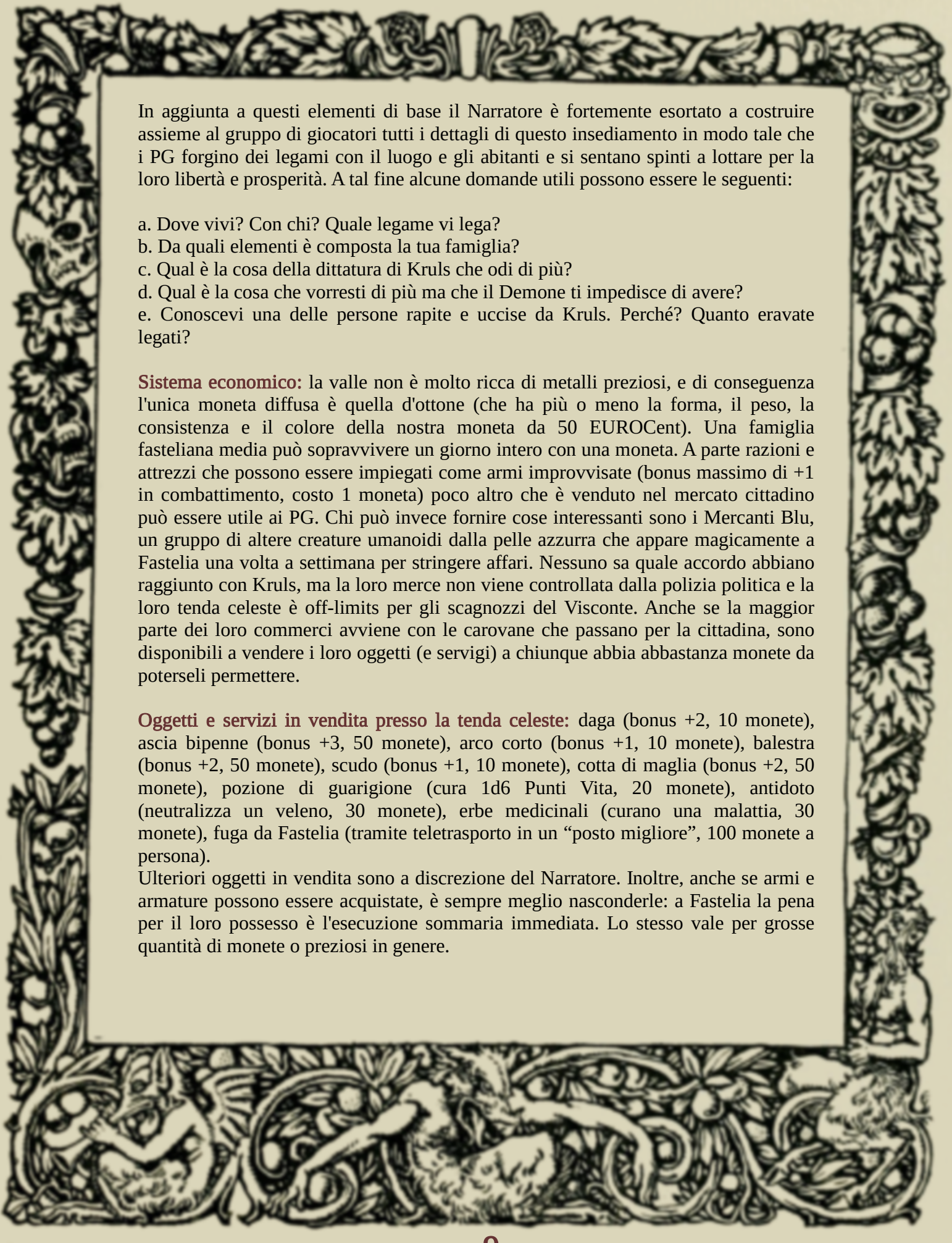


Un assunto di questo modulo è che i PG comincino le loro peregrinazioni a partire dal loro villaggio natale, Fastelia appunto. Inoltre si suppone che gli eroi abbiano iniziato a cospirare contro Kruls da un po', e che siano dunque in grado di sfuggire agli scagnozzi del Demone quando hanno bisogno di entrare o di uscire dalla cittadina, usando un po' di prudenza e i loro contatti di lunga data. Ovviamente però questi assunti possono essere messi in discussione dal Narratore e/o dal gruppo di giocatori se lo reputano divertente. A tal fine è utile dire che, a causa del fatto che la presa del mostro sulla città è solida da anni ormai, Kruls usa solo umani "normali" per mantenere l'ordine e che riserva i suoi aiutanti mostruosi solo per i compiti più importanti (come ad esempio perseguitare i PG una volta che gli stessi abbiano iniziato ad accumulare esperienza e risorse, come descritto nell'apposita sezione "Incontri casuali, ma non troppo"). Ciò non deve però trarre in inganno: la polizia politica del Demone è spietata ed efficace, e la sua crudeltà ben evidente a tutti. In più si ammantava di un'aura di racconti esagerati che ne rende la reputazione ancora più tetra.

Tale aura tetra permea tutta Fastelia. Ai cittadini non sono permessi svaghi pubblici, e il coprifuoco dopo il tramonto è permanente. Una o due volte al mese uno dei seimila abitanti scompare senza lasciare tracce, e i servitori del Visconte ci tengono sempre a far sapere (spargendo voci ad arte) con quanta sofferenza il mostro abbia posto fine alla vita di questi Fasteliani per puro divertimento e piacere personale (ciò accade anche nelle rare occasioni in cui non è Kruls nella realtà a far sparire gli abitanti). Tutto ciò fa in modo che il fatalismo sia l'approccio più diffuso alla vita, e la cosa si rispecchia anche nello stato della città, nella quale ormai molti edifici sono fatiscenti e molte strade ingombre di rifiuti. Questo è anche il motivo per cui è virtualmente impossibile provocare una sollevazione popolare generale (le magiche arti oscure del Demone sono inoltre all'opera per evitare che il coraggio e la caparbia si diffondano a Fastelia e rimangano limitati a pochi individui "divertenti" come i PG).

I contatti con gli stranieri sono permessi solo per tenere in vita i commerci (anche se le carovane sono sempre più rare) e i viaggi fuori città sono consentiti solo dietro rilascio di autorizzazioni speciali che possono essere ritirate in qualsiasi momento. Paradossalmente gli esseri che godono di maggiore libertà in città sono i Mercanti Blu, esseri extraplanari che hanno stretto un accordo con Kruls (maggiori informazioni su di essi possono essere reperiti più avanti).

Il Visconte non si fa vedere spesso in giro, e rimane di solito al sicuro nella sua alta torre di basalto nero a forma di clessidra (vedi l'Ultima Avventura per la descrizione della torre). Ai cittadini però le sue orribili gesta sono ben presenti, come ad esempio l'incendio della chiesa della città, la crudele azione con la quale Kruls si è "presentato" alla cittadinanza. Da allora le cerimonie devono essere tenute in segreto nelle case private e il vecchio sacerdote Tuvas vive da recluso. L'edificio carbonizzato è ancora ben visibile e la "polizia" impedisce che venga demolito.



In aggiunta a questi elementi di base il Narratore è fortemente esortato a costruire assieme al gruppo di giocatori tutti i dettagli di questo insediamento in modo tale che i PG forgino dei legami con il luogo e gli abitanti e si sentano spinti a lottare per la loro libertà e prosperità. A tal fine alcune domande utili possono essere le seguenti:

- a. Dove vivi? Con chi? Quale legame vi lega?
- b. Da quali elementi è composta la tua famiglia?
- c. Qual è la cosa della dittatura di Kruls che odi di più?
- d. Qual è la cosa che vorresti di più ma che il Demone ti impedisce di avere?
- e. Conoscevi una delle persone rapite e uccise da Kruls. Perché? Quanto eravate legati?

Sistema economico: la valle non è molto ricca di metalli preziosi, e di conseguenza l'unica moneta diffusa è quella d'ottone (che ha più o meno la forma, il peso, la consistenza e il colore della nostra moneta da 50 EUROCent). Una famiglia fasteliana media può sopravvivere un giorno intero con una moneta. A parte razioni e attrezzi che possono essere impiegati come armi improvvisate (bonus massimo di +1 in combattimento, costo 1 moneta) poco altro che è venduto nel mercato cittadino può essere utile ai PG. Chi può invece fornire cose interessanti sono i Mercanti Blu, un gruppo di altere creature umanoidi dalla pelle azzurra che appare magicamente a Fastelia una volta a settimana per stringere affari. Nessuno sa quale accordo abbiano raggiunto con Kruls, ma la loro merce non viene controllata dalla polizia politica e la loro tenda celeste è off-limits per gli scagnozzi del Visconte. Anche se la maggior parte dei loro commerci avviene con le carovane che passano per la cittadina, sono disponibili a vendere i loro oggetti (e servizi) a chiunque abbia abbastanza monete da poterseli permettere.

Oggetti e servizi in vendita presso la tenda celeste: daga (bonus +2, 10 monete), ascia bipenne (bonus +3, 50 monete), arco corto (bonus +1, 10 monete), balestra (bonus +2, 50 monete), scudo (bonus +1, 10 monete), cotta di maglia (bonus +2, 50 monete), pozione di guarigione (cura 1d6 Punti Vita, 20 monete), antidoto (neutralizza un veleno, 30 monete), erbe medicinali (curano una malattia, 30 monete), fuga da Fastelia (tramite teletrasporto in un "posto migliore", 100 monete a persona).

Ulteriori oggetti in vendita sono a discrezione del Narratore. Inoltre, anche se armi e armature possono essere acquistate, è sempre meglio nasconderle: a Fastelia la pena per il loro possesso è l'esecuzione sommaria immediata. Lo stesso vale per grosse quantità di monete o preziosi in genere.

INCONTRI CASUALI,
MA NON TROPPO



Muoversi attraverso la valle di Fastelia può essere rischioso (anche se interessante, ovviamente). Ai pericoli più o meno naturali delle terre non civilizzate infatti si aggiunge il fatto che Kruls il Demone ha delle limitate capacità di chiaroveggenza che usa per tenere sotto controllo gli sforzi dei PG per rovesciarlo. Ogni 24 ore trascorse in viaggio senza entrare in una delle locazioni d'avventura il Narratore dovrà, per simulare questi fatti, lanciare 1d6 e consultare la tabella seguente. Il tiro andrà modificato di un '+1' per ogni due avventure completate con successo dai PG, in quanto le rappresaglie del Visconte tenderanno ad essere sempre più violente man mano che gli eroi acquistano oggetti, potere e conoscenze.

- | | |
|---|--|
| 1 | I personaggi si imbattono in uno squallido prato pieno di arbusti e cardì spinosi . Qualcosa deve essere accaduto di molto spiacevole in questo luogo, dato che le piante tentano attivamente di ferire i PG intralciandoli e pungendoli. Per proseguire è necessario escogitare qualche contromisura intelligente o subire un "salasso" di 1d6 Punti Vita (a tal proposito è utile notare che questi vegetali sono molto difficili da bruciare). |
| 2 | Le fognature dell'Antico Impero erano rinomate per la loro grandezza, efficienza e complessità. Il gruppo trova alcune di esse durante il viaggio, ridotte in rovina: si tratta di alcuni grossi canali e condutture costruite con enormi pietre ormai infrante. Se non le abbandonano in fretta però rischieranno di diventare il pasto di un gruppo di orribili Topi Mutanti che le infestano (uno per ogni PG, 2 Punti Vita, Mordere e Dilaniare 1, Zanne (+1), Pelliccia puzzolente e macchiata (+1)). La zona è però incredibilmente fertile: frutti selvatici e piccoli animali sono sufficienti a raccogliere razioni per alcuni giorni. |
| 3 | Mentre attraversano un rado gruppo di alberi, gli eroi si accorgono di essere osservati. Se approfondiscono la cosa faranno in tempo a vedere un piccolo gruppo di Elfi Selvatici fuggire in un lampo. A Fastelia si pensa comunemente che gli elfi abbiano abbandonato la valle da molti anni, e in linea di massima è così: questa è una tribù isolata che si sta spostando sempre più lontano dalla cittadina. Nel caso in cui i PG riescano a raggiungerli e intavolare con loro un discorso pacifico (due imprese davvero molto difficili) verranno ricompensati con un paio di scudi di ottimo legno (bonus +1). |
| 4 | Nel momento in cui i PG giungono ad un antico crocevia, il sole si oscura e delle cupe ombre si allungano tutt'intorno. A meno che i personaggi non intonino immediatamente un qualche inno sacro, tre di queste Ombre si animano per cercare di ucciderli (4 Punti Vita, Incorporee (+3)). Questo effetto necromantico è dovuto alla vicina fossa comune, luogo di sepoltura di schiavi ribellatisi all'Antico Impero. Ogni PG può trovare sparse nella terra smossa 1d6 monete d'ottone. |

- 5 Per proseguire i personaggi devono attraversare un fitto canneto agitato da una leggera brezza che fa risuonare spettralmente le piante cave. Dopo una mezz'ora di cammino gli eroi si imbattono sempre più di frequente in robuste ragnatele che rendono il cammino ancora più difficoltoso. Se non iniziano a farsi strada bruciando il tutto verranno attaccati presto da cinque **Ragni Scarlatti** (8 Punti Vita, Mordere ed Iniettare 1, Zanne +1, Carapace +1). Ogni PG morso rischia (1-2 su 1d6) di essere avvelenato e costretto di conseguenza a non potersi muovere a causa dei dolori per almeno tre giorni.
- 6 In una zona piatta e desolata sorge un albero solitario. Si tratta in realtà di un **Antico Druido** che ha deciso di tramutarsi in vegetale per poter vivere molto più a lungo. Se i personaggi lo trattano con rispetto si intratterrà con loro a chiacchiere amabilmente e gli farà anche un dono: ognuno riceverà una grande ghianda che, se mangiata, conferirà talmente tanta energia e buona fortuna da garantire un bonus di +2 ai tiri per un'intera giornata.
- 7 Gli eroi incontrano una piccola carovana di sette **Mercanti** diretti a Fastelia. Durante il breve incontro questi mercanti cercheranno di scoprire più dettagli possibili sugli affari dei PG, cercando di blandirli anche con piccoli regali (10 monete d'ottone e vari pacchi di razioni). In realtà si tratta di Mutaforma al servizio di Kruls: se attaccati si tramuteranno in corvi e cercheranno di fuggire per fare rapporto al loro padrone.
- 8 Il Visconte inizia a fare sul serio. Non appena si fa buio, quattro **Spettri** avvolti in lacere vesti brune e armati di lunghe spade scintillanti si avventano sui PG per ucciderli (8 Punti Vita, Spade Lunghe (+2), Incorporei (+3)). Le spade sono maledette: chiunque tenti di usarle in combattimento subisce una penalità di -4 a tutti i tiri.
- 9 Inutile a dirsi, Kruls è anche un esperto negromante. Uno dei suoi ultimi successi nel campo della ricerca magica è costituito dalla capacità di creare orrendi mostri costruiti cucendo assieme i resti di varie creature umanoidi e non. Tali esseri sono dotati di intelligenza limitata, ma molto abili come cacciatori a causa del loro fiuto sovrano. Animati da un profondo impulso di autodistruzione che li spinge a porre fine in modo violento alla loro esistenza tormentata, attaccheranno i PG dopo averli inseguiti anche per giorni:
Mosaico di Cadaveri, 16 Punti Vita, Avventarsi sconsideratamente 3, Forza sovrumana 2.
Il rituale che anima questi mostri è molto impegnativo: solo un singolo Mosaico può esistere in un determinato momento.

- 10 Una delle cose peggiori è che vari Fasteliani sono dalla parte del Visconte, attirati da promesse di potere e briciole di conoscenze oscure. Un gruppo di giovani cittadini ha scelto di intraprendere la strada diametralmente opposta a quella dei PG: sono diventati una cabala di maghi oscuri al servizio di Kruls. Le statistiche di uno di questi **“Riflessi Oscuri”** sono le seguenti: 12 Punti Vita, Magia Nera 3, Bacchetta Magica (+2).

Le loro bacchette possono essere impiegate solo da personaggi che abbiano almeno una Caratteristica “Magica”; i Riflessi però hanno con loro anche un nutrito bottino (5d6 monete d'ottone) e informazioni e dettagli sulle attività del Demone a discrezione del Narratore.

- 11 Il Demone, convinto ormai che gli eroi siano in grado di arrecargli seriamente danno, ha assoldato un mercenario di terre lontane per risolvere il problema: durante le ore più cupe di uno dei loro accampamenti notturni i personaggi verranno aggrediti da un enorme gigante deciso a tutto pur di eliminarli.

Petrus il Gigante: 40 Punti Vita, Combattere 4, Clava-Pilastro (+3), Corazza di Pelle (+1).

- 12 La fine è giunta. **Kruls** attinge a tutte le energie arcane in suo possesso per trasportare magicamente i PG al suo cospetto. Una tempesta di pioggia nera assale il gruppo, che pochi attimi dopo si troverà teleportato all'interno della torre nera del Visconte. Senza por tempo in mezzo, il Narratore dà inizio all'ultimo capitolo delle gesta dei nostri eroi (vedi l'Ultima Avventura: la Torre di Kruls più avanti per i dettagli).



AVVENTURA UNO:

IL DUNGEON SOTTO LA COLLINA

(heroic fantasy tradizionale/combattimento)



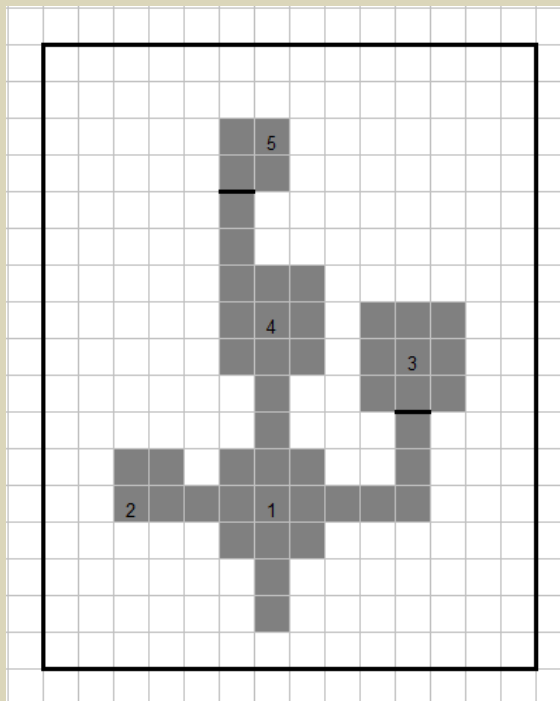


Perché i PG sono qui? I nostri eroi possono scoprire l'ubicazione del dungeon investigando a Fastelia. Nessuno ci si reca più da anni, ma alcune persone sanno che il sotterraneo è stato il luogo di eremitaggio di un saggio monaco alcuni decenni fa e che quindi possono trovarsi qui alcune conoscenze perdute. In alternativa è possibile reperire informazioni sul monaco nella Cattedrale Abbandonata (vedi Avventura 10). Infine i PG possono imbattersi nell'entrata del dungeon mentre esplorano la valle spostandosi a Ovest di Fastelia.

Stanza 1: In questa stanza gli orchetti (vedi più avanti) tengono due feroci cinghiali da guardia. Il pavimento è ingombro di grosse ghiande prelevate dalle querce che crescono rade sulle colline che circondano l'ingresso del dungeon. I suini sono addestrati ad attaccare chiunque non abbia la pelle verde tipica degli orchetti.

Feroci cinghiali da guardia (2): 14 Punti Vita, Brutalità e Violenza 2, Zanne (+1), Cotenna (+1)

Stanza 2: Questo luogo è un vero mistero. Gli abitanti del dungeon lo evitano, ed è differente da tutto il resto del sotterraneo. A differenza delle altre stanze possiede un pavimento di morbida terra battuta (anziché pietra) e vi regna un silenzio irreale. Questa camera è lasciata alla mercé della più sfrenata fantasia e necessità del Narratore: è in pratica un espediente narrativo da utilizzare al meglio (come aggancio ad altri luoghi d'avventura o particolari PNG, per esempio).



Stanza 3: La chiave che apre la porta di questa camera è ormai perduta da tempo, in particolare da quando l'eremita è passato a miglior vita. L'interno invece è stupefacente: le pareti di pietra liscia sono finemente incise con i pensieri che il saggio monaco ha registrato nel corso di lunghi anni di isolamento. Il linguaggio è aulico ed allegorico, ma può essere decifrato con un po' di buona volontà e un pizzico di fortuna. In particolare, data l'importanza delle informazioni per il prosieguo della trama, si consiglia al Narratore di utilizzare un Tiro "Senza Fallimento" al riguardo, consultando la seguente tabella:

Lancio dei dadi	Informazioni ottenute dai PG
<5	Gli eroi scoprono che il "metallo di luna" è un'arma potente nella lotta contro i demoni.
6-8	Gli eroi scoprono che l'argento è un'arma potente nella lotta contro i demoni.
9-11	Gli eroi scoprono che l'argento è un'arma potente nella lotta contro i demoni, ma che deve essere somministrato come veleno, non utilizzato per ferirli.
12-18	Gli eroi scoprono che l'argento è un'arma potente nella lotta contro i demoni, ma che deve essere somministrato come veleno, non utilizzato per ferirli. In più le indicazioni del monaco rivelano che l'argento, nella valle, può essere trovato nella Prima Fortezza dei Nani (vedi Avventura 8).
>18	Gli eroi scoprono che l'argento è un'arma potente nella lotta contro i demoni, ma che deve essere somministrato come veleno, non utilizzato per ferirli. In più le indicazioni del monaco rivelano che l'argento, nella valle, può essere trovato nella Prima Fortezza dei Nani (vedi Avventura 8). Infine uno dei personaggi scelto a caso entra in contatto mistico con lo spirito del saggio eremita. Il personaggio prescelto guadagna la Caratteristica "Magia Bianca" a valore 1, oppure aumenta di 1 tale Caratteristica se già la possiede.

Stanza 4: Questo luogo è ingombro di detriti provenienti da un parziale crollo del soffitto. Ad ogni modo quattro orchetti hanno preso possesso del posto e vi si sono adattati perfettamente. I loro giacigli sono sparsi in giro e sembrano essere decisamente confortevoli, a meno di un po' di umidità che li bagna cadendo dall'alto. Una grande urna contenente tracce di una disgustosa gelatina marrone è collocata nell'angolo nord-est della stanza. All'interno della stessa sono nascoste 4d6 monete d'ottone.

Orchetti (4): 9 Punti Vita, Brutalità e Violenza 1, Pugnale (+1), Corazza di cuoio (+1)

Stanza 5: Il Grande Ogre, il capo degli orchetti, vive in questa stanza. Il mobilio è stato sottratto chissà dove, e tutto lascia ricordare una sontuosa sala da letto nobiliare, ma sporca, puzzolente e rovinata. Dato che l'Ogre non si fida dei suoi sottoposti, chiude sempre la porta e nasconde la relativa Chiave sotto al cuscino. Il mostro dorme barricato per la maggior parte del tempo, ma potrebbe destarsi e mettersi in allarme in seguito a eventuali scontri. Le sue luride tasche contengono 2d6 monete d'ottone.

Il Grande Ogre: 25 Punti Vita, Brutalità e Violenza 2, Ascia da Battaglia (+2), Corazza di cuoio (+1)



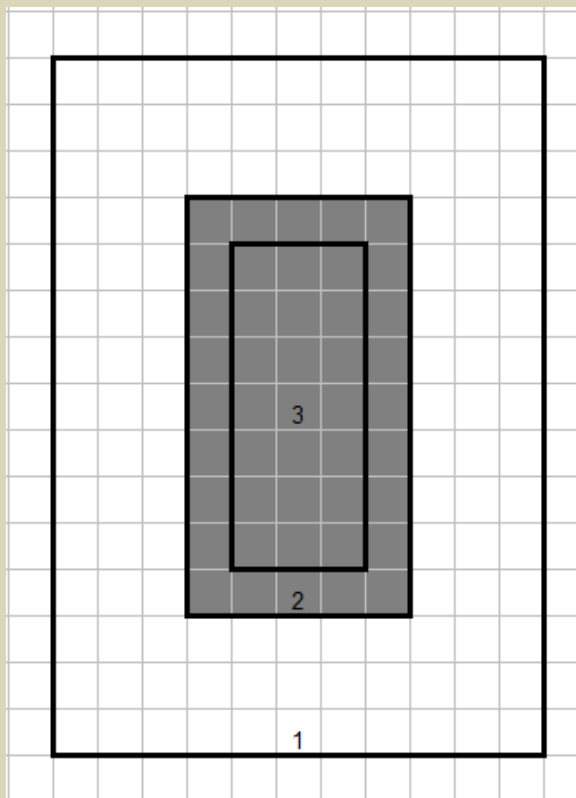
AVVENTURA DUE:
IL TEMPIO NELLA FORESTA
(bronze age fantasy/esplorazione)





Perché i PG sono qui? Il tempio appartiene agli antenati dei nani che oggi vivono sparsi in giro per la valle di Fastelia. Anche se la loro civiltà (che faceva parte dell'Antico Impero) è scomparsa ormai da tempo, indicazioni sull'esistenza del tempio possono essere reperite presso la Prima Fortezza dei Nani (vedi Avventura 8). Ovviamente gli eroi possono imbattersi nel tempio anche spontaneamente durante le loro peregrinazioni, specialmente se si perdono vagando nelle fitte foreste che lo circondano.

Area 1: Il tempio è circondato da un intricatissimo labirinto di siepi, rovi, alberi e muretti parzialmente crollati di pietre impilate. Questa prima linea difensiva fu costruita dallo sforzo congiunto degli antichi nani con i loro alleati elfi prima che le due specie diventassero avversarie. L'ostacolo non è di natura completamente convenzionale, in quanto intessuto di magia rituale. Per superarlo e poter accedere al tempio i PG dovranno, nell'ordine: trovare un modo per superare l'incantesimo che aleggia sul luogo (viceversa continueranno a vedere in lontananza il tempio senza mai potersi avvicinare); orientarsi nel labirinto che, pure se privo della sua arcana protezione risulta veramente ostico; infine escogitare un piano per fare in modo che il percorso da loro faticosamente aperto rimanga pervio anche a distanza di tempo (altrimenti per lasciare il posto saranno costretti a ripetere da capo l'intera trafila).



Area 2: Il colonnato esterno è una vera opera d'arte. Ogni colonna è nei dettagli sottilmente differente dalle altre, e tutte insieme sostengono il meraviglioso timpano triangolare della struttura, che dopo secoli riporta ancora i vivaci colori della pittura geometrica dei nani. Il colonnato protegge l'area più interna del tempio, il sancta sanctorum, e ospita una coppia di automi dalle fattezze naniche posti a guardia da tempo immemore. Sono costruiti con abilità eccelsa e materiali soprafiniti ma, essendo in tutto e per tutto dei macchinari (pur se animati dalla magia), possono essere disabilitati evitando il combattimento, ovviamente in seguito ad un piano ben congegnato. Ad ogni modo i materiali pregiati con i quali sono costruiti valgono 3d6 monete d'ottone.

Autonani (2): 13 Punti Vita, Gladio di Bronzo (+2), Corpo Corazzato (+2)

Area 3: Il cuore del tempio contiene degli oggetti votivi dedicati dai nani ai loro dei primordiali. I più importanti di essi sono il Braciore della Salute e la Spada di Bronzo. Impossessarsene non è un'impresa facile neppure per i PG che abbiano superato con successo le prime due aree. Il sancta sanctorum infatti è di solida pietra, senza aperture convenzionali. Per accedervi è necessario mettere in pratica l'antico rituale sacerdotale i cui dettagli sono incisi sulle pareti esterne della sala. Ciò significa innanzitutto interpretare correttamente le antiche rune naniche e in seguito mettere in pratica la corretta sequenza di gesti e vocalizzazioni. Un metodo per gestire la questione può essere quello del Tiro "con fallimento", seguendo le indicazioni di cui alla seguente tabella:

Risultato del lancio	Grado di successo/insuccesso
<5	Gli antichi dei dei nani sono adirati. Le gesta dei personaggi vengono interpretate come un insulto. La camera resta sigillata e uno degli eroi viene colpito da una deformità a discrezione del Narratore.
6-8	Gli dei sono indifferenti. Il sancta sanctorum rimane chiuso.
9-11	Ai personaggi viene garantito un accesso parziale all'interno. Con il dovuto tatto e rispetto potranno portare con loro il Braciore della Salute.
12-18	Gli eroi possono accedere alla sala come dei veri fedeli. Gli dei nanici gli conferiscono il possesso del Braciore della Salute e della Spada di Bronzo.
>18	Gli eroi possono accedere alla sala come dei veri fedeli. Gli dei nanici gli conferiscono il possesso del Braciore della Salute e della Spada di Bronzo. Infine uno dei personaggi scelto a caso guadagna la capacità di vedere al buio quando si trova sottoterra.

Braciere della salute: questo piccolo oggetto di oricalco ha la forma di una foglia di magnolia. Se dell'incenso profumato viene posto al suo interno e lasciato bruciare per almeno un'ora, tutti coloro che ne aspirano i vapori vengono curati fino al massimo dei loro Punti Vita. Il braciere può esercitare questo potere una sola volta; poi diviene un grazioso, ma ordinario, oggetto d'arte dal valore di 4d6 monete d'ottone.

Spada di bronzo: questa corta lama di colore bruno non conferisce bonus numerici in combattimento. Se però chi la impiega riesce a infliggere danno E il suo nemico è un demone o un non-morto, allora il suo potere si manifesta. A quel punto il PG deve lanciare tre dadi: se il risultato è 18, il mostro è automaticamente sconfitto e la lama infranta per sempre. Ovviamente il Visconte Kruls teme molto questa spada.



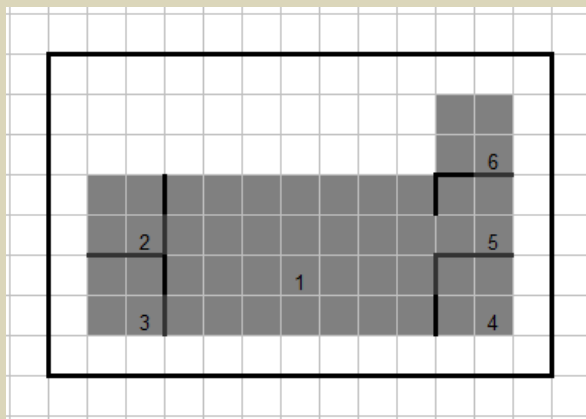
AVVENTURA TRE:
IL MOSTRO OSCURO
(romantic fantasy/interazione)



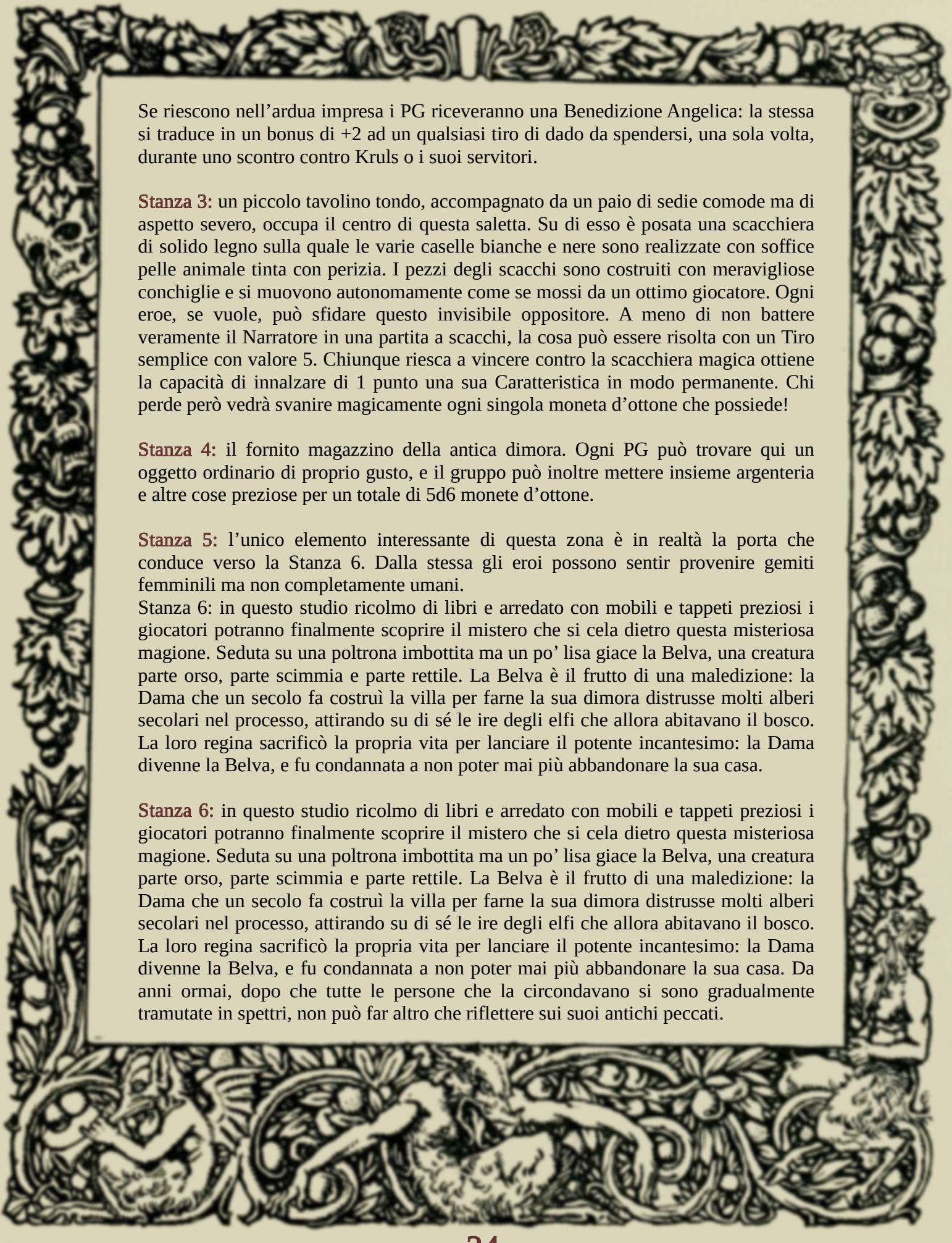


Perché i PG sono qui? Nessuno in tutta Fastelia è a conoscenza del perché il centro della foresta dell'est è un nucleo di morte e disperazione. I fasteliani, anche i più coraggiosi o i più disperati, non si spingono mai oltre la prima linea di alberi. A differenza del Dungeon sotto la Collina (vedi Avventura 1) questo luogo è dunque attivamente evitato; i PG possono essere qui dunque solo se si dirigono volontariamente verso il pericolo o se si perdono durante i loro viaggi.

Stanza 1: al centro dell'area desolata nel cuore della foresta orientale sorge questa vasta abitazione patrizia in disfacimento. La prima stanza è un enorme salone da pranzo, attraversato da un lato all'altro da un lunghissimo tavolo ingombro di vecchie stoviglie rovinate dal tempo (ad ogni modo sono abbastanza preziose e valgono 2d6 monete d'ottone). Tutto è coperto di polvere e odora di muffa. Nonostante siano trascorsi decenni da quando la casa era all'apice dello splendore, alcuni commensali sono ancora presenti al desco. Si tratta ovviamente di spettri, con precisione si tratta di sei o sette figure indistinte di dame e cavalieri, cortesi ma freddi e, soprattutto, molto molto malinconici. La loro profonda tristezza li tiene ancorati al mondo materiale e la loro frustrazione fa in modo che finché continuano a cenare le porte delle stanze 2, 3 e 4 rimangano saldamente sbarrate. Se i PG intendono esplorarle dovranno riuscire simpatici agli antichi patrizi: un Tiro semplice con valore 4, da modificare in seguito all'impiego di Caratteristiche opportune o (meglio) sulla base dell'interpretazione data dai giocatori ai loro personaggi.



Stanza 2: una piccola stanza da letto per una bambina ormai scomparsa. I mobili di legno chiaro, decorati con disegni e dipinti di fiori, sono coperti di polvere ma di squisita fattura. Il fantasma della bimba ancora abita questo luogo e, a causa della sua innocenza, può diventare un alleato degli eroi nella lotta contro Kruls. A tal fine i giocatori devono riuscire in un'impresa non facile: narrare allo spirito di Mary, la fanciulla, una fiaba mai sentita prima e che la faccia sorridere. Solo un tentativo è ammesso: il Narratore è però incoraggiato a fare in modo che i giocatori inventino e narrino sul serio la storia, senza ricorrere ai dadi e magari in modalità "Tutti per uno". *(continua)*



Se riescono nell'ardua impresa i PG riceveranno una Benedizione Angelica: la stessa si traduce in un bonus di +2 ad un qualsiasi tiro di dado da spendersi, una sola volta, durante uno scontro contro Kruls o i suoi servitori.

Stanza 3: un piccolo tavolino tondo, accompagnato da un paio di sedie comode ma di aspetto severo, occupa il centro di questa saletta. Su di esso è posata una scacchiera di solido legno sulla quale le varie caselle bianche e nere sono realizzate con soffice pelle animale tinta con perizia. I pezzi degli scacchi sono costruiti con meravigliose conchiglie e si muovono autonomamente come se mossi da un ottimo giocatore. Ogni eroe, se vuole, può sfidare questo invisibile oppositore. A meno di non battere veramente il Narratore in una partita a scacchi, la cosa può essere risolta con un Tiro semplice con valore 5. Chiunque riesca a vincere contro la scacchiera magica ottiene la capacità di innalzare di 1 punto una sua Caratteristica in modo permanente. Chi perde però vedrà svanire magicamente ogni singola moneta d'ottone che possiede!

Stanza 4: il fornito magazzino della antica dimora. Ogni PG può trovare qui un oggetto ordinario di proprio gusto, e il gruppo può inoltre mettere insieme argenteria e altre cose preziose per un totale di 5d6 monete d'ottone.

Stanza 5: l'unico elemento interessante di questa zona è in realtà la porta che conduce verso la Stanza 6. Dalla stessa gli eroi possono sentir provenire gemiti femminili ma non completamente umani.

Stanza 6: in questo studio ricolmo di libri e arredato con mobili e tappeti preziosi i giocatori potranno finalmente scoprire il mistero che si cela dietro questa misteriosa magione. Seduta su una poltrona imbottita ma un po' lisa giace la Belva, una creatura parte orso, parte scimmia e parte rettile. La Belva è il frutto di una maledizione: la Dama che un secolo fa costruì la villa per farne la sua dimora distrusse molti alberi secolari nel processo, attirando su di sé le ire degli elfi che allora abitavano il bosco. La loro regina sacrificò la propria vita per lanciare il potente incantesimo: la Dama divenne la Belva, e fu condannata a non poter mai più abbandonare la sua casa.

Stanza 6: in questo studio ricolmo di libri e arredato con mobili e tappeti preziosi i giocatori potranno finalmente scoprire il mistero che si cela dietro questa misteriosa magione. Seduta su una poltrona imbottita ma un po' lisa giace la Belva, una creatura parte orso, parte scimmia e parte rettile. La Belva è il frutto di una maledizione: la Dama che un secolo fa costruì la villa per farne la sua dimora distrusse molti alberi secolari nel processo, attirando su di sé le ire degli elfi che allora abitavano il bosco. La loro regina sacrificò la propria vita per lanciare il potente incantesimo: la Dama divenne la Belva, e fu condannata a non poter mai più abbandonare la sua casa. Da anni ormai, dopo che tutte le persone che la circondavano si sono gradualmente tramutate in spettri, non può far altro che riflettere sui suoi antichi peccati.

Ma l'arrivo dei PG potrebbe riportarla alla libertà. La maledizione (e questo la Belva oscuramente lo intuisce, anche se magari non completamente) può essere rotta distruggendo il pavimento dello studio e piantando nel terreno sottostante un seme degli alberi che anticamente sorgevano qui. Tali semi possono essere trovati nella Città Proibita (vedi Avventura 4).

La Belva: 16 Punti Vita, Galateo 1, Intrattenere 1, Ostinazione 5

Liberare la dama dalla sua maledizione non garantisce alcun premio “materiale”, né sotto forma di denaro né di bonus ai tiri: i PG guadagnerebbero però una amica fedele alla loro causa fino alla morte. Questa potrebbe essere inoltre l'occasione per il Narratore di introdurre un nuovo giocatore nel gruppo: la dama ha in forma umana le stesse statistiche riportate più sopra.



AVVENTURA QUATTRO:
LA CITTA' PROIBITA
(pulp fantasy/combattimento)



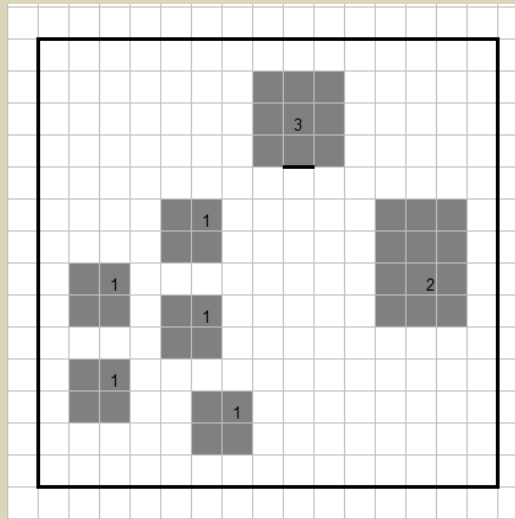


Perché i PG sono qui? Queste rovine sperdute nella giungla sono tutto ciò che rimane della capitale dell'Antico Impero, dunque non è difficile trovare riferimenti a questo luogo direttamente a Fastelia o nelle altre locazioni di avventura. Inoltre gruppi di selvaggi Erthal (vedi sotto) si spingono spesso a caccia nelle steppe del nord o nelle colline ad est della Città e non dovrebbe essere troppo difficile per i PG seguirne gli spostamenti mentre tornano alle proprie abitazioni tra i ruderi.

Area 1: in queste capanne di fango e foglie di palma vivono i feroci Erthal, una tribù di terribili primitivi cannibali dalla pelle chiara e dalle lunghe barbe. Nelle abitazioni piccole e sporche trovano asilo fino a sedici tra uomini e donne capacissimi di battersi con armi di pietra e osso, oltre a circa dieci bambini che fuggono in caso di scontro. Parlamentare con loro è estremamente difficile: considerano ogni visitatore come un intruso e inoltre trovano la carne umana particolarmente prelibata.

Selvaggi Erthal (16): 4 Punti Vita, Brutalità e Violenza 1, Lance di selce e osso (+1)

La vita di tali selvaggi è particolarmente squallida: nei loro tuguri in generale non c'è nulla di utile per i PG, a meno di qualche provvista (meglio evitare la carne però!) e dei semi utili alla risoluzione di quanto prima descritto all'Avventura 3.



Area 2: questo campo fangoso infestato da mangrovie e piante velenose è in realtà il cimitero della tribù, un luogo macabro che ospita nel suo centro la capanna della malvagia sciamana del villaggio. La stessa è una valente negromante, ed è capace di creare ed animare zombi per difendersi ed attaccare. Se possibile è ancora più feroce dei suoi simili e desidera ardentemente nuovo "materiale" per i suoi esperimenti.

Ngayon, la Sciamana: 8 Punti Vita, Magia Nera 3, Pelle di Giaguaro intrisa di sangue (+2)

Zombi (4): 5 Punti Vita, Rigidità cadaverica (+1)

Ngayon sarà pure una primitiva perversa e assetata di sangue, ma di certo ha anche gusto e intelligenza. Esplorando le antiche rovine ha messo insieme un piccolo tesoro di gioielli risalenti all'Antico Impero. Gli stessi sono custoditi in un cencioso fagotto nascosto nel suo tugurio e valgono la bellezza di 6d6 monete d'ottone.

Area 3: questa torre quadrata crollata per metà è l'unica testimonianza ancora in piedi dell'abilità architettonica degli antichi che qui dimoravano. Ora questo edificio costruito con enormi blocchi è ridotto ad una singola stanza tappezzata di pelli animali. Chi riesce a superare la porta protetta da una ingegnosa trappola (un dardo velenoso capace di infliggere 3d6 Punti Vita di danno se non efficacemente neutralizzato) potrà fare la conoscenza di Ugramak, il capo della tribù. Questo enorme barbaro vive qui assieme alle sue concubine e tutti e quattro non amano essere distolti dai loro affari.

Ugramak: 27 Punti Vita, Combattere con lame 3, Artiglio di Ferro (+2), Corazza di osso (+2)

Concubine (3): 5 Punti Vita, Follia Isterica 1

Il capotribù combatte ferocemente utilizzando l'Artiglio di Ferro, una potente reliquia dell'Antico Impero. Questa arma a quattro lame dritte parallele è dotata in realtà di una malvagia coscienza che non si è più destata da quando la civiltà è crollata. Nel caso in cui i PG decidessero di impossessarsene la stessa verrebbe invece a galla incuriosita dal cambio di proprietario. A quel punto avrebbe inizio una sfida di volontà tra l'artefatto e il personaggio, una situazione che può essere gestita mediante un Tiro "con fallimento" così come descritto nella seguente tabella:

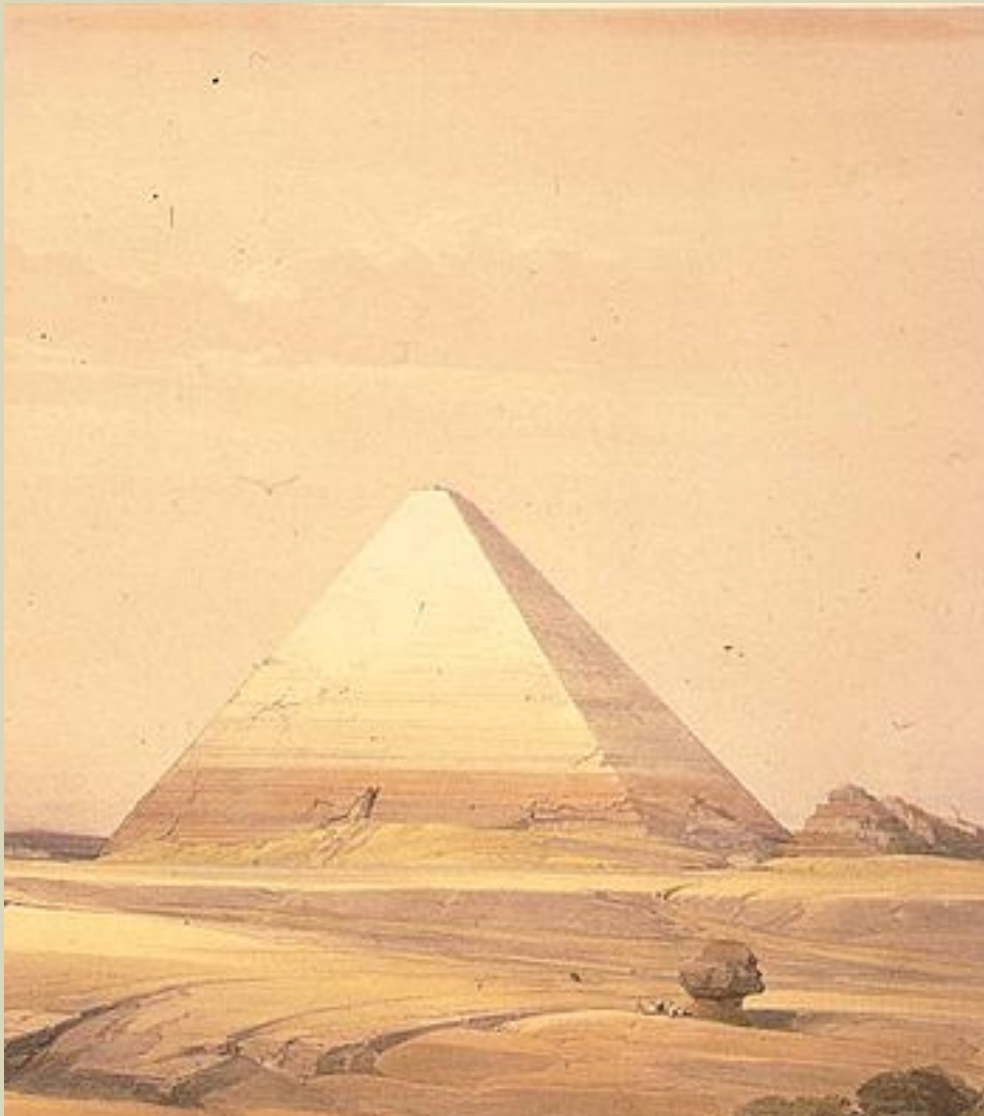
Risultato del lancio	Grado di successo/insuccesso
<5	L'Artiglio annulla completamente lo spirito del personaggio, rivelando tutta la sua potenza. Il PG acquisisce la Caratteristica "Combattere con lame" a valore 3 e può usare l'Artiglio come arma con valore (+2). La sua anima è però ormai perduta: l'eroe diventa irrimediabilmente malvagio e tenterà di unirsi alle forze di Kruls non appena possibile.
6-8	Lo scontro tra le due volontà è talmente potente da distruggere l'Artiglio. Il PG rimane profondamente segnato dall'esperienza: il suo totale di Punti Vita viene permanentemente ridotto di 2 punti.

9-11	Lo scontro tra le due volontà è talmente potente da distruggere l'Artiglio. Il PG rimane stordito dall'esperienza ma si riprende poco dopo senza conseguenze negative.
12-18	La volontà del personaggio riesce a sopraffare e dissolvere il malvagio spirito dell'Artiglio, che diventa una semplice arma non magica con valore (+2).
>18	L'eroe riesce nell'incredibile impresa di esorcizzare e redimere l'artefatto. Lo stesso diventa una potente e fedele arma magica al servizio del PG. Finché il personaggio lo tiene con sé acquisisce la Caratteristica "Combattere con lame" a valore 3 e può usare l'Artiglio come arma con valore (+2).



AVVENTURA CINQUE:
LA PIRAMIDE DEL FATO

(bronze age fantasy/interazione)

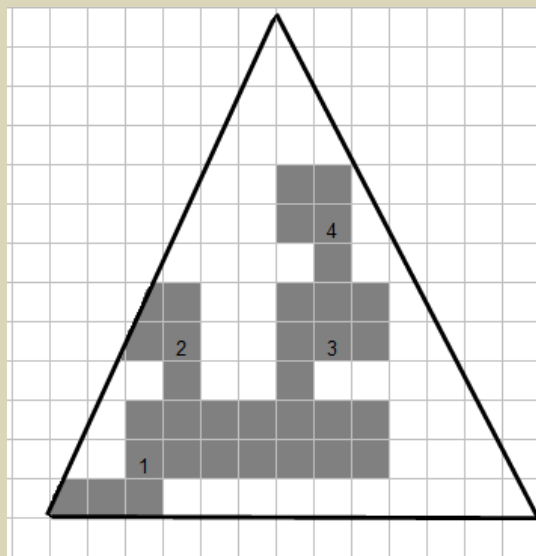




Perché i PG sono qui? Fumus il Drago (vedi l'Avventura 11) è l'unico in tutta la valle a sapere che il centro dell'area desertica a nord di Fastelia ospita un edificio addirittura precedente a quelli dell'Antico Impero. A meno che gli eroi non ottengano questa informazione direttamente dal mostro, è probabile che raggiungano la Piramide perdendosi a tra le dune a causa delle violente tempeste di sabbia che imperversano in questi luoghi.

(NOTA: la mappa seguente è una vista laterale, non dall'alto)

Stanza 1: la piramide è a base triangolare, e l'unico accesso è in basso, vicino alla base. Ad ogni modo lo stesso non è visibile dall'esterno, in quanto tutta la struttura è ricoperta di lastre di basalto disposte con precisione millimetrica in modo da dare l'impressione di un'enorme poliedro nero a specchio. La prima sfida per i PG è dunque trovare un modo per accedere al passaggio sotterraneo che conduce alla Stanza 1. La stessa è un lungo corridoio ricoperto da magnifiche pitture colorate e geroglifici, testimonianza dell'evoluita civiltà che un tempo dimorava in questi luoghi. Il Narratore è libero di descrivere gli affreschi come meglio crede, avendo cura di comunicare ai giocatori dettagli sempre diversi, in quanto l'antica tecnologia che permea questa sala fa in modo che le pitture cambino quando nessuno le osserva. L'unico punto fisso si trova più o meno a metà della stanza: il bassorilievo di una bocca che sembra appartenere a un pesce (o un batrace) che parla se viene interrogata, riuscendo, dopo qualche tentativo, a parlare senza problemi il Fasteliano moderno. "Amico" (questo il suo nome) può rivelare ai personaggi che la piramide era utilizzata dagli antichi per



determinare l'indole delle persone, ed è ovviamente disposto a saggiare anche uno degli eroi. Per prima cosa metterà alla prova l'acume del candidato, sottoponendogli questo enigma: "Lavora per la nave con l'ago, ma non rammenda le vele" (soluzione: la bussola). Se il giocatore risponde correttamente in un tempo ragionevole (a discrezione del Narratore, da calibrarsi sull'esperienza e la maturità del gruppo), Amico gli porrà una criptica domanda: "Scegli la tua indole: terra d'oro o cielo azzurro". Se viene risposto "terra d'oro" Amico aprirà la lastra di basalto che funge da botola per la Stanza 2, viceversa aprirà quella dedicata alla Stanza 3. (continua)

Entrambe le botole si trovano a circa cinque metri dal pavimento e i PG dovranno ingegnarsi per raggiungere le stanze successive (gli antichi erano in grado di levitare!).

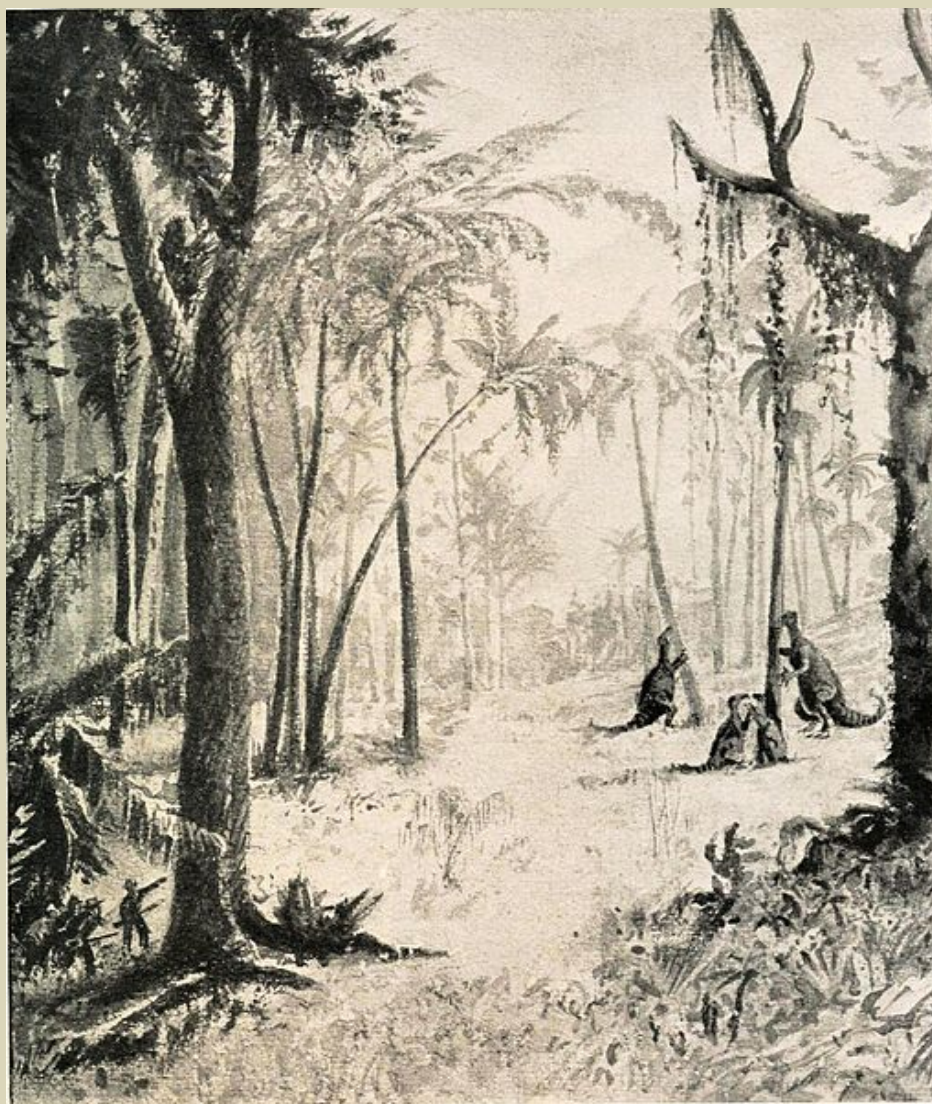
Stanza 2: la sala della “terra d’oro” è dedicata ai personaggi che hanno risposto ad Amico scegliendo in pratica i piaceri terreni. La stanza infatti non è altro che un grande deposito di preziosi: gemme, gioielli, oro ed oggetti d’arte per un valore di 50 monete d’ottone. Gli stessi possono essere portati via dalla piramide dal PG che è stato saggiato da Amico, posto che la persona in questione si comporti con rispetto e non tenti in alcun modo di accedere alla Stanza 3.

Stanza 3: In questo grande spazio prosegue il cammino di quei personaggi che hanno scelto “il cielo azzurro”, ovvero un percorso di crescita personale separata dai beni terreni. La sala è ingombra di tavolette d’argilla ricoperte di una scrittura cuneiforme, appoggiate in bell’ordine su tutte le pareti. Le stesse, prive di valore materiale, contengono la sintesi della filosofia degli antichi. Questa scuola di pensiero è incentrata sul sacrificio personale come mezzo per raggiungere la perfezione; le tavolette consentono, con una decina di ore di studio, di eseguire un rituale che trasfonde nella realtà questo approccio. Il personaggio che vi si sottopone sacrifica infatti permanentemente 1d6 Punti Vita, ma in cambio ottiene la Caratteristica Filosofia a valore 2. Inoltre lo stesso PG, e solo lui, può accedere alla più piccola e alta zona della Piramide, la Stanza 4.

Stanza 4: Questo tempietto inondato di magica luce azzurra ospita un piccolo altare costruito con una mezza colonna. Su di esso una sfera di pietra dura multicolore attende vorticando l’iniziato del “cielo azzurro”. Il prescelto ha il diritto di portarla via. Questo potente oggetto conferisce al personaggio una Caratteristica qualsiasi di sua scelta a valore 3. La Caratteristica in questione deve essere scelta all’atto dell’asportazione della pietra e non può essere cambiata in seguito.



AVVENTURA SEI:
IL MONDO SPERDUTO
(pulp fantasy/esplorazione)





Perché i PG sono qui? Questo luogo è una vera e propria dimensione parallela. Il Narratore è libero di portare qui i PG come e quando vuole, ad esempio in risposta ad un'invocazione particolarmente accorata, per dare agli eroi un'ultima chance in situazioni particolarmente critiche o come effetto collaterale dell'impiego di magie od oggetti particolarmente potenti (e fuori controllo). Può anche stabilire che è sufficiente, per raggiungerla, attraversare vivi le terre desolate e maledette che la circondano.

Il lago: in questo specchio di acqua salata (non molto ampio, a dir la verità) vive una prolifica comunità di pesci arcaici corazzati. Gli stessi sono erbivori e pacifici, ma difficilmente commestibili. Ad ogni modo quello che interessa è il fondale: se i personaggi riescono ad escogitare un modo per immergersi e rimanere sul fondo abbastanza a lungo (almeno un'ora) possono assistere ad un interessante fenomeno naturale: un piccolo gruppo di pesci che inizia a scavare il fondo per adagiarsi a riposare. Nel farlo smuovono i resti di una famigliola di ostriche di profondità: nei pressi gli eroi possono trovare fino a $1d6+3$ perle dal valore di 5 monete d'ottone.

L'altopiano: in genere il Mondo Sperduto è un luogo tranquillo, ma questa zona fa eccezione. Tra l'erba alta è infatti possibile imbattersi in un piccolo branco di velociraptor in caccia, dediti ad assaltare i paciosi protocerotopi al pascolo. Ovviamente sono comunque molto ben disposti a cambiare dieta e, se i PG non prendono adeguate contromisure, li attaccheranno.

Velociraptor (3): 10 Punti Vita, Astuzia 3, Combattere in mischia 2, Artigli ricurvi (+2), Pelle di rettile (+1)

Prima o dopo lo scontro un gruppo di eroi scaltri può decidere di seguire le tracce dei predatori fino alla loro tana, un'apertura naturale nel fianco di una bassa collina. L'interno è pulito e abbastanza confortevole (a parte un forte odore di rettile) e contiene i resti mummificati di un esploratore che sembrerà, agli occhi dei personaggi, vestito in modo molto eccentrico: in realtà questa sensazione deriva dal fatto che il malcapitato proviene da una dimensione molto simile alla Terra reale degli anni '90, e quindi risulterà fin troppo "moderno" agli occhi "medievalleggianti" dei PG. Il suo zaino da trekking estremo si è conservato insolitamente bene, e contiene una piccola selezione di oggetti tecnologicamente avanzati che potranno essere utili per i personaggi. La lista comprende: coppia di walkie-talkie, maschera antigas, estintore a polvere di marmo, torcia elettrica, rotolo di nastro isolante, accendino. Gli eroi potranno padroneggiare queste meraviglie tecnologiche con un po' di studio e di pazienza: un Tiro "senza fallimento" può essere utile a questo scopo.

Lancio dei dadi	Informazioni ottenute dai PG
<5	Impiegando un'intera giornata di tempo di gioco, un singolo PG può imparare ad usare un singolo oggetto. Per gli altri sarà necessario tirare di nuovo su questa tabella.
6-8	Impiegando 1d3 giornate di tempo di gioco, 1d3 personaggi imparano ad usare 1d3 oggetti a loro scelta. Ogni ulteriore oggetto richiede due giorni di studio aggiuntivo.
9-11	Impiegando un'intera giornata di tempo di gioco, 1d3 personaggi imparano ad usare 1d3 oggetti a loro scelta. Ogni ulteriore oggetto richiede un giorno di studio aggiuntivo.
12-18	Un singolo PG ha un'immediata e intuitiva conoscenza degli oggetti "futuri": può iniziare ad impiegarli immediatamente tutti al massimo delle loro potenzialità.
>18	L'intero gruppo ha un'immediata e intuitiva conoscenza degli oggetti "futuri": possono iniziare ad impiegarli immediatamente tutti al massimo delle loro potenzialità.

I geyser: questo campo pietroso ospita diverse sorgenti calde che costituiscono senza dubbio il fulcro energetico della dimensione parallela del Mondo Sperduto. Attraversare i soffioni e il fondo umido e sdruciolevole non è agevole, e i personaggi rischiano, se non si comportano in modo intelligente, di subire danni fisici notevoli (la quantità è a discrezione del Narratore). Al centro della zona però (proprio lì dove il pericolo è massimo) un'accurata ricerca conduce alla scoperta di un Globo Dimensionale: questa sfera di vetro sottile, del tutto somigliante ad una bolla di sapone dai riflessi arcobaleno, può essere utilizzata efficacemente in combattimento. Una creatura dotata di 30 Punti Vita o meno, colpita dal Globo, viene infatti trasferita immediatamente nella zona dei Geyser del Mondo Sperduto e non può più abbandonarla.

AVVENTURA SETTE:

LA GIUNGLA DELLA MORTE (heroic fantasy tradizionale- pulp/combattimento)





Perché i PG sono qui? Si vocifera che la giungla insidiosa sia l'unico posto dove cresce la Meruglia Filosa, una pianta che vanta proprietà portentose. I suoi fiori, frutti, foglie e radici possono essere lavorati per creare unguenti medicamentosi o veleni mortali! Nessuno è al corrente però che non si tratta di una rara pianta ma della regina di un popolo di creature che vive in simbiosi con funghi e muffe.

Area esterna: I limiti estremi della giungla sono quelli più tranquilli. Il clima è caldo umido e la vegetazione cresce rigogliosa, la luce del sole filtra tra i rami degli alberi più bassi offrendo numerose aree ombrose dove crescono funghi variopinti e fiori colorati. Stagni e rigagnoli d'acqua rendono il terreno umido e paludoso. Gli acquitrini sono la casa di Alligatori aggressivi mentre nascosti tra le foglie si possono trovare i nidi di pericolose Vespe verdi, insetti grandi come un pugno in grado di iniettare un veleno paralizzante.

Ogni ora di ricerca permette di trovare bacche e radici utili per confezionare 1 unguento cicatrizzante (capace di ristorare 1d6+2 Punti Vita) ma è necessario anche tirare anche sulla seguente tabella:

1	Alligatore aggressivo
2-4	Impantanati: nessuna ricerca fruttuosa e ritira il dado (a -2)
5-6	6 Vespe verdi

Alligatore aggressivo: 7 Punti Vita, Brutalità e Violenza 2, Zanne (+1), Pellaccia (+1)

Vespe verdi: 1 Punto Vita, Brutalità e Violenza 1, Pungiglione (+1). Punti da una Vespa si resta paralizzati per 1 ora.

Area mediana: La vegetazione si fa più fitta, la luce filtra di meno, il terreno è meno paludoso. L'area mediana raramente viene perlustrata perché non esistono sentieri o aree facilmente percorribili. In questa Area si possono incontrare Vespe gialle, insetti molesti ma innocui, e Idrilaques, insidiose fronde animate che immobilizzano e strangolano le loro vittime per poi succhiarle lentamente attraverso viticci coperti di spine cave grandi come grossi aghi ipodermici. *(continua)*

Ogni ora di ricerca permette di trovare bacche e radici utili per confezionare 1 pozione capace di fungere da antidoto a qualsiasi veleno ma si deve tirare anche sulla seguente tabella:

1	1 Idrilaques
2	Persi: nessuna ricerca fruttuosa e ritira il dado (a -2)
3	Strani rumori, avvistamenti di umanoidi sfuggenti ma nulla di più
4	Segni di civiltà: i resti di alcune costruzioni sugli alberi abbandonate da anni.
5	Vespe gialle
6	Bacche per antidoto (x2)

Idrilaques: 14 Punti Vita, Brutalità e Violenza 4, Liane (+3). Colpiti da una liana si viene parzialmente avviluppati, con tre liane avvolte si è paralizzati e i viticci iniziano a succhiare il sangue della vittima, infliggendo automaticamente 1 Punto Vita per turno.

Area interna: tenebre e bisbigli, meravigliosa e lussureggiante vegetazione, farfalle grandi come gatti con ali variopinte, il sole non giunge praticamente più ma l'ambiente è parzialmente illuminato da funghi fosforescenti anche alti un paio di metri. In questa area si corre il rischio di incappare in custodi del popolo Volaki (sudditi della regina fungo, vedi poi) intenti a scacciare intrusi e curiosi e i terribili Bagliori funesti, anime di trapassati intrappolate in forma di voraci globi che emettono caustiche fosforescenze. Ogni ora di ricerca permette di raccogliere abbastanza spore utili per creare pozioni che permettono di volare (anche se le stesse hanno come effetto collaterale, nel 50% dei casi, casi di vivide allucinazioni). Inoltre, come di consueto, si deve tirare anche sulla seguente tabella:

1	2 Idrilaques
2	Persi: nessuna ricerca fruttuosa e ritira il dado (a -2)
3	Qualcosa ci osserva nascosto nei rami più alti, qualcosa di inquietante.
4	Segni di civiltà: alcuni funghi sono intagliati in modo artistico
5	1 Bagliore funesto
6	2 Scout Volaki

Bagliore funesto: 6 Punti Vita, Malignità e crudeltà 3, Aureola caustica (+3). Questi spiriti volano ad un metro da terra ma la loro luce corrosiva sembra intaccare solo coloro dotati di intelligenza ed emozioni. Sono immuni ad armi comuni.

Scout Volaki: 2 Punti Vita, Brutalità e Violenza 4, Lancia (+2), Carapace di fungo (+1), Randello (+1). I Volaki sembrano grossi bradipi (ma non così letargici) il cui pelo è coperto di escrescenze fungose. Quelli che coltivano funghi più coriacei sono scelti come guerrieri. In caso di problemi i Volaki possono scappare agilmente tra i rami più alti della vegetazione.

Area centrale - Il regno: questo è il sancta sanctorum della regina, nessuno vi mette piede senza che i Volaki se ne accorgano. Una “città” costruita su immensi funghi ospita una migliaia di uomini bradipo e al centro di essa si erge una singolare costruzione fatta di corteccia, rami e mufte iridescenti. È possibile chiedere udienza alla Regina e coprire che lei è la Meruglia Filosa. La regina è incuriosita di scoprire cosa succede al di fuori della giungla ma non tollera affronti personali (è molto vanitosa) o minacce ai suoi sudditi. Avventurieri scaltri possono adularla rendendo omaggio al suo gusto architettonico, ai colori delle mufte che coprono la sua pelliccia e simili amenità. La regina può rivelarsi una alleata contro il demone e offre il suo aiuto se il gruppo le porta un dono dal mondo esterno che “la faccia sognare” (ovviamente ciò implica tornare nella valle e ripetere tutta la trafila appena esposta per poterle portare il regalo!). In particolare è a conoscenza del fatto che nella parte sud della valle una “enorme e saggia creatura” può essere di aiuto per i PG (si tratta di Fumus il Drago, vedi Avventura 11).



AVVENTURA OTTO:

LA PRIMA FORTEZZA DEI NANI
(heroic fantasy tradizionale/esplorazione)

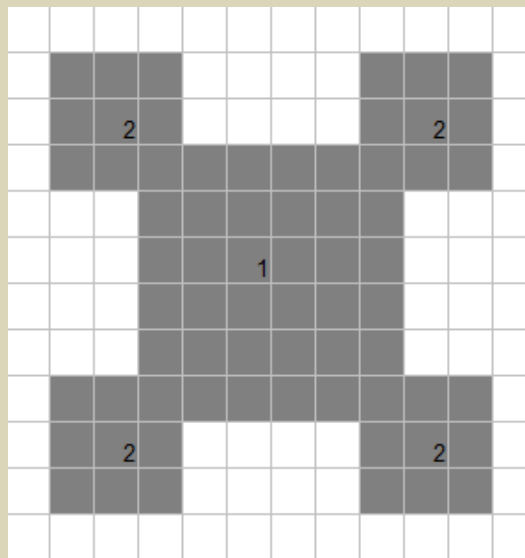




Perché i PG sono qui? Nelle miniere associate alla Fortezza i PG possono trovare ricche vene d'argento che, come appreso nel corso dell'Avventura 1, sono esiziali per i demoni come Kruls. Altre cose molto interessanti sono presenti in questo luogo: anche se le culture non umane (come quella dei nani) sono ormai quasi scomparse dalla valle di Fastelia, le loro vestigia sono comunque un luogo d'avventura notevole.

Area 1: La Fortezza è stata abbandonata poco dopo l'inizio della sua costruzione per ragioni sconosciute, probabilmente a causa di un'invasione di uomini-bestia. Per questo motivo l'interno non è suddiviso in stanze, in quanto i costruttori nanici non hanno avuto il tempo per completarla. La grande area 1 centrale è quindi ingombra dei resti dell'invasione che però, essendo avvenuta almeno un'era fa, consistono solo in grandi mucchi di ossa e frammenti metallici. Un'esplorazione accurata (almeno un giorno intero) consente tuttavia di recuperare una certa quantità di documenti (resti di libri, tavolette di metallo, affreschi, resti di arazzi) che, se studiati, consentono ad un singolo PG di guadagnare la Caratteristica "Tagliapietre" a valore 2.

Area 2: i contrafforti d'angolo sono tutti pressappoco uguali e tutti presentano tratti di mura crollate (i punti di ingresso degli uomini-bestia) e botole di pietra finemente intagliate che conducono nelle miniere (vedi poi). Alcune ore di ricerca spese in questi luoghi non sono comunque infruttuose: ogni contrafforte nasconde infatti nella polvere piccole pepite e pagliuzze d'oro per un valore di 1d6 monete d'ottone.



Miniere: la rete di cunicoli, naturali e non, che si nasconde sotto la Prima Fortezza dei Nani è pressappoco sconfinata e inoltre varia continuamente per cause magiche e geologiche. Per queste ragioni non ne viene fornita una mappa esaustiva né una descrizione zona per zona. Ogni volta che gli eroi spendono un po' di tempo qui invece il Narratore è invitato a effettuare un tiro di 3d6 e confrontarlo con la seguente tabella, considerando che una intera giornata di esplorazione corrisponde a due tiri (circa).

(continua)

Risultato	Descrizione
3	Uno dei personaggi, impegnato nella ricerca nei pressi di un profondissimo e stretto cunicolo, si imbatte casualmente in un portale per la Dimensione Oscura, una zona completamente buia che però sembra solo un'ombra e, sfortunatamente, lo attraversa. A meno di contromisure veramente eccezionali, il PG è perso per sempre.
4	Il gruppo, dopo innumerevoli ore perse ad aggirarsi in tunnel sempre più profondi, raggiunge un lago malsano dalle acque fosforescenti. Lo stesso è abitato da un'orribile ed antichissima pseudo-creatura dalla forma vagamente polipoide. Tale essere Alieno è solo parzialmente tridimensionale e dunque inattaccabile, qualsiasi siano i mezzi a disposizione dei PG. Se gli eroi non sono abbastanza furbi da fuggire a gambe levate, uno di loro è destinato ad essere sondato dalla mente aliena del mostro: un'esperienza talmente traumatizzante da far contrarre al malcapitato una fobia permanente a scelta del Narratore.
5	Gli eroi si trovano davanti un banco di nebbia sotterraneo di colore argento, rilucente di minuscole scintille dorate. All'interno dello stesso si intravedono mucchi e cumuli di antiche monete di rame e platino. La Nebbia in realtà non è altro che la manifestazione ectoplasmatica dell'avidità nanica: chi si avventura al suo interno vedrà ridursi in polvere tutti i metalli preziosi (oro, argento, ottone, etc.) che trasporta, ivi comprese le monete.

6	Una zona sismica del complesso sotterraneo rivela una vasta caverna salina. L'interno è ingombro dei resti di una numerosa squadra di esplorazione nanica improvvisamente imprigionata da un antico crollo. I poveretti sono morti dopo un paio di settimane di stenti a causa dei ripetuti terremoti che gli hanno impedito di ritrovare la via di casa. A causa di ciò i loro spiriti sono ovviamente inquieti. Ogni PG che visita questo luogo di dolore viene assalito da tre scheletri animati e assetati di vita. Scheletro nano: 5 Punti Vita, Combattere con asce e martelli 2, Armi naniche (+2), Nessuna anatomia (+2) L'unica cosa di valore sono le armi dei mostri: asce e martelli con valore (+2).
7	Dopo alcune ore di cammino gli eroi si rendono conto di aver girato in tondo più volte, spostandosi nel frattempo in una sezione del sottosuolo particolarmente impregnata di malvagità. Tutti i tiri successivi su questa tabella (nell'arco della stessa giornata) subiscono una penalità di -2.
8	Pipistrelli giganti! I personaggi ne hanno disturbato una numerosa famiglia che era occupata a riposare nella più fitta oscurità. Considerate le relative dimensioni, queste bestie non ci mettono molto a decidere che gli eroi potrebbero trasformarsi in un buon pasto. Pipistrelli giganti (4): 4 Punti Vita, Mordere e prosciugare 2, Denti da vampiro (+1), Pelliccia rossastra (+1) Se i personaggi li sconfiggono possono decidere di non tirare i dadi per il prossimo incontro bensì di scegliere automaticamente il risultato 9.

9	Gli eroi si imbattono in un enorme cumulo di Guano, presumibilmente prodotto da giganteschi pipistrelli. La melma è recente e molto fertile per gli agenti patogeni: chiunque vi rovisti dentro si ammala e rimane conseguentemente debilitato (penalità di -1 a tutti i tiri) per almeno un mese di tempo di gioco. L'orrido limo nasconde però un prezioso tesoro dell'Antico Impero: un sassolino incantato che, se ingoiato, rende invisibili per 1 minuto.
10	I PG trovano abbastanza Polvere d'argento da mescolare una pozione utilizzabile come veleno contro Kruls (vedi l'apposita sezione nella descrizione di Fastelia). In alternativa la polvere può essere venduta; ha un valore di 2d6 monete d'ottone.
11	Mentre esplorano una piccola grotta dal suolo sabbioso gli eroi si imbattono in un'antica Mappa della valle di Fastelia fatta di tessuto dipinto. La stessa mostra l'ubicazione del Tempio nella Foresta (vedi Avventura 2).
12	I personaggi si imbattono casualmente in un passaggio segreto che conduce ad una Piccola Sala magistralmente costruita in liscia pietra grigia. L'origine di tale luogo è sconosciuta, quel che è certo però è che gli eroi possono sostare qui indefinitamente: finché non lasciano questa sala nessuno potrà fargli del male.
13	Oro! Pepite e pagliuzze possono essere raccolte nei pressi di questo piccolo rivo sotterraneo. Ogni PG può portarne via l'equivalente di 1d6 monete d'ottone.

14	Un altro cumulo di Guano, stavolta secco (e quindi innocuo). Su di esso sono cresciute delle piccole piante albine dalle foglie spesse e ricoperte da morbida peluria (se ne possono trovare 1d6+1). Sono commestibili, anzi succulente: ognuna di essa è in grado di curare 1d6 Punti Vita e sostenere una persona media per un giorno intero in assenza di acqua o altro cibo.
15	I PG usano al meglio il loro intuito, scegliendo un percorso particolarmente ispirato che li conduce nelle zone del complesso sotterraneo più esposte agli influssi positivi dell'antica spiritualità nanica. Tutti i tiri successivi su questa tabella (nell'arco della stessa giornata) godono di un bonus di +2.
16	Mentre attraversano dei tunnel poco distanti dalla superficie (nei quali per giunta aleggia un buon profumo di incenso) i personaggi incontrano un umano che si è perduto durante un'esplorazione analoga alla loro. Tinkus (questo il suo nome) è un mercante proveniente dalle lontane lande a sud di Fastelia, rimasto solo dopo l'assalto di banditi che ha distrutto la sua carovana. È abbattuto e deperito, ed è talmente contento di incontrare gli eroi che, se accettato, si unirà a loro con entusiasmo, fungendo da fedele seguace e membro del gruppo. Tinkus: 8 Punti Vita, Mercante 3, Viaggiare 2, Spada Corta (+1)

17

La **Fonte** di Biancolatte, una perduta sorgiva che getta acqua di colore bianco e dal sapore molto minerale, si rivela ai PG in tutta la sua sacralità. Una volta al mese, quando fuori è plenilunio, una singola creatura può bere da essa invocandone il potere: le acque benedette sono in grado di curare qualsiasi malattia (fisica o meno, magica o naturale) o avvelenamento.

18

I personaggi riescono ad intraprendere un viaggio più spirituale che fisico, districandosi come nessuno mai prima all'interno del dedalo di cunicoli delle miniere della Prima Fortezza. Il Forgiatore, il titano che ha anticamente dato vita alla stirpe dei nani, percepisce la loro presenza come la prima veramente degna a percorrere i sotterranei da secoli a questa parte. Ad uno dei PG viene offerta un'opportunità: essere tramutato in un potente **Re Nano**, al fine di ridare vita alla stirpe ormai perduta. Nel caso in cui il giocatore accetti, i Punti Vita del suo personaggio verrebbero immediatamente raddoppiati, e la Prima Fortezza (o almeno quello che ne rimane) diventerebbe una sua proprietà.

AVVENTURA NOVE:

LA NAVE SCHIANTATA (sci-fi-pulp/combattimento)



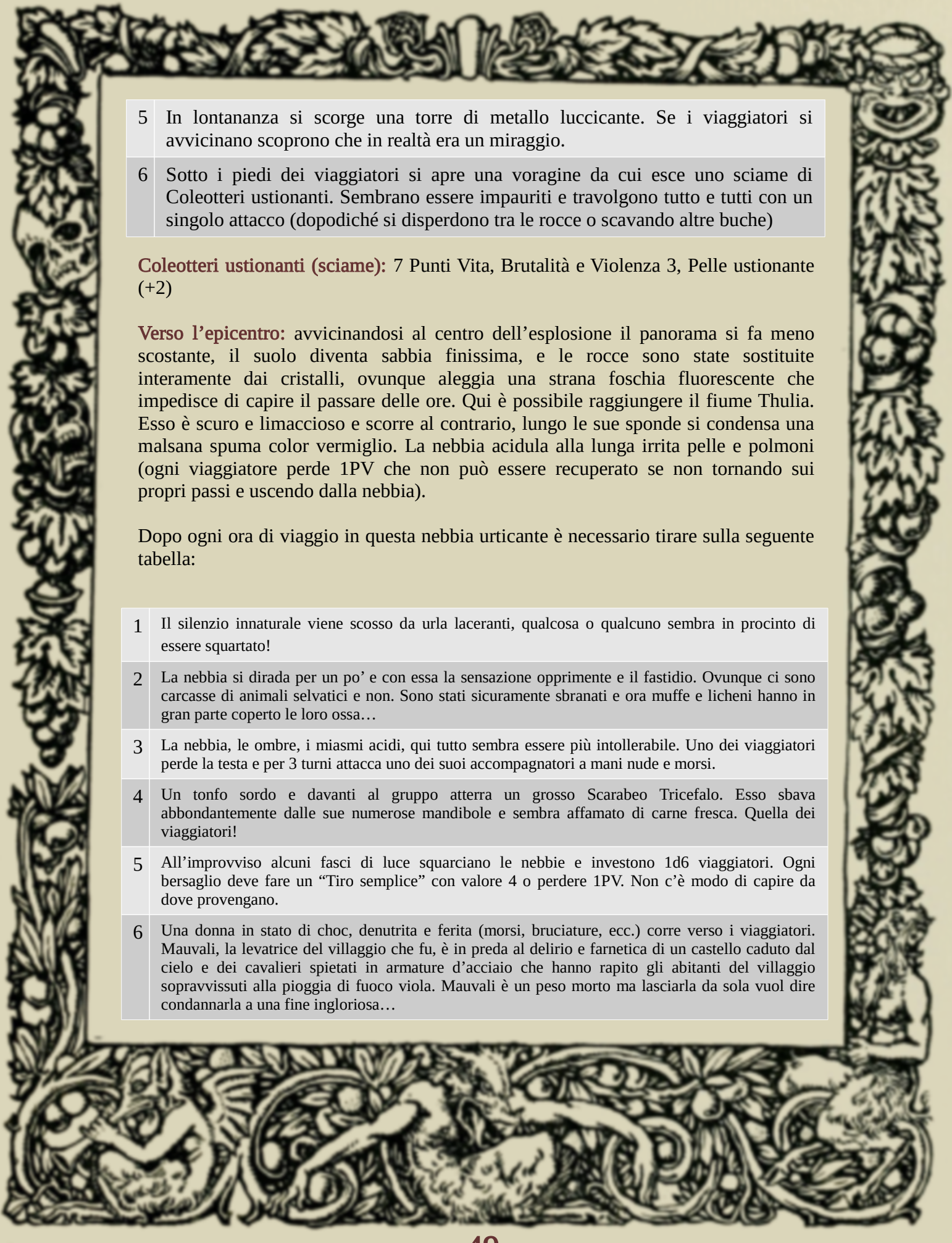


Perché i PG sono qui? In una notte di inverno il cielo è stato illuminato a giorno da bagliori verdi e viola, poi una deflagrazione ha fatto tremare il suolo e terrorizzato gli animali in un'area di parecchi chilometri. Saranno vere le leggende che parlano di rocce cadute dal cielo incrostate di metalli sconosciuti utili per forgiare armi incantate? .

Lontano dall'impatto: nessuno si è avventurato sul luogo dello schianto per settimane, circolavano voci che “le cose non fossero a posto” e che il luogo fosse stato stregato. Quando i primi esploratori provarono a curiosare scoprirono che la natura aveva reagito in modo incomprensibile alla distruzione portata dalla cometa. Oggi al posto delle dolci colline e dei tranquilli boschetti della valle di Fastelia si erge uno strano panorama fatto di rocce aguzze, cristalli enormi e creature mai viste prima.

Area Esterna: a diversi chilometri di distanza dal luogo dell'impatto la vegetazione è progressivamente stata sostituita da un terreno brullo e arido, al posto degli alberi spuntano dal suolo bizzarre conformazioni rocciose viola scuro e speroni cristallini alti anche 10 metri. La scarsa vegetazione rimasta consiste in muffe e licheni verdi e azzurre che di giorno emettono uno sgradevole odore acidulo, non sembra esserci anima viva ma si ha sempre la sensazione di essere spiati. In questa Area un tempo c'era il villaggio di Houm, un centinaio di anime che vivevano di agricoltura e di pesca fluviale, troppo rozzi e troppo lontani perché Kruls potesse considerarli degni dei suoi “giochini”. Del villaggio e dei suoi abitanti non è rimasta traccia. Dopo ogni ora di viaggio in questa landa inospitale è necessario tirare sulla seguente tabella:

1	Un vento sferzante acuisce l'afrore acidulo emesso dai licheni, ogni viaggiatore che non supera un “Tiro semplice” con valore 3 ne rimane leggermente intossicato e perde 1 PV (può essere curato solo con rimedi magici)
2	La sensazione di essere spiati è molto forte. Qualche viaggiatore scorge tra le sfaccettature di uno sperone di cristallo un volto deforme. La visione dura un istante e poi non si ripete più.
3	I viaggiatori hanno la sgradevole sensazione di essere già passati in questi posti (il viaggio si allunga di un'ora)
4	Sopra di loro a decine di metri d'altezza vedono volare uno strano coleottero. Fatte le debite proporzioni potrebbe essere grosso come un cavallo!

- 
- | | |
|---|---|
| 5 | In lontananza si scorge una torre di metallo luccicante. Se i viaggiatori si avvicinano scoprono che in realtà era un miraggio. |
| 6 | Sotto i piedi dei viaggiatori si apre una voragine da cui esce uno sciame di Coleotteri ustionanti. Sembrano essere impauriti e travolgono tutto e tutti con un singolo attacco (dopodiché si disperdono tra le rocce o scavando altre buche) |

Coleotteri ustionanti (sciame): 7 Punti Vita, Brutalità e Violenza 3, Pelle ustionante (+2)

Verso l'epicentro: avvicinandosi al centro dell'esplosione il panorama si fa meno scostante, il suolo diventa sabbia finissima, e le rocce sono state sostituite interamente dai cristalli, ovunque aleggia una strana foschia fluorescente che impedisce di capire il passare delle ore. Qui è possibile raggiungere il fiume Thulia. Esso è scuro e limaccioso e scorre al contrario, lungo le sue sponde si condensa una malsana spuma color vermiglio. La nebbia acidula alla lunga irrita pelle e polmoni (ogni viaggiatore perde 1PV che non può essere recuperato se non tornando sui propri passi e uscendo dalla nebbia).

Dopo ogni ora di viaggio in questa nebbia urticante è necessario tirare sulla seguente tabella:

- | | |
|---|---|
| 1 | Il silenzio innaturale viene scosso da urla laceranti, qualcosa o qualcuno sembra in procinto di essere squartato! |
| 2 | La nebbia si dirada per un po' e con essa la sensazione opprimente e il fastidio. Ovunque ci sono carcasse di animali selvatici e non. Sono stati sicuramente sbranati e ora muffe e licheni hanno in gran parte coperto le loro ossa... |
| 3 | La nebbia, le ombre, i miasmi acidi, qui tutto sembra essere più intollerabile. Uno dei viaggiatori perde la testa e per 3 turni attacca uno dei suoi accompagnatori a mani nude e morsi. |
| 4 | Un tonfo sordo e davanti al gruppo atterra un grosso Scarabeo Tricefalo. Esso sbava abbondantemente dalle sue numerose mandibole e sembra affamato di carne fresca. Quella dei viaggiatori! |
| 5 | All'improvviso alcuni fasci di luce squarciano le nebbie e investono 1d6 viaggiatori. Ogni bersaglio deve fare un "Tiro semplice" con valore 4 o perdere 1PV. Non c'è modo di capire da dove provengano. |
| 6 | Una donna in stato di choc, denutrita e ferita (morsi, bruciature, ecc.) corre verso i viaggiatori. Mauvali, la levatrice del villaggio che fu, è in preda al delirio e farnetica di un castello caduto dal cielo e dei cavalieri spietati in armature d'acciaio che hanno rapito gli abitanti del villaggio sopravvissuti alla pioggia di fuoco viola. Mauvali è un peso morto ma lasciarla da sola vuol dire condannarla a una fine ingloriosa... |

Scarabeo tricefalo: 12 Punti Vita, Brutalità e Violenza 4, Carapace (+2), Bava tossica (+1). Una ferita a contatto con la bava si infetta. Ogni ora successiva lanciare 1d6, con 1 il viaggiatore perde 1PV, con 6 la sua pelle inizia a coprirsi di muffa, questo lo rende immune alla nebbia ma progressivamente cieco e sordo (-1 a tutti i tiri che coinvolgono vista o udito).

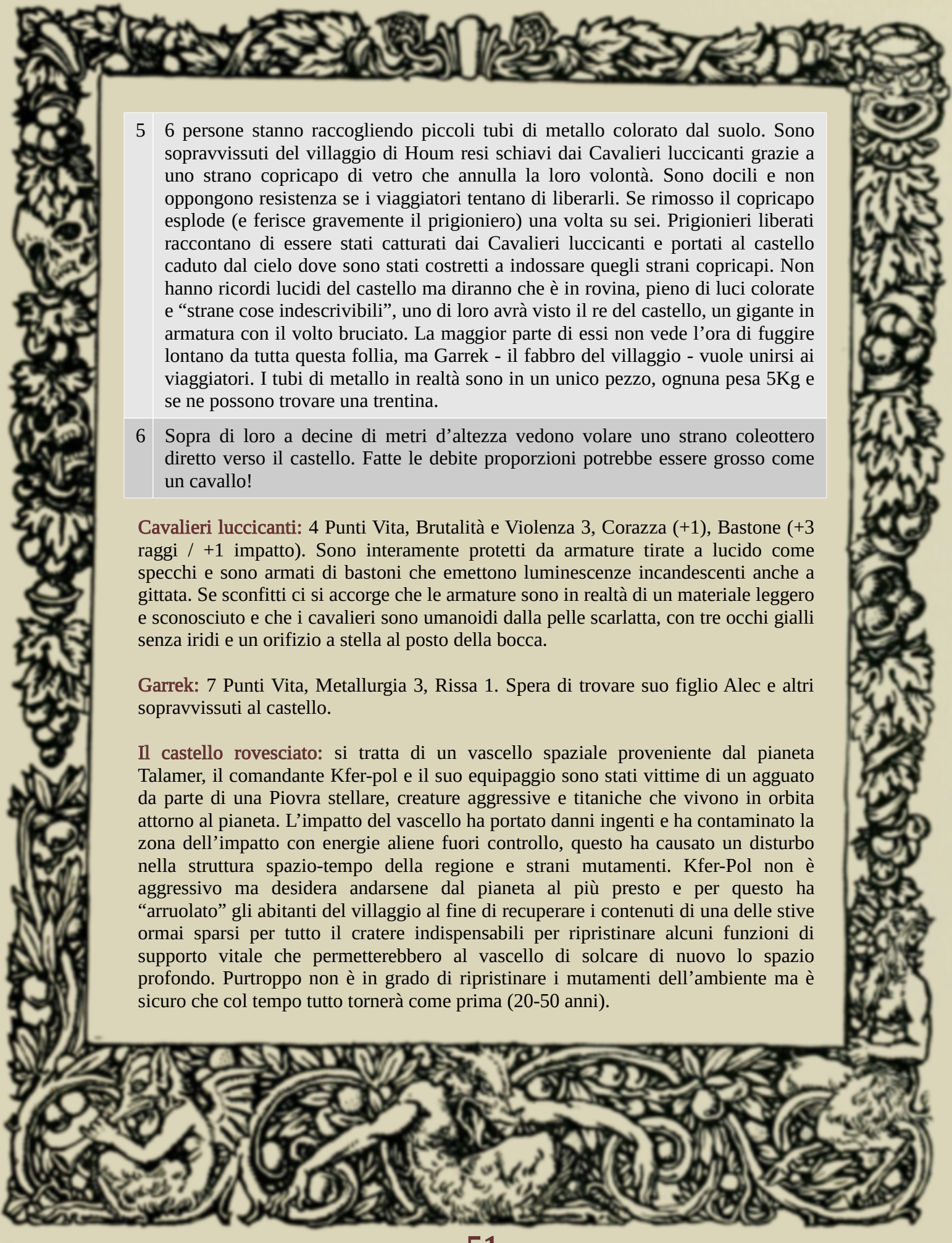
Mauvali: 4 Punti Vita, Follia Isterica 4, Medicina 1

La fossa: la cortina di nebbie lascia il posto a un profondo affossamento. La discesa non è ripida ma progressiva. L'impatto della cometa ha scavato un cratere di almeno un chilometro di diametro e al centro di esso si erge un castello, o i resti di esso, o meglio è come se gli Dei avessero accatastato alla rinfusa sei torri di metallo lucente. Di tanto in tanto alcune luci colorate si accendono e spengono dalle "finestre" del castello.

Raggiungere il castello all'apparenza richiede un'ora circa di viaggio ma qui le regole dello spazio e del tempo non funzionano come si deve. Il "viaggio" richiede in realtà 1d6 ore e ogni ora occorre tirare sulla seguente tabella:

- | | |
|---|---|
| 1 | Le distanze si allungano ed è necessaria un'ora aggiuntiva per raggiungere il castello. |
| 2 | 3d6 uova di metallo grandi come un cavallo emergono qua e là dal suolo, si schiudono riducendosi in ruggine e dal loro interno un innocuo liquido salmastro si riversa al suolo. |
| 3 | Da una piega del tempo e dello spazio emergono 3 Cavalieri luccicanti. Intimano lo stop i viaggiatori in una lingua sconosciuta e metallica. Due di loro puntano strani bastoni con la punta luminosa contro il gruppo. Se il gruppo indietreggia e torna sui suoi passi per almeno un'ora i cavalieri li tengono d'occhio a distanza. Parlare non serve a molto a meno che non si disponga di mezzi magici per tradurre la loro lingua. Proseguire oltre li rende aggressivi. Questo incontro può essere ripetuto una seconda volta, in tal caso i cavalieri sono 6. |
| 4 | Il castello all'orizzonte vibra e con esso il terreno, le torri cambiano posizione e le luci brillano intermittenti per alcuni minuti, il viaggio si riduce bruscamente di un'ora. Questo incontro non si ripete. |

(continua)

- 
- 5 6 persone stanno raccogliendo piccoli tubi di metallo colorato dal suolo. Sono sopravvissuti del villaggio di Houm resi schiavi dai Cavalieri luccicanti grazie a uno strano copricapo di vetro che annulla la loro volontà. Sono docili e non oppongono resistenza se i viaggiatori tentano di liberarli. Se rimosso il copricapo esplode (e ferisce gravemente il prigioniero) una volta su sei. Prigionieri liberati raccontano di essere stati catturati dai Cavalieri luccicanti e portati al castello caduto dal cielo dove sono stati costretti a indossare quegli strani copricapi. Non hanno ricordi lucidi del castello ma diranno che è in rovina, pieno di luci colorate e “strane cose indescrivibili”, uno di loro avrà visto il re del castello, un gigante in armatura con il volto bruciato. La maggior parte di essi non vede l’ora di fuggire lontano da tutta questa follia, ma Garrek - il fabbro del villaggio - vuole unirsi ai viaggiatori. I tubi di metallo in realtà sono in un unico pezzo, ognuna pesa 5Kg e se ne possono trovare una trentina.
- 6 Sopra di loro a decine di metri d’altezza vedono volare uno strano coleottero diretto verso il castello. Fatte le debite proporzioni potrebbe essere grosso come un cavallo!

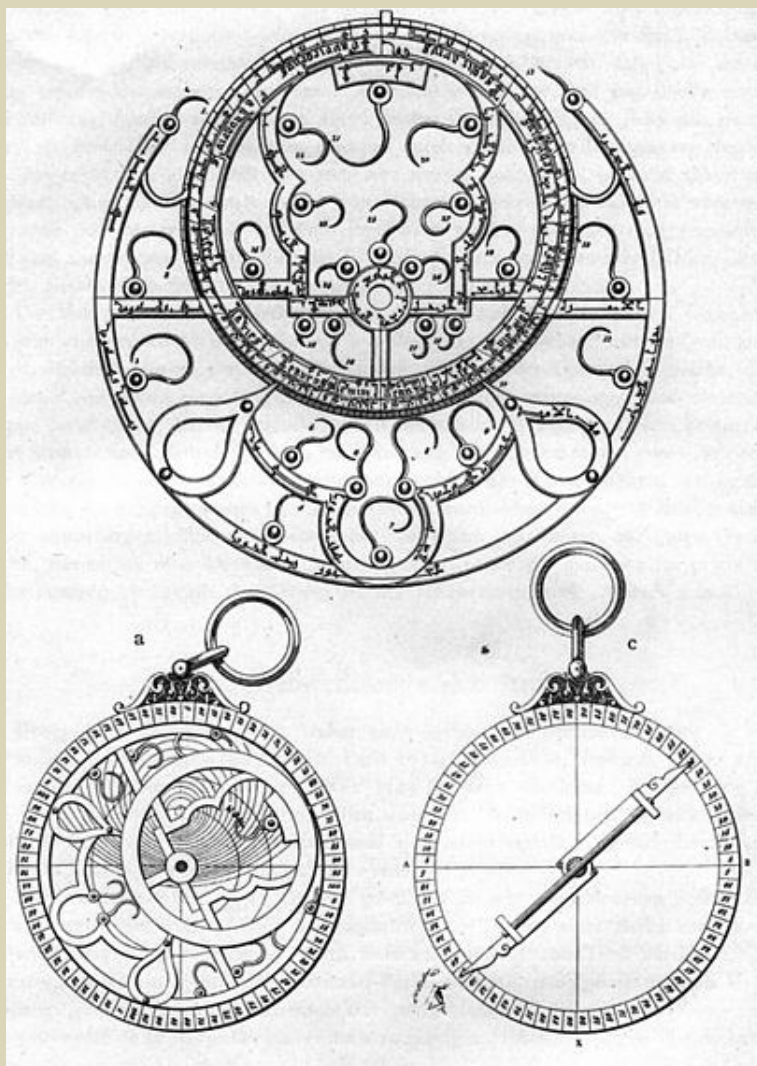
Cavalieri luccicanti: 4 Punti Vita, Brutalità e Violenza 3, Corazza (+1), Bastone (+3 raggi / +1 impatto). Sono interamente protetti da armature tirate a lucido come specchi e sono armati di bastoni che emettono luminescenze incandescenti anche a gittata. Se sconfitti ci si accorge che le armature sono in realtà di un materiale leggero e sconosciuto e che i cavalieri sono umanoidi dalla pelle scarlatta, con tre occhi gialli senza iridi e un orifizio a stella al posto della bocca.

Garrek: 7 Punti Vita, Metallurgia 3, Rissa 1. Spera di trovare suo figlio Alec e altri sopravvissuti al castello.

Il castello rovesciato: si tratta di un vascello spaziale proveniente dal pianeta Talamer, il comandante Kfer-pol e il suo equipaggio sono stati vittime di un agguato da parte di una Piovra stellare, creature aggressive e titaniche che vivono in orbita attorno al pianeta. L’impatto del vascello ha portato danni ingenti e ha contaminato la zona dell’impatto con energie aliene fuori controllo, questo ha causato un disturbo nella struttura spazio-tempo della regione e strani mutamenti. Kfer-Pol non è aggressivo ma desidera andarsene dal pianeta al più presto e per questo ha “arruolato” gli abitanti del villaggio al fine di recuperare i contenuti di una delle stive ormai sparsi per tutto il cratere indispensabili per ripristinare alcune funzioni di supporto vitale che permetterebbero al vascello di solcare di nuovo lo spazio profondo. Purtroppo non è in grado di ripristinare i mutamenti dell’ambiente ma è sicuro che col tempo tutto tornerà come prima (20-50 anni).

Dopo tutte le vicissitudini che i PG hanno superato per arrivare al “castello” sarà per loro un certo sollievo essere accolti in modo pacifico da un “cavaliere” alto almeno 3 metri, d’aspetto imponente e portamento nobile.

Kfer-Pol è colpito dal coraggio e dalla testardaggine dei viaggiatori e ascolterà con piacere i resoconti delle loro vicende facendo loro visitare l’interno del vascello. Non racconterà molto di se e della sua gente (tratterà i PG come sempliciotti troppo ingenui per capire). Sarà però affascinato dalla figura del demone e potrebbe proporre ai PG uno scambio: se i viaggiatori recupereranno il suo **Astrolabio Siderale** (finito nella Cattedrale Abbandonata, vedi Avventura 10) in cambio potrebbe dare al gruppo abbastanza metallo alieno con cui forgiare uno scudo dalle proprietà portentose.



AVVENTURA DIECI:

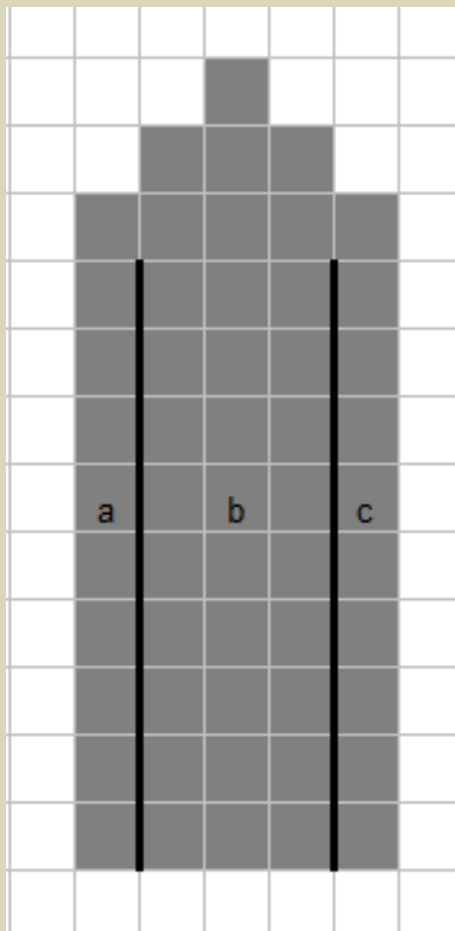
LA CATTEDRALE ABBANDONATA (heroic fantasy tradizionale/interazione)



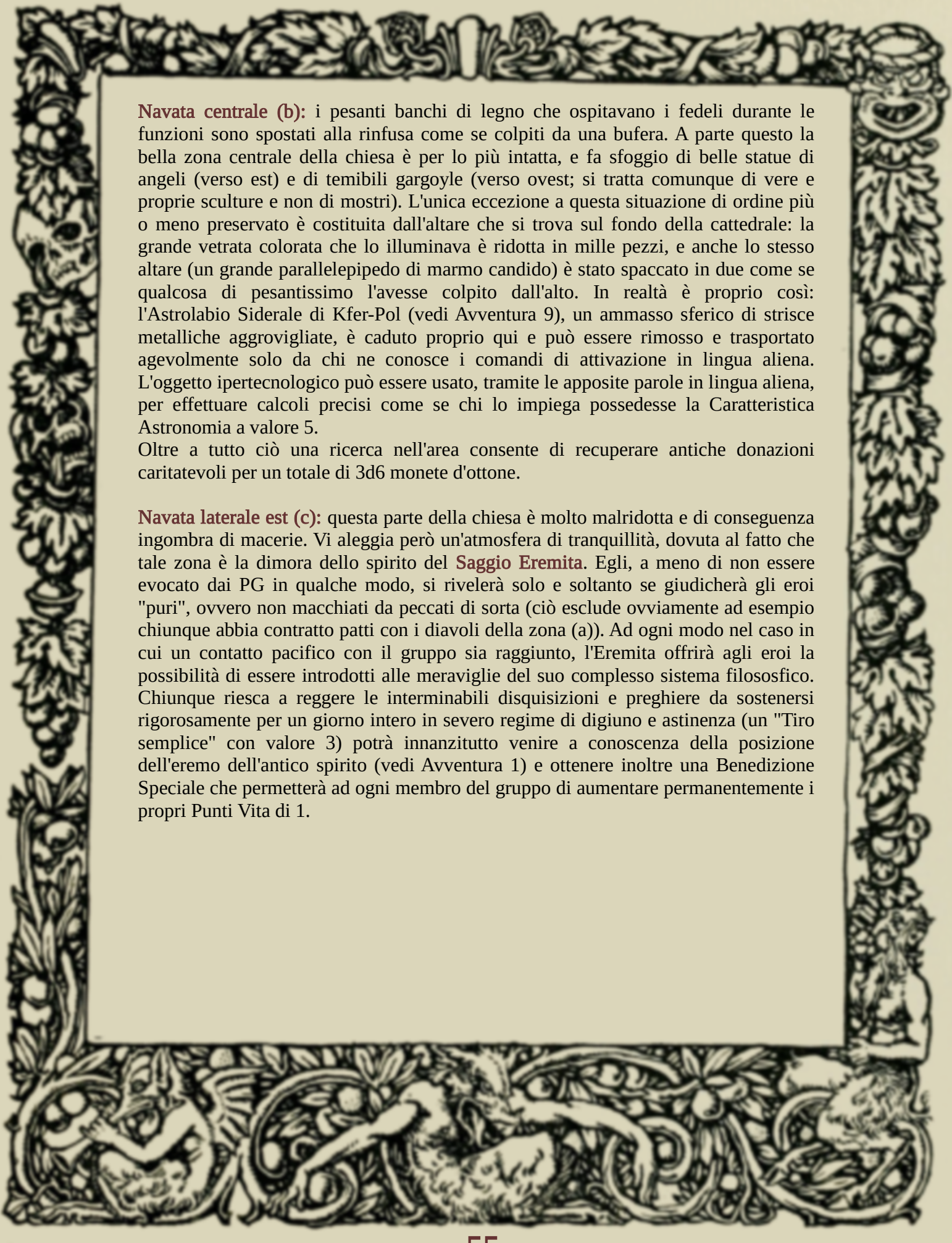


Perché i PG sono qui? La Cattedrale è un luogo di pellegrinaggio molto rispettato dai fedeli di Fastelia, ma negli ultimi anni non è molto frequentato a causa del fatto che Kruls tende a limitare pesantemente i viaggi dei cittadini verso questo luogo sacro, ed inoltre la valle diventa sempre più pericolosa da attraversare col passare del tempo. Ad ogni modo, se i PG rivelano a qualcuno il loro intento di iniziare un viaggio volto alla distruzione del demone molto probabilmente è qui che verranno indirizzati. In alternativa potrebbero recarvisi su indicazione del capitano stellare Kfer-Pol (vedi Avventura 9).

Navata laterale ovest (a): in questa zona della chiesa sono presenti diversi antichi quadri che mostrano ai fedeli pellegrini le cause e gli effetti degli Otto Peccati. Anticamente gli stessi erano impiegati come monito e ammaestramento per i Fasteliani, ma la malizia di Kruls ha talmente infettato la valle che gli stessi al momento non sono altro che un'occasione di perdizione per chiunque si soffermi a guardarci dentro troppo a lungo. I dipinti infatti sono ora la dimora di un piccolo gruppo di **Incubi e Succubi**, diavoli particolarmente interessati ad acquisire anime tramite patti scellerati. Non ci sono tiri di dado che possano simulare al meglio tale tentazione: semplicemente i diavoli offrono e i giocatori devono scegliere se accettare o rifiutare. Gli spiriti maligni sono in grado di procurare le seguenti cose: i) l'infatuazione perpetua di qualsiasi creatura senziente; ii) la fuga di una qualsiasi creatura dalla prigionia imposta da Kruls agli abitanti della valle di Fastelia; iii) l'imprigionamento perpetuo di una qualsiasi creatura (tranne Kruls, ovviamente) all'interno delle segrete della torre del Demone che tiranneggia su Fastelia.



Ogni personaggio può scegliere di ottenere una (ed una sola) di queste cose in cambio della propria anima; se accetta lo scambio diventa immediatamente un burattino nelle mani di Kruls che potrà impiegarlo come meglio crede ai danni del gruppo..



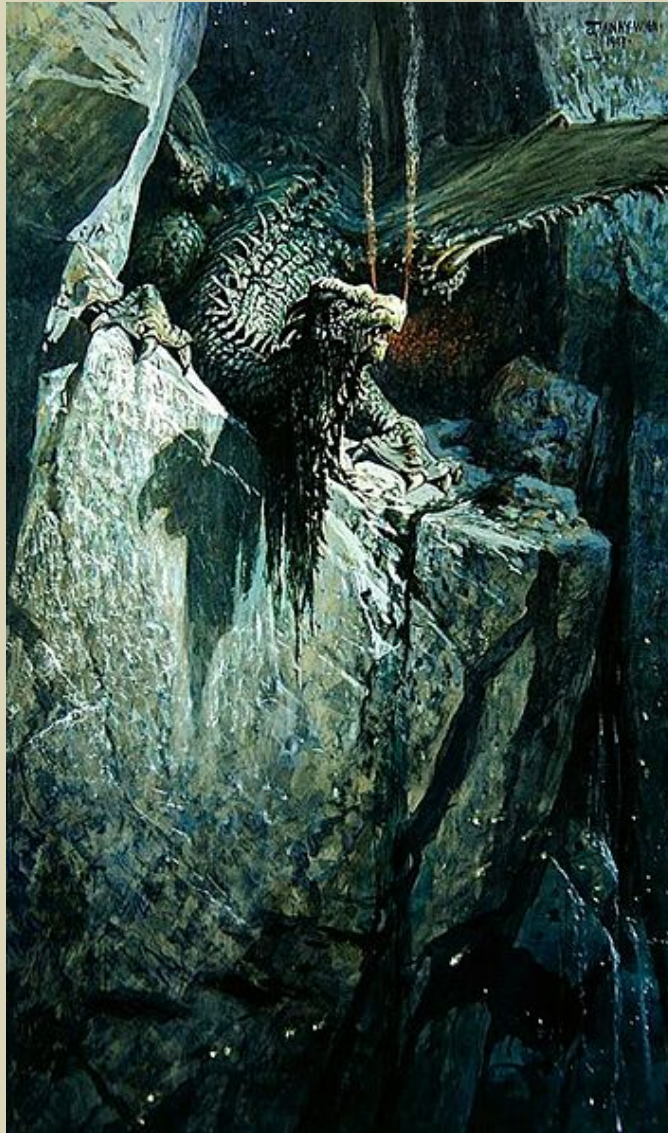
Navata centrale (b): i pesanti banchi di legno che ospitavano i fedeli durante le funzioni sono spostati alla rinfusa come se colpiti da una bufera. A parte questo la bella zona centrale della chiesa è per lo più intatta, e fa sfoggio di belle statue di angeli (verso est) e di temibili gargoyles (verso ovest; si tratta comunque di vere e proprie sculture e non di mostri). L'unica eccezione a questa situazione di ordine più o meno preservato è costituita dall'altare che si trova sul fondo della cattedrale: la grande vetrata colorata che lo illuminava è ridotta in mille pezzi, e anche lo stesso altare (un grande parallelepipedo di marmo candido) è stato spaccato in due come se qualcosa di pesantissimo l'avesse colpito dall'alto. In realtà è proprio così: l'Astrolabio Siderale di Kfer-Pol (vedi Avventura 9), un ammasso sferico di strisce metalliche aggrovigliate, è caduto proprio qui e può essere rimosso e trasportato agevolmente solo da chi ne conosce i comandi di attivazione in lingua aliena. L'oggetto ipertecnologico può essere usato, tramite le apposite parole in lingua aliena, per effettuare calcoli precisi come se chi lo impiega possedesse la Caratteristica Astronomia a valore 5.

Oltre a tutto ciò una ricerca nell'area consente di recuperare antiche donazioni caritatevoli per un totale di 3d6 monete d'ottone.

Navata laterale est (c): questa parte della chiesa è molto malridotta e di conseguenza ingombra di macerie. Vi aleggia però un'atmosfera di tranquillità, dovuta al fatto che tale zona è la dimora dello spirito del **Saggio Eremita**. Egli, a meno di non essere evocato dai PG in qualche modo, si rivelerà solo e soltanto se giudicherà gli eroi "puri", ovvero non macchiati da peccati di sorta (ciò esclude ovviamente ad esempio chiunque abbia contratto patti con i diavoli della zona (a)). Ad ogni modo nel caso in cui un contatto pacifico con il gruppo sia raggiunto, l'Eremita offrirà agli eroi la possibilità di essere introdotti alle meraviglie del suo complesso sistema filosofico. Chiunque riesca a reggere le interminabili disquisizioni e preghiere da sostenersi rigorosamente per un giorno intero in severo regime di digiuno e astinenza (un "Tiro semplice" con valore 3) potrà innanzitutto venire a conoscenza della posizione dell'eremo dell'antico spirito (vedi Avventura 1) e ottenere inoltre una Benedizione Speciale che permetterà ad ogni membro del gruppo di aumentare permanentemente i propri Punti Vita di 1.

AVVENTURA UNDICI:

FUMUS IL DRAGO (heroic fantasy tradizionale/interazione)





Perché i PG sono qui? Il pennacchio di fumo che si innalza perpetuamente dal picco montano più alto della catena a sud della valle potrebbe incuriosire un gruppo di personaggi Fasteliani che non hanno mai visto prima un vulcano e che magari ne ricercano le potenze elementali. In alternativa i PG potrebbero aver sentito parlare di Fumus nel corso dell'Avventura 7.

La tana di Fumus (area unica): Fumus è un drago gigantesco e molto antico, oramai molto grasso e molto poco attivo. Occupa con la sua enorme mole quasi tutta la caverna che si è scelto secoli fa come tana, una caldera vulcanica ricca di rivoli di magma del quale si nutre con gusto (il caldo, il vapore e il fumo che promanano dalle pareti, dal pavimento e dall'enorme rettile impongono una penalità di -1 a tutti i tiri degli eroi finché si trovano in questa zona). Dorme perso nei suoi sogni di grandezza perduta per quasi tutto il tempo (la probabilità di trovarlo sveglio è solo di 1 su 6), girandosi e rigirandosi sul suo letto di preziosi (per ogni ora di "lavoro" è possibile portare via dalla pila un equivalente di 40 monete d'ottone). Interagire con lui è possibile tramite un "Tiro con fallimento" gestito come descritto dalla seguente tabella, avendo presente che se i PG lo svegliano dal suo riposo incorreranno in una penalità di -5 al tiro, malus che peggiora a -10 nel caso in cui Fumus dovesse accorgersi di essere derubato.

Risultato del lancio	Grado di successo/insuccesso
<5	Il drago è pesantemente infastidito dai personaggi, esseri che considera alla stregua di insetti molesti. A meno di contromisure eccezionali, un membro del gruppo viene divorato e dunque perduto per sempre.
6-8	Usando la coda come un ariete gigante, Fumus scaccia gli eroi dalla sua tana, sigillandone poi l'ingresso con uno strato di basalto fuso.
9-11	Il drago si interessa per qualche momento ai PG prima di addormentarsi di nuovo. Con il dovuto tatto e rispetto potranno portare via un piccolo saggio del tesoro, preziosi e denari per un equivalente di 60 monete d'ottone.

12-18

Fumus si intrattiene a parlare con i personaggi per una mezz'ora. Gli rivela la posizione della Piramide del Fato (vedi Avventura 5) e gli dona 50 monete d'ottone a testa.

>18

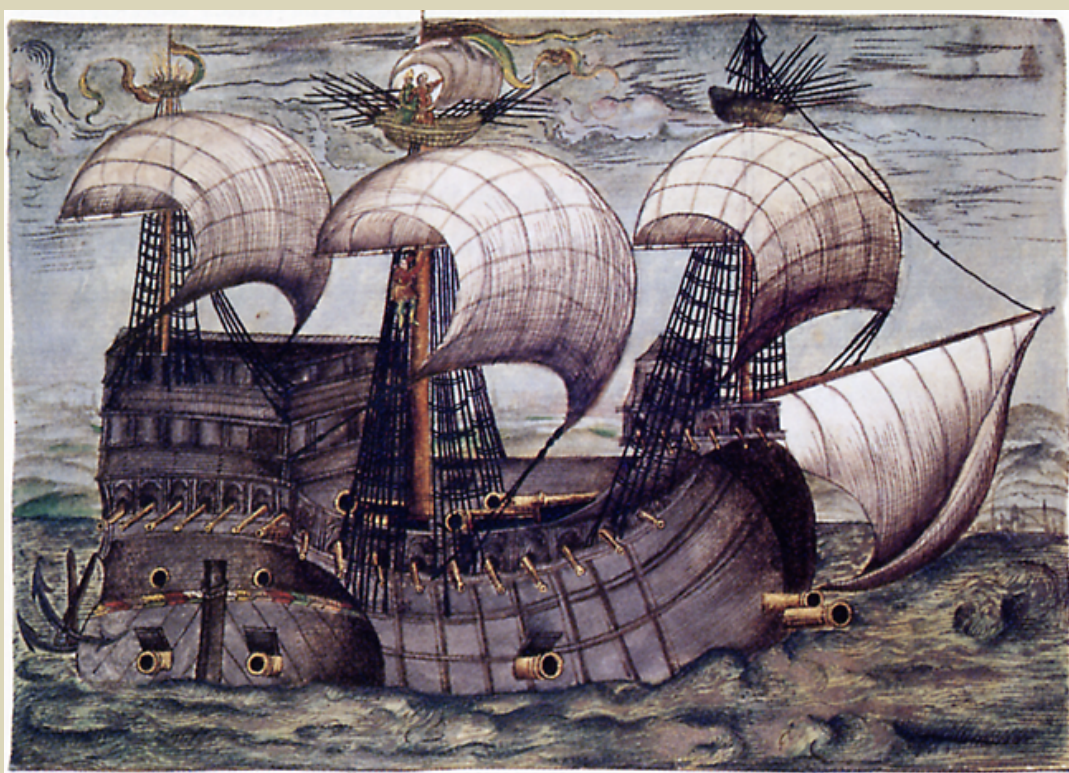
Il drago prende molto in simpatia i PG. Discorre con loro per alcune ore, facendogli dono della sua sconfinata conoscenza: oltre a rivelare al gruppo la posizione della Piramide del Fato (vedi Avventura 5), acconsentirà a rispondere a due domande. A tal proposito gli eroi potranno chiedere ciò che desiderano al Narratore, il quale dovrà rispondere sinceramente. Inoltre la creatura donerà 60 monete d'ottone ad ogni personaggio.

Non vengono fornite statistiche per Fumus: è di gran lunga troppo potente e troppo letargico per impegnarsi in un combattimento di sorta con chiunque. Per non parlare del fatto che ormai non riesce più a uscire dalla sua tana!



AVVENTURA DODICI:

IL GALEONE CHE AFFONDA
(pirate fantasy/esplorazione)





Perché i PG sono qui? La valle di Fastelia dispone di una discreta quantità di falde acquifere sotterranee, di conseguenza la necessità di recarsi presso il Lago Nord non si manifesta spesso. Ad ogni modo questo luogo è ben noto al Fasteliano medio, e può rappresentare una tappa obbligata per rifocillarsi nei viaggi da e per la parte settentrionale della valle. Quello che però i PG non si aspettano di trovare qui, in uno specchio d'acqua relativamente piccolo, è il relitto di un galeone.

NOTA: il galeone affonda costantemente nelle profonde acque del Lago Nord. Per simulare questo fatto il Narratore dovrà lanciare 1d6 ogni volta che gli eroi si spostano da una zona all'altra della nave e sottrarre il risultato ottenuto dal Punteggio Contatore (PC). Il PC parte da un valore 10, quando raggiunge lo 0 il galeone affonda e l'esplorazione può essere proseguita solo ingegnandosi ad agire efficacemente sott'acqua.

Ponte: da qui si può accedere a tutte le altre zone della nave. Sul ponte stesso però c'è molto poco di utile, anzi c'è qualcosa che può potenzialmente far perdere tempo. Se visitato di notte o di giorno sotto un cielo nuvoloso infatti, è possibile vedere su di esso la figura traslucida di un giovane mozzo al lavoro, un pirata sporco e smunto con un solo occhio sul volto, impegnato a pulire per sempre il pavimento del ponte. Non si tratta di un fantasma o di una creatura con cui poter interagire: è solo una traccia psichica molto forte che, nel giro di qualche anno è destinata a sparire. Se i personaggi provano ad interagire con lui non otterranno altro risultato che far diminuire il PC di 1d6 punti aggiuntivi.

Zona alta (vele e sartame): spostarsi in sicurezza tra le funi consunte e le vele lacere è difficile. Il Narratore dovrebbe sottoporre i PG ad uno o più tiri per evitare rovinose cadute che possono far perdere anche 2d6 Punti Vita. Il punto di osservazione in alto sull'albero maestro nasconde però una sorpresa per gli eroi più impavidi: avvolta con cura è possibile trovare la nera bandiera dei pirati! La stessa è decorata con un teschio con una unica cavità oculare e due lance incrociate. Chi la possiede può impiegare l'ultimo barlume di magia rimasto nella nave: avvolgendo la bandiera come un mantello intorno al corpo di una persona ne provocherà la traslazione istantanea nella remota isola pirata di Cyclopea, un posto sicuramente pericoloso ma lontano da Kruls e dalla sua dittatura.

Castello di poppa: questa zona contiene quella che fu la cabina del capitano che, anche se ridotta molto male, è peculiare per il fatto che i mobili, tra cui il letto, sono di dimensioni notevoli. Proprio sotto il letto è nascosto il piccolo forziere con il tesoro dei pirati: gioielli e pietre preziose per un totale di 40 monete d'ottone.

Attenzione però: chiunque apra lo scrigno senza aver prima disattivato la trappola posta a protezione dello stesso verrà colpito da una lama che ne mutilerà irrimediabilmente una delle mani.

Stiva: molteplici casse e barili rovinati dall'umidità ingombrano questo luogo ormai malsano. Ogni PG deve riuscire in un "Tiro semplice" di valore 2 per evitare un malanno debilitante che gli impedisca ogni attività pesante (tra cui combattere, usare magie, etc.) per 1d6 giorni. L'unico oggetto ancora utilizzabile è una scatola di metallo contenente una polverina grigia dell'odore pungente: la stessa è un potentissimo repellente contro insetti, parassiti, sciami e aracnidi (anche mostruosi), capace di far fuggire istantaneamente queste creature. La scatola contiene abbastanza polvere per due impieghi.

Sentina: in questo luogo lurido e puzzolente il malanno debilitante già presente nella stiva è molto più intenso e potente (il Tiro per evitarlo qui ha valore 4). Se gli eroi decidono di investire tempo e mettere a soqquadro l'intera zona troveranno tra i rifiuti una mappa che mostra nel dettaglio la Valle di Fastelia (è equivalente alla Mappa-Campagna del Narratore). Fare ciò però richiede tempo: il Punteggio Contatore nel frattempo diminuirà di 2d6 punti addizionali e trovarsi qui (il punto più basso del galeone) nel momento in cui tutto affonda non è affatto consigliabile.



ULTIMA AVVENTURA:

LA TORRE DI KRULS

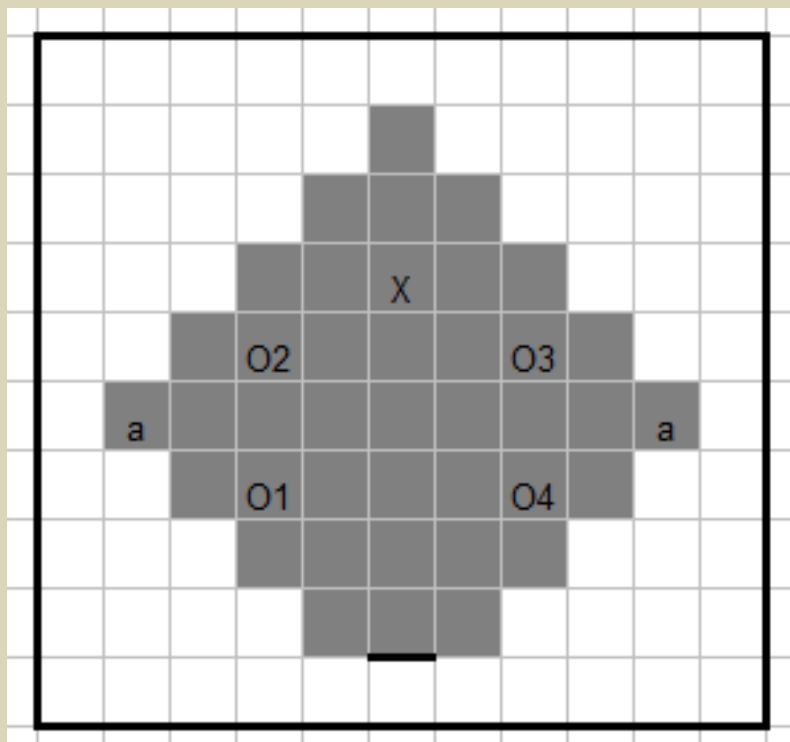
(heroic fantasy tradizionale/esplorazione,
interazione, combattimento)





Perché i PG sono qui? Semplicemente, gli eroi hanno deciso che le loro esplorazioni nella valle li hanno resi sufficientemente esperti, equipaggiati e potenti. Di conseguenza, il momento di affrontare Kruls il Demone è giunto. Tornano quindi al villaggio di Fastelia e, dopo aver assolto alle loro ultime incombenze, si dirigono alla tetra torre a forma di nera clessidra che sovrasta il povero borgo.

In alternativa è possibile che siano stati portati qui dalla magia nera del Visconte stesso: si consulti la precedente sezione **“Incontri casuali, ma non troppo”** per i dettagli relativi a questa seconda eventualità.



La sala dei pilastri: Il Visconte è decisamente megalomane e sicuro di sé. Per questa ragione il portale che dà accesso alla stanza al piano terra della sua torre è sempre aperto, in modo tale da permettere a ogni Fasteliano abbastanza pazzo (come i PG) di provare ad affrontarlo. Il primo ostacolo dell'impresa è costituito dalla complessa trappola di questa Sala dei Pilastri. Per superarla e poter salire ai piani più alti della costruzione gli eroi devono infatti accedere alla meravigliosa scala a chiocciola di cristallo indicata dalla “X” sulla mappa. Ogni personaggio che però metta piede anche solo sul primo gradino è destinato ad attivare delle terribili scariche di energia magica pronte a saettare da una parte all'altra della stanza investendo chiunque sia presente e provocando i relativi deleteri effetti secondo la seguente tabella:

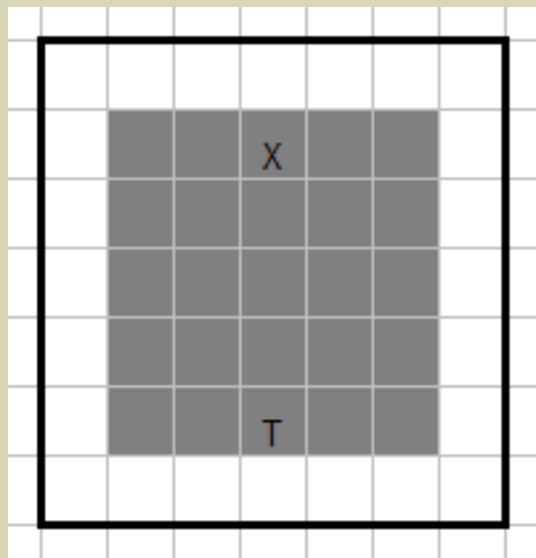
I PG non possiedono alcun Frammento di Pilastro	Tempesta elementale. Ogni eroe viene colpito da fulmini, spruzzi di lava, getti d'acido e schegge affilate di ghiaccio nero. A meno di contromisure eccezionali si è soggetti alla perdita di 4d6 Punti Vita. Inoltre alla fine della tempesta (dura alcuni minuti) l'area è talmente ingombra di detriti da richiedere alcune ore di lavoro per essere liberata, ore che Kruls utilizzerà sicuramente per prepararsi al meglio allo scontro con i PG.
I PG possiedono un Frammento di Pilastro	Bufera magica. Energia magica allo stato puro spazza tutta la sala, infliggendo 3d6 danni ai Punti Vita dei presenti e risucchiandone le energie psichiche. Le stesse finiscono per potenziare Kruls, che disporrà di un bonus fisso di +1 ai tiri di dado in tutte le successive interazioni coi PG.
I PG possiedono due Frammenti di Pilastro	Respiro nero. I polmoni dei personaggi si riempiono istantaneamente di acqua salata. L'annegamento parziale che ne consegue infligge una perdita di 2d6 Punti Vita e un malus di -1 permanente ai tiri di dado durante tutte le successive interazioni con Kruls.
I PG possiedono tre Frammenti di Pilastro	Esotico malanno. La pelle dei personaggi si spacca in più punti, provocando una perdita di 1d6 Punti Vita a causa del copioso versamento di sangue.

NOTA: Gli eroi che sopravvivono agli effetti della tabella possono accedere alla scala e proseguire al piano superiore. Inoltre, nel caso abbiano raccolto i quattro Frammenti di Pilastro (vedi sotto), potranno proseguire senza subire alcun danno.

L'ego di Kruls è veramente senza limiti, e quindi il mostro si è divertito a disseminare nella Sala degli indizi che consentono ad un gruppo di PG ben attenti di superare la trappola senza danni. Se infatti i personaggi impiegano almeno un'ora ad osservare gli arazzi posti nelle nicchie est ed ovest della stanza (indicati con "a" sulla mappa) capiranno che gli stessi rappresentano delle scene di vittoria del Visconte ai danni dei precedenti occupanti della Valle. Capiiranno inoltre che queste vittorie sono state celebrate erigendo i quattro pilastri della sala (O1, O2, O3 e O4 sulla mappa) e che estraendo da essi dei frammenti è possibile contrastare la magia demoniaca che alimenta la mortale trappola posta a difesa della sala di cristallo. Ogni pilastro può fornire un singolo frammento, e per estrarli è necessario superare ogni volta un "Tiro semplice" con valore 5. I vari pilastri possono però essere manipolati solo a determinate condizioni, ognuna diversa dall'altra, così come descritto di seguito:

Pilastro O1	Il tiro può essere tentato solo da un eroe dotato di 20 o più Punti Vita. Inoltre il frammento può essere staccato solo impiegando un'arma o un attrezzo pesante e contundente.
Pilastro O2	Il tiro può essere tentato solo da un eroe dotato della Caratteristica "Occultismo". Inoltre il frammento può essere staccato solo eseguendo un rituale lungo e tedioso: un'ora di tempo che Kruls impiegherà per monitorare magicamente i PG e prepararsi ad affrontarli.
Pilastro O3	Il tiro può essere tentato solo da un eroe dotato della Caratteristica "Magia Bianca". Inoltre il frammento può essere staccato solo eseguendo un doloroso rituale: è necessario versare sul pilastro una quantità di sangue pari a 2 Punti Vita.
Pilastro O4	Il tiro può essere tentato solo da un eroe capace di suonare uno strumento musicale. Inoltre il frammento può essere staccato solo impiegando un set di arnesi da scasso o di grimaldelli.

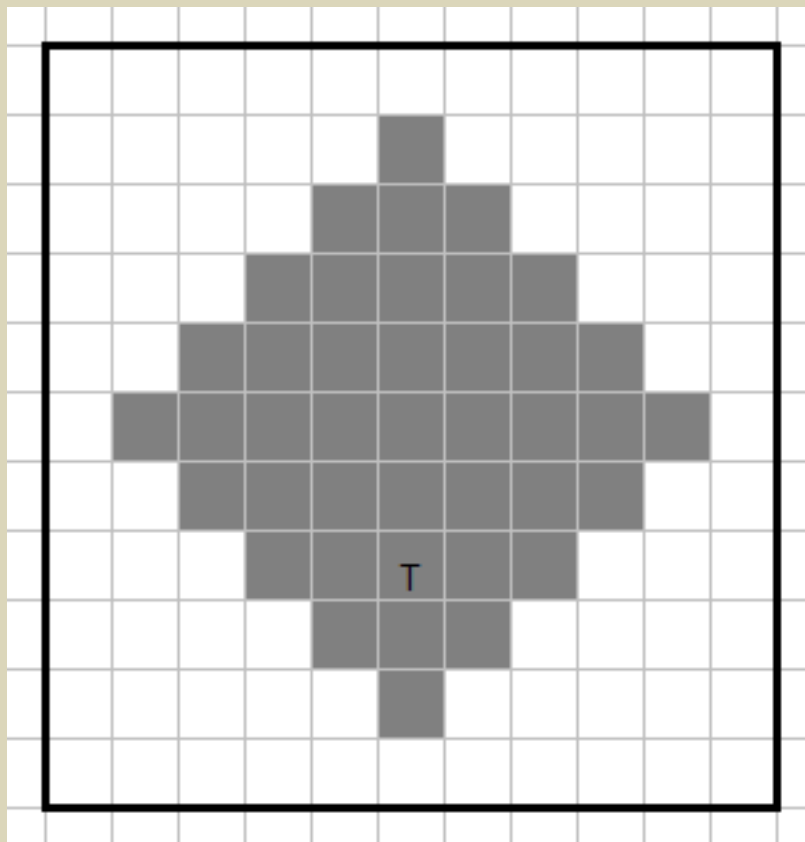
Le sale della torre situate ai piani superiori sono privi di ingressi dall'esterno. Ad ogni modo se i PG dovessero impiegare metodi diversi dalla scala di cristallo per accedervi (es. magie di teletrasporto o forma incorporea) attiverebbero comunque degli effetti negativi scelti a caso da quelli della tabella della trappola.



La sala della tentazione: i personaggi che percorrono la scala di cristallo alla fine si ritroveranno nella sala del trono di Kruls. Qui si troveranno davanti il Visconte in persona, mollemente assiso sul suo scranno (indicato con una “T” sulla mappa) e intenzionato ad offrire agli eroi un epilogo non violento alla loro cerca; ma un epilogo che gli costi la loro coscienza! Nulla divertirebbe infatti di più il demone di far cadere i PG proprio all’ultimo momento utile: per questa ragione è disposto ad offrire molto. In particolare è in grado di fare leva sui personaggi con i seguenti mezzi:

- 1) Diventare luogotenenti: Kruls proporrà agli eroi di diventare i suoi “scagnozzi fidati”, con piena libertà di azione su Fastelia e un’illimitata quantità di schiavi e proprietà a loro disposizione; in cambio ovviamente pretenderà che i PG si adoperino per rendere la sua presa sulla popolazione ancora più salda, impegnandosi in pratica in quei soprusi che hanno sempre avversato.
- 2) Acquisire conoscenze: il Visconte metterà a disposizione dei personaggi le sue vaste capacità arcane. In cambio dell’impegno a desistere dai loro propositi rivoltosi, infonderà negli eroi la sua oscura sapienza nell’arco di alcune settimane; le stesse sono sufficienti per far guadagnare agli “studenti” le Caratteristiche Occultismo e Magia Nera a valore 4. Pretenderà poi che i PG abbandonino la valle di Fastelia per sempre.
- 3) Analogamente è disposto a “pagare” l’esilio volontario degli eroi dalla Valle con un cospicuo pagamento in denaro e preziosi: monete, gemme e gioielli per un valore totale di 200 monete d’ottone.

L'offerta 1) esclude le altre; le 2) e 3) verranno proposte prima singolarmente, poi insieme in caso la discussione necessiti di un "rilancio". Kruls è intenzionato in generale a rispettare questi impegni (nel corso del tempo ha maturato una certa ammirazione per i PG), ma se il Narratore dovesse ritenere più divertente un eventuale "tradimento" può sempre metterlo in pratica, ovviamente.



L'ultima sala: quando tutti gli altri approcci falliscono, lo scontro è inevitabile. Se i personaggi resistono a tutte le tentazioni, il Visconte si alza in volo dal trono e, librandosi attraverso un'apertura nel soffitto, sale al livello superiore della torre, nel luogo che ha prescelto per la battaglia.

Il Visconte Kruls: 70 Punti Vita, Magia Nera 5, Occultismo 5, Combattere 5, Malvagità 5, Volare agilmente 5, Aura di fuoco e tenebra (+3)

NOTE:

- Nel caso in cui gli eroi riescano a far bere una **Pozione d'argento** a Kruls (vedi Avventure 1 e 8), il demone perde 30 Punti Vita e subisce un malus di -1 a tutti i tiri (solo la prima pozione ha questo effetto, eventuali altre non sortiscono effetti aggiuntivi);

- Kruls è automaticamente distrutto se colpito da un PG che impiega la **Spada di Bronzo** dei nani (vedi Avventura 2) e ottiene un 18 col lancio di 3d6;
- L'Aura di fuoco e tenebra che il Visconte usa come arma può essere soppressa se il mostro viene colpito con una grossa quantità di polvere di marmo (ad esempio impiegando l'estintore dell'Avventura 6 o un incantesimo adeguato);
- **Il Globo Dimensionale** dell'Avventura 6 può essere utilizzato per intrappolare per sempre Kruls nel Mondo Sperduto. A tal fine uno dei giocatori, in modalità "Uno per tutti" dovrà riuscire in un "Tiro semplice" di valore 5 (ovviamente dopo aver ridotto i Punti Vita del mostro a 30 o meno);
- Se un personaggio infligge danno al demone usando la Caratteristica "**Magia Bianca**", ne sopprime per un turno la capacità di volare;
- Un personaggio equipaggiato con uno **Scudo di Metallo Alieno** (vedi Avventura 9) subisce metà danni nello scontro contro Kruls.

Tutte queste informazioni possono essere scoperte dagli eroi con appositi tiri di **Occultismo** a discrezione del Narratore.



BIBLIOGRAFIA

La lista che segue contiene i titoli che, in un modo o nell'altro, hanno influenzato la stesura de *La Liberazione di Fastelia*. L'esperienza di queste fonti non è assolutamente necessaria ma, credetemi, ne vale la pena.

“The Lost World”, Arthur Conan Doyle, © 1912

“Queen of the Black Coast”, Robert E. Howard, © 1934

“La Compagnia dell’Anello”, J. R. R. Tolkien, © 1954, edizione Bompiani 2001

“Gazetteer 1 – The Grand Duchy of Karamikos”, Aaron Allston, © 1987 TSR Inc.

“L’Isola della Peste”, Agostino Carocci e Massimo Senzacqua, © 1990 Edizioni E.L. Trieste

“Il Viaggio della Korisande”, Werner Fuchs, Ralf Strehle, © 1990 Edizioni E.Elle

“La Bella e la Bestia”, © 1991 Walt Disney Animation Studios Inc.

“Lex Arcana – Libro delle Avventure”, Leo Colovini, Dario de Toffoli, Marco Maggi e Francesco Nepitello, © 1993 Dal Negro

“Tale of the Comet”, Thomas M. Reid, © 1997 TSR Inc.

“Manual of the Planes”, Jeff Grubb, Bruce R. Cordell, and David Noonan, © 2001 Wizards of the Coast LLC

“Expedition to Castle Ravenloft”, Bruce R. Cordell and James Wyatt, © 2006 Wizards of the Coast LLC

“Tomb of Horrors”, Ari Marmell and Scott Fitzgerald Gray, © 2010 Wizards of the Coast LLC

