



2 - Il Santuario dei Morti: Illuminato da torce eterne. Ci sono segni di combattimento nella stanza principale, con parecchi frammenti di ossa e schegge di pietra verde. I templi A e B sono nell'oscurità e non sono più sacri.

A - Il tempio di Zan, dio del Cielo. La statua ha preziosi intarsi in oro, alcuni dei quali mancanti.

B - Il tempio di Minah, dea della Terra. La statua è impreziosita da intarsi di giada.

C - Il tempio di Vekkoru. La statua ha occhi di perla.

Sulla parete occidentale ci sono centinaia di candele "eterne" di diversi colori. Una incisione sulla parete sud illustra una processione di anime dannate che camminano in una foresta in fiamme.

Sopra di essa, le tre divinità guardano verso il basso.

Nelle rispettive stanze, sotto le statue di ogni divinità c'è una piccola nicchia. Piazzando correttamente le candele del colore corretto nelle nicchie (A - giallo, B - verde, C - bianco) si aprirà una porta segreta verso l'area 3.

Posizionando le candele errate o danneggiando le statue invece, si attiverà una trappola che farà risvegliare un **[Esercito di Scheletri Pietrificati]**, ricoperti di minerali di colore verdastro, che arriveranno dalla stanza segreta (D). Gli scheletri non oltrepasseranno il Vestibolo

3 - Camere Deserte. Stanze abbandonate utilizzate precedentemente dai preti che curavano il tempio. In una stanza ci sono **[3 Ragni della Polvere]** ed un corpo mummificato.

Nelle ragnatele si trova una Pietra Eterea di Seta. Può creare disturbi sonori, ma attirare altri Ragni della Polvere, se sono nelle vicinanze.

4. - La Foresta di Pietra. Illuminata da una luce stellare magica. E' una foresta scolpita nella roccia. Le sculture ricordano e riproducono con grande dettaglio gli alberi, le venature delle foglie, i tronchi. Una illusione, talvolta, fa credere ai personaggi, di trovarsi una vera foresta. Questo è, infatti, il reame del sogno della Figlia delle Foglie, uno spirito silvano alleato con Vekkoru. Il suo dominio è stato invaso da Naga, uno spirito sottomesso alla madre di Greva. Il suo potere sta corrompendo il

reame del sogno e la Figlia delle Foglie non può opporsi efficacemente. Quando il gruppo entra nella foresta un gruppo di animali spettrali cercherà di guidarlo verso la Quercia di Pietra (A). Lo spirito Silvano chiederà al gruppo di uccidere Naga, ma non saprà dire altro sul resto del sepolcro. Se Naga sarà uccisa lo spirito silvano li ringrazierà ripristinando i punti vita, alcune pergamene magiche di interesse e rivelando l'accesso alla stanza [5]. Se attaccata, scomparirà.

La porzione settentrionale della foresta è soggetta alla corruzione di Naga, le rocce crollano ed è ricoperta da una bava nerastra. 3 Spiriti dei Lupi vagano nella zona. **[Naga]** è nel punto [B] e si nasconde tra i rami. Ai piedi dell'albero ci sono **[2 Mastini Demoniaci]** ed il corpo in decomposizione di un guerriero lasciato morire di fame. Naga indossa una collana di oro e giada, ed un mantello fissato da un dente con alcune rune disegnate. Sotto il corpo del cadavere si cela uno scudo magico.

5. - La sala delle Spose. E' illuminata da candele eterne. Le nicchie nel muro contengono i sarcofagi con i dipinti delle spose di Vekkoru. Danneggiare un sarcofago causerà un attacco da parte dello **[Spirito della sposa]**. Sul fondo, una statua senza volto della fertilità blocca l'accesso alla stanza [6]. Se esaminata, la superficie appare rozza scolpita, ma le labbra sono levigate e lucide. Una





bacinella cerimoniale ai suoi piedi contiene pietre semi-preziose, pezzi di gioielleria ed alcune monete. Rubare dalla bacinella comporterà l'attacco da parte della Statua, immortale, che si arresta solo quando gli oggetti rubati ritornano nella bacinella. Se il gruppo ritorna alla Foresta di Pietra la statua tornerà al suo posto. Se viene messo un dono di valore nella bacinella la statua si inginocchia ed apre le sue braccia. Baciando la statua sulle labbra, questa si sposterà e consentirà di passare.

6 - Il Pozzo del Dolore. Un profondo pozzo con una scala a chiocciola discendente. Un orribile fetore sale dal profondo. Nel centro, centinaia di spiriti ruotano vorticosamente, lamentandosi, formando una spirale bluastro.

Toccare la spirale comporterà il ferimento e la perdita di 1 punto vita. Po-

trebbe capitare che qualche spirito decida di staccarsi dalla spirale per avvicinarsi al gruppo.



7 - La Prigione di Grevia. In questo ambiente vive [Grevia], la Strega delle Tenebre, a cavallo di un [Caprone degli Abissi]. Porta con sé una lancia magica spara acido. Si accorge di ogni intruso e attenderà che il gruppo entri nella sala. E' ansiosa di conoscere cose nuove e fingere di discutere, ma la sua intenzione è di uccidere tutti. Se uccisa, si dissolverà nella nebbia, insieme al Caprone. In (A) ci sono [3 Vittime] precedenti, impalate in speroni di pietra e possono risvegliarsi al comando della strega. Nell'angolo a Nord c'è un semplice trono di pietra, su cui Grevia trascorre l'eternità. Ai piedi del trono vi è un piccolo contenitore, ricavato da un teschio che contiene alcune gemme. Inoltre, c'è un libro di magie di qualche valore. Grevia, con la sua lancia magica, ha disegnato alcune immagini inquietanti sui muri. Esaminandole troppo a lungo comporterà 1-2 punti vita di danno e incubi nei giorni successivi e la possibilità di richiamare

l'attenzione di una delle sorelle di Grevia.

8. - La tomba del sepolcro divino. La stanza è ricavata all'interno di un gigantesco geode di cristallo rosso, formato dal sangue del cuore di Vekkoru. Sul pavimento ci sono giacciono centinaia di gusci di conchiglia rotti. Nella stanza si sente il suono profondo di un cuore che batte. Al centro, un grande cuore pulsante fatto di fuoco spettrale riverbera sopra una singola candela. Ai suoi piedi giace un cumulo di oggetti d'oro e di argento. Un muro impenetrabile di spiriti ruota attorno ad esso.

Lo scheletro di Grevia giace su una lastra sopraelevata accanto all'entrata, il torace trafitto da una lancia con la punta di cristallo. Un'anfora ricoperta da rune contiene i suoi organi mummificati e la loro liberazione consentirebbe la rinascita di Grevia in sette giorni. La lancia la tiene inchiodata al sepolcro. Distruggere la lancia e l'anfora obbligherà gli spiriti a scomparire. Spegnerne la candela causerà la liberazione dello spirito di Vekkoru. Il battito si arresterà e si sentirà un lamento di ringraziamento. A questo punto l'intero Santuario inizierà a crollare. Il gruppo dovrà cercare di uscire prima possibile. Se riuscirà potrà trasportare anche un arco magico, una mazza ed un talismano che si trovano nel cumulo di oggetti.

Ogni risultato "Fallisci ed Inoltre", durante il crollo del Santuario, implica la perdita di 1 punto vita.

CRY OF THE GRAVEGOD

Di Heron Prior - Adattamento di R.Grassi

Magia e Acciaio

Avventura di Livello 3



MAPPA

CRY OF THE GRAVEGOD

Di Heron Prior - Adattamento di R.Grassi

Magia e Acciaio

Avventura di Livello 3



Magia e Acciaio



Mostro / Incontro	Livello (L)	Punti Vita Iniziali	Punti Vita Attuali
Elementale del Fuoco - Orso	Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura 3	(Livello) d6 15	
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	Unghie di Fiamma M		
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	-- M		
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	-- M		
Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore
-4 PV 0	-3 PV 0	-2 PV -1 PV	-1 PV -2 PV
		0 PV -3 PV	0 PV -4 PV

Magia e Acciaio



Mostro / Incontro	Livello (L)	Punti Vita Iniziali	Punti Vita Attuali
Esercito di Scheletri Pietrificati	Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura 3	(Livello) d6 16	
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	Attacco di Massa M		
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	-- M		
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	-- M		
Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore
-3 PV 0	-2 PV 0	-1 PV -1 PV	-1 PV -1 PV
		0 PV -2 PV	0 PV -3 PV

Magia e Acciaio



Mostro / Incontro	Livello (L)	Punti Vita Iniziali	Punti Vita Attuali
Ragno della Polvere #1	Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura 1	(Livello) d6 5	
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	Seta Velenosa M		
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	-- M		
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	-- M		
Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore
-3 PV 0	-2 PV 0	-1 PV -1 PV	-1 PV -1 PV
		0 PV -2 PV	0 PV -3 PV

Magia e Acciaio



Mostro / Incontro	Livello (L)	Punti Vita Iniziali	Punti Vita Attuali
Ragno della Polvere #2	Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura 2	(Livello) d6 8	
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	Seta Velenosa M		
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	-- M		
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	-- M		
Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore
-3 PV 0	-2 PV 0	-1 PV -1 PV	-1 PV -1 PV
		0 PV -2 PV	0 PV -3 PV

Magia e Acciaio



Mostro / Incontro	Livello (L)	Punti Vita Iniziali	Punti Vita Attuali
Ragno della Polvere #3	Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura 2	(Livello) d6 5	
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	Seta Velenosa M		
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	-- M		
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	-- M		
Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore
-3 PV 0	-2 PV 0	-1 PV -1 PV	-1 PV -1 PV
		0 PV -2 PV	0 PV -3 PV

Magia e Acciaio



Mostro / Incontro	Livello (L)	Punti Vita Iniziali	Punti Vita Attuali
Naga	Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura 3	(Livello) d6 16	
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	Ipnosi Mortale M		
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	-- M		
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	-- M		
Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore
-3 PV 0	-2 PV 0	-1 PV -2 PV	-1 PV -2 PV
		0 PV -2 PV	0 PV -2 PV

CRY OF THE GRAVEGOD

Di Heron Prior - Adattamento di R.Grassi

Magia e Acciaio

Avventura di Livello 3



Magia e Acciaio



Mostro / Incontro	Livello (L)	Punti Vita Iniziali	Punti Vita Attuali
2 Mastini Demoniaci	Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura 2	(Livello) d6 10	
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	Attacco Multiplo M		
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	-- M		
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	-- M		
Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore
-3 PV 0	-2 PV 0	-1 PV -2 PV	-1 PV -2 PV
		0 PV -2 PV	0 PV -2 PV

Magia e Acciaio



Mostro / Incontro	Livello (L)	Punti Vita Iniziali	Punti Vita Attuali
Greva	Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura 3	(Livello) d6 18	
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	Lancia Spara Acido M		
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	-- M		
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	-- M		
Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore
-4 PV 0	-3 PV 0	-2 PV -1 PV	-1 PV -2 PV
		0 PV -2 PV	0 PV -3 PV

Magia e Acciaio



Mostro / Incontro	Livello (L)	Punti Vita Iniziali	Punti Vita Attuali
Caprone degli Abissi	Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura 2	(Livello) d6 9	
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	Attacco con le Corna M		
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	-- M		
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	-- M		
Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore
-4 PV 0	-3 PV 0	-2 PV -1 PV	-1 PV -2 PV
		0 PV -2 PV	0 PV -3 PV

Magia e Acciaio



Mostro / Incontro	Livello (L)	Punti Vita Iniziali	Punti Vita Attuali
3 Vittime	Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura 2	(Livello) d6 8	
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	Lance di Pietra M		
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	-- M		
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	-- M		
Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore
-4 PV 0	-3 PV 0	-2 PV 0	-1 PV 0
		0 PV -1 PV	0 PV -2 PV