

Advanced Dungeons & Dragons

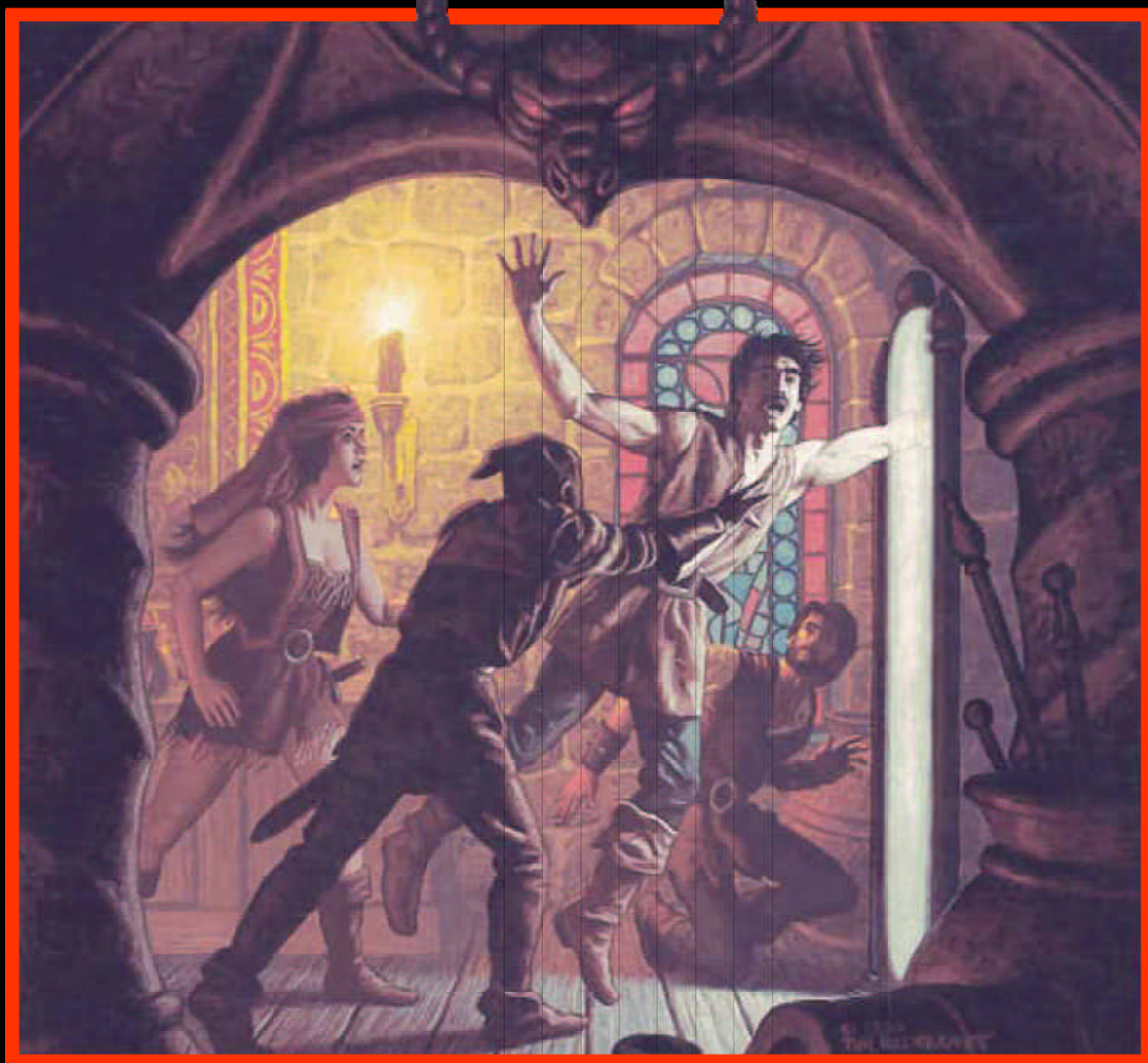
EDIZIONE ITALIANA



Lo Specchio di Skarda

di Aaron Allston

Traduzione: Stefano Mattioli



Lo Specchio di Skarda

Crediti	1
Introduzione per i Giocatori	3
Introduzione per il Dungeon Master	5
Episodio Uno: La Torre di Retameron	7
Episodio Due: Attraverso lo Specchio	14
Episodio Tre: Nei Sotterranei	21
Episodio Quattro: I Ribelli	29
Episodio Cinque: Caos Regale	32
Appendici	
Personaggi Non Giocanti	37
Quando la Situazione si Mette Male	43
Personaggi Pregenerati	48

Crediti

Design: Aaron Allston

Editing: Karen S. Martin

Grafica di Copertina: Tim Hildebrandt

Grafica: Al Williamson, Jeff Easley

Cartografia: Dave LaForce, Dennis Kauth, David C. Sutherland III

Tipografia: Kim Lindau, Betty Elmore

Traduzione: Stefano Mattioli

Introduzione per i Giocatori

E' appena arrivata la sera, e il vostro gruppo si è radunato alla taverna preferita per cenare assieme, bere qualcosa, raccontarsi un po' di storie e per semplice voglia di compagnia.

A metà del vostro pasto, mentre la taverna si riempie e diventa sempre più rumorosa, due persone si fanno largo fra la calca per arrivare fino al vostro tavolo – un uomo anziano ed una giovane donna.

Lui è alto, in abiti costosi, lineamenti aquilini incorniciati da barba e capelli ingrigiti. E' in buona forma fisica, sembra un vecchio militare.

Lei è bruna, altezza media, indossa una semplice tunica azzurra; sulla spalla ha il distintivo da apprendista di una qualche corporazione (Gilda dei Maghi di Specularum); il suo braccio sinistro è appeso al collo con un legaccio, la testa fasciata da una benda appena sopra le sopracciglia.

Entrambi sembrano tesi e preoccupati.

L'uomo si rivolge a ognuno di voi chiamandovi per nome —in modo interrogativo, per assicurarsi che siate chi egli pensa che siate — e chiede: "Possiamo sederci? E' una questione di grande importanza. Ci sono delle vite in gioco, e ho disperatamente bisogno del vostro aiuto."

Fa sedere la giovane donna, e poi si siede lui stesso. "Il mio nome è Teranon. Una volta andavo in giro sconfiggendo mostri e promuovendo il bene. Forse avete sentito parlare di me." (Non l'avete.) "Mio figlio sta facendo lo stesso; il suo nome vi può suonare familiare: si chiama Retameron."

Ora, questo nome non vi è nuovo, Retameron è un avventuriero, uno dei combattenti più conosciuti di tutta Karameikos. Come voi, è arrivato alla notorietà per la via più dura, facendosi strada verso la fama combattendo con le forze del male e del caos. L'ultima cosa che avete sentito di lui, due anni fa, è che aveva sposato un'esperta di magia di nome Halia e si era stabilito da queste parti; assoldato una truppa di uomini guerrieri e accettato missioni sia grandi che piccole per conto del Duca Stefano Karameikos e uomini importanti della chiesa.

"Avete mai sentito parlare dei razziatori di Skarda?" chiede Teranon. "Per quelli che non lo sanno – Beh, è una lunga storia. Per molti anni, un esperto di magia di nome Sarda, terrorizzava gli insediamenti lontano dalle città di tutta Karameikos e dei territori circostanti. Aveva un'intera compagnia di seguaci – cavalieri, formidabili guerrieri. Si avventurava su una città...e in qualche modo, nessuno sa come, rapiva tutte le persone del villaggio, rubava tutte le provviste, e se ne andava con tutto il tesoro che i suoi uomini erano in grado di trasportare.

"E –questo è il fatto– non fu mai preso. Nessuno di loro. Quando uno dei suoi uomini cadeva in combattimento, il resto lo macellava piuttosto che lasciarlo nelle mani della guardia reale. Gli inseguitori perdevano le loro tracce lungo la strada. Le tracce portavano fino ad un dato punto, poi sparivano. Non vennero mai catturati; le persone rapite non vennero mai recuperate o non venne chiesto riscatto; le provviste non vennero mai recuperate; i tesori non furono mai più rivisti. Il viso di Skarda non si vide mai.

"Bene, circa due anni fa, il mio ragazzo Retameron e la sua signora vennero a Specularum a farmi visita. Uscì a fare un giro per qualche spesa e vide un brutto ceffo in una

taverna. Questo brutto ceffo, che dato il suo aspetto poteva essere in parte orchetto, indossava un gioiello che Retameron riconobbe —un braccialetto che apparteneva a una signora di sua conoscenza. Una signora proprietaria di uno dei luoghi razzati da i Razziatori di Skarda circa un anno prima. Lei, i suoi servi e tutti i beni erano spariti, naturalmente —finché Retameron quella notte non vide quel braccialetto.

"Mio figlio non è avventato. Non se la prese con questo lacché, ma lo seguì invece quando uscì dalla taverna, mezzo ubriaco, qualche ora più tardi.

"Il nostro 'amico' se ne andò dritto alla casa di Mallek, un esperto di magia di Specularum; un uomo di rango della Gilda, un brav'uomo, sempre pronto ad aiutare il sindaco. Scoprirono che questo soldato ubriaco era un membro della guardia personale di Mallek. Tale stranezza suscitò la curiosità di mio figlio il quale, radunò la sua signora e alcuni avventurieri che conosceva, e fece irruzione nella casa di Mallek quella notte stessa, nelle ore prima dell'alba.

"E Fecero davvero bene. Scoprirono Mallek ed il suo luogotenente nell'ordire un complotto ai danni del Duca Stefano. E scoprirono anche che Mallek ERA in realtà tale Skarda.

"Ad ogni modo, furono scoperti prima di riuscire ad andarsene e si scatenò l'inferno. Che notte fu quella: spade lungo strade, palle di fuoco che volavano...alcuni dei maiali di Skarda morirono quella notte, e pure qualche buon'anima fra i compagni di mio figlio. Quando terminò il combattimento, Skarda fu in trappola, tutte le sue magie esaurite, la sua casa in fiamme... morì lì dentro. O così pensammo.

La guardia reale, rovistando tra i resti del maniero di Mallek, il covo di Skarda, trovarono abbastanza prove intatte per supportare la storia di Retameron. Trovarono anche uno specchio —sapete cos'è uno Specchio Imprigionante? Beh, uno di questi. Per fortuna uno degli amici di Retameron lo vide prima delle guardie, che lo diede a Retameron così nessuno ne venne risucchiato. Retameron tenne l'oggetto, avvolto in stracci e fuori dalla vista, fino al giorno in cui sarebbe potuto tornare utile. Gli attacchi dei razziatori di Skarda finirono quel giorno.

"Bene, una settimana fa, un delinquente che Retameron aveva fatto incarcerare, cominciò a minacciare pesantemente il mio ragazzo, e poi riuscì ad evadere. Retameron, per non essere preso alla sprovvista, rispolverò lo Specchio Imprigionante e decise di appenderlo ogni notte nella sua stanza – di fronte alla sala; naturalmente, si assicurò che i suoi servitori ricevessero ordini precisi di non entrare nella sua stanza fino all'alba d'ogni giorno. Comunque, tutto avvenne la prima notte.

"Lei è Andrya. E' una degli apprendisti di Halia. Era presente quella notte e sarà lei a dirvi il resto."

Andrya vi guarda e si schiarisce la voce. Parla a voce bassa ed impaurita; risulta chiaro che quanto sta per raccontare non è una storia a lieto fine.

"Nessuno è sicuro di come sia cominciato. Era circa mezzanotte, credo, e tutti stavano dormendo...e ci furono urla e grida provenienti dall'esterno. Scoprii più tardi che lì fuori c'era qualche sorta di mostro, nel salone. La governante gridava: 'Se n'è andato, Retameron è entrato nello specchio',

e poi urlò, e poi le sue urla cessarono di colpo, il mostro l'aveva uccisa.

"Tutti accorremmo nel salone, io e Sera —l'altra apprendista— e Lady Halia, e Kraigg e Norrin —i due scudieri del Signor Retameron— e lo scriba della torre e i soldati dal piano inferiore... e c'ERA una qualche sorta di mostro nel salone del piano superiore. Sembrava un babbuino, ma grande come un uomo, con la pelliccia nera e una bocca enorme come una trappola per orsi. Si avventò subito su Lady Halia, ma Kraigg e Norrin vi si frapposero giusto in tempo, dandole il tempo di pronunciare un incantesimo che distrusse la testa del mostro. Ma la bestia era comunque riuscita ad uccidere Norrin.

Stendemmo un panno sullo specchio, e Lady Halia cercò di chiamare Retameron, ma non ebbe risposta, così capì ch'egli non era nello specchio. Si suppone si sia in grado di parlare con chiunque si trovi in un tale specchio, sapete. Ma non riusciva. Quando trovarono lo specchio per la prima volta, lei aveva pensato fosse vuoto perché nessuno rispose ai richiami, ma ora intuì di essersi in qualche modo sbagliata.

"Raccolse tutti i suoi apparati magici e portò lo specchio nella sala da pranzo, radunò nella sala quanti più soldati riuscì, e si preparò a distruggere lo Specchio per liberare Retameron —e per affrontare qualsiasi cosa fosse uscita insieme a lui. Ma non si ruppe. Nessuna mazza, nessun martello, nessuna ascia riuscì a romperlo.

"Così capì di trovarsi di fronte ad una sorta di manufatto, un oggetto di grande potere. Era agitata, agitata per la sorte di Retameron, e così decise di entrare nello Specchio. Non

riuscimmo a dissuaderla. Recuperò gli abiti ed gli oggetti da avventuriera, guardò nello Specchio, e scomparve.

"Così avvenne che uscì un altro mostro, simile al primo, solo che questa volta non avevamo la magia di Lady Halia ad aiutarci. Si gettò fra di noi come un berserker, e prima che ce ne accorgessimo, uccise la povera Sera, il luogotenente Gerard e ferì Kraigg molto gravemente.

"Trasportai Kraigg fuori di lì e mi feci male cadendo dalle scale. Noi due, un paio di cuochi, tre dei servitori, quattro dei soldati, e il Sergente Alkin — siamo tutti quelli usciti vivi. Dodici superstiti su più di quaranta, e la maggior parte feriti in malo modo." Scuote la testa sconsolata.

Teranon prede di nuovo la parola. "Ecco perché ne parlo con voi. Qualcosa di orribile sta succedendo con quello specchio, alla torre di Retameron. Da La Soglia hanno inviato un paio di compagnie di guardie armate nella torre, ma nessuno è tornato vivo. Per fortuna persone come voi tendono a riuscire dove i normali soldati falliscono. Entrerete —volete entrare— nella torre di Retameron e entrare nello Specchio per salvare mio figlio?"

Questa è la situazione —una creatura mortale a piede libero nella dimora di un avventuriero...due noti avventurieri scomparsi...un padre disperato che vi implora di salvarli. Chi resisterebbe?

Questa è un'avventura da quattro a sei personaggi di livello 5-8. Se non avete dei personaggi appropriati per questa avventura potete (col permesso del DM) usare i personaggi pre-generati presenti al centro di questo modulo.

Se siete pronti a partire, informate il DM e cominciate a svelare il mistero dello Specchio di Skarda.



La Storia dello Specchio di Skarda

Lo Specchio di Skarda è un manufatto – un potente oggetto magico, uno di quelli che porta con sé grandi poteri e grandi svantaggi al suo “proprietario”. Il vero proprietario di un manufatto è l’Immortale che l’ha costruito, ma molti manufatti finiscono nelle mani dei mortali, come lo Specchio è finito nella mani di Skarda.

Lo Specchio di Skarda appartiene alla Sfera del Pensiero, e ha i seguenti poteri: *creare mostri magici* (Il Demone dello specchio descritta nell’Episodio Uno; Note Speciali: nessuna effettiva durata dell’incantesimo; 90 punti). Effetti Dannosi: Mania (ossessionato dalla conquista del mondo mediante l’uso del manufatto).

La differenza fra lo Specchio di Skarda e gli altri manufatti è che lo specchio è essenzialmente un luogo di “ritiro” per l’Immortale che l’ha creato. In un certo momento del passato, questo Immortale, un devoto della Sfera del Pensiero, creò un minuscolo “universo sacca” – un piccolo e contenuto piano di esistenza, distinto dal nostro, ma connesso al nostro piano mediante portali: sette specchi.

Il piccolo piano dell’Immortale era lungo circa 1,6 km, 1,2 km largo e alto 150 metri; il suo pavimento, il soffitto, e le pareti erano tutti riflettenti come specchi. Era solo un immenso piano di specchio, con un immenso soffitto di specchio, con pareti di specchio; proprio il luogo dove un penseroso Immortale amerebbe meditare.

Alla fine, comunque, questo immortale cessò di visitare e meditare in questo universo sacca. E’ più facile che egli sia stato imprigionato o distrutto – gli Immortali odiano abbandonare gli oggetti che gli sono costati tante energie.

Durante i secoli successivi, sei degli specchi portali furono perduti – seppelliti, caduti nei profondi oceani – finché ne rimase uno solo. Circa venti anni fa, quello Specchio finì nelle mani di Mallek, un mago locale di spicco. Mallek, come Retameron e Halia anni dopo, credette che lo specchio fosse un *specchio imprigionante* fino al giorno in cui vi guardò accidentalmente e venne trasportato nell’universo a cui forniva l’accesso.

Una volta apparso in questo Piano di Specchi, fu immediatamente colpito dai pensieri rimbalzati e riflessi dell’Immortale che lo creò; i pensieri rimbalzavano avanti e indietro dalla parete al soffitto al pavimento da secoli, e finalmente colpirono un oggetto sul quale non potevano riflettersi: Mallek.

Perfino un potente esperto di magia non poté competere con la forza concentrata dei pensieri dell’Immortale. Mallek collassò, sopraffatto dalla loro magnitudine. Si riebbero, ore più tardi, piuttosto squilibrato e posseduto da una nuova missione. E’ una sfortuna che l’ultimo pensiero dell’Immortale riguardasse i dittatori mortali e i loro sforzi per conquistare il mondo, perché questo divenne lo scopo di Mallek. Doveva conquistare il mondo, e doveva usare lo Specchio per realizzare tale scopo.

Poteva prendersi tutto il tempo necessario; lo Specchio non metteva nessuna fretta né azioni sconsiderate. Mallek creò un’identità alternativa per sé stesso: Skarda l’Invisibile, Skarda il Razziatore. Sotto questo nome egli commise tutti i crimini necessari al suo scopo.

Il suo piano non era semplice, ma era intelligente. Costruì una fortezza all’interno dello Specchio – un esercito, comprendente cavalleria leggera e pesante, con tutto il personale di supporto (lavoratori e schiavi) necessario per tenerlo in funzione.

Ingaggiò uomini e donne coraggiosi ma cattivi come suoi comandanti. Un gruppo di loro sarebbero entrati in un piccolo villaggio, rapito l’intera popolazione, forzando ognuno a guardare —ed entrare— nello Specchio di Skarda. Il resto degli uomini avrebbero raccolto i beni del villaggio e poi sarebbero rientrati nello Specchio, eccetto Skarda, che sarebbe tornato a casa con lo specchio nel suo zaino.

Anni passarono in questa maniera. In tutto il mondo, rapì centinaia di schiavi, assoldò centinaia di soldati. Realizzando in fine che gli abitanti dello Specchio necessitavano di maggiori fonti di cibo di quelle rubate durante le incursioni, e alloggi più confortevoli delle coperte sul duro pavimento di specchi; fece crescere verdure magicamente utilizzando la continua luce che si produceva all’interno dello Specchio; autorizzò i suoi sottoposti a iniziare uno scavo in un angolo del Piano, e ad utilizzare la pietra ricavata dallo scavo per costruire enormi mura e costruzioni.

Al tempo in cui Retameron scoprì chi Skarda fosse, il piano del mago era quasi ultimato. Aveva una forza di poche centinaia di uomini fra esercito e cavalleria, supportati da un migliaio di servitori e loro bambini. Il suo piano era semplice: usare la sua magia per intrufolarsi nel palazzo del Duca Stefano Karameikos, e richiamare l’esercito e la cavalleria dallo specchio già all’interno del palazzo. Nessun palazzo sulla faccia di questo mondo può essere difeso da un tale assalto proveniente dall’interno; ci sarebbero voluti solo pochi minuti per catturare o uccidere il duca.

Una volta insediatosi come nuovo governatore di Karameikos, Skarda avrebbe ripetuto il trucco alla Baronina dell’Aquila Nera, poi forse si sarebbe mosso verso Ylaruam e Thyatis. Avrebbe usato questa tattica finché tale novità non si fosse diffusa; poi avrebbe cominciato a conquistare territori nel maniera tradizionale, usando come risorsa gli eserciti delle nazioni appena conquistate. Sarebbe diventato re dell’intero mondo.

Ma l’attacco di Retameron mandò tutto in fumo. Quel noioso eroe e i suoi alleati bruciarono la casa di Skarda, uccidendo i suoi migliori comandanti, ferirono lui stesso forzandolo ad entrare nello Specchio per evitare di morire bruciato e, cosa peggiore di tutte, Retameron tenne coperto lo specchio per due anni. Skarda e i suoi sottoposti non potevano uscire dallo Specchio.

Là rimasero, intrappolati per due anni, finché quella faticosa notte Retameron rimosse la copertura dallo Specchio. Skarda perse poco tempo; usò il potere speciale dello specchio per evocare un demone dello specchio, una delle creature magiche che abitano il portale tra il Piano Specchio e il mondo reale; inviò il Demone per prendere Retameron e Halia e uccidere chiunque altro avesse incontrato.

Il Demone ebbe abbastanza successo. Gettò Retameron nello Specchio. Halia, comunque, sconfisse il Demone e coprì lo Specchio prima che Skarda potesse reagire. Ma, come riporta l’introduzione per i personaggi, la preoccupazione di Halia per la salvezza di Retameron la indusse a fare una mossa avventata;

entrare nello Specchio, e quando lo fece, Skarda inviò un altro demone dello specchio nel mondo reale.

Con sia Retameron che Halia catturati, e la Torre abbandonata, Skarda ebbe modo ora di pensare con più calma alla prossima azione. Ordinò che venissero fatti uscire nel mondo reale pezzi di specchio recuperati dagli scavi, cosicché il demone li potesse usare per sfruttare al meglio i suoi poteri speciali. Imprigionò Retameron e Halia, deridendoli e abusando di loro. Dopo poco lasciò lo specchio, viaggiando fino alla vicina La Soglia, e lì assoldò un ottimo comandante mercenario – non solo per avere un altro ufficiale: voleva anche notizie del mondo e dei cambiamenti avvenuti durante il suo periodo di imprigionamento.

Impostare l'Avventura

Questa avventura è stata scritta presumendo tu stia ambientando l'avventura nel mondo di Mystara, più precisamente nel il Gran Ducato di Karameikos (Atlante 1). Se questo è il caso, i personaggi saranno probabilmente di origine Thyatiana; Teranon e Andrya troveranno i personaggi nella loro taverna preferita in La Soglia. Retameron e Halia vivono in un piccolo villaggio chiamato Limite, a una mezza giornata di viaggio da La Soglia; sono i protettori del villaggio.

Se stai usando Karameikos, ma non vuoi usare La Soglia, allora posiziona Limite a mezza giornata di viaggio dalla città che vorrai usare.

(Nota che Retameron non coopererebbe con la Baronia dell'Aquila Nera. Se i personaggi trascorrono molto del loro tempo nella baronia, aspetta finché non stiano visitando qualche altra città, all'interno di Karameikos, e poi presentagli l'avventura.)

Se non stai usando il mondo di Mystara come ambientazione, dovrai eseguire alcuni cambiamenti prima di iniziare l'avventura. Sostituire il governatore della tua ambientazione al Duca Stefano, la sua capitale a Specularum, la città natale dei personaggi al posto di La Soglia. Posiziona Limite, il villaggio di Retameron, a mezza giornata di viaggio da tale città.

Coinvolgimento

Esistono diversi modi per coinvolgere i personaggi in questa avventura. In tutti i casi Teranon e Andrya andranno in cerca di loro e gli proporranno l'Introduzione dei Giocatori, ma circostanze differenti portano ad approcci differenti dopo che la questione verrà esposta.

Vecchi Amici: Se hai l'opportunità ed il tempo di farlo, prova questo. Una o due avventure prima de Lo Specchio di Skarda, preparano il fatto che Retameron ed Halia siano vecchi amici di uno o più dei personaggi. Potrebbero non aver svolto alcuna avventura insieme, ma potrebbero essere compagni di bevuta.

Se preferisci intraprendere questo approccio, quando i personaggi si trovano in città, nel corso o dopo un'avventura, fai in modo che Retameron e/o Halia offrano da bere e forniscano ai personaggi una breve spiegazione su chi sono—"Avete già incontrato Retameron e Halia prima, sono anche loro avventurieri, conosciuti quanto lo siete voi, e avete già bevuto e scambiato storie insieme a loro in passato."

Poi, se riesci ad organizzarlo, puoi far coinvolgere Retameron e Halia in qualche avventura dei personaggi. Infondo sono avventurieri anche loro e saranno lieti di aiutarli per la causa del bene.

Se fai così, i persoanggi potranno provare della simpatia per i due avventurieri, così, quando un paio di avventure dopo Retameron e Halia saranno scomparsi, saranno probabilmente ansiosi di aiutare.

Se risolvi la cosa in questo modo, allora Teranon e Andrya avranno sentito parlare dei personaggi da Retameron e Halia, ed è questo il motivo per cui li hanno cercati.

Nuovi Amici: Puoi usare la stessa tattica senza predisporre una relazione precedente con Retameron e Halia. Un paio di avventure prima di giocare Lo Specchio di Skarda, fai in modo che Retameron e Halia forniscano un qualche tipo di assistenza critica nel corso delle avventure dei PG. (Retameron potrebbe comparire in una schermaglia di strada in cui i personaggi sono palesemente in inferiorità numerica; Halia potrebbe essere la sola fonte di informazioni per un certo fatto, e può essere stata indicata all'esperto di magia del gruppo dalla Corporazione dei Maghi di Specularum; i due eroi potrebbero accompagnare i persoanggi al termine di una loro avventura.)

Mercenari: Potrebbe essere che i persoanggi siano avventurieri mercenari, se non vuoi complicarti la vita con precedenti relazioni. Così Teranon e Andrya sono andati in cerca dei personaggi per assoldarli per salvare Retameron e Halia.

Teranon offre 2.000 mo e la sua stessa spada, una normale spada +2, come ricompensa per la missione. (Se la tariffa dei personaggi è già ben conosciuta, oppure domandano maggiore denaro; se la domanda non è esosa allora Teranon si farà prestare del denaro per andare incontro alle esigenze.) Offrirà l'oro o la spada come anticipo, ma non tutti e due; i sopravvissuti verranno saldati quando usciranno dallo Specchio.

E' sempre meglio, però, coinvolgere i personaggi nelle avventure tramite fatti personali; questo fa in modo che si impratichiscano con le personalità e li rende più umani. I mercenari non sono eroi quanto i veri eroi.

Legami di Famiglia: In fine, puoi sempre fare in modo che Retameron e/o Halia siano in qualche modo parenti di uno dei personaggi (o perfino di uno dei seguaci). Spesso un'intera famiglia è composta di avventurieri; Retameron potrebbe esser il cugino o perfino il fratello di uno dei personaggi (nel qual caso Teranon è il padre del personaggio o lo zio, che lo ha cercato per portargli notizie del fratello o del cugino); Halia può essere la sorella o qualche altro parente, o perfino una precedente fidanzata. Questo stabilisce un forte legame tra i personaggi e Retameron e Halia.

Cosa sanno Teranon e Andrya:

LIMITE: Naturalmente, Teranon e Andrya conoscono la strada per Limite e sono in grado di condurvi i personaggi.

GLI ALTRI SOPRAVVISSUTI: Se i personaggi sono interessati a quanto sia accaduto agli altri sopravvissuti al massacro—tutti si trovano al maniero di Teranon. Sono disposti a entrare nello specchio coi personaggi? Molti non lo sono—essi comprendono i servitori, i cuochi, e i comuni soldati che sono sopravvissuti.

Andrya è ferita e non verrà. Kraigg è disposto, ma è così gravemente ferito —ha un solo punto-ferita— che Andrya insiste che venga tenuto lontano dalla torre e dallo Specchio. Il Sergente Alkin è disposto ad accompagnare i personaggi, se glielo chiederanno. Le caratteristiche di tutti questi personaggi vengono fornite nell'appendice "Personaggi Non Giocanti".

LO SPECCHIO: Andrya descriverà lo Specchio ai giocatori. E' grande, 45 centimetri largo e 60 centimetri alto. E' inserito in una cornice, una magnifica cornice di legno intarsiato ricoperta di foglie d'oro; la parte inferiore della cornice superiore ha un'asta da tappezzeria, da cui pende un drappo di velluto nero che può essere rivoltato sopra o scostato.

MAPPA DELLA TORRE: Se i personaggi non chiedono una mappa della Torre, non offritegliela —si suppone siano abbastanza svegli da sapere cosa gli serve. Ma se la chiedono, Andrya ne disegnerà una— dai ai personaggi la Mappa dei Giocatori della Torre di Retameron. Se le chiedono riguardo il contenuto delle stanze; conosce molto bene la torre ed è in grado di rispondere a molte domande. (Non ha mai visto la tesoreria e non è mai stata negli alloggi dei soldati, ma quelle sono le uniche stanze che non conosce

Quando la Situazione si Mette Male

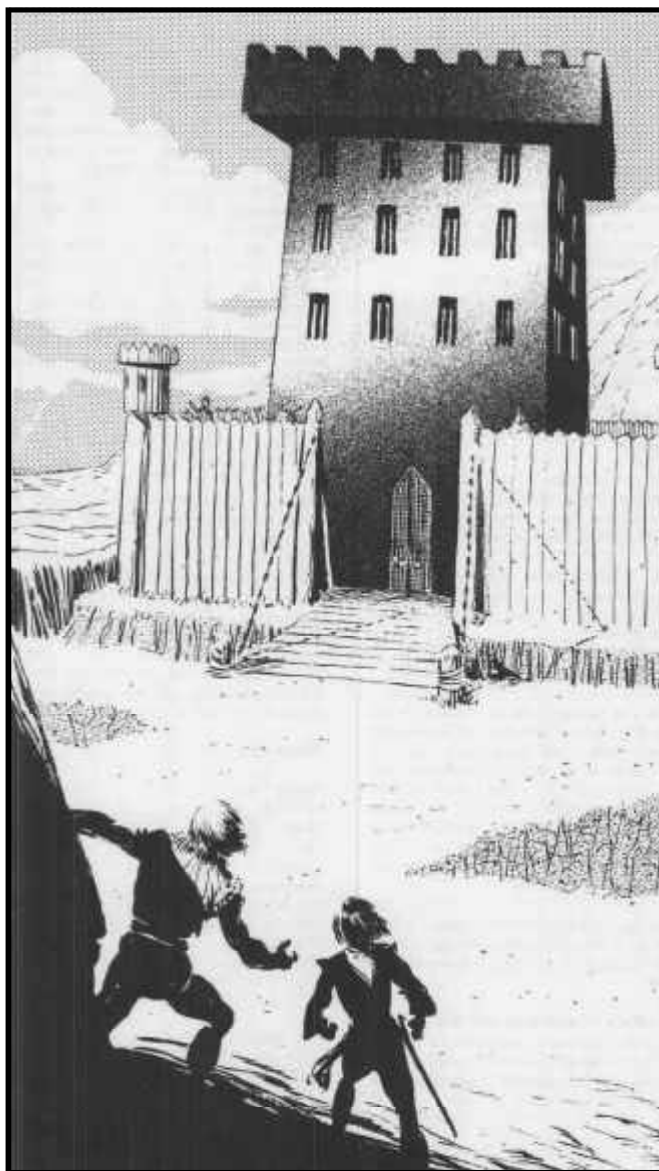
Nessuna avventura va esattamente come pianificato, così, quando le azioni dei personaggi fanno in modo che certi eventi non avvengano, dovrai improvvisare in base alle loro azioni.

L'appendice intitolata "Quando la Situazione si Mette Male", alla fine del modulo, descrive alcuni problemi che possono insorgere e cosa puoi fare per sistemarli e problemi che possono insorgere.

Iniziare

Prima di cominciare l'avventura, ti consiglio di leggere tutto il modulo, comprese le appendici e le schede dei personaggi. Una volta fatto dovresti essere pronto a cominciare.

Alla fine del modulo ci sono sei schede di personaggi. Se uno o più giocatori non hanno un personaggio adatto all'avventura, consegna ai giocatori questi sei esempi e fagli scegliere fra questi.



Episodio Uno: La Torre di Retameron

In questo primo episodio, i personaggi, avendo ascoltato la storia di Teranon e Andrya, devono investigare nella torre di Retameron e vedere se possono scoprire cosa sia successo a lui e Halia.

Limite e la Torre

I personaggi non hanno problemi ad arrivare al piccolo villaggio di Limite (popolazione circa 50 individui).

Nel bosco, a poche centinaia di metri, lungo un sentiero, i personaggi si imbattono nell'accampamento del Sergente Alkin, il quale si è appostato in vista della torre in modo da tenerla d'occhio. Ha piantato una tenda e acceso un fuoco da campo su un piccolo terrapieno a 50 metri dalla torre.

Quando gli viene chiesto lo stato della torre (dai personaggi o da Teranon), egli dirà:

No, non ci sono stati movimenti significativi, in uscita o in entrata dalla Torre. Mi sono accampato qui quattro giorni fa, dopo che un secondo gruppo di soldati hanno cercato di prendere la torre, e non ho visto accadere nulla da allora.

Eccetto, beh, attraverso quelle piccole finestre continuo a vedere deboli bagliori di luce. E SO di essere osservato. Qualcosa che mi fissa. Mi dà i brividi, ve lo dico io.

Se hai bisogno di una scheda personaggio per il Sergente Alkin, si trova nell'Appendice "Personaggi Non Giocanti".

La Fortezza di Retameron

La mappa del DM della Torre di Retameron mostra la pianta della fortezza di Retameron.

La fortezza è una piccola città; sarebbe stata chiamata castello ai tempi prima che i castelli diventassero enormi costruzioni tutte di pietra. Questa fortezza è una grande torre sul fianco di una collina, la torre è circondata da una palizzata in legno, la quale è circondata da un fossato asciutto.

Il fossato è profondo 1,8 metri tutto intorno; al cancello, un ponte levatoio può essere abbassato per permettere l'ingresso. Il ponte levatoio è ora abbassato, ed è stato così sin dalla notte dell'attacco.

Le mura della fortezza sono palizzate di legno alta 6 metri con in cima un camminatoio e scale per salirvi ogni 9 metri; ad ognuno dei quattro angoli c'è una piccola torre in legno.

All'interno delle mura, oltre alla torre, ci sono stalle (a est della torre) e un pozzo (immediatamente di fronte alla torre).

Le stalle possono contenere una dozzina di cavalli. Ora sono vuote; un paio di montature furono uccise dal mostro durante il suo primo attacco, ma i devoti stallieri sono riusciti a portare in salvo il resto alla villa di Teranon.

Il pozzo è semplicemente una profonda buca circolare scavata nella terra, larga 1,8 metri e profonda 18 metri, e ricoperta di mattoni; sopra ci sono i tipici attrezzi per la raccolta dell'acqua, una carrucola e un secchio.

Lo Stato della Torre

Ci sono diversi modi in cui i personaggi possono entrare nella Torre di Retameron. Possono passare dalla porta principale. Possono usare incantesimi *volare*, oppure oggetti magici, oppure l'abilità di scalare per salire sul tetto. Possono usare altri oggetti o effetti magici per ottenere l'accesso in un qualsiasi numero di modi; quindi, non forniremo alcun punto di partenza o alcuna progressione per la ricerca dei personaggi. Descriveremo semplicemente la torre così com'è ora.

La torre è alta 15 metri. E' costruita in ashlar (ossia blocchi di pietra rivestiti), con alcune finestre strette (e sbarrate) ai piani superiori.

Il piano più alto è più largo di quelli sottostanti—i quattro piani più bassi hanno un lato di 15 metri, mentre il più alto ha un lato di 21 metri.

L'interno delle stanze sono di mattoni di pietra rivestiti di tappezzerie, tappeti, ecc. Le porte sono tutte con la parte superiore tondeggianti, fatte di quercia, eccetto per le due grandi porte squadrate che conducono all'anticamera. Tutte le porte possono essere sbarrate dall'interno.

Molte delle stanze, specialmente le stanze da letto, contengono bauli. Sebbene i personaggi possano essere incuriositi da tali bauli, nessuno contiene tesori; la gente tiene i propri vestiti nei bauli così come noi al giorno d'oggi li teniamo nei cassetti. Non abbiano scritto i dettagli dei contenuti, ognuno contiene vestiti (che riflettono lo stato sociale del proprietario) ed effetti personali come pettini, cinture, scarpe, stivali, fazzoletti, forse qualche moneta di rame isolata—nessun tesoro.

Il mostro è da giorni all'interno della torre, ed ha avuto tempo a disposizione per sistemare le cose a suo piacimento—è così ha fatto.

Per un motivo per il quale i personaggi inizialmente si chiederanno, il mostro si è procurato un'enorme quantità di pezzi di specchio spargendoli poi in tutta la torre. Ora, in ognuna delle stanze c'è un pezzo di specchio appoggiato ad un muro oppure lasciato sul pavimento. Tutti questi pezzi di specchio sono grandi almeno un metro quadrato, alcuni molto più grandi, di forma irregolare a causa di una normale rottura.

Il Mostro

Il mostro in attesa dei personaggi è uno tosto. Viene chiamato il demone dello specchio; è un bizzarro mostro demoniaco proveniente dallo Specchio di Skarda. Quando i personaggi entrano nella torre, il demone può trovarsi ovunque. Si accorgerà che gli avventurieri sono entrati nella torre nel momento stesso in cui il primo di loro vede uno dei pezzi di specchio che essa ha disposto. Essa spende tutto il suo tempo ed i suoi sforzi per inseguirli e ucciderli. Ha molte abilità speciali, e ha intenzione di far passare ai personaggi tempi duri.

Per le statistiche del demone dello specchio e le sue abilità speciali, guarda l'appendice dei PNG.

Episodio Uno: La Torre di Retameron

Primo Piano

1. Anticamera

Questa stanza presenta porte a est, ovest, nord e sud. La doppia porta a sud (che conduce all'esterno) è socchiusa. Le porte est e ovest sono chiuse. La porta nord (nella tromba delle scale) è stata divelta dai cardini e giace sulla soglia. Sul pavimento, al centro della stanza, c'è un grande pezzo di specchio triangolare.

Non c'è nulla di speciale in questa stanza

2. Stanza d'Attesa

Le pareti di questa camera sono drappeggiate di tappezzeria; il pavimento è coperto da un tappeto blu ricamato con un'immagine di una fenice di fuoco; la mobilia comprende due confortevoli sofà e un tavolo. Sul tavolo, appoggiato al muro nord, c'è un grande pezzo di specchio dai bordi irregolari.

Questa è la stanza dove i visitatori restano in attesa di venire ricevuti da Retameron. Non c'è nulla di speciale nella stanza

3. Sala Comune

Questa stanza contiene due grandi tavoli con al di là delle panche, contro il muro, e un grande caminetto sul muro ovest. Sulla cappa sopra il camino c'è un grande pezzo di specchio.

Se il demone dello specchio dovesse attaccare i personaggi in questa stanza, salterà fuori dallo specchio mordendo alle spalle uno di loro alle spalle (solo una volta); poi, mentre gli altri personaggi si apprestano ad attaccarla, si accuccia e s'infila sotto i tavoli, fuori dalla vista diretta dei personaggi. Una volta fuori vista, si *teletrasporta* di nuovo nello specchio.

4. Cantina

Questa stanza ha diverse rastrelliere di bottiglie di vino e qualche grande barilotto di birra. Delicatamente appoggiato sui colli delle bottiglie della rastrelliera, rivolto verso la porta, c'è un grande e frastagliato pezzo di specchio.

La torre non ha una cantina, così Retameron ed Halia conservano i vini qui. (Hanno una piccola dispensa privata al quinto piano, così i personaggi non troveranno vini particolarmente di valore; tutta la "roba buona" è tenuta ai piani superiori.)

Non c'è nulla di speciale nella stanza

5. Magazzino

La porta di questa stanza è socchiusa.

In questa grande stanza è immagazzinata una gran quantità di beni necessari alla gestione di una tenuta come quella di Retameron: pile di tessuti, cuoio, legno stagionato per la carpenteria e la fabbricazione di armi, mobilia rotta o non attualmente necessaria, vestiti fabbricati preventivamente e salvati in bauli di legno, ecc. Appoggiato ad una sedia con una gamba rotta c'è un pezzo di specchio di medie dimensioni rivolto a guardare la porta.

Nessuno di questi beni è di valore, sebbene il contenuto dell'intera stanza valga abbastanza (1.000 mo, del peso di 150 chili).

Quando i personaggi si trovano nella stanza, odono qualcosa muoversi e scivolare sotto la montagna di oggetti: sembra che là sotto ci sia una grossa creatura.

E c'è: il losel (babbuino) catturato da Halia, che ha vissuto nel laboratorio di Halia. Si sta nascondendo sotto i rotoli di tessuto. Se i personaggi cominciano a spostare qualcosa per indagare sull'origine del rumore, prende una gamba di un tavolo e attacca gli invasori.

Non dite subito ai personaggi che è solo un losel: digli che una grossa creatura, simile ad un babbuino, si sta avventando contro di loro. Dopo che l'avranno ucciso ed esaminato il corpo si renderanno conto che ERA solo un losel.

Losel: CA 7; DV 2; pf 12; FM 6, 9 (piante); THAC0 19; N° ATT. 3 o 2; Danni 1d6 (clava)/1d4 (morso) o 1-3 (artiglio)/1-3 (artiglio)/1d4 (morso); ML 7 (Incostante); Taglia M; Int Animale (1); AL N; PE 120.

6. Magazzino

Il contenuto di questa stanza è simile a quella dell'area 5; il pezzo di specchio si trova su un baule di legno. Non c'è nulla di particolare in questa stanza.

7. Tromba delle Scale

La tromba delle scale sale lungo il centro della torre dal piano terra al tetto; la scala è molto larga, per permettere un buon flusso di passaggio. Ad ogni piano, rivolgendosi a nord, la scala di destra sale, la scala di sinistra scende; al piano terra non c'è la scala di sinistra, ma solo dello spazio aperto.

La tromba delle scale sale fino al tetto e la grande botola per accedervi, che non viene mostrato nella mappa.

Non ci sono né creature o né oggetti nella tromba delle scale.

Secondo Piano

8. Quartieri degli Ufficiali

Queste stanze sono camere da letto, contengono un letto, sotto il quale c'è un baule. C'è del sangue sul letto, le pareti e il soffitto, ma nessun corpo. Sul pavimento, a destra rispetto alla porta, c'è una grossa scheggia di specchio.

Queste due stanze sono le camere dei due ufficiali di Retameron, il luogotenente e il sergente in comando degli uomini. Il luogotenente morì durante la prima notte in cui il mostro uscì dallo specchio; un altro soldato morì nella stanza del luogotenente.

9. Mensa

Questa sembra la stanza dove vengono preparati i pasti dei soldati; la sala ha un grande doppio camino e le finestre interne permettono ai cuochi di passare il cibo direttamente nel refettorio. Il pezzo di specchio è appoggiato al camino, rivolto verso la porta.

Il demone dello specchio, che attaccasse i personaggi in questa stanza, esce dallo specchio, morde qualcuno, e (quando sta per essere attaccato dai personaggi) si getta nel camino salendo lungo la canna fumaria. Gli serve salire solo alcuni piedi per *teletrasportarsi* nello specchio più vicino.

10. Refettorio

Questo luogo è palesemente quello in cui i soldati mangiano; può ospitare comodamente tutti i 22 soldati della torre. Su un tavolo verso la porta c'è una sedia, e sulla sedia c'è un pezzo di specchio.

Molti dei tavoli hanno segni di essere stati danneggiati dal fuoco o dall'acido, e su un paio di questi, le panche sono completamente mancanti, sebbene i supporti di metallo per sostenerle siano ben evidenti.

Nella stanza c'è una gelatina oca, un altro fuggitivo del laboratorio di Halia, attaccata sotto ad uno dei tavoli. Rimane immobile quando i personaggi entrano. Se lasciano la stanza in fretta, si lascia cadere sul terreno e li segue. Se camminano per la stanza, attende fino a quando uno dei personaggi non si trova vicino al tavolo, poi si lascia cadere ed attacca.

Gelatina Oca: CA 8; DV 6; pf 38; FM 3; THAC0 15; N° ATT. 1; Danni 1d10+2 (acido); DS Colpita solo da attacchi basati sul fuoco e gelo, l'elettricità la divide in più gelatine; ML 10 (Normale); Taglia M (1,5 m); Int Non-(0); AL N; PE 270.

11. Dormitorio

Questa stanza contiene cinque lettini e cinque bauli per gli effetti personali dei soldati. I soldati morirono in questa stanza—a testimoniare ci sono macchie di sangue secco qua e là; ma i corpi non ci sono. In questa, un o dei lettini è messo in piedi contro la parete di fronte alla porta a sostenere un grosso pezzo di specchio.

Ognuna di queste stanze è praticamente identica. Nessuna di queste contiene qualcosa di particolare.

Terzo Piano

12. Uffici Militari

Questa stanza contiene due scrivanie e numerose sedie. Appoggiato su una delle scrivanie, rivolto verso la porta, c'è il pezzo di specchio. Una porta conduce verso est, in un'altra stanza.

Questa è la stanza usata da Retameron e i suoi ufficiali per tenere registro di tutte le imprese militari di Retameron ed Halia; gli ufficiali di Retameron la usano anche per svolgere le loro competenze. Se i personaggi ne sono interessati, troveranno anni di corrispondenza fra Retameron ed Halia con il Duca Stefano Karameikos e i suoi scribi, ma non c'è nulla di magico o mostruoso in questa stanza.

13. Sala Riunioni

La mobilia di questa stanza consiste in un lungo tavolo e numerose panche. Sul tavolo c'è una sedia, e sulla sedia, rivolto verso la porta che dà sul corridoio, c'è il pezzo di specchio. Una seconda porta conduce a ovest in un'altra stanza.

In questa stanza Retameron ed Halia, e gli ufficiali svolgono i brainstorming e gli incontri di pianificazioni per le loro imprese. Non c'è nulla di speciale in questa stanza.

14. Quartieri dei Servitori

Questa stanza contiene quattro lettini e quattro bauli, ed è palesemente una camera da letto per i servitori della torre. Al centro del pavimento c'è un pezzo di specchio.

Se i personaggi stanno guardando la stanza sud, digli che le decorazioni sono distintamente femminili; se quella nord, digli che sono maschili.

I servitori della torre includono, la lavandaia, lo stalliere, le cameriere, ecc.

Assumendo che i personaggi non abbiano ancora adottato la tattica di rompere ogni specchio appena lo vedono, il demone osserva i personaggi, invisibile, dallo specchio di questa stanza; quando i personaggi stanno per lasciare la stanza, balza fuori quando l'ultimo dei personaggi sta uscendo. Invece di morderlo, gli striscia dietro, poi chiude la porta e la sbarra, intrappolando il personaggio. Il personaggio deve infliggere alla porta almeno 20 punti-danno per poterla rompere; ovviamente viene attaccato dal demone.

15. Granaio

In questa grande stanza, immagazzinati in grandi bidoni di legno, c'è una gran quantità di grano—vedete frumento, granturco e orzo, in gran parte. Ci sono anche contenitori per la macina. Appoggiato su un bidone in ogni stanza, rivolto verso la porta, c'è un pezzo di specchio.

Il contenuto di queste due stanze è identico. Non c'è nulla di speciale.

Episodio Uno: La Torre di Retameron

Quarto Piano

16. Anticamera

Questa è solo una stanza vuota tra le altre stanze e il corridoio di questo piano; nessun mobile, nessun pezzo di specchio.

Non c'è nulla di speciale in quest'area.

17. Cucina

Questa è evidentemente la "cucina superiore", dove vengono preparati i pasti degli otto residenti del piano superiore. Vedete un grande camino sul muro est e tavoli tutti intorno; inoltre, due porta sulla parete ovest—una nord e una sud.

Su uno dei tavoli, rivolto verso la porta, c'è un pezzo di specchio. Su tutti i tavoli c'è del cibo avariato che puzza terribilmente; c'è sangue secco sul pavimento.

Vista la scomparsa della popolazione della torre, i ratti—normali—hanno avuto campo libero per giorni in questa stanza. Naturalmente, sono scappati a nascondersi quando gli umani sono entrati nella stanza; gli umani sentono qualcosa zampettare per la stanza. Se lo desideri, puoi far attaccare i personaggi dal branco di ratti.

Topo (60): CA 7; pf 1; FM 15, Sc ½; THAC0 20; N° ATT. 1; Danni ¼; ML 10 (Normale); Taglia Mi; Int Animale (1); AL N.

18. Quartieri del Capo Cuoco

Questa camera da letto ha un letto confortevole con due bauli di effetti personali sotto di esso. Disteso sul letto c'è un grosso pezzo di specchio.

Non c'è nulla di speciale in questa stanza.

19. Quartieri degli Assistenti del Cuoco

La stanza contiene tre lettini e tre bauli. Su un lettino, appoggiato contro il muro, c'è un pezzo di specchio.

Non c'è nulla di speciale in questa stanza.

20. Dispensa

In queste stanze vengono conservati i cibi della torre. Qui sotto viene descritta la stanza nordest.

Questo è un magazzino per le carni; la porta ha una spessa serratura, la stanza è fredda, e solo parte delle carni hanno cominciato a marcire. Sul pavimento, appena dopo la soglia, c'è un pezzo di specchio.

Molte delle carni appese hanno il segno di grossi morsi provocati da enormi zanne.

Sì, il demone dello specchio si è cibato delle carni in questa stanza. Eccetto per questa evidente abitudine alimentare, non c'è nulla di speciale in questa stanza.

Le altre due stanze sono quasi identiche:

Questa stanza contengono barilotti d'acqua per le emergenze, carni secche e verdure, e beni conservati in vasi (verdure e gelatine, per esempio). Sul pavimento, appena dopo la soglia della porta, c'è un pezzo di specchio.

Non c'è niente di speciale in queste due stanze.

21. Sala da Pranzo

Questa sala è una sala da pranzo di stile e riccamente arredata; contiene un lungo tavolo e dieci sedie costose e confortevoli. Disteso sul tavolo c'è un grosso pezzo di specchio.

Come detto da Andrya, lo Specchio di Skarda dovrebbe trovarsi su uno dei tavoli della sala, ma ora non è qui.

Non c'è nulla di speciale in questa stanza a meno che ai personaggi non piaccia la mobilia di classe.

Quinto Piano

22. Corridoio Difensivo

Questo corridoio è l'ultima difesa per i difensori della torre se gli attaccanti riuscissero ad entrare; entrambe le porte sono spesse e hanno tre sbarre ognuna, e possono essere sbarrate nel caso gli attaccanti venissero su dalle scale (in pratica, le sbarre sono tutte dal lato sud delle porte). Questo corridoio non ha pezzi di specchio.

23. Quartieri degli Scribi

Questa è una camera da letto; contiene una scrivania, un raccoglitore per la corrispondenza, un piccolo tavolo, due sedie e un grande letto. C'è della corrispondenza ordinaria tutt'intorno, sia sulla scrivania che nel raccoglitore. Disteso sul letto c'è un pezzo di specchio.

Questa era la stanza di Rommert, lo scriba della torre, che fu ucciso dal mostro. Se i personaggi cercano sulla scrivania, troveranno lettere di routine e cartacce, nessun tesoro.

24. Quartieri della Governante

Questa è una camera da letto; contiene un letto e un piccolo tavolo con quattro sedie. Sparse in giro per la stanza ci sono delle carte da gioco; il pezzo di specchio è sul pavimento ai piedi del letto.

Questa era la camera di Marica, la governante della torre (che organizzava il lavoro dei servitori della torre, gestiva le scorte alimentari, ecc.). Venne uccisa durante l'attacco del mostro. Non c'è nulla di speciale nella stanza.

25. Quartieri degli Ospiti

Questa stanza contiene un grande letto, un baule e un piccolo tavolo. In ognuna, il frammento di specchio si appoggiato al muro trova sul tavolo, rivolto verso la porta.

Queste stanze venivano usate per ospitare importanti dignitari che di frequente facevano visita a Retameron. Sono tutte identiche tranne per il tipo di mobilia; non ci sono oggetti di nota in queste stanze.

26. Quartieri degli Apprendisti

Queste sono le stanze delle due apprendiste di Halia, esperti di magia di primo livello. I personaggi hanno già incontrato Andrya (vedi l'introduzione per il DM); la sua stanza è quella più a nord. Sera, che fu uccisa la notte in cui arrivò il mostro, aveva la stanza a più a sud. C'è del sangue sulla soglia della porta della sua stanza, ma nessun corpo. Entrambe le stanze contengono un grande letto un baule per gli effetti personali; i frammenti di specchio sono posti sopra i bauli e sono rivolti verso l'entrata.

Non c'è nulla di particolare nelle stanze.

27. Quartieri degli Scudieri

Queste sono le stanze degli scudieri di Retameron, guerrieri di primo livello. Uno dei due, Norrin fu ucciso durante la notte in cui comparve il mostro; Kraigg sopravvisse, ma ferito gravemente. Le due stanze contengono un letto, un baule per gli effetti personali, e una grande rastrelliera per le armi e l'armatura. La stanza più a nord era di Norrin; sulla rastrelliera ci sono uno scudo, un elmetto, una corazza di maglia e un pugnale. La stanza più a sud è di Kraigg, c'è solo un arco nella rastrelliera. Le armi e l'armatura sono normali; non ci sono oggetti magici qui. In ognuna delle due stanze, il pezzo di specchio è sul pavimento davanti alla soglia.

Non c'è nulla di particolare nelle stanze.

28. Corridoio Posteriore

Questo corridoio può essere sbarrato contro l'altro corridoio. Ora non lo è, comunque. Le porte conducono negli altri corridoi; ci sono due ulteriori porte sul muro sud e una sul muro nord.

Questo è il corridoio che dà accesso alla stanza di Retameron ed Halia (31). Le porte conducono alla Tesoreria (29) e nella Cantina dei Vini (30); una porta segreta conduce nella piccola stanza di addestramento di Retameron (33). Non ci sono oggetti degni di nota in quest'area.

29. Tesoreria

Questa stanza è vuota eccetto per una moneta d'oro in un angolo e un frammento di specchio appoggiato sulla parete opposta alla porta. Il pavimento è coperto di polvere, eccetto per tre grandi zone di legno chiaro dove una volta vi stavano dei mobili di qualche tipo, probabilmente bauli. La polvere lascia distinguere delle impronte simili a quelle di una scimmia, ma nessun segno che la mobilia sia stata trascinata.

La porta della stanza ha una serratura meccanica, e tale serratura è stata forzata e rotta.

Questa stanza era la stanza del tesoro di Retameron ed Halia; dove tenevano il denaro—guadagnato dalle avventure e per il pagamento dei soldati e altre cose. Il mostro ha preso i bauli.

30. Cantina dei Vini

La stanza contiene rastrelliere di vini e liquori costosi. Tranne che per il frammento di specchio appoggiato contro una delle rastrelliere, rivolto verso la porta, non ci sono segni di saccheggio in questa stanza.

Qui è dove Retameron ed Halia tengono "la roba buona", i vini da aprire per le occasioni speciali o per intrattenere ospiti speciali.

31. Quartieri di Retameron ed Halia

Questa è ovviamente la camera da letto del signore e della signora della torre; contiene un grande letto, tre bauli per gli effetti personali, un piccolo tavolo da colazione con due sedie, un separè portatile steso fra il terzo più a est della stanza e il resto della stanza. C'è un camino sul muro nord. Le porte conducono a est, ovest e sud. Sul tavolo da colazione c'è un pezzo di specchio.

La porta a sud, quella che dà sul corridoio, è aperta. Una volta, rivolto verso il corridoio, ci stava lo Specchio di Skarda, ma ora no è qui.

32. Laboratorio di Halia

E' evidente che questo è il luogo dove Halia conduceva i suoi esperimenti magici e addestrava i suoi apprendisti.

Ci sono due grandi tavoli contro la parete nord; posti su di essi c'è una gran quantità di ampolle per distillare, piccoli bracieri, pergamene, penne, inchiostro, morse, misurini, ecc. Tutti gli apparati sono distrutti e sparsi, fluidi e polveri di vari colori giacciono qua e là, con qualche bruciatura d'acido sul pavimento o sui tavoli.

Sul muro sud ci sono due grandi scaffali pieni di grandi libri spessi e ammuffiti.

Sulla parete ovest ci sono dei tavoli con sopra delle gabbie di metallo, di poco più di un metro di lato, con la maglia di metallo solo frontalmente. Ma tutte le gabbie sono state squassate, le porticine strappate e appese a un cardine solo. Era probabilmente una piccola collezione di animali per studi.

Sul pavimento vicino alle gabbie ci sono due grandi giare di metallo. Una giace distesa.

C'è un pezzo di specchio sul tavolo più a est, rivolto verso la porta.

I libri sono relazioni su miti, magia, teologia, ecc. (Non ci sono libri magici o libri di incantesimi.)

Le quattro gabbie, da sinistra a destra, contenevano: un losel (ora ai piani inferiori), un furetto gigante (ora nello stomaco del demone dello specchio), un cucciolo di tasso (gritton)

Episodio Uno: La Torre di Retameron

catturato da poco (ora scappato), un piccolo stormo di uccelli stigei.

Uccello Stigeo (4): CA 8; DV 1+1; pf 5, 6, 8, 8; FM 3, Vo 18(C); THAC0 17; N° ATT. 1; Danni 1-3 (becco); AS Succhia sangue (1d4/r); ML 8 (Normale); Taglia P (60 cm); Int Animale (1); AL Nessuno; PE 175 (ognuno).

La giara di metallo in piedi contiene una gelatina ocra. Si agita e ribolle contro i personaggi, potrà perfino tentare di sporgersi sul bordo, ma non riuscirà ad uscire a cause delle pareti di metallo liscio di cui è fatta la giara; è inerme. (Naturalmente, se il contenitore viene urtato e fatto cadere durante il combattimento con gli uccelli stigei, la gelatina ocra sarà libera.

Inoltre, puoi far attaccare il demone dello specchio mentre i personaggi si trovano in questa stanza; attenderà finché i personaggi non sono sotto l'assalto degli uccelli stigei, e la prima cosa che farà sarà di rovesciare la giara di metallo per liberare la gelatina ocra.

33. Sala d'Addestramento di Retameron

Non ci sono mobili in questa stanza.

Lungo le pareti est e ovest ci sono rastrelliere per armi ed armature, in cui ci sono un set completo di corazza di piastre con scudo, un set completo di corazza di maglia, e uno di corazza di cuoio, due archi e 48 frecce in due faretre, uno spadone a due mani, un'ascia da battaglia, due mazze, un'alabarda (arma lunga) e un martello da guerra.

Alla parete sud, un piccolo angolino, sulla parete ci sono una serie di assi di duro legno di pino, a cui sono legate due sagome di paglia; le sagome sono in cattivo stato, essendo state perforate molte volte da colpi di pugnale. Questo è un accessorio per allenarsi a lanciare pugnali a distanza ravvicinata.

Lo specchio nella stanza si trova sul pavimento davanti alla porta.

Nessuna delle armi è magica.

Questa sala è dove Retameron si esercita durante i lunghi mesi invernali, in cui poche sono le avventure; qui, addestra i suoi scudieri quando il tempo è troppo piovoso per farlo all'aperto; e qui si allena nel lancio di pugnali.

Sul muro ovest, a fianco delle sagome di paglia, c'è una porta segreta che conduce al corridoio.

H. Le Botole e i Camminamenti

Al piano superiore ci sono molti simboli—una H in un cerchio. Questi mostrano una botola segreta che conduce a dei camminamenti sotto il pavimento; i camminamenti sono indicati dalle linee tratteggiate. Hanno una sezione quadrata del lato di circa 1 metro e si diramano per tutto il piano, appena sotto il pavimento del piano più alto.

Questa è l'ultima difesa predisposta da Retameron, una via di fuga per i tempi di crisi; solo Retameron e Halia ne conoscono l'esistenza. Le botole sono da considerare "porte segrete" ai fini della loro individuazione.

La Ricerca all'Interno della Torre

La progressione della ricerca dei personaggi attraverso la torre probabilmente si svolgerà in questo modo:

I personaggi entrano nella torre (in un modo o nell'altro). Incontrano il primo pezzo di specchio e cercheranno di allontanarsi da esso, pensando che sia probabilmente lo Specchio di Skarda. Ricordategli che un *specchio imprigionante* è inoffensivo quanto rotto. Esaminandolo scopriranno che non si tratta dello Specchio di Skarda. Scoprono poi che nella torre c'è una quantità di pezzi di specchio superiore a quanto dovrebbe essere: Da dove provengono? Al momento non ci sono risposte.

Cominciano ad imbattersi nelle piccole creature che vivono nella torre, i fuggiaschi del piccolo laboratorio di Halia.

Poi, il demone dello specchio comincia la sua campagna di annientamento, usando i metodi descritti in precedenza. Si avventa fuori, provoca un po' di danno, e fugge, ingaggiando una guerriglia. Se i personaggi cominciano a infrangere tutti i pezzi di specchio che trovano, essa verrà forzata ad usare solo gli specchi ancora rimasti interi; potrebbe essere costretta ad apparire in una stanza adiacente a quella in cui si trovano i personaggi ed cercare di attaccarli di sorpresa.

I personaggi devono riuscire ad uscire il demone dello specchio, ma la vittoria sarà costata gravi danni in termini di ferite ai personaggi.

Alla fine, i personaggi saranno liberi di trovare lo Specchio...o così credono.

Dove si trova lo Specchio di Skarda?

Questa è la parte divertente. Lo Specchio non si trova nella torre.

Lasciate che i personaggi cerchino in tutta la Torre a piacimento; lo Specchio non si trova entro i suoi confini. Dopo aver sorpreso i membri del secondo gruppo di soldati inviato nella Torre, Skarda cominciò a pensare che sarebbero stati portati altri e più vigorosi tentativi per recuperare lo Specchio, e ha deciso di spostarlo—e così ha fatto.

Puoi scegliere due diversi modi in cui Skarda ha agito.

Il primo: è semplicemente apparso nel mondo reale e si è *teletrasportato*, con lo Specchio, in un altro luogo. Questo concorda con il fatto che il Sergente Alkin non si è accorto della dipartita dello Specchio.

Il secondo, più intrigante: è apparso davanti al Sergente Alkin per poi *charmarlo*, persuadendo Alkin di aver agito, catturando Retameron ed Halia, per proteggerli da un male innominabile.

Il secondo è la migliore delle due scelte, e dovresti usarla a meno che i personaggi non siano sospettosi di Alkin e usino qualche tipo di *ESP* o *dissolvi magie* su di lui.

E ora?

I personaggi hanno ripulito la torre ma non hanno messo le mani sullo Specchio—cosa faranno ora?

La decisione sta a loro. Per il momento, comunque, Skarda li sta seguendo—ansioso di vendicarsi coi personaggi per aver ucciso la sua bestiola—e si ritroveranno al centro dell'avventura perfino troppo presto.

Episodio Due: Attraverso lo Specchio

In questa sezione i personaggi eseguono la transizione nello Specchio di Skarda. E' praticamente certo che tutti o quasi tutti verranno catturati in breve tempo, una volta entrati; sebbene sia possibile che riescano ad eludere le forze che risiedono qui, è facile che non succeda.

Per il momento, il progredire degli avventurieri è nelle mani dei giocatori. Probabilmente chiameranno Teranon per dargli la brutta notizia di non essere stati in grado di trovare lo Specchio. Poi, lasciateli tornare ai loro affari, come meglio desiderano; sia che vogliano tornare a casa, che stare qui, che continuare le indagini, è comunque lo stesso.

Seguire i Personaggi

Per il momento, Skarda li sta inseguendo. Ha una spia fra di loro o nelle vicinanze in qualsiasi momento—ha molti incantesimi di *charme* da usare. Se il Sergente Alkin non è *charmato*, lo sarà Andrya (mentre nella Torre si svolgevano i combattimenti); o, se i personaggi se ne tornano a casa immediatamente dopo l'esplorazione della torre, non c'è bisogno di usare gli incantesimi di *charme*; Skarda troverà qualcun altro più avanti (preferibilmente un seguace di basso livello o un mercenario dei personaggi).

Skarda farà in modo di intrappolarli all'interno dello Specchio. Preferisce prenderli separatamente—in stanze separate in una taverna, per esempio. Se stanno sempre assieme, egli allora dovrà prenderli quando si trovano assieme. Qui si seguito ci sono alcuni esempi di come ciò possa accadere:

In una Taverna

Puoi decidere che la rete di spie e le persone *charmate* sotto il potere di Skarda informino il malvagio esperto di magia in quale stanza di una taverna si trovino i personaggi—mentre stanno ancora parlando col taverniere e perfino prima che essi si siano accomodati al piano superiore. Skarda userà il suo *occhio del mago* per ottenere la conoscenza della stanza, si *teletrasporterà* nella stanza, piazzerà lo Specchio contro il muro dietro la porta (così che questo non sia evidente quando viene aperta la porta, ma lo sia quando la porta viene chiusa) per poi nascondersi da qualche parte.

In Accampamento

Mentre i personaggi si trovano accampati—per la maggior parte addormentati, con uno di guardia, nella maniera congeniale—Skarda si *teletrasporterà* al centro dell'accampamento con lo Specchio per poi gridare "Svegliatevi e incontrate il vostro destino...".

In un Luogo Pubblico

Mentre i personaggi stanno camminando per il mercato della città, in una taverna, o ovunque si trovino, vengono seguiti da Skarda, che esporrà semplicemente lo Specchio di fronte a loro (incurante di qualsiasi innocente possa venir trascinato nello Specchio—dopo tutto, sono solo altri schiavi).

Cosa Accade Dopo?

Ora, Skarda non può essere sicuro a priori di quanti personaggi verranno intrappolati nello Specchio quando vi verranno esposti per la prima volta. Dopo tutto, a ogni personaggio è concesso un tiro-salvezza contro incantesimi per evitare di essere trascinati dentro.

Ma ne ha tenuto conto. Il momento in cui lo Specchio viene esposto e i personaggi vi guardano—alcuni trasportati nello Specchio, altri no—emergerà una massa di soldati dall'interno dello Specchio per assalire i personaggi.

Il piano di Strada è di ottenere un vantaggio dalle caratteristiche speciali dello Specchio—il fatto che sia in grado di trasportare masse di individui in una sola volta. Se un personaggio che cavalchi un cavallo, con dietro di lui un prigioniero incosciente disteso sulla sella, guarda deliberatamente nello Specchio, tutti e tre—personaggio, cavallo e prigioniero—verranno trasportati nello Specchio. Quindi, se un soldato afferra un personaggio e poi guarda deliberatamente nello Specchio, verranno trasportati nello Specchio sia il soldato ed il prigioniero verranno trasportati nello Specchio—e in questo modo i personaggi non ottengono il tiro-salvezza.

Skarda e i Suoi Scagnozzi

La scheda del personaggio di Skarda, se ne hai bisogno, la trovi nell'appendice "Personaggi Non Giocanti".

Troverai anche quelle dei suoi uomini e delle guardie che lo accompagnano in questa missione per catturare i personaggi.

Quando li incontrano, le armi delle guardie non saranno sguainate; la loro missione è di catturare i personaggi, non di ferirli.

Ci saranno due guardie per ogni personaggio. Ogni round, ogni guardia cercherà di bloccare il proprio personaggio; questa azione richiede un tiro per colpire contro la CA del personaggio con una penalità di -4, e non provoca danni.

Quando una guardia blocca un personaggio, egli guarda automaticamente lo Specchio e così entrambe vengono risucchiati dentro—il personaggio non ottiene tiro-salvezza se è trattenuto da un altro personaggio che viene risucchiato.

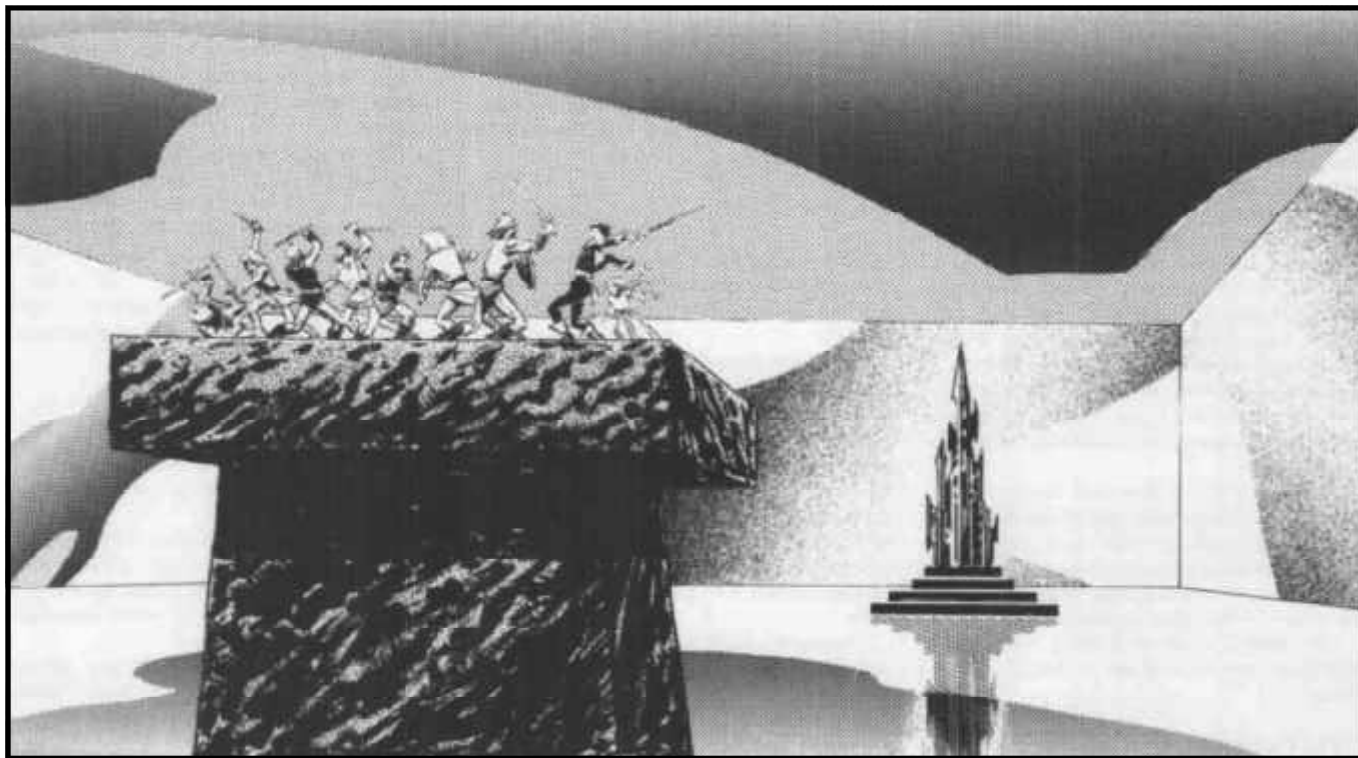
Quando l'azione ha inizio, Skarda si tiene al di fuori del grosso del combattimento—sa che i personaggi hanno abbastanza abilità e potere per danneggiarlo. Così si tiene un passo fuori dalla stanza oppure dietro un albero, o in qualsiasi altro luogo dove i personaggi non possano immediatamente vederlo, e controlla l'azione attraversando la sua *sfera di cristallo*.

Se le cose si mettono male per i suoi uomini, si fa avanti con uno o due incantesimi—qualsiasi cosa egli possa usare per trattenere, *charmare*, o stordire i personaggi senza danneggiarli realmente. (Vuole avere il tempo di farli soffrire, una volta a casa—nello Specchio.)

Cosa Fare se la Situazione si Mette Male?

Se qualcosa va drammaticamente storto (i personaggi sono troppo furbi, forti, oppure semplicemente fortunati perché vengano trascinati nello Specchio, e/o uccidono Skarda in questo episodio). Consulta l'appendice "Quando la Situazione si Mette Male".

Nota: Lo Specchio non può essere rotto; è un manufatto. Questa è una cosa che non può andare male.



Appena Entrati nello Specchio

Come i personaggi cominciano ad apparire all'interno dello Specchio di Skarda, si troveranno a confronto con una vista sorprendente—e un'intera quantità di nemici.

Quando effettuano la transizione, si troveranno a dibattersi ancora contro i loro avversari—ma in un luogo completamente differente da quello in cui si trovavano prima. Leggi quanto segue:

Vi trovate su un'enorme piattaforma—deve essere lunga almeno 30 metri, appoggiata contro un'enorme parete a specchio.

State osservando un panorama enorme—una immensa stanza con le pareti, il soffitto, e il pavimento fatte di specchio. La piattaforma sul quale state deve essere a circa 9 metri dallo splendente pavimento di specchio, e il soffitto deve trovarsi a circa 150 metri da voi.

Ad una breve distanza, a circa un quinto di chilometro, si trova una gigante ziggurat nera, sulla quale cima si trova uno splendente palazzo si specchi. Dietro di esso, a poco meno di mezzo chilometro da voi, c'è una linea di muro nero costruito a partire dal pavimento di specchio; ci sono piccoli puntini che si muovono lungo la cima muro, guardie, probabilmente, e al di là del muro vedete grandi spazi aperti, altre mura, i tetti di costruzioni...

Dietro di voi, la grande parete di specchio arriva fino al soffitto—liscia e luminosa tranne che per l'area immediatamente sopra la piattaforma.

Allineati lungo la piattaforma ci sono quel che sembrano essere sette portali. Ognuno si erge per 6 metri in altezza ed

è largo 4,5 metri, ed è circondato da una cornice dorata identica a quella attorno allo Specchio di Skarda.

I tre sulla destra ed i tre sulla sinistra sono neri, ma il portale al centro è acceso—e mostra la scena che avete appena lasciato, il luogo dove vi trovavate appena prima di venire risucchiati qui.

Avete realizzato tutto ciò nell'attimo di un'occhiata. Vi rendete conto che questa piattaforma è affollata di soldati—sessanta, o settanta, non potete esserne certi. Impugnano spade, armi lunghe e diverse balestre, e molti di loro, in corazza di piastre e con emblemi da ufficiale sugli elmi, stanno gridando "Arrendetevi!"

Se i personaggi sono stati risucchiati tutti più o meno nello stesso momento, fornisci questa descrizione in una sola volta. Se vengono risucchiati a intervalli differenti, ti conviene prenderli da parte e descrivergli ciò che li circonda, permettendogli di interagire con gli altri giocatori solo quando i personaggi si trovano nello stesso luogo—nello Specchio oppure al di fuori di esso.

Disegnagli un piccolo schizzo di quello che vedono, basato sulla Mappa del DM dello Specchio di Skarda, se ciò serve loro per visualizzare la scena.

Magia e Invisibilità

L'area di questa piattaforma emana gli effetti permanenti di *individuazione del magico* e *individuazione dell'invisibile*. Quando avranno il tempo di notarlo, i personaggi si accorgeranno che tutto il loro equipaggiamento magico è brilla luminoso. Se un

personaggio si rende *invisibile*, brillerà ancora a sufficienza affinché le guardie lo riescano ad individuare.

Fuga o Cattura

Lascia capire ai personaggi—specialmente se lo chiedono—che non hanno molte possibilità di soverchiare fisicamente tutte queste guardie. Un mago potrebbe usare qualche buon incantesimo e ferire molti di loro, ma i restanti lo crivellerebbero di dardi oppure lo butterebbero a terra con la sola forza del numero.

Se un personaggio si dimena fisicamente, verrà atterrato e colpito fino a perdere i sensi—sebbene non subisca danni significativi.

Come posso farlo, tu dici? Ora introdurremo una regola per il combattimento senza armi:

Sottomissione

Quando le guardie si avventano sui personaggi, essi stanno colpendo per soverchiarli. Useranno i pomelli delle spade e dei pugnali, il piatto delle lame, ecc.

Le loro armi provocano la stessa quantità di danni, ma solo il 25% del danno è permanente, danno “reale”.

Quando un personaggio viene colpito da un danno non reale, di’ al giocatore di segnare tale danno separatamente da qualsiasi altro danno reale che possa aver già ricevuto. Quando il personaggio raggiunge 0 punti-ferita, egli non è morto—è solamente messo K.O. Fai segnare al giocatore solo il 25% del danno subito come reale per quel combattimento; il resto viene cancellato. Il personaggio è incosciente, e si risveglierà ore dopo, a discrezione del DM.

Raggiungere il Portale

Se in un qualche momento nel corso del combattimento un personaggio riuscisse a raggiungere il portale, che si trova a pochi metri di distanza, semplicemente ci sbatterà contro; sembra vetro, ma è estremamente duro. (Skarda e i suoi ufficiali di grado più alto conoscono la parola d’ordine per permettere alle persone di uscire dallo Specchio; un personaggio deve conoscere la parola per usare il portale come uscita.)

Quando la Situazione si Calma

Se i personaggi si arrendono, bene. Se non lo fanno, accadrà un’azzuffata come descritto prima. Quando la situazione alla fine si calma, probabilmente molti, se non tutti, personaggi saranno catturati.

Mentre questo accade, il portale dietro i personaggi è diventato nero (Skarda lo ha di nuovo sigillato) per un po’, e poi, poco dopo, il portale si accende di nuovo—i personaggi possono vedere che Skarda è tornato nella sua stanza, o tenda, o qualsiasi altra cosa che Skarda stia usando come quartier generale temporaneo. Nella scena ci sono altri dei suoi soldati d’élite. Lo Specchio è rivolto verso il fuoco di un accampamento; Skarda parla brevemente con uno dei suoi ufficiali, poi guarda nello Specchio e vi appare all’interno.

Per caso, questa è la prima buona occasione che i personaggi hanno modo di vedere Skarda. Descriveteglielo:

L’uomo è tozzo e di altezza media, con un allegro viso paffuto, radi capelli neri, sbarbato con cura, luminosi occhi azzurri e la carnagione chiara. Indossa una tunica a grossi quadri blu cielo e neri, e calza stivali costosi, una cintura con una fibbia d’oro e un fodero da pugnale, una coroncina d’oro e numerosi anelli. Ha più l’aspetto dello “zio buono” che quello di una mago assassino e traditore.

Osserva i personaggi brevemente, poi si rivolge loro.

Bene. Spero vi sentiate onorati. Non ho alcun rancore verso di voi, sapete. Ma quello stupido di Teranon doveva proprio andarsene in giro a reclutare capaci avventurieri per cercare quel disgraziato di suo figlio, e questo non posso permetterlo. Siete abbastanza bravi da causarmi problemi, così vi ho portato qui, nella mia casa, dove non potete più fare alcun danno.

I miei scagnozzi vi parleranno dei vostri nuovi compiti. Spero vi saranno graditi; rimarrete qui per un bel po’.

Naturalmente, se sono tutti privi di sensi, non gli rivolgerà la parola.

Personaggi Non Catturati

Se un personaggio è stato in grado di eludere gli scagnozzi di Skarda e di fuggire (forse tramite l’uso di un *teletrasporto* o di un *desiderio*—ma non *invisibilità*, come hai visto), Skarda saprà che manca qualcuno—è a conoscenza di quante persone sono state risucchiate nello Specchio.

Anche se potrebbe non essere in grado di catturare il personaggio (o i personaggi) mancante/i (dipende dalla scaltrezza nell’evitare la cattura; *teletrasportarsi* a grande distanza è a prova di stupido, ma è solo questione di tempo), ordinerà una ricerca in massa per cercare i personaggi fuggitivi. E rivolgendosi all’ufficiale in carica:

Verme, come hai potuto lasciartene scappare qualcuno? Hai reso difficile tutto il piano. Una simile leggerezza è imperdonabile.

Ma lasceremo decidere alle guardie. Corri! Se raggiungi il Palazzo, ti perdonerò.

L’ufficiale terrorizzato, non avendo scelta, si lascia cadere giù fino al livello del “terreno” e corre disperatamente verso il Palazzo a 200 metri di distanza. Skarda sorriderà dolcemente ai suoi balestrieri, che, come dei contendenti ad una fiera di paese, cercheranno di mirare l’ufficiale in corsa, scherzando e complimentando i tiri più eccellenti. Inutile dire che l’ufficiale non arriverà vivo al Palazzo.

Questo, comunque, non dice a te, il DM, cosa fare con il personaggio fuggitivo. Per questo, leggi l’appendice “Quando le Situazione si Mette Male”.

Verso il Dungeon

Quando la conversazione con Skarda termina, i personaggi verranno condotti in carcere, come descritto nel prossimo episodio.

Il Mondo dello Specchio di Skarda

Questa è la fine del secondo episodio—ma è il momento ideale per descrivere il mondo all'interno dello Specchio di Skarda.

Guarda la Mappa del DM dello Specchio di Skarda e vedremo di farti fare un giro.

Dimensioni e Materiali

Come descritto nell'introduzione per il DM, il mondo nello Specchio di Skarda è lungo circa 1.600 metri, largo 1.200 metri e alto 150 metri.

Questo luogo è racchiuso da gradi pareti di vetro; nessuno, compreso Skarda, è sicuro di quanto spesse siano queste barriere o dove conducano—se conducono poi da qualche parte.

Il vetro a livello della superficie è sempre lo stesso: uno spesso strato di materiale riflettente come specchio; Questo vetro non è veramente vetro a specchio; non è uno strato di vetro pulito con uno strato di argento dietro di esso. Invece, è riflette attraverso: se prendi un blocco del materiale e lo tagli in fette finissime, ogni "fetta" è uno specchio perfetto da entrambe i lati.

Ma, come Skarda ha scoperto quando ha mandato i suoi uomini a scavare, sotto la superficie giacciono altri tipi di sostanze vetrose. Gli scavatori hanno scoperto del vetro puro e una pietra nera molto dura simile all'onice, ma adatta per le costruzioni pesanti; infatti, per la costruzione delle mura, la base della ziggurat del Palazzo e molte delle costruzioni di questo mondo è stata usata proprio questa sostanza simile a onice.

La luce proviene da un incantesimo *luce perenne* posto sul soffitto dall'immortale creatore del mondo; è luminosa quanto la luce del giorno, e nessun mortale può *dissolverla* o eliminarla. Per il fatto che il soffitto, il pavimento e le pareti sono riflettenti, la luce riempie tutta l'enorme stanza. Non esiste la notte nel mondo dello Specchio di Skarda.

L'immortale che creò questo mondo, lo fornì pure di acqua (con una serie di potenti incantesimi *creare cibo e acqua permanenti*); per tutta la superficie del mondo, a intervalli di 180 metri, ci sono pozzi del diametro di 2 metri (e nessuno sa quanto profondi) colmi fino all'orlo di pura acqua chiara.

Sebbene il pavimento e le altre superfici di vetro/roccia appaiono e per la maggior parte sembrano vetro al tatto, non c'è pericolo di scivolare o correre, non ci sono penalità per camminare o correre né per personaggi né per cavalli. E' come camminare su una superficie concreta—un effetto della magia del luogo.

Magia

Mentre gli esperti di magia si trovano all'interno dei confini di questo mondo, alcuni dei loro incantesimi sono alterati.

Incantesimi Clericali

Luce: In questo mondo non può essere usato nella sua forma inversa.

Dissolvi Magie: Questo incantesimo può essere usato solo contro magia mortale; ma non funziona contro gli incantesimi posti dall'immortale creatore.

Invocare il Fulmine: Non funziona in questo mondo, a meno che non sia disponibile una elementale dell'aria da almeno 7 dadi-vita.



Luce Perenne: In questo mondo non può essere usato nella sua forma inversa.

Luce Stellare: Ha senso solo se usato al chiuso.

Chiamare le Creature dei Boschi: Non funziona in quanto non ci sono creature dei boschi in questo mondo.

Comunicazione: Questo incantesimo non, qui, non funziona.

Comunicare con la Natura: Non funziona a causa della natura alterata degli elementi.

Passapianta: Funziona solo se il punto di partenza e di arrivo si trovano all'interno di questo mondo.

Roccia in Fango: Non funziona contro il materiale vetroso o gli specchi di questo mondo.

Viaggio Interplanare: Non può essere usato per andarsene da qui.

Far Cambiare il Tempo: Non funziona qui.

Materializzare Elementali del Fuoco: Non funziona qui.

Parola del Ritorno: Questo incantesimo, qui, non funziona, a meno che il rifugio non si trovi all'interno di questo mondo.

Teletrasporto Vegetale: Funziona solo se il punto di partenza e di arrivo si trovano all'interno di questo mondo.

Cancello: Non funziona qui.

Materializzare Elementali della Terra: Non funziona qui.

Controllare il Tempo Atmosferico: Funziona solo con elementi di aria e acqua che possono essere presenti.

Magia Astrale: Non funziona qui.

Incantesimi degli Esperti di Magia

Trovare Familiare: Non funziona qui.

Buio nel Raggio di 4,5 m: In questo mondo non può essere usato per creare del buio.

Immagini Illusorie: Quando viene lanciato in questo mondo, questo incantesimo produce 20-80 (2d4x10) immagini invece che solamente 2d4.

Luce Perenne: In questo mondo non può essere usato nella sua forma inversa.

Dissolvi Magie: Questo incantesimo può essere usato solo contro magia mortale; ma non funziona contro gli incantesimi posti dall'immortale creatore.

Fulmine: Un *fulmine*, se manca il bersaglio, continua a riflettersi su pareti, pavimento e soffitto, finché non incontra una superficie non riflettente—onice, una persona, un animale, ecc. Un *fulmine* potrebbe continuare a rimbalzare per un tempo sorprendente prima di colpire una vittima non riflettente.

Palla di Fuoco: La palla di fuoco non è influenzata dalla magia di questo mondo, ma nota che qualsiasi palla di fuoco che colpisca il terreno, il soffitto o una parete, romperà la superficie—creando uno specchio concavo. (Questo non ha effetto sul gioco, ma risulta interessante quando si descrivono gli effetti dell'incantesimo.)

Piccole Meteore di Melf: (vedi quando detto per la *palla di fuoco*).

Occhio dello Stregone: Un occhio dello stregone E' IN GRADO di passare attraverso il portale dello Specchio di Skarda se lo Specchio non è coperto.

Evocare Elementali: Possono essere evocati solo elementali dell'aria e dell'acqua. Se il lanciatore evoca uno degli altri elementali, spreca l'incantesimo.

Passapareti: Se l'incantesimo viene lanciato sul soffitto, pavimento o pareti di questo mondo, non funziona. Se viene lanciato su una parete interna (mura costruite a mano dall'uomo), funzionerà normalmente.

Roccia in Fango: Non funziona sul materiale che compone questo mondo.

Teletrasporto: L'incantesimo non permette di *teletrasportarsi* al di fuori di questo mondo; comunque, può essere usato per *teletrasportarsi* in un qualsiasi luogo dello Specchio di Skarda.

Controllare il Tempo Atmosferico: Funziona solo con elementi di aria e acqua che possono essere presenti.

Muovere la Terra: Qui non funziona.

Ologramma: Crea 4 ologrammi invece di uno solo.

Pietra in Carne: Può essere usato solo per contrastare gli effetti di una magia di pietrificazione.

Scarica di Fulmini: Vedi incantesimo *fulmine*.

Palla di Fuoco ad Effetto Ritardato: vedi incantesimo *palla di fuoco*.

Desiderio Minore: I *desideri minori* hanno un potere limitato in questo luogo: un *desiderio minore* può essere usato per duplicare qualsiasi incantesimo di 5° livello; ma non può essere usato per effetti permanenti (come aumentare le caratteristiche di un personaggio, ecc.).

Porta Intermittente: vedi incantesimo *passapareti*.

Teletrasporto Senza Errori: vedi incantesimo *teletrasporto*.

Domanda: Non funziona qui.

Metamorfosi di Ogni Oggetto: Non funziona contro il materiale con cui è costituito il mondo.

Cancello: Non funziona qui.

Desiderio: I *desideri* hanno un potere limitato in questo luogo: un *desiderio* può essere usato per duplicare qualsiasi incantesimo di 6° livello, ma non può essere usato per effetti permanenti

(come aumentare le caratteristiche di un personaggio, ecc.). Un *desiderio* PUO' essere usato per *teletrasportarsi* fuori dai Portali.

Magia Astrale: Non funziona qui.

Sciame di Meteore: vedi incantesimo *palla di fuoco*.

Le mura sono tutte alte 9 metri e larghe 6 metri, costruite con la pietra nero-onice trasportata dagli scavi. Ci sono guardie di pattuglia, saltuariamente; la popolazione è sotto un più controllo sufficiente che le guardie hanno poco lavoro da fare. I quadrati neri che si vedono sulle mura sono dei cancelli, dei portali che danno accesso alle varie aree non murate; i cancelli sono grandi blocchi di vetro riflettente larghi 3 metri che slittano lateralmente con un ingegnoso sistema meccanico.

(Per gli scopi di questa avventura, le mura e i cancelli sono così spessi, che per penetrarli ci vorrebbe un equipaggio di minatori che scavino per diversi giorni—non è praticabile o possibile scavarci attraverso con una spada.)

(La magia può penetrare queste mura: un incantesimo *passapareti* fornirà l'accesso attraverso uno dei portali, oppure metà strada attraverso un muro. Una *palla di fuoco* distruggerà il muro per una profondità di 30 centimetri per livello del lanciatore. Un *fulmine* rimbalzerà contro un muro, ma creerà un buco nel muro profondo 60 centimetri per livello del lanciatore. Un incantesimo *disintegrazione* creerà un buco profondo 3 metri

La Mappa

Ora, diamo un'occhiata alla Mappa del DM dello Specchio di Skarda. Nota che sulla mappa è disegnata una bussola, ma le direzioni indicate (nord, sud, ecc.) sono poste per convenienza e non hanno relazione con le direzioni del mondo reale. I soldati usano queste direzioni.

1. La Piattaforma e i Portali

Qui è dove i personaggi compaiono quando vengono trasportati nello Specchio di Skarda.

E' una piattaforma costruita sul vetro riflettente; è alta 9 metri, lunga 36 metri (posta contro il muro sud) e larga 9 metri. Una serie di gradini di specchio conducono dal "terreno" fino alla piattaforma.

Allineati lungo il muro sud, al livello della piattaforma, ci sono sette portali. Come descritto in precedenza, ognuno è alto 6 metri e largo 4,5 metri, circondato da una cornice d'oro lavorato simile a quella che incornicia lo Specchio di Skarda. Tra un portale e l'altro c'è una distanza di 3 metri. Dei sette, sei sono bui; c'è solo oscurità all'interno. Lo specchio centrale è luminoso e mostra verso cosa è rivolto nel mondo reale lo Specchio di Skarda. Mostra il mondo esterno con dettagli esagerati, come lo schermo di un cinema; un uomo alto 1,8 metri apparirà alto 4,5 metri. Non importa in che modo sia orientato lo Specchio di Skarda, la scena mostrata dal portale è sempre larga 4,5 metri e alta 6 metri, così, non c'è nessuna relazione tra il modo in cui è tenuto lo Specchio e le persone dietro di esso.

La visuale del portale è chiara, ma c'è uno strato di uno sostanza vetrosa tra questo mondo e il mondo esterno; questo strato non può essere danneggiato (tranne che da un Immortale). Quando Skarda venne trasportato in questo mondo, uno dei pensieri dell'immortale creatore lo colpì, fornendogli la

conoscenza della parola d'ordine; ogni volta che lui (o le sue guardie più fidate) desidera uscire, si mette di fronte al portale, dice la parola d'ordine (a bassa voce, cos' nessuna la ode), e durante il round seguente il portale permette il passaggio di persone.

Quando la facciata dello Specchio è oscurata totalmente nel mondo reale (solitamente con una copertura protettiva, come lo schermo di velluto che si accompagna ad esso), niente può passare attraverso il portale; appare identico agli altri sei portali. Nessuno sa dove questi sei portali portassero una volta.

Trenta soldati sono sempre di stazione qui.

2. Il Palazzo di Skarda

Questa è la piccola casa modesta di Skarda—un grande palazzo di due piani, i suoi muri esterni fatti del vetro riflettente, posto in cima ad una ziggurat costruita con la pietra nero onice.

La ziggurat copre una parte di specchio lungo 150 metri e largo 105 metri; si erge in quattro livelli, per un'altezza di 36 metri al di sopra il piano, e sopra il quarto livello è costruito il palazzo. Sui lati nord e sud si vede la stretta linea formata dalla larga scalinata che conduce in cima.

Il Palazzo di Skarda non è rappresentato in nessuna mappa; dovessero i personaggi entrare nel Palazzo, puoi usare una mappa di un palazzo qualsiasi, oppure adattare allo scopo la mappa della Residenza di Caccia del Duca Stefano Karamaikos.

Il dungeon situato sotto la ziggurat è rappresentato in una mappa, quindi non ci si sofferma a descriverlo ora.

C'è una gran quantità di traffico, per la maggior parte a piedi o a cavallo, tra la ziggurat e l'accampamento militare. (Visto da distante, appaiono come file di formiche tra il formicaio e il luogo di foraggio.)

3. L'Accampamento Militare

Qui è dove risiede la struttura dei piani di Skarda: la sua milizia.

Le costruzioni da est a ovest all'estremità nord dell'accampamento sono dormitori per gli uomini; ognuno ha un piano solo, lungo 72 metri e largo 12 metri, e può ospitare 75 uomini. (Queste forniscono ricovero per 900 uomini; ne ha in effetti solo 500, e quasi la metà delle costruzioni sono vuote. Skarda ha costruito di più, anticipando la crescita del suo esercito.)

Le costruzioni da nord a sud poste al lato ovest dell'accampamento sono le stalle per i cavalli; ognuna è ad un piano solo, lunga 144 metri e larga 12, e contiene stalle per 100 cavalli. Delle sei stalle, solo due sono piene. Skarda possiede 200 montature.

Le costruzioni nell'angolo sudest sono i quartieri ad un piano degli ufficiali, dove i 30 ufficiali vivono in maniera comoda.

L'area vuota dell'accampamento, un terzo del sudest dell'accampamento, è terreno per le parate e l'addestramento.

Non ci sono mappe di queste costruzioni; se i personaggi finiscono a visitarle, puoi facilmente improvvisare il contenuto e la disposizione. Le caserme dei soldati e le stalle sono molto semplici; le caserme non sono altro che lunghi capannoni divisi in due camerate, ogni camerata piena di amache e rifiuti (questi soldati non sono né puliti né disciplinati); le stalle sono lunghe costruzioni con file di stalle per tutta la lunghezza.

All'interno dell'accampamento c'è una gran quantità di traffico di soldati e cavalli. Soldati che vanno e vengono di guardia sulle mura; messaggeri che vanno e vengono dalla ziggurat; supervisori che si dirigono ai loro compiti in un'altra parte della mappa.

I vari tipi di soldati, quando ne hai bisogno, si trovano nell'appendice PNG.

4. L'Arena

Skarda ha fatto costruire un'arena per condurre i giochi—per punire coloro che vuole punire, per il suo intrattenimento quando arriva la noia, ecc. (Fu particolarmente contento di aver costruito l'arena durante i due anni in cui lo Specchio era coperto.)

Invece di ergersi al di sopra del piano, quest'arena è stata scavata nel piano; s'inabissa sotto la superficie del piano. I sedili sono pietra viva (o vetro), di vari tipi (gli scavatori incontrarono strati diversi mentre scolpivano l'arena, cos' i sedili possono essere di specchio, chiari, neri, o una bizzarra combinazione dei tre. Il pavimento dell'arena si trova a 18 metri dal livello della superficie della Piano dello Specchio; i pozzi del creatore sono ancora al loro posto, ma l'acqua non sale mai oltre il livello del bordo del pozzo.

L'arena dispone di 5.000 posti a sedere—più dell'intera popolazione del mondo nello Specchio. Naturalmente, quando Skarda ospita un evento nell'arena, la presenza è obbligatoria: tutti, eccetto i soldati in servizio, devono partecipare.

In quest'arena, Skarda conduce le sfide e i conflitti fra i soldati, gli scontri all'ultimo sangue fra servitori che sono troppo vecchi o stanchi per lavorare efficacemente, o quelli di cui si è stancato o cui è in collera e che desidera vedere morti.

Ha introdotto così tante persone durante gli anni di scorrerie che può permettersi di uccidere chi desidera dandoli in pasto ai leoni o agli orsi.

Il posto di Skarda si trova al centro del lato sud dell'arena, e quindi le azioni, di solito hanno luogo da quella parte.

5. Inferno

"Inferno" è il modo in cui i 3.000 schiavi dello Specchio di Skarda chiamano l'area in cui vivono; Skarda e la milizia lo chiamano Quartiere degli Schiavi.

Gli schiavi sono stati forzati a costruire i loro stessi edifici ad un piano. L'Inferno è diviso da ampie strade in quattro quartieri principali; in ogni quartiere ci sono 15 logore costruzioni (alcune 70 metri per 105 metri). Ogni costruzione può contenere fino a 750 residenti, e così tutti i 3.000 schiavi vivono sparsi nel quartiere di sudest; gli altri quartieri, costruiti per gli altri schiavi che Skarda ha intenzione di catturare, sono per loro off-limit.

I residenti dell'Inferno vivono in povertà. Ricevono ogni giorno una quantità di cibo dalle fattorie (vedi sotto) appena sufficiente a permettergli di continuare a lavorare. La disobbedienza verso un soldato (e tutti i supervisori sono militari) è punita con la fustigazione (se si è fortunati) o con la pubblica esecuzione (se non lo si è).

Sono stati forzati a costruire l'Inferno senza l'ausilio degli ingegneri di Skarda, che supervisionarono le costruzioni di tutte le altre parti del mondo di Skarda; di conseguenza, le abitazioni dell'Inferno non sono ben solide e sono pronte a crollare e a seppellire i suoi occupanti.

Dei residenti dell'Inferno, circa un terzo lavora nelle fattorie. Fanno crescere tutto il cibo destinato a essere consumato dagli abitanti del mondo nello specchio; accudiscono i greggi, raccolgono le flax, tosano e filano il lino, e fabbricano i vestiti usati dai residenti (robuste uniformi colorate per i militari, misere ed inadeguate vesti per gli schiavi).

Un altro terzo lavora alla Miniera, scavando la pietra, o tagliandola, o trasportandola ai siti di costruzione, oppure usandola per costruire; questo è un lavoro spacca schiena perfino peggiore del lavoro in fattoria.

L'ultimo terzo è costituito da bambini troppo giovani per lavorare e da quelli che lavorano nelle altre parti del mondo nello specchio: schiavi di palazzo, stallieri, spazzini, ecc.

Nelle due decadi passate, ci sono stati due grossi tentativi di ribellioni, tutti e due miseramente falliti. I soldati sono semplicemente troppo ben equipaggiati e, cosa più importante, troppo in forma e curati per essere sopraffatti.

La popolazione di Inferno è stata raccolta da ogni luogo: molti sono di Karamaikos, Aquila Nera, le isole del sud, e terre addirittura più lontane, compreso Thyatis e Ylaruam.

Lo schiavo di Inferno medio ha le seguenti statistiche:

Schiavo: CA 10; DV 1; pf 2 (tra 4 e 8 se fosse ben nutrito); FM 9(12 se fosse ben nutrito); THAC0 20; N° ATT. 1; Danni 1 (1d4 se fosse ben nutrito); ML 5; Taglia M; Int Qualsiasi; AL Qualsiasi.

6. Le Fattorie

Tutto il cibo nello Specchio di Skarda cresce qui, ed è una meraviglia tecnologica.

Ognuno dei rettangoli nella mappa è una vasta costruzione fatta interamente di vetro pulito. Ogni costruzione è dedicata ad un tipo di cibo; orzo, riso, grano, frumento, verdure, mucche, pecore, maiali, ecc.

Puoi decidere una di usare queste due differenti tecniche di crescita per tutto questo cibo. La prima è che Skarda ha scoperto come manipolare le forze naturali all'interno dello Specchio, cosicché, focalizzando la luce dell'ambiente attraverso il vetro trasparente, si crea l'equivalente di un incantesimo creare cibo e acqua in ogni costruzione—sufficiente, tutti assieme, per fornire cibo ai 4.000 abitanti dello Specchio.

Il secondo è che Skarda, un uomo di grande inventiva, ha scoperto l'idroponica. Le costruzioni in cui cresce la materia vegetale consistono in lunghe e profonde vasche ambientali in cui la crescita di tutte queste piante è notevolmente accelerata; se i personaggi sopravvivono a quest'avventura, potrebbero portare tale tecnologia nel loro mondo, che potrebbero portare a interessanti ripercussioni negli anni a venire.

In ogni costruzione lavorano circa 40 uomini; abbeverano le piante, accudiscono gli animali, portano messaggi, raccolgono il grano, accatastano il fieno, portano il fieno nelle stalle, ecc. Per ogni squadra di 20 lavoratori c'è un soldato supervisore e l'infrazione alle regole—come mangiare o rubare qualcosa—è punibile con la morte, sul posto.

7. La Miniera

Questa è la serie dei tre pozzi profondi da dove Skarda e i suoi scagnozzi hanno ricavato tutto il materiale da costruzione usato in tutto il mondo nello specchio. Le due grandi costruzioni

indicate nell'area è dove lavorano i minatori. C'è un continuo flusso di traffico da questo distretto, blocchi di pietra trasportati in carri trainati da uomini, verso le aree ancora in costruzioni (zone nuove o sezioni crollate dell'Inferno).

Le linee di contorno segnate nella miniera indicano una profondità di 9 metri; puoi osservare che il pozzo nordovest è profondo circa 63 metri, il pozzo nordest circa 45 metri, e quello sud circa 54 metri.

Per la maggior parte, il pozzo nordovest è specchio, il pozzo nordest è di vetro puro, e quello sud è di pietra nero onice.

Qui, come ci si può aspettare, i tentativi di rubare un piccone o qualsiasi altro attrezzo sono puniti con l'esecuzione immediata.

E Poi

Ora che hai abbastanza familiarità con l'infelice mondo dello Specchio di Skarda, puoi continuare con l'Episodio Tre.

Episodio Tre: Nei Sotterranei

I personaggi vengono trascinati in una esistenza solitaria nei sotterranei al di sotto del Palazzo di Skarda. In questo episodio, avranno un'occasione per scappare... o, fallendo, di venire salvati da alcuni ribelli operanti nello Specchio di Skarda.

I Sotterranei

La mappa con la descrizione dei Sotterranei viene fornita alla fine dell'episodio tre.

I Personaggi In Prigione

Nell'ultimo episodio, i personaggi—o almeno molti di loro—sono stati catturati. Mentre si trovano sulla piattaforma, vengono spogliati del loro equipaggiamento. (Per ogni personaggio tira in segreto 1d6. Se il risultato è 1, le guardie non si accorgono di un piccolo oggetto fra quelli che possiede il personaggio—a tua scelta. Potrebbe essere un anello, un medaglione, gli attrezzi da scasso, un piccolo pugnale ben nascosto, ecc, qualsiasi cosa di piccolo. I personaggi non si accorgono subito della mancanza delle guardie—ma se chiedono, "Ho ancora il mio...", dovresti dirglielo.)

I personaggi vengono ammanettati, gli esperti di magia e i sacerdoti con manette particolari che sono combinate a dei guanti che impediscono il movimento delle dita per lanciare incantesimi.

I personaggi vengono condotti giù dalla piattaforma, attraverso la grande piana di specchio fino ai piedi della ziggurat, e dentro una porta alla base della ziggurat. Vengono fatti passare attraverso delle guardie qui appostate, e lungo un corridoio che svolta a destra e, dopo pochi metri svolta di nuovo a sinistra, e poi giù per una scala a spirale.

Là, si ritrovano in un'anticamera; l'aria è viziata e puzzolente. I loro catturatori li conducono attraverso l'anticamera all'interno di una porta, che viene aperta per farli passare, in una stanza 9 metri per 9 metri con all'interno diverse guardie. Il loro equipaggiamento viene lasciato qui. Vengono poi spinti attraverso un'altra porta sul lato opposto dei sotterranei vero e proprio.

I personaggi vengono condotti lungo un corridoio che svolta poi verso destra, lungo file di celle.

Kogrin

Mentre i personaggi vengono portati verso le loro celle, una figura emerge da una coppia di cancelli più avanti (area 14 sulla mappa) e si dirige verso di loro. Descriviglielo così:

Quest'uomo, se di un umano si tratta, è alto almeno 2 metri e 10 centimetri. Ha potenti muscoli; in testa ha un ruvido tappeto di capelli rossi e chiazze di pelo rosso sul petto, sulle braccia e sul dorso delle mani. Il suo viso sembra una massa di cartilagine che sia stata martellata da un nano infuriato; le labbra pendule e dall'aria stupida, ma c'è una luce nei suoi occhi—una luce d'entusiasmo, se non di intelligenza.

Indossa degli abiti marrone scuro e spessi stivali di cuoio, un giubbino di cuoio e bracciali di cuoio borchiato di punte. Da sopra la spalla sporge l'elsa di uno spadone a due mani.

Le guardie presentano ai personaggi la massa legnosa: "Signori" ("e signore", se presenti), "Questo è il vostro carceriere, Kogrin. Obbeditegli implicitamente e conserverete tutte le vostre dita". Kogrin sorride e grugnisce e con felicità.

Verranno aperte due celle—non celle con grate, ma scatole di metallo completamente chiuse con una finestrella sulla porta—e vi verranno spinti tre personaggi per ognuna (o meno, a seconda di quanti personaggi ci sono).

Kogrin comincerà con i sacerdoti e gli esperti di magia che sono stati legati con le manette speciali; toglierà la manetta da una mano, stringendola con forza, poi porterà l'altra mano intorno al corpo e la riammanetterà insieme all'altra in modo tale che il personaggio avrà le mani davanti. Se il personaggio fa resistenza, ricordagli che i soldati sono tutt'intorno a loro con spade e balestre puntate. Se il personaggio continua a dimenarsi, gli spareranno con le balestre finché non si calma. Non si sta di certo giocando qui.

Una volta che il personaggio avrà le mani ammanettate davanti, Kogrin attacca le manette a catene pinzate nel muro di metallo.

Quando tutti i personaggi saranno così assicurati, si alza, annusa l'aria, scuote la testa, e dice all'ufficiale in carica "Aspetta qui". Se ne va e ritorna un minuto più tardi con un secchio—un secchio contenente teste di pesce marce e acqua di scarico, che getta deliberatamente addosso ai personaggi. AL che le guardie si scompongono con qualche risata; Kogrin annuncia, "ORA sono a posto" con la sua voce da ghiaia rotta, e poi se ne vanno tutti chiudendo la porta in faccia ai nostri eroi.

Cosa Accade nei Sotterranei

I personaggi sono ora dislocati nelle loro celle, in attesa del loro fato. Senza dubbio non lasceranno che ciò accada, cercheranno probabilmente di scappare. Come dato di fatto, sono in effetti in grado di scappare. Ma è importante che tu provveda affinché ciò non accada immediatamente; c'è la necessità di presentargli un importante PNG e fornir loro alcune informazioni.

Ritrovare i Propri Averi

Una volta lasciati da soli, i personaggi cominceranno a parlare fra di loro. Mentre lo fanno, di' ai personaggi che ancora hanno qualcosa del proprio equipaggiamento—perché le guardie non se ne sono accorte—che, per esempio, "Senti un nodulo dove dovrebbe trovarsi il tuo medaglione—se le guardie non se lo fossero preso".

Quando egli controlla, scoprirà che le guardie se lo sono dimenticato—ce l'ha ancora. Gli altri personaggi probabilmente controlleranno se hanno ancora qualche parte dell'equipaggiamento, così sarai in grado di informare i personaggi quale equipaggiamento gli è rimasto.

(Dato che ogni personaggio ha 1d6 di probabilità di avere ancora qualche oggetto, sarà facile che più di qualcuno abbia ancora qualcosa; ma è anche possibile che non abbiano più nulla. Se preferisci che almeno uno dei personaggi abbia ancora qualche oggetto, non affidarti al tiro del 1d6; semplicemente decidi che le guardie non l'hanno visto, e permetti ora al personaggio di trovarlo.)

Il Terremoto

Dopo che i personaggi sono rimasti nelle loro celle per qualche minuto—nel quale hanno scoperto di avere ancora qualcosa del proprio equipaggiamento e forse anche cominciato a pianificare la fuga—un risuono basso gemito, come l'urlo di un drago dal profondo della terra, il pavimento trema; dalle porte delle altre celle si odono grida impaurite; i personaggi sentono i carcerieri e i soldati imprecare; e della polvere (nera come onice) cade dalle fenditure tra i blocchi che formano il soffitto. Dopo un minuto, il fremito cessa.

Lo Spioncino

Come detto in precedenza, c'è un buco grande come una moneta fra la parete più a est della cella dei personaggi e la cella immediatamente dietro a quella dei personaggi. Fai tirare 1d20 a ogni personaggio che si trova nella cella, ed chi fa il tiro più alto nota il buco. Nota inoltre che un occhio fissa i personaggi—un occhio blu iniettato di sangue.

Una volta notato, Ashgarth (la persona nella cella), sposterà la bocca davanti al buco e sussurra rauco: "Benvenuti nei sotterranei. Sono Ashgarth di Inferno. E voi chi siete?"

Conversazioni con Ashgarth

Ashgarth, l'uomo in quella cella, è un capo ribelle, un organizzatore ai danni di Skarda. Sta organizzando una ribellione e si rende conto della qualità di talento—e potere—che aumenterebbe le sue probabilità di successo.

Sa che non è nello stile di Skarda di piazzare spie all'interno dei sotterranei. Quindi, Ashgarth confida che chiunque venga gettato in una cella sia condannato come lui e che possa forse aiutare la sua causa. Inoltre, questi avventurieri gli sono sconosciuti e sembrano guerrieri in salute—proprio ciò di cui la sua rivoluzione necessita.

Così, si presenta come mostrato in precedenza, poi chiede ai personaggi le loro storie, come sono finiti qui, ecc.

Se chiesto, egli fornirà con piacere informazioni su quanto stia accadendo qui; di seguito è fornito un elenco di semplici domande e della risposta di Ashgarth. Per le domande qui fornite che i personaggi NON chiedono, Ashgarth fornirà volontariamente la risposta—è importante che i personaggi sappiano tutto questo, così assicurati che Ashgarth fornisca loro i fatti.

Chi Sei?

Il mio nome è Ashgarth di Lumm. E' il mio villaggio, Lumm. Non credo che ormai esista più. Sono il figlio di un costruttore di barili.

Come sei Finito Qui

Sarda e i suoi cavalieri assalirono Lumm quando avevo sei anni. Avvenne circa venti anni fa. Irruppero all'interno, urlando e gridando, con Skarda alla loro testa. Appena cominciai a vedere i dettagli della banda, venni risucchiato nello specchio e catturato dalle guardie al portale. Sono cresciuto qui.



Volete dire come sono finito in questi sotterranei? Feci cadere un mattone sul piede di un caporale qualche anno fa. Fu un incidente, ma mi portarono qui. Stanno ancora decidendo se lo sia o meno; poi, probabilmente mi uccideranno.

Cos'è questo luogo?

Nessuno di noi lo sa con certezza. Crediamo sia un piccolo piano di esistenza contenuto nello Specchio di Skarda. Non abbiamo modo di scoprirlo—Skarda si è assicurato di uccidere tutti gli esperti di magia ed i sacerdoti fra di noi—così conosciamo ben poco della natura di questo luogo.

Ashgarth descriverà inoltre (con piacere) l'interno mondo dello Specchio con ottimi dettagli, quadrante per quadrante, concentrando il suo discorso specialmente sulla sofferenza e sul duro lavoro che la sua gente subisce.

Episodio Tre: Nei Sotterranei

Quante Persone ci Vivono?

Beh, calcolando approssimativamente, si può dire che ci siano poco meno di quattromila persone. Molti di noi sono schiavi a Inferno. Ci sono circa cinquecento soldati.

Cos'è Stato quel Tremore?

Un qualche tipo di terremoto. Tutti ne sono preoccupati, tranne Skarda. Cominciarono solo un mese fa. La gente pensa che chiunque abbia concepito questo piccolo mondo ora sia arrabbiato per i danni che abbiamo causato—mi riferisco specialmente alle miniere.

Cosa Sai Riguardo Skarda?

Conosco molto poco dell'uomo in sé stesso. E' solo un mostro nel corpo di un uomo. Vive nel Palazzo sopra di noi.

So di lui che è un grande esperto di magia. So per esempio che non è sano di mente; secondo voci che ho sentito può essere terribile, iroso e assassino un minuto, e calmo, pacifico e perfino generoso il minuto dopo.

So che sta catturando abitanti di villaggi come il mio da una ventina d'anni e più, forzandoci a costruire e a servire il suo esercito.

E so il motivo per cui sta ordendo piani e formando un esercito per tutti questi anni. Ha una missione terribile: ha intenzione di conquistare tutte le nazioni del mondo. Non è un segreto.

Comincerà infilandosi nel Palazzo del Duca Stefano Karamikos tramite lo Specchio in suo possesso. Se non potrà entrarci con mezzi normali, sono sicuro che ricorrerà alla sua magia.

Una volta all'interno del palazzo, tutto quello che dovrà fare sarà evocare il suo esercito. Immaginate che —centinaia di soldati sciamano nel palazzo del Duca dall'interno! Quale palazzo è preparato per questo tipo di attacco? Nessuno, credo.

Lo aveva già pianificato due anni fa, ma è accaduto qualcosa —non sappiamo che cosa. Ma non era in grado di lasciare lo Specchio e da allora è stato molto furioso.

Ma ora il portale si è riaperto di nuovo —non so come, sebbene immagino voi lo sappiate. Ed è pronto a riprendere di nuovo il suo piano.

Hai un Piano di Fuga?

Ascoltatemi attentamente —posso aiutarvi a fuggire se voi mi aiutete a farlo. E' importante.

A Inferno ho una banda di uomini e donne che sono abbastanza in forze e hanno voglia di combattere; possediamo un po' di armi e armature. Non siamo abbastanza per affrontare l'intero esercito, ma possiamo, penso, ripulire il Portale dalle guardie e mantenerlo per un po' di tempo.

Come sapete, ciò non è sufficiente per fuggire. Il Portale è chiuso per coloro che non conoscono la parola d'ordine magica per il passaggio.

Ma so di un ufficiale, un membro delle guardie personali di Skarda, che sarà disposto a fornirci la parola magica se saremo in grado di, uh, portarlo nel mondo esterno.

Tutto quello che dobbiamo fare è fuggire dai sotterranei e in qualche modo tornare a Inferno, dove possiamo incontrarci con quest'ufficiale e i miei guerrieri.

Altre Domande

Se i personaggi hanno altre domande per Ashgarth, qui ci sono alcune risposte appropriate:

COME FUGGIRE: Ashgarth non ha nessuna idea specifica su come possano liberarsi dalle catene e fuggire dai sotterranei. Sa che l'ingresso sul retro, quella da cui sono entrati i personaggi, è molto meno difesa dell'entrata principale; questo è particolarmente vero perché un allarme lanciato dalla base della scalinata dell'entrata principale allenterà le guardie in cima alla scalinata, e queste possono radunare un grosso comitato di benvenuto per i personaggi che salissero la scalinata. Suggerisce perentoriamente di fuggire per l'entrata secondaria.

MAPPA DEI SOTTERANEI: Ashgarth conosce la disposizione dei sotterranei piuttosto bene (è, dopotutto, un capo ribelle ed ha raccolto informazioni come questa). Se chiesto, usando un po' di sporco dalla sua cella eseguirà uno schizzo sul retro della tua tunica stracciata, la Mappa dei Sotterranei per i Giocatori. La disegnerà e poi la passerà la tunica ai personaggi; a questo punto puoi dare la mappa ai giocatori.

RETAMERON E HALIA: Ashgarth sa che c'è stato un po' di movimento attorno ai due nuovi prigionieri, un uomo ed una donna. Non sa in quale cella si trovino.

IL MISTERIOSO UFFICIALE: Non ha intenzione di dare ai personaggi il nome dell'ufficiale che conosce la parola magica. (E' semplicemente precauzione; non vuole che i personaggi siano troppo indipendenti da lui.) Se l'unico modo di persuadere i personaggi ad aiutarlo è quello di fornirgli il nome, lo fornirà. Il nome dell'ufficiale è Zira, ed è un nuovo membro delle guardie personali.

PROPRIETA' DEI PERSONAGGI: Sa che la prima stanza in cui sono entrati i personaggi è il luogo dove viene tenuto l'equipaggiamento dei personaggi prima che venga esaminato.

DIMENSIONE DELLA FORZA RIBELLE: Ashgarth ha circa un centinaio di uomini volenterosi di combattere —quanto i tempi sono maturi. Ognuno ha una qualche sorta di arma e una veste di lino ispessito come armatura. Ci sono voluti anni per trafugare abbastanza attrezzi e cibo per equipaggiare e tenere in forze questi guerrieri volentieri; tutti quanti sperano di riuscire a tornare nel mondo reale. Ashgarth è certo che, una volta che cominceranno i combattimenti, gli altri schivi di Inferno saranno incitati a rivoltarsi e a sciamare contro le guardie —ma gli altri schiavi dovranno essere in grado di vedere che i ribelli stanno avendo qualche successo prima che siano invogliati a combattere pure loro.

ANCORA ALTRE DOMANDE: Se i personaggi hanno altre domande da porre ad Ashgarth, decidi tu stesso quanto egli conosca al riguardo e quanto sarà disposto a dire. In generale, sarà disposto a dire tutto ciò che conosce nella speranza che vengano persuasi a liberare lui ed aiutare la sua causa.

Le statistiche di Ashgarth sono nelle Appendici alla fine di questo modulo.

I Personaggi si Liberano dalle Manette

I personaggi vorranno fuggire. Dovranno cominciare col riuscire a liberarsi dalle manette, poi uscire dalle celle, poi uscire dai sotterranei, e (in fine) scappare da questo piccolo universo. Come prima cosa, devono liberarsi dalle manette.

Scassinare

Se uno dei personaggi è un ladro, è certo che la prima cosa che farà sarà quella di cercare di scassinare le manette. Lasciategli provare con l'abilità Scassinare: senza penalità se possiede i suoi attrezzi da scasso, con penalità -10% se non li ha (si presume che cerchi di usare una scheggia di metallo presente nella cella o qualche altra cosa sulla sua persona).

Se ce la fa, sa di poter aprire le manette, ma per al prima ci vorrà un po' di tempo (circa mezz'ora). Se fallisce, allora aprire le manette è troppo difficile per lui e potrà provare con un altro paio.

Il ladro può provare una volta per ogni polso (sia suo che dei suoi compagni). Il primo tiro che ha successo ci vorrà comunque circa mezz'ora per riuscire ad aprire le manette, mentre per tutti i tentativi seguenti basterà qualche minuto.

Spezzare le Manette

Qualcuno dei personaggi ha un punteggio sufficiente di Forza per spezzare le manette (percentuale di "piegare sbarre")? Se qualcuno di loro lo chiede, ditegli che pensa di essere in grado di farlo... ma ci vorrà molto tempo.

Se sceglie di andare avanti nell'impresa, conduci la conversazione di Ashgarth e tutte le conversazioni che sorgono dopo, e fornisci al personaggio un aggiornamento sporadico sui suoi progressi nel rompere le manette.

Mentre tira e tiro, la parte dove l'anello è saldato assieme, comincia ad allentarsi. Appaiono alcune crepe. (Il personaggio subisce 1 punto-ferita per le escoriazioni.) Ci vorranno parecchi minuti. Dopo ancora altri sforzi, una crepa si dirama lungo tutta la lunghezza della manetta, e l'anello non è più un cerchio continuo. Dopo ancora altri sforzi, l'anello si apre rumorosamente e le sue mani saranno libere l'una dall'altra e dalla catena attaccata al muro. Il personaggio subisce altri 1-3 punti-ferita per lo sforzo finale, e digli che le sua braccia sono estremamente rovinate.

Inganno

I personaggi possono, secondo tradizione, cercare di liberarsi con l'inganno. Se pensano di provare qualche sorta di diversivo per indurre il carceriere ad entrare, sopraffarlo e rubargli le chiavi, lasciateglielo provare.

Fatti spiegare con precisione dai personaggi cosa intendono fare. Poi gestisci l'incontro basandoti sull'intelligenza del piano.

Per esempio, fare finta che un personaggio si senta male per indurre il carceriere ad entrare e avvicinarsi in modo da saltargli addosso non è un'idea molto astuta. Dovranno provare tutti i modi possibili per persuadere il carceriere ad entrare nella cella, e quando lo farà avrà altre guardie con lui; i personaggi dovranno riuscire a farle avvicinare a distanza utile CONTEMPORANEAMENTE, e poi bloccarle tutte e due

contemporaneamente evitando che diano l'allarme, se vogliono che lo stratagemma funzioni.

Fare infuriare il carceriere con insulti e lanciando immondizia, sperando che si arrabbi abbastanza da voler entrare a punire chi lo offende, è qualcosa di meglio— in tale circostanza, il carceriere entrerà da solo; fatelo andare via se gli insulti sono troppo leggeri; lascagli fare un po' di danno con la frusta prima di farlo entrare nel raggio utile di uno dei personaggi.

Se i personaggi falliscono con i tiri di dado oppure non sono abbastanza furbi per escogitare un piano interessante, ci saranno numerosi motivi affinché i loro sforzi risultino vani. Il carceriere potrebbe accorgersi di pezzi di manette per terra, e semplicemente non entra nella cella (almeno finché non avrà fatto incatenare di nuovo il personaggio); il carceriere potrebbe essere stato seguito da una guardia tenutasi fuori vista e che udendo i rumori di cattura darà l'allarme; Il carceriere potrebbe gridare mentre viene attaccato, avvisando le altre guardie presenti nel dungeon.

Ma i tiri funzionano e il piano è attuabile, dovrebbero essere in grado di liberarsi dalle manette ed uscire dalle celle.

Uso di Magia

Se i personaggi sono riusciti in qualche modo ad avere libere dalle manette una delle mani dell'esperto di magia, il personaggio potrà usare la magia. Dovrai decidere quanto utili siano i suoi incantesimi per il loro tentativo di fuga. Cose come *scassinare*, *porta dimensionale*, *teletrasporto*, *passapareti*, e così via sono ottimi per un tentativo di fuga.

I Personaggi Fuggono dalle Celle

Una volta che uno dei personaggi è libero dalle manette, possono tentare di fuggire dalle celle. Ecco alcuni modi per riuscirci:

Scassinare

I ladri possono scassinare la serratura. Tutte queste celle hanno serrature —non sono solo sbarrate dall'esterno.

Usare le Chiavi

Se i personaggi sono stati abbastanza astuti avere ragione del carceriere in silenzio, avranno le chiavi —che apriranno le manette e la porta.

Uso di Magia

La magia può liberare i personaggi, come detto in precedenza. Gli incantesimi *passapareti* e *scassinare* sono molto efficaci, perché permettono a tutti i personaggi di uscire in silenzio. *Porta dimensionale* e *teletrasporto* faranno uscire uno solo dei personaggi dalla cella, da dove potrà cercare di inventare qualcosa di intelligente per ottenere le chiavi

Aiuto Esterno

E' possibile che i personaggi non siano semplicemente in grado di fuggire dalle loro celle. Se questo è il caso, allora li puoi dargli una piccola spinta.

L'ufficiale che è il contatto di Ashgarth, colui che conosce la parola d'ordine per uscire dallo Specchio, si chiama Zira.

Normalmente, ella non comparirebbe nella storia se non nel prossimo episodio, ma se i personaggi sono totalmente incapaci di fuggire puoi usarla per aiutarli.

Leggi le informazioni riguardanti Zira nell'Appendice "Personaggi Non Giocanti".

Circa un'ora dopo l'inizio della prigionia dei personaggi, i personaggi sentiranno aprirsi la cella di Ashgarth. (un personaggio può osservare la scena dall'interno della cella usando lo spioncino che collega le due celle.)

Un carceriere entra nella cella di Ashgarth, seguito da una donna, un'affascinante donna dai capelli neri nell'uniforme delle guardie elite di Skarda. "Hai una visita, feccia", arguisce il carceriere, "viene ad interrogarti." In quel mentre, Zira estrae il suo pugnale, afferra il carceriere da dietro —la mano libera che preme contro la bocca— e lo colpisce a morte con due colpi rapidi e precisi.

Lascia cadere lentamente il corpo del carceriere, si avvicina ad Ashgarth parlandogli con toni molto bassi; lui risponde, e tutti e due guardano in direzione dello spioncino. Lei annuisce, raccoglie le chiavi del carceriere e libera Ashgarth mentre lui si rivolge ai personaggi: "Lei è Zira. E' la guardia di cui vi parlavo. Dice che m'avrebbero ucciso stanotte. CI farà uscire..."

Cosa che fa. Aprirà le porte e le manette dei personaggi, cosa ottima... ma i personaggi sono ancora nel mezzo di sotterranei ostili. Zira ha la sua armatura e le armi, e i personaggi hanno l'equipaggiamento del carceriere (vestiti, armatura di cuoio, spada e pugnale) —è tutto.

Trovare Retameron ed Halia

Una volta fuori dalle loro celle, i personaggi potrebbero voler liberare Retameron ed Halia. Ashgarth sa in quali celle si trovino: gli suggerirà si muoversi come se fossero le guardie del posto, in modo che gli altri prigionieri che li vedranno non si accorgano della loro fuga e non cominceranno a fare rumore. Quando sopraggiungono delle guardie, i personaggi dovranno nascondersi e aggirarle. Ad ogni modo, sarà facile arrivare alle loro celle. Per liberare gli altri due eroi, i ladri possono scassinare le serrature, oppure possono usare delle chiavi rubate ai carcerieri, oppure la magia.

Retameron ed Halia saranno sorpresi e deliziati di venir liberati; scambieranno con piacere un frettoloso riassunto delle rispettive storie.

E, in fine, rimane il compito di far uscire i personaggi dai sotterranei... se ne sono in grado.

Programmare la Fuga

Ora è tempo che i personaggi organizzino la fuga dai sotterranei da soli. Ci sono due categorie di fuga tra cui tu, il DM, dovrai decidere, e poi potrai lasciare i personaggi a decidere il da farsi.

La prima categoria è la Fuga Mantello e Pugnale. Lascia che le abilità dei personaggi concepiscano un buon piano di fuga ed svolgilo. Poni qualche ostacolo, che dovranno superare, sulla loro strada; se li superano, allora avranno successo.

Comunque, se i personaggi hanno dimostrato di non essere in grado di concepire un piano decente, dovrai usare la Fuga Divina Provvidenza. Lasciali intraprendere il loro piano di fuga e, se è destinato al fallimento dalla loro mancanza di capacità

di pianificazione, scuoti i sotterranei con un altro terremoto uno potente.

Intraprendere la Fuga: Cappa e Spada

Ashgarth sarà in grado di disegnare una mappa dei sotterranei, indicando anche la via dai cui i personaggi sono entrati. E' in grado di dire ai personaggi che questa entrata secondaria ha un terzo del personale di guardia rispetto a quanto ne ha all'ingresso del palazzo...ma dovranno comunque vedersela con una stanza con delle guardie, con il corridoio a zigzag controllato da uomini con balestre, e con le guardie all'esterno della porta prima di essere fuori dal palazzo. E prima di poter avere un po' di respiro dovranno anche trovare il modo di raggiungere un altro quadrante dello Specchio senza essere seguiti.

La porta principale che porta al palazzo è un'altra possibile strada, ma ci sono delle guardie e una campana dall'allarme. Ed è facile che, se viene dato l'allarme, le guardie riuscirebbero a disporre dai quaranta ai cinquanta guerrieri ad aspettarli.

Ad ogni modo, lascia i personaggi il modo di concepire un loro piano. Loro conoscono le loro abilità. E' ovvio che l'inganno e la magia sono le migliori armi in questa situazione; se si rendono conto che potrebbero tramortire un ufficiale, prendere la sua uniforme, e usarla per impersonare l'ufficiale in modo da oltrepassare qualche posto di guardia, sarebbe molto meglio, ma non fatelo suggerire da Ashgarth (è compito dei personaggi risolvere la situazione con buone idee).

Mentre si muovono di nascosto per i sotterranei, puoi interrompere e complicare i loro piani con una serie di incontri. Svolgi alcuni incontri sorpresa nei momenti appropriati e inopportuni durante le fasi del loro piano. Questo li terrà sulle spine.

Di seguito ci sono una serie di piccoli incontri con il quale puoi rendere più vivace la fuga dei personaggi. Scegli fra questi come più ti piace, basandoti sul piano che i personaggi hanno scelto.

Guardie Erranti

In qualsiasi momento della fuga, puoi introdurre una Guardia Errante per rendere la vita difficile ai personaggi. Potrebbe trovarsi in un corridoio fra le celle, a parlare con un prigioniero attraverso le sbarre, giusto sulla loro strada. Potrebbe comparire all'improvviso dietro di loro. Non si aspetta guai, quindi non guadagna automaticamente la sorpresa, ma i personaggi devono riuscire a farlo tacere immediatamente prima che possa dare l'allarme.

Presa Silenziosa

Mentre un personaggio sta cercando di eludere una guardia, un prigioniero di una cella vicina (reso pazzo dagli anni di sconfinamento) si avvicina in silenzio per afferrare il personaggio. Il nostro eroe dovrà sconfiggere l'attaccante il più silenziosamente possibile prima che la guardia se ne accorga.

Truppe Extra

Mentre i personaggi si stanno preparando a eliminare un paio di guardie con un'improvvisa e silenziosa carica, un'altra guardia si aggiunge al posto di guardia; i personaggi dovranno



trovare in fretta il modo di avere la meglio anche su questa terza guardia.

Guardia dalla Vista Acuta

Mentre i personaggi stanno inscenando un inganno per passare un posto di guardia, una delle guardie prova in improvvisa curiosità per un personaggio, ricordandosi di averlo già visto ma senza ricordarsi come e dove, ma il personaggio dovrà soddisfare in qualche modo la curiosità della guardia prima di potersene andare senza problemi.

Altre Casualità

Un personaggio, inscenando il ruolo di una guardia per riuscire a passare un posto di guardia viene invece assegnato da un suo superiore in zona ad svolgere un nuovo incarico.

Amici Ragni

Mentre un personaggio è impegnato a eludere nell'ombra un posto di guardia, sente dei ragni cadergli tra le vesti e il personaggio dovrà comunque stare immobile per non farsi scoprire.

Prigionieri Rumorosi

Un prigioniero individua i personaggi mentre si nascondono e domanda di essere liberato, altrimenti comincerà a gridare per rivelare la presenza dei personaggi.

Kogrin

Mentre un personaggio si nasconde dietro un angolo, osservando le guardie e cercando di pensare a cosa fare, sente una mano sulla spalla e sente Kogrin dire: "Cos'abbiamo qui?" Kogrin, presuntuoso e maniaco, non chiamerà aiuto a meno che non stia palesemente perdendo il combattimento —quando ormai potrebbe essere troppo tardi. Ma la sua presenza e la minaccia di essere scoperti farà tremare abbastanza i personaggi.

Le statistiche di Kogrin si trovano nell'appendice "Personaggi Non Giocanti" alla fine di questo modulo.

Incontri Obbligatori:

Uscire dalla Porta Principale

Se i personaggi decidono stupidamente di uscire dalla porta principale, dovranno:

- Arrivare al cancello dell'area 14.
- Eliminarne le guardie e aprire i cancelli senza venir scoperti, oppure trovare il modo di farsi aprire il cancello dalle guardie. Nota che queste guardie sono visibili —appena— dalle guardie nell'area 18.
- Arrivare al cancello 18. Per farlo dovranno oltrepassare le porte delle stanze 15 e 16 —sempre senza essere visti, o eliminando gli ufficiali presenti nelle stanze 15 e 16, oppure ingannando tali ufficiali —per poi riuscire ad oltrepassare anche le guardie nell'area 18, sempre con l'inganno o di nascosto.
- Avere ragione del sottufficiale nell'area 19, o passarlo con l'inganno, per poi attraversare il cancello.
- Salire la scalinata verso il Palazzo di Skarda. Avere ragione anche delle guardie di stanza qui.

Incontri Obbligatori:

Uscire dalla Porta Secondaria

Se decidono di uscire per la stessa via da cui sono entrati, dovranno:

- Arrivare alla porta della stanza 8 senza essere visti dalle guardie di stazione all'interno della porta.
- Entrare nella porta, e sconfiggere o eludere le guardie all'interno senza troppa confusione. I personaggi dovranno impedire all'ufficiale alla scrivania di tirare la corda per suonare l'allarme. Se i personaggi decidono di sconfiggere le guardie di questa stanza, potranno allora aprire il baule e recuperare il loro equipaggiamento —e qualcosa di più, se lo desiderano.

- c) Salire la scala 7 per arrivare all'area 5 senza essere individuati dalle guardie nell'area 6 oppure ingannando le guardie dell'area 6.
- d) Sconfiggere o eludere le guardie dell'area 6 senza essere individuati dalle guardie nell'area 4.
- e) Sconfiggere o eludere le guardie dell'area 4 senza essere individuati dalle guardie nell'area 2.
- f) Uscire dalla porta dell'area 1 senza fare troppo rumore —il che comprende eliminare o eludere tutte le guardie in quel luogo senza troppa confusione.

Intraprendere la Fuga: Divina Provvidenza

D'altra parte, se vuoi svolgere una fuga più semplice e drammatica, prova questo: Appena i personaggi si sono riuniti e stanno pianificando la loro fuga dai sotterranei, scuoti i sotterranei ed il palazzo con un forte terremoto. Il sotterraneo si riempirà di fuliggine nero onice, detriti di sabbia che crollano dal soffitto sulle guardie ed i prigionieri; le porte si rompono, le guardie che corrono di qua e di là, i prigionieri che fuggono dalla parte opposta dei sotterranei e sollevano più fracasso cercando di aprirsi la strada attraverso le guardie, e i personaggi che cercano la via di fuga dall'altra parte.

Fagli evitare (tiri-salvezza contro morte) grandi blocchi di materiale che cadono dal soffitto, falli imbattere in Kogrin, ecc.: la differenza è che c'è così tanta confusione che non dovranno preoccuparsi di essere silenziosi. Devono solo riuscire ad uscire dai sotterranei prima che la situazione si calmi. Sarà piuttosto semplice, ma sarà anche pericoloso a causa della presenza di Kogrin e delle macerie (che infliggono 2d6 punti-ferita quando colpiscono).

Se Riescono a Fuggire

Se i personaggi riescono ad uscire dalla ziggurat senza essere individuati, falli arrivare fino a Inferno senza incontrare ulteriori ostacoli. Hanno sudato già abbastanza passando attraverso i cancelli; non è necessario crearli ulteriori problemi.

Se invece DESIDERI impegnarli in una mischia, falli scoprire proprio mentre entrano in Inferno, così dovranno sconfiggere un gruppo di soldati prima di entrare in Inferno.

Quando i personaggi arrivano a Inferno, prosegui con il prossimo Episodio.

Se Vengono Ricatturati

Se i personaggi falliscono il piano di fuga, un numero di guardie e soldati, troppi per essere gestiti, si radunano nei sotterranei per catturarli. Se questo accade, fai avvenire il terremoto un po' più tardi, nel pomeriggio, come una seconda possibilità di fuga.

I personaggi non verranno catturati durante il terremoto: succedono troppe cose. Questo non vuol dire che nessuno verrà ucciso —il che può accadere. Ma nessuno verrà ricatturato.

I Sotterranei

Di seguito c'è una lista dei luoghi dei sotterranei come indicati nella Mappa del DM dei Sotterranei.

I sotterranei sono scarsamente illuminati, con torce montate su staffe attaccate al muro a intervalli di 9 metri. Tale luce è

sufficiente per muoversi senza problemi, ma un incantesimo luce migliorerà di molto le cose.

Nell'area superiore (da 1 a 5 nella mappa) l'aria è ragionevolmente fresca. Nell'area inferiore (da 8 a 20) l'aria è stantia e mal ventilata —e odora in maniera rivoltante.

1. Entrata Secondaria

Questa è l'entrata attraverso il quale i personaggi verranno portati. E' sorvegliata pesantemente: 8 soldati, un sottufficiale e un ufficiale.

2. Guardie

Ci sono due sottufficiali qui. Sul muro alla loro destra c'è una piccola corda d'allarme; quando tirata, farà suonare una campanella al di là della porta, come anche la campanella nell'area 4, 6 e 8. E' un allarme per segnalare che qualcuno sta cercando di irrompere.

3. Prima Svolta

Questa è la prima delle due svolte sorvegliate prima che i personaggi raggiungano la scala che scende. E' sorvegliata da 2 guardie.

4. Stanza d'Allarme

Questa è una delle stanze nel quale viene segnalato l'allarme quando si tira la corda all'entrata secondaria. Nella stanza c'è una corda d'allarme che fa suonare le stesse campane.

All'interno della stanza ci sono stanziati due soldati, ognuno armato con una balestra e ben fornito di dardi. Tengono d'occhio le due piccole finestre indicate nella mappa; se delle persone non autorizzate passa per il corridoio, i soldati aprono il fuoco.

Le feritoie sono difficili da mirare; i che mirano nella feritoia hanno una penalità di -6 sul tiro per colpire. D'altra parte le feritoie sono state concepite per colpire attraverso, quindi non ponete penalità al tiro per colpire dei soldati all'interno. Ognuna delle feritoie è anche una Porta Segreta.

5. Seconda Svolta

E' del tutto simile all'area 3.

6. Stanza d'Allarme

Funzionalmente è identica all'area 4.

7. Scala di Discesa

La scala a spirale in senso orario, discende cinque spirali complete prima di arrivare sul fondo. Un nano sarà in grado di capirne la profondità; la quale è di 18 metri, più o meno.

8. Posto di Controllo

Questo luogo è l'entrata secondaria della stazione ufficiali e il posto di controllo. Ha porte sbarrate (con una piccola finestrella) a nord e a sud, e le porte, eccetto quando aperte per ammettere prigionieri o visitatori, sono sbarrate e chiuse.

All'interno c'è di stanza un ufficiale (che gestisce il lavoro d'accettazione dei prigionieri), un sottufficiale (per gestire i visitatori ed aiutare l'ufficiale) e quattro soldati.

La mobilia consiste in una scrivania e una sedia per l'ufficiale, ed un tavolo con sei sedie; insolitamente ingombro di carte e dadi.

Nell'angolo sudovest c'è un massiccio baule chiuso; l'ufficiale di servizio ha la chiave. E' qui che viene tenuto l'equipaggiamento dei prigionieri finché Skarda non ha la possibilità di decidere cosa farne.

Attualmente il baule contiene:

La *spada* +2 di Retameron e una *cintura della forza da gigante*; entrambe hanno inciso il suo nome con intarsi dorati.

I tre pugnali di Halia, la sua *bacchetta del freddo*, il suo *anello della telecinesi*, e il suo libro degli incantesimi; la bacchetta e l'anello portano il suo nome inciso in blu, ed il libro ha il suo nome scritto sulla copertina.

Dodici cotte di maglia (alcune forate e sporche di sangue), scudi, spade e pugnali, tutti quanti appartenevano ai due gruppi di guardie inviati alla Torre di Retameron prima dell'arrivo dei personaggi. Una delle spade sembra di fattura eccellente (è una *spada* +1) come anche una delle cotte di maglie che pare non danneggiata (la quale è una *cotta di maglia* +2).

9. I sotterranei

Una volta passata questa porta, i personaggi sono nei sotterranei veri e propri. Non è un posto allegro.

Il pavimento di pietra è ingombro di fieno ridotto in polvere, e la puzza di marcio, corpi sudati, di sangue e altre sostanze è semplicemente soverchiante. Bassi mormorii riempiono i sotterranei in tutte le aree. Le torce scoppiettano nell'aria stantia e opprimente, e si possono vere e proprie occasionalmente i soldati tra i corridoi fra le celle.

Ci sono due tipi di celle: celle lunghe 6 metri per 3 metri le cui pareti sono delle sbarre, e celle più piccole di 3 metri per 3 metri con pareti d'acciaio e porte con una finestrella che si può chiudere, E' ovvio che l'atmosfera oppressiva deve essere prossima all'insopportabile per le gente rinchiusa qui sotto.

10. Cella di Retameron

Retameron, da solo, è stato posto in questa cella: Skarda si è adoperato affinché venisse messo in isolamento e ben distante da sua moglie Halia. E' stato ferito piuttosto pesantemente, come puoi vedere dalla sua scheda alla fine di questo modulo.

11. Cella di Halia

Halia, anche lei da sola, è stata messa in questa cella; è stata incatenata per impedirle di usare le mani per lanciare incantesimi. Tutto il suo equipaggiamento le è stato portato via.

12. Celle dei Personaggi

Queste sono le celle dove vengono portati i personaggi.

13. Cella di Ashgarth

Sul fondo della cella più a est dei personaggi c'è un foro grande come una moeta di rame. Dall'altra parte del foro c'è la cella di Ashgarth, un altro prigioniero, uno che sarà importante per i personaggi. La storia di Ashgarth, le attività e la scheda del personaggio viene fornita alla fine di questo modulo nell'appendice "Personaggi Non Giocanti".

14. Cancelli

E' una larga parete di sbarre con due porte con serratura; dietro le sbarre ci sono due sottufficiali all'erta. Le porte vengono chiuse a chiave eccetto quando Skarda, Kogrin, le guardie elite e gli ufficiali desiderano passare; un lasciapassare fornito da Skarda permette ai visitatori di passare.

Immediatamente a fianco della guardia a destra c'è una corda d'allarme simile a quelle nell'altra parte dei sotterranei. Questa corda fa suonare una campanella nelle stanze 15, 16 e 20, e in cima alla scalinata che conduce al palazzo.

15. Stanza dei Registri

Qui è dove gli ufficiali registrano tutti i prigionieri. C'è un ufficiale di servizio in ogni momento. La stanza contiene una scrivania, una sedia e una grande libreria che contiene cesti pieni di carte.

Dietro la scrivania è appesa una corda d'allarme simile a quella dell'area 14.

16. Stanza d'Attesa

Qui è dove i soldati dell'area attendono quando non c'è bisogno. La stanza contiene una piccola scrivania ed un tavolo con cinque sedie. In ogni momento ci sono un sottufficiale, subordinato all'ufficiale nell'area 15, e quattro soldati; come la Stanza 8, le carte e i dadi sono l'attività principale della giornata.

Dietro la scrivania pende una corda d'allarme simile a quella dell'area 14.

Se sorgono dei problemi in qualsiasi luogo dei sotterranei, i soldati afferrano le loro armi, escono nel corridoio per gestire la situazione. Se coloro che causano problemi si trovano già molto all'interno fino alla Stanza 17, o vengono sorpresi ancora di sopra, attraversano la porta nella Stanza 17 e li aspettano lì.

17. Stanza Difensiva

Questa stanza è usata per sbarrare la strada agli intrusi che provengono da sopra —o prigionieri in fuga attraverso i cancelli 18.

Questa stanza ha quattro feritoie uguali a quelle descritte nella Stanza 4 (eccetto che non hanno Porte Segrete).

All'interno della stanza vengono tenute quattro balestre su una rastrelliera a fianco delle feritoie. I soldati possono far fuoco contro gli invasori nella stanza da questa posizione di vantaggio.

18. Cancelli

Questa serie di cancelli è simile a quella nell'area 14, ma non c'è la corda d'allarme. Sono sempre di stanza due soldati.

19. Scala per il Piano Superiore

Questa è un'altra scalinata circolare; è separata dal resto da un cancello sorvegliato da un sottufficiale.

La scala porta al piano superiore fino al primo piano del palazzo; è quindi una lunga salita. In cima agli scalini c'è una corda d'allarme ed una campanella d'allarme simile a quella dell'area 14.

20. Stanza di Tortura e Quartieri di Kogrin

Kogrin lavora in questa stanza. Un gruppo di scalini scendono per 3 metri di sotto nel resto dei sotterranei. Ci sono una serie di attrezzi da tortura sparsi qui e là: una rastrelliera vicino alla porta; un braciere per scaldare il cuoio e il ferro, sul muro opposto alla rastrelliera; una specie di sarcofago (con delle fessure per le spade) in cui chiudere i prigionieri, a sud della rastrelliera; una Signora d'Acciaio nell'angolo sudovest; una grata tradizionale per le frustate e nell'angolo sudest.

21. Scala Esterna

Qui è mostrata la porzione più bassa della scalinata che conduce lungo la facciata sud della ziggurat fino al Palazzo; è indicata per questioni di riferimento e orientamento.

Episodio Quattro: I Ribelli

In questo episodio i personaggi cercano di arrivare nel distretto dello Specchio di Skarda chiamato Inferno, e di raggiungere i ribelli che vi risiedono. Prenderanno familiarità con la situazione nello Specchio, e capiranno che il tempo è poco se desiderano tornare nel mondo reale: devono agire ora oppure, forse, restare intrappolati per sempre. Inoltre, in questo episodio c'è anche la descrizione del Palazzo di Skarda.

Inferno

Una volta che i personaggi hanno passato l'ultimo cancello e si trovano dentro il distretto Inferno, descrivigli ciò che li circonda:

Ashgarth vi conduce su per una larga via che serpeggia tra due linee costruzioni malamente costruite. Cammina in questa direzione per la lunghezza di una costruzione, poi svolta a destra nella prima via e viaggia in tale direzione per due costruzioni.

Le strade pullulano di uomini e donne dall'aspetto magro e spettrale e dallo sguardo basso che Ashgarth a confronto sembra un poderoso guerriero barbarico. Si trascinano, trasportando blocchi di pietra, stracci o blocchi di fieno, sembra un esercito di zombi...ma nulla di così pericoloso come gli zombi.

Le costruzioni che passate sono tutte ad un solo piano, fatte della pietra nera come onice che avete già visto. Sono molto lunghe e mal concepite, come se l'architetto fosse stato ubriaco...o come se non ci fosse stato nessun architetto. Una di quelle che passate è addirittura crollata, e una squadra di abitanti sta lavorando per portare via i detriti. "Danni del terremoto", dice Ashgarth.

Le porte sono drappi di lino grezzo; le finestre sono solo buchi vuoti, e attraverso i quali potete vedere altri malnutriti abitanti di Inferno, accudire alle baracche, stendere abiti oppure eseguire lavori d'artigianato... Mentre passate i loro occhi vi seguono, pieni di paura e rabbia represso.

Alla terza costruzione lungo la strada, Ashgarth svolta a sinistra all'interno di una delle porte della costruzione. Lo seguite in corridoio buio che ha altre porte a sinistra e a destra. Appena Ashgarth passa davanti alla prima porta sulla sinistra, una figura esce da quella porta e gli sussurra qualcosa all'orecchio; Ashgarth annuisce e continua.

(L'odio con cui gli abitanti di Inferno guardano i personaggi presume che essi stiano indossando le uniformi dei soldati, naturalmente. Se questo non è il caso, li guarderanno con l'unica emozione di curiosità.)

Assumendo che Zira non abbia aiutato i personaggi a fuggire dai sotterranei, Ashgarth dice ai personaggi: "L'ufficiale di cui vi ho parlato è qui. Sembra stia succedendo qualcosa di grosso; potremmo non avere molto tempo".

Se Zira è già con il gruppo, Ashgarth si rivolge invece a lei: "Mi dicono che sta succedendo qualcosa di grosso"; lei annuisce e risponde: "Non abbiamo molto tempo, e abbiamo problemi da due direzioni".

Qualsiasi sia la situazione, Ashgarth conduce i personaggi un po' più all'interno del corridoio. Digli che l'aria si fa più pesante; oltrepassano passaggi che danno su stanze puzzolenti affollate di gente dall'aria abbattuta.

Il corridoio va avanti per 60 metri prima che Ashgarth si fermi davanti ad un passaggio. Prende una candela da una staffa sulla parete, poi oltrepassa il passaggio ed entra nella stanza, piena di lettini e rifiuti. "Abbassa il drappo della porta", dice ad uno dei personaggi.

Quando il drappo è abbassato, scosta un gruppo di lettini rotti e spinge il muro dietro di questi; e quella sezione di parete, in effetti una porta segreta, si apre. Ashgarth fa cenno di entrare nella piccola stanza 3 metri per 3 metri che ora si presenta, entra per ultimo, e chiude la porta segreta.

La stanza un tavolo fatto da una pila di lettini e delle sedie. L'aria è viziata, calda e pesante. La luce proviene solo dalla candela portata da Ashgarth.

Zira

Se Zira non è già con il gruppo, è nella stanza, seduta sulla sedia migliore, e si alza quando entrano i personaggi guardandoli per valutarli.

Ashgarth dice: "Permettetemi di presentarvi Zira delle guardie elite di Skarda — e i mia collaboratrice. Zira, posso presentarvi — e qui dirà i nomi dei personaggi uno per uno. "Questi eroici stanno aiutando nella nostra gloriosa ricerca della libertà". (Dirà questo indifferentemente dal fatto che i personaggi abbiano acconsentito o meno a tale aiuto: dopotutto E' un fanatico.)

Zira annuisce ad ogni presentazione, stringendo la mano se offerta; poi Ashgarth dice: "Mi dicono che dobbiamo muoverci in fretta. Per favore, illustraci la situazione."

E lei lo fa:

Bene, abbiamo due problemi. E grossi.

Primo, Skarda è tornato nel mondo reale, portando con se alcune delle sue guardie. Per il culo di uno scarafaggio che sta cominciando il suo grande piano. Almeno metà dei suoi soldati si stanno radunando davanti al Portale; qualcosa dovrebbe far aprire il Portale nelle prossime ore, e loro sono pronti a uscire fuori assaltando il palazzo che intendono saccheggiare.

Secondo, e questo è il peggio, qualcosa è successo nella Miniera poco dopo la partenza di Skarda. C'è stato un terremoto e nel fondo dello specchio si è aperto una enorme buca, l'acqua dei pozzi è stata risucchiata nel buco formatosi. Un gran numero di minatori vi è caduto e sono stai inghiottiti. Poi il livello dell'acqua ha cominciato ad aumentare — non solo da quel buco, ma da tutti gli altri pozzi della Miniera.

Se ai personaggi non è stata ancora spiegato il modo in cui funzionano i pozzi dell'acqua in questo mondo, Ashgarth si sporge sul tavolo, interrompendo Zira brevemente, e spiega perché questo è un evento insolito. Poi lascia continuare Zira.

L'acqua sta salendo ormai da un po'. Poco fa riempiva l'intera miniera e sta salendo a livello del terreno. Gli ufficiali hanno fatto evacuare la miniera e sigillare i quattro cancelli. L'acqua ha continuato a salire — 30 centimetri, dall'ultimo aggiornamento. E sta salendo ancora.

Gli ufficiali di palazzo stanno impazzendo perché Skarda sta mancando da parecchio e il portale è chiuso; non possono fargli arrivare la notizia. La notizia si è sparsa per Inferno e

gli abitanti stanno cadendo in preda al panico. Se state veramente pensando di ribellarvi ora, questa potrebbe essere l'occasione che state cercando.

La Verità sul Racconto di Zira

Quello che sta accadendo, è presto detto. Skarda ha messo le mani per anni su un mondo creato da una dio. Le sue operazioni di scavo hanno in qualche modo interferito con il delicato equilibrio magico/ecologico creato dal costruttore di questo mondo... e così il mondo ha cominciato a squassarsi. I terremoti sono delle ombre di presagio di del terremoto finale, quello che distruggerà lo Specchio. L'incantesimo creare l'acqua usato per fornire acqua al mondo è andato a gambe all'aria; nella Miniera l'acqua sta salendo a vista d'occhio; e sta anche crescendo ovunque... impercettibilmente. Ma la velocità con cui l'acqua sale, crescerà, e presto.

Il mondo dello Specchio di Skarda è condannato... e s ei personaggi non se ne rendono conto, assicurati che capiscano che qualcosa di grosso bolle in pentola.

Il Piano dei Personaggi

Dopo le notizie di Zira, Ashgarth si siede, sul suo viso combattono l'esultanza e la paura, e chiede agli eroi: "Bene? Cosa suggerite? E' quasi il momento di colpire, e mi interessa molto il vostro parere."

In effetti, sebbene i personaggi possano non capirlo, sta dando il comando della rivolta ai personaggi —perché seguirà qualsiasi piano i personaggi propongano, invece che sceglierne uno per conto suo. E' compito dei personaggi di trovare il modo di coordinare la rivolta! E la loro fuga nel mondo reale.

Usando Ashgarth e Zira per fare domande e porre problemi in risalto, lascia che i personaggi decidano come gestire la situazione.

Come risorse, essi hanno: Ashgarth e circa un centinaio di guerrieri (guerrieri di appena primo livello, ma sempre utili); Zira e le sue conoscenze del palazzo e della parola d'ordine per uscire dallo Specchio; loro stessi; più Retameron e Halia; e più di tremila schiavi che, forse, possono essere indotti alla ribellarsi —se hanno ragioni sufficienti.

Permetti ai personaggi di eseguire il loro piano. Ashgarth fornirà tutto il supporto che può, perfino dare a loro il comando dei suoi ribelli. Zira li seguirà anche in situazioni di pericolo, in quanto si rende conto che è l'unico modo di poter tornare nel mondo reale.

Prendi il piano dei personaggi; determina a tua discrezione quale parte del piano può avere successo, basandoti sui propri vantaggi; e poi gioca ogni fase del piano, così il suo vero successo sarà basato sul modo di comportarsi dei personaggi.

Un Piano Semplice

Per esempio, qui viene descritto un modo in cui i personaggi potrebbero fuggire dallo Specchio di Skarda e come puoi risolvere il piano.

Il loro piano è questo:

Cominciano a spargere i semi del panico in Inferno, diffondendo la voce che l'acqua salirà fino ad annegarli tutti se non fuggiranno.

Poi, dimostreranno che i soldati possono essere sconfitti. Lo faranno attaccando e sconfiggendo un grosso gruppo di soldati, poi forse un altro, finché non riusciranno a convincere abbastanza abitanti di Inferno creando una grande folla inferocita.

Poi, assumendo che abbiano abbastanza seguaci fra gli abitanti, prenderanno d'assalto un cancello e lasceranno la folla entrare nell'Accampamento Militare per saccheggiarlo e uccidere diversi soldati.

In fine, prenderanno il cancello che conduce al Palazzo ed al Portale, sciamandovi e ingaggiando tutti i soldati che li risiedono, poi lasceranno lo specchio attraverso il Portale.

Sembra abbastanza semplice. La prima cosa da fare è suddividere il piano nelle sue fasi, valutarle, e poi giocare.

FASE UNO: Comincia con Incitare il Panico in Inferno. Come lo faranno? Camminando per le strade urlando che la fine del mondo è vicina? Questo non farà altro che attirare le guardie. Se, comunque, usano il cervello —e la manovalanza che hanno a disposizione— possono causare parecchio panico. Tutto quello che devono fare è fare in modo che Ashgarth raduni il suo centinaio di guerrieri e gli faccia spargere la voce che la miniera è straripata e che li annegherà tutti, che l'esercito si sta radunando per fuggire e lasciarli ad annegare... i testimoni vaganti, coloro che hanno visto l'acqua alla miniera di persona e il radunarsi dei soldati ai portali, confermerà la storia. Il panico comincerà a diffondersi.

FASE DUE: Dimostrare il Successo della Rivolta. Per fare questo i personaggi devono per forza trovare un gruppo di soldati, sconfiggerlo, dare le armi e le armature agli astanti in soggezione, e farlo ancora un paio di volte. Probabilmente gli pruderanno le mani e saranno proprio in cerca di qualche combattimento, e non vedranno l'ora di affrontare qualche gruppo di viscidati soldati. E la voce si sparge —la rivolta comincia, gli schiavi vengono aiutati da un gruppo di avventurieri che sono inarrestabili, i soldati cadono come mosche.

FASE TRE: Condurre gli Schiavi nell'Accampamento Militare. Per fare questo devono riuscire a conquistare ed aprire uno dei cancelli. Quest'azione richiede l'abilità scalare pareti di un ladro oppure la capacità magica di volare per portare qualcuno in cima alle mura; il primo eroe in cima può gettare corde in modo da far salire gli altri. A questo punto, qualcuno dei personaggi deve riuscire a far funzionare i massicci ingranaggi che fanno aprire il cancello mentre il resto tiene a bada i soldati che cercheranno di fermarli... quando la situazione si calma, i cancelli saranno aperti, e gli schiavi infervorati caricheranno l'accampamento uccidendo gli avversari.

FASE QUATTRO: Condurre gli Schiavi al Portale. Mentre il caos si sparge per l'accampamento militare, e i soldati e gli schiavi cominciano a cadere gli uni per mano degli altri, i personaggi devono aprire un cancello che conduce alla Pianura dello Specchio (dove si trovano il Palazzo e il Portale). Gli schiavi conquisteranno l'accampamento (con gravi perdite) e poi correranno verso le compagnie ammassate davanti al Portale.

Fermiamoci a questo punto, perché quello che accade al Portale non è quello che in realtà si aspetteranno.

Altri Tipi di Piano

Il piano appena indicato è solo uno dei centinaia di piani differenti che i personaggi potrebbero escogitare. In ognuno, i tuoi compiti di DM sono sempre gli stessi: dividere il piano in fasi, valutarne ognuna e poi giocarle.

Le scene di gioco che andrai a sviluppare dovranno essere sufficientemente impegnative per i personaggi, ma dovranno lasciarli andare avanti. Se i personaggi agiscono da valorosi nei combattimenti, agiscono con velocità e segretezza negli incontri che hai preparato, e parlano con convinzione ai PNG che dovranno aiutarli, dovresti concedergli il successo. Se i personaggi falliscono qualche incontro, e non riescono ad uscire nemmeno da sotto un cappello —bene, guarda la sezione “Quando le Cose Vanno Male” per cercare di ricondurre i personaggi sulla giusta strada.

Potrebbe accadere che i personaggi non vogliano usare l'enorme manodopera e il potenziale diversivo disponibile grazie agli schiavi. Ciò sarebbe stupido, ma se pensano di avere abbastanza capacità per cavarsela da soli, lasciateli provare... potrebbero avere ragione.

Altri Terremoti

Mentre avanzano di fase in fase del loro piano, fornisci ai personaggi indizi sul disastro che si sta preparando.

Avviene un altro terremoto: le costruzioni crollano, i muri crollano. Il panico aumenta.

L'acqua sale all'interno della Miniera a un'altezza sufficiente affinché la pressione faccia crollare il muro tra la miniera e le fattorie, cosicché l'acqua fluisce anche qui. Il panico aumenta.

Anche l'acqua di tutti i pozzi ha cominciato a salire e sta uscendo fuori in rivoli. Il panico aumenta.

(Tutto questo da colore e atmosfera alle fasi del piano dei personaggi per uscire dallo specchio.)

Al Portale

Quando i personaggi avranno superato le varie fasi e si troveranno in vista del portale, sarà tempo di lanciarli nel pieno della storia.

Che siano alla testa di un esercito oppure che si stiano avvicinando di nascosto o con la magia, i personaggi vedranno che la piattaforma è piena di uomini, e molti uomini si trovano anche davanti alla piattaforma —tre o quattro centinaia. E, mentre i personaggi si avvicinano, il Portale centrale si illumina, rivelando il mondo reale —o meglio, un corridoio del palazzo del governatore— e cavalieri e fanteria dello Specchio di Skarda si infilano all'interno per portare avanti il piano.

Se i personaggi si stanno avvicinando di nascosto ai portali, saranno in grado di entrarvi dentro tenendosi dietro la colonna di uomini che entra nel Portale. Se i personaggi sono alla testa di una forza armata in carica verso il Portale, circa un terzo della forza appostata si appresterà a respingere gli schiavi, mentre il resto continua ad entrare nel Portale; i personaggi dovranno riuscire a farsi strada fra le linee dei difensori per raggiungere il Portale ed entrare nel mondo reale.

Puoi spingere la drammaticità del momento aumentando il panico facendo cominciare il grande terremoto: il terreno si scuote, i personaggi che non superano un tiro-salvezza contro

morte vengono scaraventati a terra (senza danni), grandi crepe appaiono nella Pianura dello Specchio e l'acqua ne sbuffa fuori, enormi blocchi di vetro cadono dal soffitto schiacciando ribelli e soldati, il muro tra le Fattorie e la Pianura crolla e l'acqua fluisce nella Pianura.

Quando i personaggi alla fine entrano nel mondo reale, continua con l'Episodio Cinque.

Tutti Questi Incontri

Tutti questi incontri usano i PNG forniti nell'Appendice: Guardie Elite, Ufficiali, sottufficiali e soldati di Skarda.

Quando scegli quale forza (dei tipi di soldati detti qui sopra) vuoi che i personaggi affrontino, decidi semplicemente quale forza vuoi che fronteggino e cosa ti piacerebbe che accadesse.

Stanno cercando di conquistare una torre di guardia? Usa forze combinate con un'esperienza totale pari ai due terzi del totale dei livelli dei personaggi.

E' la carica finale contro le linee di soldati, mentre i personaggi osservano il resto dei soldati entrare nel mondo reale? Affronta ogni personaggio con avversari sufficienti per rallentarli e dargli un po' di filo da torcere; una volta che quelli avversari sono morti, avranno fatto breccia anche nelle linee nemiche e gli eroi possono continuare.

Il Palazzo di Skarda

Non viene fornita mappa per il Palazzo di Skarda. Se i personaggi sentono il bisogno di entrare nel palazzo durante l'avventura, usa una qualsiasi mappa di un palazzo che hai a disposizione, oppure adatta la mappa della Magione di Caccia del Stefano Karameikos.

Alcune brevi note sul Palazzo di Skarda: ogni ingresso è guardato da sei guerrieri —un ufficiale, un sottufficiale e quattro soldati. Ogni ingresso ha una porta a doppia anta normalmente chiusa ma non a chiave.

Venti membri delle Guardie Elite e venti membri dell'amministrazione del palazzo sono ospitati al primo piano.

Le stanze di Skarda sono ben pattugliate dalle Guardie Elite. In aggiunta, eccetto quando si trova nelle sue stanze, Skarda è accompagnato sempre accompagnato da quattro Guardie Elite. La stanza del tesoro di Skarda, una delle stanze dei suoi quartieri, contiene un gran quantità di tesori:

Due enormi scrigni —chiusi a chiave e con trappola, un ago avvelenato (tiro-salvezza contro veleno per non dimezzare i punti-ferita rimanenti); ognuno contiene monete per un valore di 15.000 mo tra argento, oro e platino. Dodici dipinti di antichi pittori, con scene di leggende, panorami, ritratti di belle donne (tutte opere ben conosciute, rubate o comparate tempo fa da un collezionista sconosciuto), ognuna vale in media 2.000 mo, ma ingombrano come 200 mo ognuna. Una varietà di armi ed armature prese dagli eroi precedenti: spade (5 tipi diversi), lance da cavaliere (2), lance da fante (3), asce da battaglia (2), cotta di piastre (1), cotte di maglia (2), scudi (4), bardatura da cavallo (1), ecc; tutte normali, di buona fattura, eccetto la cotta di piastre che una *cotta di piastre* +2 e una delle spade è uno *spadone a due mani* +2 col talento *charme*.

Ma con il caos dell'Episodio Cinque all'orizzonte, sarà difficile che i personaggi abbiano il tempo di entrare nel palazzo... e i tesori non sono lo scopo di quest'avventura.

In questo episodio i personaggi emergono nel mondo reale e devono sconfiggere i piani di Skarda.

La Situazione

Come sai, il piano si Skarda è quello di far entrare le truppe all'interno del palazzo del Duca Stefano Karamaikos III. Sfortunatamente per Skarda, egli si trova alla sua magione di caccia, un palazzo con muro di cinta a qualche chilometro da Specularum. Questa è la residenza estiva del Duca, dove la sua famiglia si ritira occasionalmente dalla città e dove il Duca va a caccia.

Questa è un'aggravante per il piani di Skarda in quanto la sua famiglia non è con lui; può prendere il Duca ma non la Duchessa e i suoi figli. Sono i prossimi della lista. Per ora il suo bersaglio è il Duca.

Skarda si è mascherato da mendicante, è entrato nella costruzione a tre piani ed ha tolto il drappo dallo Specchio. Le sue truppe vi stanno uscendo per cominciare l'attacco.

(se stai usando un altro mondo campagna, usa il palazzo del governatore del regno del tuo mondo.)

Dai un'occhiata alla mappa del DM della Magione di Caccia del Duca Stefano Karamaikos III. Skarda, con le sue abilità magiche e non, si è intrufolato —nella stanza 8, un buon punto di partenza per la sua invasione.

Quando Emergono i Personaggi

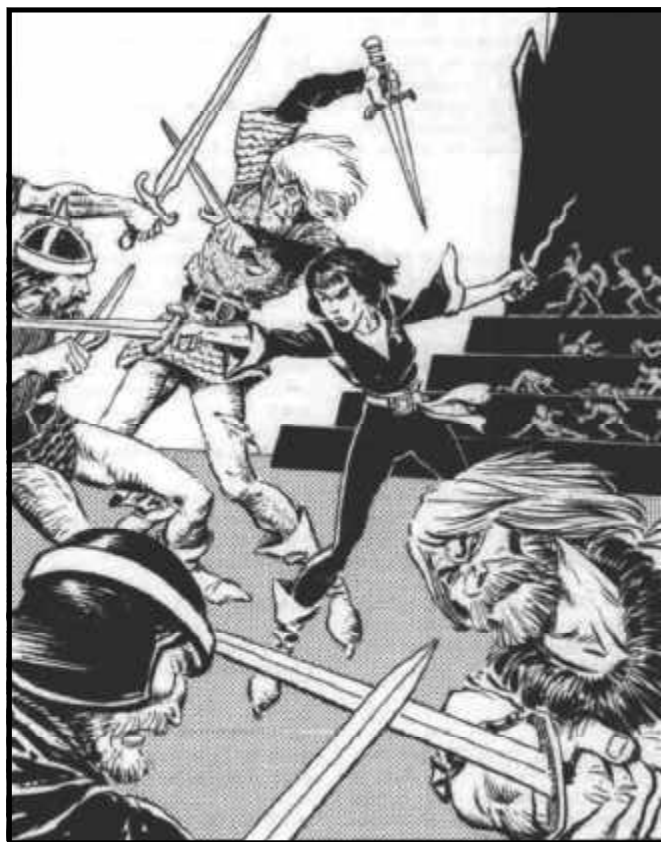
Quando i personaggi raggiungono il Portale dello Specchio per apparire nel mondo reale, compariranno nella Stanza 8, dove Skarda tiene lo Specchio. L'istante in cui li vede apparire comprenderà di essere in grande pericolo — si *teletrasporta* fuori prima che i personaggi lo possano colpire. (Se i personaggi protestano, digli che terminare la transizione richiede tutta la loro concentrazione per l'intero round.)

I soldati davanti ai personaggi stanno caricando e attaccando le guardie della porta di fronte, spargendosi per il corridoio e cercando di salire le scale, e arrivare alla sala del trono; molti di loro sono ignari di essere stati seguiti, e continueranno l'assalto, spargendosi in tutta la costruzione. I più arretrati si accorgeranno che qualcosa non va —circa un soldato ogni eroe— e si girano per attaccare; questo sarà un ritardo fastidioso per i personaggi. Una volta che questa massa di soldati è stata sconfitta, i personaggi sono liberi di agire come preferiscono.

Lasciali fare: questa è l'atmosfera dell'avventura. Possono voler cercare di inseguire Skarda, cercare di trovare la famiglia reale per salvarla, o fare un numero qualsiasi di altre cose.

Le descrizioni seguenti di incontri e stanze ti vengono fornite in formato breve. Non ci sono descrizioni da leggere ai personaggi; in molti casi non avranno neanche il tempo di darsi un'occhiata intorno prima di entrare in combattimento. Non viene fornita nessuna posizione del nemico, gestisci gli incorni per meglio adattarti alle azioni ed abilità dei personaggi. Modifica il numero dei guerrieri degli incontri per adattarlo alle circostanze.

Tutti i soldati nei testi seguenti sono presi dalle Appendici seguendo le statistiche dei soldati, sottufficiali ed ufficiali di Skarda. Ogni gruppo di soldati di Skarda sarà composta da



soldati semplici; se ce ne sono 5 o più, uno di questi sarà un sottufficiale; se ce ne sono dieci o più, uno di questi sarà un ufficiale. Ogni gruppo degli uomini del Duca consisterà in sottufficiali; se ce ne sono sei o più uno di essi sarà un ufficiale.

Se lo desideri, puoi incoraggiare i personaggi dividersi (Ashgarth, Retameron, Halia o Zira potrebbero gridare che secondo loro è meglio separarsi per avere più probabilità di rintracciare Skarda). Se non vogliono, bene. Se lo vogliono, li farai disperdere in tutte le direzioni, e poi fagli confrontare ad ognuno la minaccia personale.

Qualsiasi cosa accada, Retameron ed Halia si separeranno dal gruppo, un suggerimento indotto ai personaggi per dividersi e cercare il nemico.

La Magione di Caccia

La magione di Caccia del Duca consiste in un palazzo di tre piani, tre costruzioni aggiuntive (una caserma per i soldati, un capanno per i cani e i quartieri degli addestratori, una stalla) e un grande giardino recintato. L'intero complesso ha muro di cinta, e la magione può essere usata per una ritirata militare in caso di bisogno.

Di seguito sono descritte le stanze del palazzo, le altre arre del complesso e gli incontri che possono capitare:

1. Giardino

E' un prato all'inglese ben tenuto, ora disseminato dei corpi delle guardie che stavano di fronte alla porta della costruzione. Gli scagnozzi di Skarda stanno uscendo in un diluvio dalle porte

fuori nel giardino, separandosi e correndo ovunque. I personaggi che usciranno in questo luogo vedranno l'ultimo gruppo degli uomini di Skarda, un gruppo di soldati ordinari, due per personaggio, correre verso l'area 11; se vogliono sorprenderli avranno un attacco libero.

I personaggi che usciranno qui fuori saranno in grado di udire uno dei soldati di Skarda che si sporge dalla finestra centrale dell'area 14 che dice: "Hey, compari, abbiamo il Duca intrappola qui".

Dalla sua destra, dalla finestra dell'area 18, provengono grida di aiuto da una voce femminile; alla sua sinistra, dalla finestra dell'area 15, provengono suoni di un furioso combattimento di spade.

2. Anticamera

Questa stanza è vuota tranne per i copri di due dei soldati del Duca e tre degli uomini di Skarda. Se i personaggi si trovano qui quando il soldato di sopra fa il suo annuncio, udiranno la sua voce dalla tromba delle scale. La voce femminile proviene dalla scala est, i suoni di combattimento da quella ovest.

3. Sala d'Attesa

Questa è la sala d'attesa per la sala del trono; è vuota.

4. Sala del Trono

Questa è la sala del trono usata dal Duca; contiene due troni di pietra e tappezzerie sulle pareti. La tappezzeria del muro nord è stata strappata per rivelare un passaggio che conduce all'area 5. Ci sono cadaveri in questa stanza: due soldati del Duca e sei uomini di Skarda. Quattro degli uomini di Skarda giacciono proprio di fronte al trono.

5. Camera della Scala

E' una stanza vuota con una scala che conduce al piano di sopra

6. Camera di Giustizia

In questa camera vengono condotti i processi — è una copia più piccola della camera simile nel palazzo di Specularum. Qui si stava svolgendo una corte marziale condotta da uno degli ufficiali del Duca ed è stata interrotta dall'attacco. Si sta svolgendo una furiosa battaglia tra dieci soldati del Duca e quindici uomini di Skarda.

La camera contiene panche e sedie, due tavoli per l'accusa e la difesa, la poltrona e il banco del giudice, porte per la camera del giudice (in alto a sinistra), camera di delibera (in alto a destra), e le celle di detenzione (parete destra).

7. Uffici Amministrativi

Questi sono uffici usati dagli amministratori del Duca. Ognuno contiene una scrivania, sedie, carte, ecc., ma attualmente non ha né tesori e né persone.

8. Angolini

Queste larghe aree servono agli ospiti del palazzo per parlare e spettegolare. E' dalla più occidentale delle due che Skarda lancia la sua invasione. Se i personaggi si trovano ancora qui quando il soldato dell'area 1 fa il suo annuncio riguardo al Duca, lo udiranno provenire dalle due scale.

9. Sala da Pranzo

E' una sala con circa 75 sedie; i tavoli vengono mostrati sulla mappa. Il Duca Stefano di solito siede al tavolo lungo la parete nord.

a) Magazzino del cibo

b) La cucina

c) Una scala per i servitori che conduce al terzo piano (non ci sono aperture al secondo piano)

d) Magazzino degli attrezzi

Nella sala principale sta svolgendosi un combattimento tra sei uomini in abiti da cacciatore (molti sono guerrieri soprapeso e in età avanzata amici del Duca) e dieci uomini di Skarda.

10. Giardino Murato

Le mura sono di mattoni e alte 3 metri. Il giardino è meravigliosamente decorato con letti di fiori e cespugli, specialmente rose.

Un chierico anziano (1° livello) ha condotto qui alcuni dei bambini dei servitori del palazzo in cerca di sicurezza nel giardino. Se i personaggi non raggiungono mai il giardino, i bambini sono al sicuro. Ma se uno qualsiasi dei personaggi arriva al giardino vedranno bambini correre di qua e di là tra i cespugli e i letti di fiori in cerca di riparo e inseguiti dagli uomini a cavallo di Skarda, mentre il chierico cerca di fermarli invano. C'è un cavaliere per ogni personaggio, e (naturalmente) tutti i bambini moriranno se i personaggi non li salvano.

11. Soldati e Animali

Queste costruzioni ospitano i soldati che difendono la magione di caccia e gli animali usati durante le cacce del Duca. Non viene mostrato l'interno di queste costruzioni, ma ognuna è una singola grande sala con mobilia e separè appropriati alla funzione.

a) Le stalle, all'interno ci sono 16 cavalli.

b) I canili, all'interno ci sono 35 buoni segugi di razza, e il terzo più a est è usato dagli addestratori dei cani.

c) Le caserme dei soldati, la costruzione ospita generalmente 40 soldati.

Nell'area aperta fra queste tre costruzioni si sta svolgendo un combattimento tra dieci uomini di Skarda (cavalieri, ancora in sella), cinque soldati e cinque addestratori di cani; almeno 15 dei segugi stanno correndo nel cortile in tutte le direzioni, abbaiano come matti, ma aiutando molto poco i loro padroni.

12. Torri di Guardia e Mura

Ogni torre di guardia è gestita da tre uomini del Duca; in ognuna, due degli uomini sono scesi giù per unirsi al combattimento, mentre la terza rimane al proprio posto.

Il complesso ha poche torri rispetto alla lunghezza delle mura, ma la struttura non è concepita per resistere ad assedi, a meno che non ci sia un sostanzioso esercito accampato all'interno.

13. Cancelli

I cancelli sono chiusi

14. Area Vuota del Secondo Piano

E' da quest'area che il soldato dell'area 1 fa il suo annuncio. Quest'area conduce alle aree 15, 16 e 18, ha due rampe di scale e tre finestre che si affacciano sul giardino.

15. Sala da Ballo

Questa sala è usata per le danze e altri intrattenimenti. Una piattaforma rialzata sulla parete nord ospita due troni; le pareti sono fiancheggiate da due file di colonne.

Ora, al centro di questa sala, un nobile guerriero è pressato da sei attaccanti. Il difensore è un uomo alto, robusto, di mezza età che indossa vestiti costosi e porta i capelli rosso fuoco: non può essere altri che il Duca Stefano. Ha perso 14 punti-ferita dai punti descritti nelle Appendici (metà del danno è solo temporaneo — alcuni degli attaccanti stanno colpendolo per tramortirlo, altri per ucciderlo) e si troverà in guai seri se non aiutato.

16. Uffici del Duca

Questa stanza, ed il piccolo ufficio immediatamente ad ovest di questa, sono gli uffici usati dal Duca quando deve scrivere lettere o condurre i propri affari informali. Contengono scrivanie, sedie, accessori per la scrittura, ma al momento non ci sono persone.

17. Salotto

E' in questa stanza che il Duca si ritira per rilassarsi dai suoi doveri d'ufficio; contiene mobilia confortevole.

18. Uffici Amministrativi

Queste stanze sono usate ogni volta che la corte del Duca dimora in questa magione di caccia; i suoi principali amministratori di Specularum preparano i loro uffici in queste stanze per l'inverno.

Ora, nella stanza più a sud (quello con la finestra), due degli ufficiali di Skarda hanno intrappolato tre servitori; sono occupati a inseguire i due servitori maschi nelle stanze, maneggiando in aria le spade, mentre la femmina, non essendo attaccata, chiama aiuto e occasionalmente tenta di schiantare una sedia sulla testa di uno dei soldati.

19. Area Aperta

Quest'area è il terzo piano, uguale alla stanza 14.

20. Quartieri degli Ospiti

Queste stanze sono usate per ospitare gli ospiti in visita alla magione di caccia. Se i personaggi sopravvivono all'incontro, verranno alloggiati qui. Ogni stanza è finemente arredata con un grande letto, un caminetto, tavoli, sedie, ecc. Non ci sono tesori.

21. Le Stanze del Duca

Queste sono le due stanze personali del Duca. (a) è la stanza da letto, (b) un salottino, (c) non più di un lungo e largo corridoio che conduce alle scale (ma decorato con piacevoli dipinti degli antenati del Duca; (d) ospita la scala che conduce all'area 17 e 5.

22. Stanze Reali

Queste stanze sono usate per gli altri membri della famiglia del Duca e per gli amici più stretti quando devono essere alloggiati alla magione di caccia. Ogni suite consiste in un grande letto e una stanza per il vestiario.

23. Quartieri dei Servitori

Ognuna di queste piccole stanze è una camera da letto per uno o due servitori del palazzo. Ora, molti di questi servitori si trovano al piani di sotto, oppure sotto la minaccia di qualche soldato di Skarda, o nascosti sotto i loro letti. Quattro dei soldati di Skarda stanno setacciando questo blocco di stanze, in cerca di qualche ragazza attraente da catturare. (a) è la scala della servitù, che conduce all'area 9c; (b) è la stanza notevolmente più grande della governante della magione di caccia.

L'Apice dell'Avventura

Qualsiasi sia il modo in cui i personaggi decidono di operare in questa situazione, forniscigli ogni opportunità di salvare il Duca, i suoi soldati e i suoi servitori dalle varie situazioni di pericolo. (I riconoscimenti della corona sono una delle intangibili ricompense che piacciono agli avventurieri, in particolare quando si trovano ai livelli prima del titolo.)

Mentre tutto questo accade, gioca anche il caos che sta accadendo attorno ai personaggi. I personaggi vedranno i soldati di Skarda attaccare ovunque... accerchiando i difensori, poco armati e poco protetti, resistere con determinazione... chi non combatte in fuga da tutte le parti... i cavalieri di Skarda che galoppino attraverso i corridoi, abbassandosi per passare sotto travi e candelieri (a volte senza riuscire ad evitarli)... soldati che gettano torce nei piani superiori della magione.

Dove non ci sono i personaggi, la battaglia va in favore dei soldati di Skarda. Dove i personaggi si mostrano, ribaltano le sorti in favore dei difensori. Lascia i personaggi affrontare un paio di incontri prima di farli rendere conto del bene che stanno facendo: più persone salvano, più persone possono salvare altri difensori. Eventualmente, i personaggi dovrebbero nota una decisiva disparità a favore dei difensori. Eventualmente, puoi fare in modo di far radunare di nuovo i personaggi. E, eventualmente, essendo stati a combattere per conto proprio, si possono riunire ai personaggi.

Sopra il tumulto della battaglia, Halia griderà ai personaggi: "Ho avuto notizie da un capitano delle guardie del palazzo. Qualcuno ha visto Skarda fuori delle magione, con lo Specchio nelle sue mani. Ha tirato da parte il drappo che lo copriva e immediatamente è stato circondato da una gran quantità di uomini e donne malamente armati — gli abitanti di Inferno, credo. Sarda ha usato una bacchetta per sopraffare gli attaccanti intorno a lui, poi si è trasformato in un uccello per tornare nel complesso. Sono sicura che deve trovarsi qui attorno..."

La Fine di Skarda

E così è. Quando avrai fatto ricongiungere la maggior parte o tutti i personaggi, dovranno confrontarsi con Skarda e molti dei suoi scagnozzi.

Se i personaggi si stanno muovendo per il palazzo, girando un angolo se lo troveranno davanti. se i personaggi stanno fermi

girerà di nuovo l'angolo ad una certa distanza per affrontarli. (in ogni caso, sarebbe meglio far svolgere il confronto in area ampia — il cortile, la sala da ballo, il tetto, ecc.)

In qualsiasi modo questo accada, Skarda viene individuato la prima volta quando si trova a 15 metri di distanza. Sta tremando di rabbia, il suo viso è quasi porpora per la furia, e non appare più come lo zio buono. E' accompagnato da diverse delle sue guardie d'élite.

Dovrai tu decidere quante in base allo stato di salute dei personaggi. Le guardie dovrebbe essere più o meno uguale alla somma dei livelli dei personaggi; in altre parole, se il gruppo comprende un personaggio di 5° livello, uno di 6° livello tre di 7° livello e uno di 8° livello, avrà 40 livelli d'esperienza (combinati) e dovrebbe affrontare con non più di circa 40. (In questo esempio, Skarda ha 10 livelli, rimanendone 30 per i suoi scagnozzi; siccome sono tutti di 4° livello, ci dovrebbero essere 7 guardie.)

Se i personaggi sono stati gravemente feriti nei combattimenti precedenti (il che sarà facile, considerando quello che hanno fatto negli ultimi due giorni), diminuisci il numero di avversari per rendere la sfida più equilibrata; in alternativa, puoi far aiutare i personaggi da qualche PNG (e bilanciarli di nuovo con un numero di livelli di esperienza equivalente); i più propensi saranno il Duca stesso, Zira, Ashgarth, ecc.

Per Skarda usa la scheda personaggio nell'appendice dei PNG. Skarda ha già usato una *palla di fuoco*, il *teletrasporto*, l'*autometamorfosi*, e la *metamorfosi*, e una carica delle sua *bacchetta della paura* — li ha usati nella battaglia precedente. Per le guardie d'élite, usa la scheda presente nell'appendice dei PNG.

Skarda si rivolge ai personaggi:

Oh, gli dei mi sorridono. Voi sempliciotti mi avete causato un gran fastidio — e quindi dovrò distruggervi tutti. Potrò anche non realizzare il mio piano, ormai, ma proverò soddisfazione nel vedervi morti per mia mano!

In un attimo gli uomini avanzano per attaccare, Skarda comincia a pronunciare i suoi incantesimi e i personaggi vengono trasportati al culmine della battaglia.

Rendila una grande battaglia. Se puoi cerca di far sopravvivere Skarda per un po' — per esempio lasciandogli superare qualche tiro-salvezza automaticamente — fallo: i personaggi si aspettano un'epica battaglia.

Alla fine, inevitabilmente, Skarda verrà ucciso; potrà succedere che si trascini nella qualche personaggio insieme a lui. Quando muore, capendo che le sorti della battaglia gli si sono rivoltate contro, le guardie si arrenderanno.

Nelle altre parti del complesso, gli invasori verranno sconfitti; le guardie del complesso avranno raccolto molti prigionieri, e i cadaveri giacciono ovunque. Una piccola brigata sta cercando di domare un incendio che si sviluppato in una parte della costruzione.

I personaggi vorranno senza dubbio trovare lo Specchio e scoprire cosa sta accadendo in esso. Bene, c'è una massa di persone — la gente del complesso — raccolta al muro sud, che gesticola e parla forte.

Quando i personaggi arriveranno in cima al muro, vedranno lo Specchio. Giace sul terreno circa 40 metri a sud dell'ingresso. Ci sono delle persone vicine ad esso, gli abitanti

quasi infermi dello Specchio, strisciando fuori da esso — strisciando perché il terreno vicino a loro si sta squittendo. E poi, con un potente rumore di rottura, la terra si spacca; tutti i personaggi devono superare un tiro-salvezza contro paralisi per non essere gettati a terra dall'onda d'urto (che non provoca danno); e quelli che restano in piedi vedranno una scena degna di nota:

Lo Specchio si sta crepando e schegge di vetro esplodono in tutte le direzioni. E, simultaneamente, tutte le cose che si trovavano nello Specchio — eccetto la pietra e l'acqua che appartiene allo Specchio — appare nelle parti di terreno attorno allo Specchio. (Sì, tutti gli abitanti, i soldati, i cavalli, gli ornamenti, le porte di legno, i tesori, il grano, le armi, le armature e perfino i cadaveri sparsi per diversi acri.) Nessun oggetto appare dentro un altro oggetto, come potrebbe accadere con un *teletrasporto*. Molti degli abitanti si coprono gli occhi immediatamente a causa del sole per guardarsi attorno pieni di sorpresa e sollievo. Alcuni sporadici combattimenti sono ancora in corso, mentre gli abitanti dello Specchio abbattano i resti dei soldati di Skarda... ma è ovvio che la battaglia è finita.

Ripercussioni

Le guardie radunano i prigionieri. Il capitano delle guardie si avvicinerà ai personaggi e gli diranno che i servitori li condurranno nelle loro stanze dove potranno farsi un bagno, riposare, curarsi, ecc.

Se sentono l'impulso di tuffarsi in cerca di tesori sparsi per il terreno, avranno un bel po' di problemi nel farlo. Dpo che i personaggi si troveranno nel mondo reale, gli abitanti di Inferno hanno fatto irruzione nel palazzo, uccidendo le guardie all'interno saccheggiando tutti i tesori rimasi; i personaggi dovranno prendere le monete e i tesori dalle mani degli abitanti di Inferno che ora li posseggono. Possono — ma questo rovinerà completamente la loro reputazione. Ognuno degli abitanti che ha un po' di tesoro di Skarda ha 1d10 monete d'oro. Ce una minima probabilità (facendo 2 su 2d6) che i personaggi trovino uno degli oggetti magici sparsi fra i membri della rivolta.

Una volta che i personaggi saranno accompagnati dalla servitù (Le stanze 20) i soldati del Duca erigeranno un bivacco sul terreno aperto per l'orda di persone emerse dallo Specchio.... E, agli ordini del Duca, raccoglieranno l'oro rimanente da questa gente, che userà per comprare del cibo e per mandarli indietro ai loro paesi e città d'origine.

Dopo che i personaggi si saranno lavati, riposati e accuditi, un ufficiale li intervisterà individualmente per apprendere la storia dello Specchio di Skarda. I personaggi verranno sfamati nelle loro stanze (dai servitori) e gli verranno forniti vestiti; le loro armi, se lo desiderano, verranno pulite ed affilate. I servitori risponderanno alle domande poste dai personaggi, e il siniscalco di palazzo li informerà che ci sarà una grande festa nel grande giardino per celebrare la loro vittoria su Skarda.

Ricompense

Il giorno dopo, i personaggi vengono festeggiati a lungo nella grande sala della magione del Duca. Tutti i personaggi (ancora vivi) saranno lì, come anche Retameron e Halia, Asgarth e Zira (assumendo che non siano morti durante la battaglia finale), e i nobili di corte radunati.

Gioca di ruolo l'evento più che puoi: i nobili di corte avranno comportamenti svariati; saranno affascinati dall'incredibile storia dei personaggi, oppure irritati dal fatto di non essere stati quelli che hanno salvato il Duca, oppure entusiasti del valore eroico dei personaggi, oppure sospettosi delle vere motivazioni degli eroi... i bardi canteranno e, per l'interesse dei nobili, la storia dei personaggi verrà cantata in prosa da un bardo di corte... e, verso la fine della festa, l'araldo si alzerà e chiamerà i personaggi (per nome) incitandoli ad avvicinarsi per presentarsi davanti al Duca.

Quando si saranno radunati davanti a lui, il Duca si alzerà e, sollevando il calice per un brindisi, si rivolgerà ai personaggi:

Amici miei, con il vostro coraggio, la vostra tenacia, la vostra competenza con l'acciaio e con le magiche arti, avete salvato la mia vita, le vite dei miei famigliari, il mio governo e il mio nome. Alla vostra!

Beve, seguito dai nobili di corte. Poi continua:

Inoltre, sono in debito con voi. Devo un dono ad ognuno di voi, un debito d'onore. Esprimete i vostri desideri ora e, se saranno entro i miei poteri, ve li esaudirò. Se decidete di aspettare, potrete presentare la vostra richiesta in qualunque momento — presentatela ai miei discendenti fra un centinaio d'anni ed il mio pro-pro-pronipote onorerà il debito, perché tale è l'onore della mia famiglia.

Poi, a turno, chiederà ad ogni personaggio di fare la propria scelta.

Linee Guida per i Doni

Il duca non è un immortale che può esaudire desideri — è un governatore mortale che opera con le finanze della propria nazione. Sarà deliziato di concedere ai personaggi ciò che chiedono, nell'ordine di 10.000 mo per personaggio.

Se un personaggio domanda ricchezze, il Duca farà portare uno scrigno con oro, argento, gemme e gioielli, per un totale di circa 10.000 mo.

Se domanda armi magiche o armature, concederà armi ed armature magiche per un bonus complessivo massimo di +2 (per esempio, una *corazza di maglie* +1 e una *spada* +1, oppure una *spada* +2); prenderà tali oggetti prima fra tesori magici confiscati a Skarda naturalmente, prima di prenderli dalla propria collezione.

Se un personaggio domanda qualcosa di modesto, il Duca sarà disposto ad aumentare il più possibile la concessione. Se un personaggio chiede, per esempio, un cavallo (un valore ben lontano dalle 10.000 mo), gli concederà un ottimo cavallo di razza completo di bardatura e finimenti e uno scudiero al servizio del personaggio. (lo scudiero sarà un buon lavoratore che resterà al servizio del personaggio per sette anni e gli sarà

dovuto solo vitto e alloggio; ha il proprio cavallo ed equipaggiamento.)

Se il personaggio decide di non chiedere ora il favore, il Duca scriverà il suo nome nel libro dei debiti affinché non venga dimenticato.

Se il personaggio domanda baldanzoso qualcosa che il Duca non è in grado o non dovrebbe concedere (un desiderio, un milione di mo, un libro per incrementare gli attributi o i livelli di esperienza, la mano di sua figlia, ecc.) risponderà che, acconsentendo a tale richiesta, renderebbe un cattivo servizio alla sua gente. Non ne sarà offeso... ma si ricorderà che il personaggio è uno che chiede troppo. Dovrà sempre un debito al personaggio e cercherà di soddisfarlo come può.

Una volta che i debiti vengono riposti, oppure accantonati per il futuro, il Duca congederà i personaggi, e la festa continuerà fino alla conclusione.

Il mattino dopo, verranno consegnati i doni ai personaggi (quelli che possono essere raccolti durante la notte), i personaggi troveranno il loro equipaggiamento pulito e riparato, o sostituito se impossibile da riparare; gli verranno forniti pony e selle (cavalli selle e finimenti, per un totale di 100 mo), e il siniscalco gli augurerà buona fortuna per le loro prossime avventure. La loro storia qui è finita.

E, sì, se ancora vorranno tornare a Limite per riscuoterla, Teranon gli darà la ricompensa promessa, perfino se è molto poco rispetto a quanto si sono guadagnati al palazzo del Duca.

Il Palazzo di Skarda

Se i personaggi si aspettano che Skarda fosse seduto su una montagna d'oro, si sbagliano di grosso: eccetto per i beni trovati nella stanza personale del tesoro, molti dei tesori rubati nel corso dei venti anni di razzie, sono stati spesi per il pagamento dei soldati, per acquistare e mantenere le armi, le armature e le i destrieri, per comprare le mappe dei palazzi delle case reali del continente, ecc. Skarda non ha mai posseduto grandi quantità di ricchezze.

Gli Abitanti dello Specchio di Skarda

Se i personaggi sono curiosi riguardo a quanto è accaduto agli abitanti dello Specchio di Skarda, verranno a sapere che il Duca ha usato l'oro di Skarda per ottenere il cibo per la loro sopravvivenza e, durante il corso di diversi mesi, per l'imbarco e il rimpatrio alle proprie case.

Nuovi Amici

In fine, i personaggi hanno nuovi amici nella forma di Retameron, Halia, Ashgarth, Zira, Andrya, Kraigg — li puoi usare in avventure future come incontri amichevoli, PNG alleati, ecc.

E, se lo desideri, perfino anni più tardi, potrai ricordare questa avventura ai personaggi — e la buona reputazione che si sono guadagnati con essa — in questi modi: un paesano, o un nobile, o un artigiano li tratterà bene (ospitandoli per la notte, oppure aiutandoli durante una ricerca, ecc.) per poi spiegarne il motivo, "Probabilmente voi non vi ricordate di me, in quanto sono molto diverso da allora, ma voi mi avete salvato dallo Specchio di Skarda".



Personaggi Non Giocanti

Alkin (Sergente)

Umano guerriero di 2° livello

Allineamento: Legale Neutrale

For 13 Int 13

Des 15 Sag 10

Cos 10 Car 11

Note di combattimento: CA 4; pf 15 (11); FM 10; THAC0 19 (18 ascia); N° Att. 1 (3/2 ascia); Danni 1d8+3 (ascia) o a seconda dell'arma; ML 15.

Linguaggi: Thyatiano

Equipaggiamento: Corazza di maglia, ascia da battaglia, pugnale, materiale per accampamento, tenda.

Capacità relative alle armi: gruppo specifico—asce

Specializzazione di stile: a due mani

Specializzazione nell'arma: ascia da battaglia

Capacità non relative alle armi: 5

Aspetto: Il sergente Alkin è alto 1,78 metri e pesa 75 chili; ha capelli e baffi castani e occhi nocciola. Ha 29 anni.

Indossa l'uniforme marrone tipica dei soldati di Retameron e indossa le insegne di sergente sulle spalline e sull'elmo.

Storia: Alkin è un ufficiale competente ma non eccezionale al servizio di Retameron. Figlio e nipote di soldati, ha passato cinque anni come guardia della città di Specularum. Incapace di avanzare di grado nelle guardie della città, piacque a Retameron che lo assoldò quattro anni fa.

Personalità: E' un soldato professionista, il che significa che la sua lealtà viene comprata solo con l'oro del suo datore di lavoro; ad ogni modo l'etica gli impedisce di tradire il suo datore di lavoro tramite corruzione.

All'inizio di quest'avventura, è possibile che sia sotto l'effetto di un *charme* da parte di Skarda, come descritto nell'Episodio 1.

Andrya

Umana esperta di magia di 1° livello

(Divinatrice)

Allineamento: Neutrale Buono

For 7 Int 16

Des 15 Sag 13

Cos 10 Car 14

Note di combattimento: CA 9; pf 4 (3); FM 12; THAC0 20; N° Att. 1; Danni 1d4-1; ML 13.

Linguaggi: Thyatiano, Elfico, Traladariano

Equipaggiamento: pugnale, libro incantesimi.

Capacità relative alle armi: gruppo specifico—pugnali/coltelli

Specializzazione di stile: con un'arma I

Capacità non relative alle armi: 5

Aspetto: Andrya è alta 1,65 metri e pesa 56 chili; è bruna dagli occhi castani.

In generale indossa tuniche semplici—specialmente di colore blu, dal blu cielo al blu scuro regale—e porta su di essi il badge del suo stato di Mago della Gilda.

Storia: Andrya è la figlia di un benestante di Specularum. Da bambina ha sempre dimostrato un'ottima intelligenza e un'attitudine per la magia, e così, nove anni fa, venne fatta entrare nella Gilda dei Maghi di Specularum. Cinque anni fa, venne assegnata ad Halia, la sua mentore ufficiale.

Personalità: Ordinariamente di indole solare, quando viene incontrata per la prima volta dai personaggi si sta ancora riprendendo dallo shock subito nel vedere la sua amica Sera uccisa dal Demone dello Specchio. Ha subito inoltre 1 punto-

ferita a causa di una caduta subita mentre cercava di portare in salvo Kraigg, sebbene non abbia un temperamento guerriero.

Libro Incantesimi:

Primo Livello (1+1): *caduta morbida, identificazione, individuazione del magico, lettura del magico, mani brucianti, scudo, sonno, trucchi.*

Ashgarth

Umano guerriero di 1° livello

Allineamento: Legale Buono

For 10 Int 17

Des 16 Sag 13

Cos 9 Car 15

Note di combattimento: CA 8 (6) (-1 con falcetto); pf 7; FM 12; THAC0 20 (19 falcetto); N° Att. 1; Danni 1d6 (falcetto); ML 20.

Linguaggi: Thyatiano

Equipaggiamento: falcetto, abito di lino pesante (come corazza di cuoio), corda di lino di 15 metri.

Capacità relative alle armi: falcetto

Specializzazione di stile: a una mano I

Arma preferita: falcetto

Capacità non relative alle armi: 5

Aspetto: Ashgarth è alto 1,80 metri e pesa 66 chili; ha capelli rossi sottili e gli occhi azzurri, e porta baffi e barba. Ha 25 anni, ma sembra ne abbia almeno 30.

E' molto snello, come puoi notare dalle sue caratteristiche fisiche. Indossa i vestiti tipici di uno schiavo di Inferno: bracciali e una tunica ricavata da lino di scarsa qualità, lavata di rado e cosparsa di buchi e strappi.

Storia: Ashgarth era il figlio di un uomo del villaggio di Lumm, una piccola comunità a poche miglia da Kelven. L'intera comunità fu rapita da Skarda 19 anni fa, ed egli è così vissuto sempre a Inferno.

Si capisce come mai, crescendo, abbia accumulato un odio per Skarda e i suoi uomini ed eventualmente organizzato in segreto una ribellione per il quale attualmente funge da leader. Per anni, lui e pochi altri schiavi hanno lavorato per rubare qui e là un po' di cibo in più da dare a una dozzina fra uomini e donne—abbastanza da mantenerli in uno stato di salute e abile al combattimento: Stanno anche rubando attrezzi da usare come armi, e alcuni di loro morirono nel processo.

Personalità: Ashgarth vive solo per liberare i cittadini di Inferno e per vendicarsi di Skarda. E' tutto ciò di cui parla e tutto ciò a cui pensa, e ogni decisione che prende sarà alla luce di quanto possa aiutare sé stesso e danneggiare Skarda.

Milady Halia Antonic

Umana esperta di magia di 7° livello

(Divinatrice)

Allineamento: Neutrale Buono

For 7 Int 18

Des 11 Sag 13

Cos 15 Car 15

Note di combattimento: CA 10 (-1 con pugnale); pf 26; FM 12; THAC0 20; N° Att. 1; Danni 1d4-1 o incantesimi; ML 17.

Linguaggi: Thyatiano, Elfico (Valya), Traladariano, Goblin

Equipaggiamento: *bacchetta del freddo* (23 cariche) (cono 18x9m, 6d6 pf, TS ½), *anello della telecinesi*, 2 pugnali (uno alla cintura e uno nascosto), libro incantesimi, materiale standard da avventura.

Capacità relative alle armi: gruppo specifico—pugnali/coltelli, bastone

Specializzazione di stile: con un'arma I

Capacità non relative alle armi: 9

Aspetto: Halia è alta 1,70 metri e pesa 61 chili. Ha i capelli rossi, portati lunghi e di soliti raccolti in una treccia; ha gli occhi azzurri. Ha 26 anni.

Di solito indossa tuniche—il materiale varia con la circostanza (seta per affari di società, lino per la vita domestica, lino grosso e un mantello di lana per i viaggi)—spesso in tinte verdi; porta il grado di appartenenza alla locale Corporazione dei Maghi su una spilla dorata.

Storia: Terza figlia (ottava fra sorelle e fratelli) di una nobile famiglia, e lontanamente imparentata con la famiglia Vorloi, Halia scappò di casa per intraprendere la vita dell'avventuriero per fuggire ad un matrimonio organizzato dai suoi genitori. Durante gli ultimi otto anni, si è avventurata in tutto il continente, ritornando sempre nella sua città natale, Specularum. Gradualmente, ha concentrato le sue avventure nei pressi della città, diventando un'importante figura nella Corporazione dei Maghi di Specularum, ha sposato il suo compagno d'avventura Retameron, e trasferendosi nella sua attuale dimora a Limite, un piccolo villaggio vicino a La Soglia.

Personalità: Halia è piuttosto lunatica, una che non sta in seconda fila ad altri avventurieri, incluso suo marito. I suoi interessi, oltre che le avventure con Retameron, comprendono la ricerca di nuova magia e vecchie leggende.

Note: Quando incontrata per la prima volta dai personaggi, sarà priva di tutto il suo equipaggiamento, ed avrà già usato alcuni incantesimi (esempio: *dardo incantato* e *fulmine* (nel tentativo di sconfiggere il primo demone dello specchio).

Libro Incantesimi:

Primo Livello (4+1): *autometamorfosi, caduta morbida, charme, dardo incantato, identificazione, individuazione dei non morti, individuazione del magico, lettura del magico, luce, mani brucianti, scudo, sonno, trucchi, ventriloquio.*

Secondo Livello (3+1): *chiavistello magico, creazione spettrale potenziata, ESP, individuazione dell'allineamento, individuazione dell'invisibile, individuazione del male, localizzare un oggetto, raggio che indebolisce, ragnatela, scassinare.*

Terzo Livello (2+1): *bloccapersona, chiaroudienza, chiaroveggenza, dissolvi magie, fulmine, mente di ferro, protezione dai proiettili normali, volare.*

Quarto Livello (1+1): *autometamorfosi vera, charme mostri, individuazione delle spie, occhio dello stregone, pelle di pietra, specchio magico.*

Karameikos

(Duca Stefano Karameikos III)

Umano guerriero di 13° livello

Allineamento: Legale Buono

For 16 Int 13

Des 16 Sag 15

Cos 14 Car 17

Note di combattimento: CA 5 (a corte: corazza di cuoio sotto i vestiti) -3(in guerra: corazza di piastre e *scudo* +2); pf 80 (66); FM 10; THAC0 8 (3 *spada lunga* +2) (7 claymore o spada bastarda); N° Att. 2 (5/2 scep.); Danni 1d8+6 (spada lunga +2) o a seconda dell'arma +1 (+3 spec.); ML 17.

Linguaggi: Thyatiano, Traladariano

Equipaggiamento: corazza di cuoio o corazza di piastre, *scudo* +2, *spada lunga* +2, *anello di protezione* +1

Capacità relative alle armi: gruppo generico—spade

Specializzazione di stile: arma e scudo II, a due mani

Specializzazione nell'arma: claymore, spada bastarda

Maestria nell'arma: spada lunga

Capacità non relative alle armi: 8

Aspetto: Il Duca Stefano Karameikos III è di mezza età. E' di altezza media, ma abbastanza robusto. I suoi capelli, la barba ed i baffi sono di un rosso intenso, con qualche striatura grigia; i suoi occhi sono di colore azzurro.

Quando viene interrotto dall'attacco di Skarda, il Duca si trova nella sala del trono impegnato a seguire i suoi affari e quindi non indosserà abiti da combattimento; indossa un formale vestito di stato bianco sopra le vesti da cavaliere. Sarà in grado di afferrare una spada e uno scudo di uno dei suoi soldati prima di essere ingaggiato.

Storia: La storia del Duca è troppo lunga per essere esposta qui. Brevemente, è un nobiluomo originario di Thyatis. Un comandante militare di spicco ed un avventuriero dall'età di 20 anni, gli fu offerto un titolo nobiliare se si fosse trasferito e insediato nelle terre selvagge a ovest di Thyatis.

Stefano Karameikos III fece costruire una città costiera, un villaggio cui diede nome Specularum, e cominciò il suo insediamento all'interno della regione. Il territorio divenne la Baronia di Karameikos, poi la Contea e in fine il Ducato. Ora, 30 anni dopo il primo sbarco, il Ducato è fiorente, e il Duca è un potente e ben voluto regnante, padre di robusti eredi.

Personalità: Nonostante il mito che i capelli rossi accompagnino un temperamento focoso, il Duca è freddo negli affari che riguardano la società, la milizia e i tradimenti. Il Duca esterna le sue emozioni solo nell'ambito della famiglia e con gli amici più fidati. Non usa mai giri di parole ed arriva rapidamente al punto.

Kogrin

Umano guerriero di 6° livello

Allineamento: Neutrale Malvagio

For 18/65 Int 5

Des 12 Sag 10

Cos 18 Car 6

Note di combattimento: CA 8; pf 59; FM 12; THAC0 12; N° Att. 3/2; Danni 1d10+3 (spadone a due mani) o a seconda dell'arma +3; ML 20.

Linguaggi: Thyatiano

Equipaggiamento: corazza di cuoio, spadone a due mani, strumenti di tortura, catene, frusta

Capacità relative alle armi: gruppo specifico—spade lunghe, frusta, catene

Specializzazione di stile: a due mani, con un'arma I

Capacità non relative alle armi: 5

Aspetto: Kogrin è alto 1,94 metri e pesa 113 chili, con un nodo trasandato di capelli rossi in testa e occhi neri incassati profondamente nel viso. E' impossibile individuarne l'età.

Indossa spessi vestiti pesanti, più un giacchino di cuoio senza maniche e due bracciali di cuoio con delle borchie acuminate (che causano 1-3 punti-ferita a chiunque venga colpito).

Storia: Kogrin, in attesa di esecuzione capitale in Specularum per una serie di brutali omicidi, venne salvato cinque anni fa da Skarda, che ammirò la sua natura brutale. Strada mise Kogrin in carica della gestione del dungeon e degli interrogatori—in altre parole l'ha nominato capo delle torture e delle esecuzioni.

Personalità: La sua indole è spiacevole, e puzza anche peggio; il suo lavoro lo diverte (vi prova un gusto infantile, è un dato di fatto); è disprezzato da qualsiasi essere vivente nello Specchio tranne che da Skarda.

Kraigg

Umano guerriero di 1° livello

Allineamento: Legale Buono

For 17 Int 12

Des 15 Sag 10

Cos 16 Car 13

Note di combattimento: CA 3; pf 12 (1); FM 10; THAC0 19 (18 spada larga); N° Att. 1 (3/2 spec.); Danni 2d4+3 o 1d6; ML 13.

Linguaggi: Thyatiano, Elfico (Vyalia)

Equipaggiamento: corazza di maglia, scudo, spada larga, arco corto, faretra con frecce leggere

Capacità relative alle armi: gruppo specifico—spade medie, arco corto

Specializzazione di stile: con arma e scudo, con armi da lancio

Specializzazione nell'arma: spada larga

Capacità non relative alle armi: 2

Aspetto: Kraigg è 1,85 metri e pesa 86 chili, un giovanotto snello. Ha capelli biondi, barba, baffi e occhi castani, Ha 18 anni.

Di solito indossa abiti da viaggio classici—tunica, calzoni, stivali e cintura—e ovviamente indossa la sua armatura ogni volta che l'azione lo comporta.

Storia: Kraigg, cresciuto a La Soglia, figlio di un vecchio avventuriero amico di Retameron, arrivò a Limite e nella torre all'età di 16 anni, nella speranza di venir addestrato dal famoso eroe. Retameron lo accettò, e da allora Kraigg è un Seguace del Lord Retameron.

Personalità: Kraigg è un giovanotto coraggioso devoto ai suoi patroni; se incontrato dai personaggi sarà più che felice di accompagnarli nella cerca.

Comunque, nella lotta contro il primo Demone dello Specchio, Kraigg fu ferito quasi a morte—ha un solo punto-ferita. Non gli dovrebbe essere permesso di accompagnare gli eroi per evitare che ad una fiera di paese, lo uccida il graffio di un gatto. All'inizio dell'avventura, Kraigg si trova nella piccola proprietà di Teranon a La Soglia.

Demone dello Specchio

Clima/Terreno:	Specchio di Skarda
Frequenza:	Molto raro
Organizzazione:	Solitario
Dieta:	Carnivoro
Intelligenza:	(Normale) 12
Tesoro:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale Malvagio

N. di Mostri:	1
CA:	3
Movimento:	12
Davi-Vita:	9
THACO:	11
N° di Attacchi:	1
Ferite per Attacco:	3d6 (morso)
Attacchi Speciali:	Vedi descrizione
Difese Speciali:	Vedi descrizione
Taglia:	M (alto 1,9 m)
Morale:	Impavido (20)
PE:	4.300

L'altezza media di un demone dello specchio è di 1,8 metri. La struttura del corpo e i tratti facciali assomigliano a quelli di un babbuino; ma è ricoperto di una densa pelliccia nera come la notte, e la sua bocca sporge in avanti dalla sua testa innaturalmente grande, così che, quando la apre, assomiglia a quelle trappole di ferro usate per catturare la selvaggina.

Il demone dello specchio ha numerosa abilità speciali:

Può *teletrasportarsi* in uno specchio ed restarci all'interno, invisibile oppure come riflesso visibile da quelli che guardano lo specchio. Può *teletrasportarsi* solo nello specchio a lui più vicino.

Mentre si trova in uno specchio, il demone dello specchio può guardare fuori da tutti gli altri specchi che si trovano in un raggio di 18 metri. Simile alla situazione in cui ci si trova in un set televisivo, dalla sua prospettiva. Quando qualcosa comincia ad accadere in uno specchio tende a ignorare il resto.

Quando è invisibile, non può fare nulla; può solo diventare visibile e osservare attraverso gli specchi entro un raggio di 18 metri.

Quando è visibile, può diventare invisibile, *teletrasportarsi* fuori dallo specchio, per *teletrasportarsi* in qualsiasi altro specchio che si trovi entro un raggio di 18 metri (quando si trova all'interno di uno specchio, non è limitato dal fatto di doversi *teletrasportare* per forza nello specchio più vicino). Può anche scegliere di stare davanti o dietro un qualcosa riflesso nello specchio; per esempio, se lo specchio sta riflettendo l'immagine di una stanza da letto, il demone dello specchio può scegliere di stare dietro una sedia, seduto su una sedia, disteso sul letto, stare dietro il riflesso di un personaggio, ecc. NON PUO' interagire con o alterare i riflessi in alcun modo.

Quando si *teletrasporta* in uno specchio o tra due specchi, il demone può apparire a qualsiasi altezza (dove c'è uno specchio); può *teletrasportare* solo sé stesso. Allo scopo di determinare il fallimento del *teletrasporto*, si assume che il demone dello specchio abbia una conoscenza Molto Familiare di tutti gli specchi presenti nel raggio di 18 metri.

Per tutte queste funzioni possono essere usati specchi con almeno 30 centimetri di lato. Non può *teletrasportarsi* all'interno o tra specchi di dimensioni più piccole; non è in grado di osservare da uno specchio più piccolo.

Il demone dello specchio predilige gli attacchi di sorpresa. La tattica più favorita è quella di attendere all'interno di uno specchio, invisibile o dietro un riflesso di una parte di mobilia. Quando la sua vittima entra nell'area e guarda nello specchio, il demone appare—preferisce zompire fuori da dietro una parte di mobilia per stare dietro il riflesso del personaggio, o per farsi vedere da invisibile proprio dietro il riflesso del personaggio.

Sotto queste circostanze, la reazione più comune di un personaggio è quella di girarsi per affrontare la minaccia che crede dietro di lui. A questo punto il demone si *teletrasporta* fuori dallo Specchio e morde il personaggio alle spalle.

Come i ladri, il demone dello specchio ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire per l'attacco alle spalle. Diversamente dai ladri questo attacco non provoca danni extra.

Se il demone dello specchio si trova all'interno di uno specchio quando viene distrutto, subisce 1d6 punti-ferita e viene automaticamente *teletrasportato* nello specchio più vicino. Se non ci sono specchi nel raggio di 18 metri, questa muore.

Un incantesimo *individuazione del male*, mostrerà il demone dello specchio illuminato; se il demone è all'interno dello specchio, farà illuminare lo specchio. Se il demone si trova in un altro specchio, ma sta osservando da uno specchio che si trova all'interno del raggio d'azione dell'incantesimo, lo specchio s'illumina.—debolmente. Se viene usato un incantesimo *individuazione dell'invisibile*, e il demone dello specchio si trova invisibile dentro lo specchio, si illuminerà quello specchio.

Può apparire solo un demone dello specchio alla volta. Una volta ucciso, un altro può uscire dallo Specchio di Skarda. Ogni giorno possono apparirne solo due.

Il demone dello specchio è una creatura guardiano la cui casa è l'area del portale nebulosa che separa il mondo reale dal mondo dello Specchio. Non può essere risucchiata NELLO Specchio di Skarda; può esistere solo nel mondo reale, o venire risucchiata nell'area che è la sua dimora. La natura della sua esistenza è sconosciuta.

Sebbene Malvagia come allineamento, il demone dello specchio obbedisce solo al proprietario dello Specchio di Skarda senza esitazione. Durante gli ultimi due decenni, il proprietario è stato Skarda, naturalmente.

Guerrieri Ribelli

CA 8; DV 1; pf 4; FM 10; THAC0 20; N° Att. 1; Danni 1d6; ML 16; AL NB.

Questi uomini e donne sono gli abitanti di Inferno che hanno contrabbandato cibo e armi in questi anni di preparazione ad una nuova ribellione. Sono in forma fisica migliore della media dei cittadini di Inferno, e tutti hanno un qualche tipo di arma (spada corta, falchetto, piccozza, forcone, ecc) e una veste di lino spesso (equiparabile ad un'armatura di cuoio).

Sir Retameron Antonic

Umano guerriero di 9° livello

Allineamento: Legale Buono

For	18/82[21]	Int	13
Des	16	Sag	11
Cos	15	Car	12

Note di combattimento: CA 0; pf 64 (32); FM 9; THAC0 10 (7[3] *spada* +2, 12 arco); N° Att. 3/2 (2 spec.); Danni 1d8+6[15] (*spada* +2) o 1d6; ML 18.

Linguaggi: Thyatiano, Elfico (Vyalia)

Equipaggiamento: corazza di piastre, scudo, *spada* +2, pugnale, arco corto, faretra con 20 frecce leggere, *cintura della forza da gigante* (ghiacci [+4,+9])

Capacità relative alle armi: gruppo generico—spade, arco corto

Specializzazione di stile: con arma e scudo II, con armi da lancio

Specializzazione nell'arma: spada

Capacità non relative alle armi: 7

Aspetto: Retameron è alto 1,85 metri e pesa 85 kg. Ha i capelli castani, tagliati corti, baffi e barba; gli occhi sono marrone scuro. Ha 31 anni.

Per essere elegante e nel contempo per distrarre i nemici, Retameron ha adottato uno stile di vestiario dai colori scargianti, ma pratici, ed è solito portare capi d'abbigliamento dorati e brillanti dai ricchi ornamenti in svariati colori. In contrasto è suo equipaggiamento (come cintura, stivali, cinturone per la spada, ecc.) che è funzionale e logoro.

Storia: Figlio di Teranon Antonic, un avventuriero thyatiano e ora istruttore di scherma, Retameron è cresciuto a Specularum. Come suo padre, si ritrovò a condurre una vita di avventure e all'età di 18 anni cominciò ad avventurarsi per conto suo. Il suo centro di operazioni era inizialmente a La Soglia, ma si spostò poi a Limite, un piccolo villaggio bisognoso di protezione. Dopo 13 anni di avventure, divenne abbastanza famoso ed esperto per ricevere il permesso dal Duca di costruire la sua roccaforte a Limite. Da allora, ha diviso il suo tempo tra l'avventura personale, le missioni per il Duca, e gli impegni domestici.

Personalità: Retameron ama la bella vita—buon cibo e buon vino, compagnia festosa, le cene sontuose, ecc.—ma è sempre pronto tuffarsi nell'avventura per sconfiggere il male.

Note: Quando incontrato dai personaggi, Retameron si trova in stato di incoscienza a causa delle percosse dopo l'ingresso nello Specchio (quindi il numero fra parentesi indica i punti ferita correnti); gli è stato tolto tutto l'equipaggiamento (anche tutto quello che c'era nella torre).

Soldati di Retameron

CA 4 (maglia e scudo); DV 2; pf 15; FM 9; THAC0 19; N° Att. 1; Danni 1d8; ML 11 (15 in presenza di Retameron); AL NB.

Skarda

Umano esperto di magia di 10° livello

(Incantatore)

Allineamento: Legale Malvagio

For	10	Int	18
Des	16	Sag	13
Cos	11	Car	15

Note di combattimento: CA 8 (7 con pugnale); pf 26; FM 12; THAC0 15 (*pugnale* +2); N° Att. 1; Danni 1d4+2 (*pugnale* +2) o incantesimi; ML 11; PE 2.000.

Linguaggi: Thyatiano, Elfico (Valya), Orchesco (orchetti)

Equipaggiamento: *pugnale* +2, *bacchetta della paura* (18 cariche) (cono 18x6m, TS neg.), *anello protezione* +1, *sfera di cristallo con chiaroudienza*, *specchio di Skarda*, libro incantesimi.

Capacità relative alle armi: gruppo specifico—pugnali/coltelli, bastone

Specializzazione di stile: con un'arma I

Capacità non relative alle armi: 10

Aspetto: Skarda, una volta conosciuto come Mallek, è alto 1,72 metri, pesa 88 chili (gran parte a causa del grasso), con capelli neri e gli occhi azzurro chiaro. Ha la carnagione piuttosto pallida e il viso sbarbato sempre con cura. Ha 52 anni.

Non esterna la sua professione, così se ne va in giro vestendo come qualsiasi altro avventuriero—pantaloni, veste, mantello, ecc., tutto tranne che abiti da mago. Veste di solito di colore nero. Come indicato nel testo, Skarda ha un'espressione gioiosa e ha l'aspetto dello zio o insegnante buono, non di un megalomane.

Storia: Mallek era un semplice Medium in di Thyatis circa 30 anni fa. Di spirito avventuriero, fu ansioso di diventare parte della spedizione di colonizzazione del giovane Stefano Karameikos, e passò i suoi primi anni nel villaggio (città più tardi) di Specularum. Ma, come spiegato nell'introduzione per il Dungeon Master, due decenni fa scoprì lo Specchio e la sua vita, fini e identità cambiarono verso il peggio. Perfino dopo il cambiamento, mantenne l'identità fidata di Mallek, gestendo un negozio di magia in Specularum preparando il suo momento.

Personalità: Skarda ha un tono di voce basso, il suo linguaggio è forbito e ben educato; sarebbe un brav'uomo se il suo intento non fosse quello di governare il mondo.

L'uomo è eccentrico e strano. Ha sporadici ricordi di essere stato una brava persona—ferma una tortura a metà perché sente una reminiscenza della sua vecchiaia personalità, oppure condanna qualcuno alla pena capitale e poi si sente in colpa per ciò che ha fatto. Ma, in ultima, l'abitudine comportamentale imposta dallo Specchio si fa sentire di nuovo e diventa lo Skarda vecchio e cattivo ancora una volta.

Libro Incantesimi:

Primo Livello (4+1): *amicizia*, *charme*, *identificazione*, *individuazione del magico*, *ipnosi*, *lettura del magico*, *luce*, *mani brucianti*, *marchio del mago*, *movimenti da ragno*, *salto*,

scherno, scossa elettrica, servitore invisibile, sfera cromatica, sonno, spauracchio, trucchi, unto, ventriloquio.

Secondo Livello (4+1): *accecamiento, buio nel raggio di 4,5 m, chiavistello magico, ESP, frantumazione, freccia acida di Melf, immagini illusorie, individuazione dell'invisibile, invisibilità, legare, localizzare un oggetto, oblio, raggio che indebolisce, scassinare, sfocatura, strangolare, tasche speciali, timore.*

Terzo Livello (3+1): *bloccapersona, dissolvi magie, freccia di fuoco, occulta allineamento, piccole meteore di Melf, ritardare la morte, rune esplosive, suggestione, velocità, volare.*

Quarto Livello (2+1): *autometamorfofi vera, attirare mostri II, charmare con il fuoco, charme mostri, confusione, contagio, goffaggine, metamorfofi, muro illusorio, occhio dello stregone, rifugio sicuro di Leomund, scaccia maledizioni, sfera d'invulnerabilità minore, specchio magico, terreno illusorio.*

Quinto Livello (2+1): *aspetto, attirare mostri III, bloccamostri, caos, ombre magiche, repulsione, riprovevole discussione di Leomund, simulacri di mostri, teletrasporto.*

Guardia Elite di Skarda

Umano guerriero di 4° livello

Allineamento: Legale Neutrale

For 17 Int 10

Des 13 Sag 10

Cos 13 Car 10

Note di combattimento: CA 2; pf 31; FM 9; THAC0 16 (15 spada); N° Att. 1 (3/2 spec.); Danni 1d8+3 (spada) o a seconda dell'arma +1; ML 16; PE 175.

Linguaggi: Thyatiano

Equipaggiamento: corazza di piastre, scudo, spada, pugnale

Capacità relative alle armi: gruppo specifico—spade medie, pugnale

Specializzazione di stile: con arma e scudo II

Specializzazione nell'arma: spada

Capacità non relative alle armi: 4

Questi uomini sono il meglio dei mercenari assoldati da Skarda, guerrieri di prima classe (secondo gli standard dei mercenari). Temono molto Skarda, ma meno dei soldati e degli ufficiali; Skarda ha pagato troppo denaro per queste guardie d'élite per punirle casualmente come fa con gli altri suoi tirapiedi.

Quando si trova nello Specchio e quando svolge un raid, Skarda è accompagnato da 1d4+4 di queste guardie.

Sottufficiali di Skarda

CA 4 (maglia e scudo); DV 2; pf 15; FM 9; THAC0 19 (18 spec.); N° Att. 1 (3/2 spec.); Danni 1d8+2; ML 13 (15 in presenza di Ufficiali); AL LN; PE 65.

Specializzazione di stile: con arma e scudo

Specializzazione nell'arma: spada

Ufficiali di Skarda

CA 2 (piastre e scudo); DV 3; pf 22; FM 9; THAC0 18 (17 spec.); N° Att. 1 (3/2 spec.); Danni 1d8+2; ML 15; AL LN; PE 120.

Specializzazione di stile: con arma e scudo

Specializzazione nell'arma: spada

Soldati di Skarda

CA 6 (cuoio borchia e scudo); DV 1; pf 8; FM 10; THAC0 20; N° Att. 1; Danni 1d6; ML 10 (11 in presenza di Sottufficiali, 13 in presenza di Ufficiali); AL LN; PE 35.

Schiavi (Cittadini di Inferno)

CA 10; DV 1; pf 3 (da 6 a 10 se fossero in buone condizioni); FM 9 (12 se in buone condizioni); THAC0 20; N° Att. 1; Danni 1 (1d4 se trovano una clava); ML 5 (16 se presi dalla rabbia); AL NB.

Teranon Antonic

Umano guerriero di 5° livello

Allineamento: Neutrale Buono

For 15 Int 11

Des 18 Sag 12

Cos 13 Car 10

Note di combattimento: CA 1 (0 con la spada); pf 36; FM 9; THAC0 16 (15 spada, 12 con arco corto); N° Att. 1 (3/2 spec.); Danni 1d8+2 (spada) o 1d6 (freccia leggera); ML 15.

Linguaggi: Thyatiano

Equipaggiamento: corazza di maglia, spada, pugnale (1 alla cintura, 2 nascoste), arco corto, faretra con 24 frecce leggere

Capacità relative alle armi: gruppo specifico—spade medie, arco corto

Specializzazione di stile: con arma un'arma I, con armi da lancio

Specializzazione nell'arma: spada, arco corto

Capacità non relative alle armi: 4

Aspetto: Teranon è alto 1,88 metri e pesa 81 kg. In origine, aveva capelli barba e baffi neri, ora per la maggior parte sono grigi. I tratti sono spigolosi, come un uccello da preda; cammina zoppicando a causa di una vecchia ferita da pugnale. Ha 58 anni.

Tende a vestire in modo ricco, ma non con sfarzo, in costosi ma sobri vestiti di color nero e grigio, mostrando il benessere ottenuto con la sua professione.

Storia: Teranon è di nascita nobile, ma di basso lignaggio. E' stato un avventuriero in Thyatis prima di unirsi alla spedizione di Stefano Karameikos; in Specularum, fu per qualche anno una delle guardie del Duca prima di ritirarsi dalla professione.

Investì tutto il suo guadagno nel fondare una scuola di scherma ed ha vissuto da quel momento come tutore. Sua moglie, madre di Retameron e consigliera dell'eroe, vive con lui.

Personalità: Teranon è piuttosto burbero, il marchio dell'istruttore militare con 40 anni d'esperienza, ma di natura buona. Non è più un avventuriero, ma spolvererà di certo la sua armatura e rischierà la vita per la famiglia e gli amici. I suoi successi come avventuriero, anche se trascurabili, sono per lui ancora fonte di orgoglio, e così è incline a raccontare storie di guerra—specialmente a quelle poche persone che hanno sentito parlare di lui.

Zira

Umana guerriera di 4° livello

Allineamento: Caotico Neutrale

For 17 Int 10

Des 15 Sag 10

Cos 13 Car 14

Note di combattimento: CA 2; pf 31; FM 9; THAC0 16 (15 ascia da battaglia); N° Att. 1 (3/2 spec.); Danni 1d8+4 (ascia da battaglia) o a seconda dell'arma +1; ML 16.

Linguaggi: Thyatiano

Equipaggiamento: corazza di piastre, ascia da battaglia, pugnale (2 alla cintura, 1 nascosto nello stivale), *medaglione dell'ESP*

Capacità relative alle armi: gruppo specifico—asce, pugnale

Specializzazione di stile: a due mani

Specializzazione nell'arma: ascia da battaglia

Capacità non relative alle armi: 4

Aspetto: Zira è alta 1,78 metri e pesa 64 chili. Ha i capelli nero pece tagliati corti (cosicché nessun capello esce dall'elmo dando appiglio agli avversari) e gli occhi azzurri. Ha 25 anni.

Indossa l'uniforme nera (con bordi bianchi) delle Guardie Elite di Skarda, e la sua cotta di piastre è meticolosamente pulita e brillante.

Storia: Zira è un'avventuriera, nata a Kelvin e vissuta gli ultimi anni a La Soglia. Se lo desideri puoi, prima che l'avventura cominci, stabilire che i personaggi conoscano Zira allo stesso modo in cui conoscono Retameron e Halia, come descritto nell'Introduzione del DM. (Questo darà a lei un incentivo maggiore ad aiutare e liberare i personaggi.)

Nel momento in cui il secondo Demone dello Specchio ha fatto razzia nella Torre di Retameron, Skarda ha lasciato lo Specchio per eseguire un po' di ricognizione. Viaggiando nei pressi di La Soglia, si imbatté in Zira. Zira, che era in disperato bisogno di denaro per saldare alcuni debiti, accettò l'assunzione da parte di questo straniero, nonostante le di lui richieste di "obbedienza incondizionata" e gli avvisi di "numerosi nemici", e così via. La trasporto nella Torre e dentro lo Specchio, dopodiché cominciò a sondare il cervello di lei riguardo informazioni dello stato del mondo da due anni a questa parte. Dopo aver appreso da lei ciò che poteva, la assegnò alle sue Guardie Elite.

Non le ci volle molto per accorgersi di cosa stesse succedendo all'interno dello Specchio di Skarda; o per capire che i membri delle guardie elite devono passare un anno all'interno dello Specchio e superare il test di lealtà di Skarda (una sonda *ESP*) prima di venir permesso di lasciare lo Specchio; o di rendersi conto che non sarebbe mai stata in grado di superare il test. Se avesse saputo chi fosse in realtà Skarda, non avrebbe mai accettato l'impiego, nonostante i suoi debiti. Ora sta prendendo tempo e cercando un'opportunità per fuggire da Skarda.

Il primo passo del suo piano fu quello di mostrarsi rude e callosa come tutti gli altri soldati e guardie. Il secondo passo fu quello di venir assegnata a compiti da svolgere a Inferno e di far circolare voci fra gli abitanti di Inferno che la loro ribellione potrebbe avere in lei un alleato. Il terzo passo fu quello di scoprire la parola d'ordine che permette l'uscita dallo Specchio; con il suo *medaglione dell'ESP*, ottenuto durante la sua carriera da avventuriera, ha sondato la mente del Capitano delle Guardie Elite e rubato così la parola d'ordine del Portale.

E' determinata ed ansiosa di fare un accordo con i ribelli... prima che Skarda la scopra.

Personalità: Come molti mercenari, Zira è pronta a mettere a disposizione la propria spada e lealtà al soldo di persone con cui non abbia avversioni personali. Comunque, anche se non ha il cuore tenero, non ha intenzione di aiutare a perpetuare la crudeltà e le barbarie che vede all'interno dello Specchio di Skarda. La sua soluzione è quella di andarsene...ma può essere probabilmente persuasa ad aiutare i ribelli nella loro ricerca della libertà.

Quando la Situazione si Mette Male

Le avventure non vanno sempre nel modo in cui gli avventurieri prevedono...e certamente non vanno sempre nel modo in cui il Dungeon Master si aspetta. Così questa appendice fornisce degli aiuti su cosa puoi fare quando l'avventura tende a deragliare dalla linea base.

Episodio per episodio, ecco cosa può andare male...e cosa puoi fare per rimediare.

Episodio Uno

Nell'Episodio Uno ci sono solo un paio di cose che possono andare male:

I Personaggi Capiscono di Essere Pedinati da Skarda

Nonostante tutti i tuoi sforzi per nascondere, i personaggi capiscono che Skarda il sta pedinando. Forse è solo un qualche tipo di paranoia; forse uno di loro ha inaspettatamente usato un'ESP su una persona *charmata* da Skarda, e per qualche motivo non puoi cambiare chi sia la persona *charmata*.

Se è questo il caso, i personaggi sapranno che Skarda è alle loro calcagna... Questo li renderà più sospetti. Dovrai solo prestare un po' di più attenzione durante il tentativo di cattura nell'Episodio Due; è un inconveniente, ma non un disastro.

Morte di Personaggi

Se uno qualsiasi dei personaggi morisse durante il primo episodio, dovrai aspettare finché non verranno rimpiazzati prima di passare all'Episodio Due (con una resurrezione oppure con l'introduzione di un nuovo personaggio).

Episodio Due

Nell'Episodio Due possono andare male molte cose:

I Personaggi Eludono la Cattura

Nonostante i migliori piani di Skarda, i personaggi eludono in qualche modo il piano di cattura. Bene, questo è un problema. Possono decidere di sistemare le cose, radunando il Quinto Cavalleggeri ed andare alla carica con un esercito massiccio. Questo rovinerebbe le cose di parecchio.

Ci sono alcuni modi per aggirare questo problema:

Puoi permettere a Skarda abbastanza desideri per portare i personaggi all'interno dello Specchio (questo comunque è il sistema brutale).

Oppure, puoi fare in modo che Skarda si *teletrasporti* di nuovo nello Specchio e chiuda il portale dall'altra parte. I personaggi copriranno lo Specchio presumendo di tenere Skarda imprigionato all'interno. MA: in qualche momento, nelle successive due settimane, si apre un altro dei portali all'interno dello Specchio (l'altro Specchio è stato seppellito e ora è stato ritrovato da un cacciatore di tesori). Skarda è così di nuovo a piede libero con un nuovo Specchio. La sua prima azione sarà quella di scovare i personaggi e di catturarli; questa volta, non fallirà.

I Personaggi Uccidono Skarda

Bene, questa è veramente un pasticcio. Assumendo che Skarda abbia usato la sua magia al suo meglio e che comunque sia stato ucciso, possiamo anche assumere che i personaggi siano riusciti ad eludere la cattura. Questo gli dà lo Specchio e un'apparente vittoria.

Se decidono di entrare lo stesso nello Specchio, l'avventura può continuare come descritto. I personaggi verranno catturati dai soldati in attesa; non possono lasciare lo Specchio senza la parola d'ordine. Il capitano delle Guardie di Skarda prenderà il posto di Skarda e continuerà i suoi piani; la differenza più sostanziale sarà che non avrà a sua disposizione poteri magici ma avrà una maggiore capacità tattica militare.

Se decidono di non entrare nello Specchio, usa la tattica descritta prima: il sostituto di Skarda sarà in grado di uscire dallo Specchio mediante il casuale ritrovamento di un altro degli Specchi.

I Personaggi Eludono la Cattura nello Specchio

I personaggi sono stati trascinati nello Specchio—e uno o due sono stati in grado di eludere la cattura. (Se il personaggio può *teletrasportarsi*, sarà facile che accada—tutto quello che dovrà fare sarà *teletrasportarsi* vicino ad una delle torri di guardia e sarà ben distante dalla scena d'azione.)

Questa è un'aggravante—è difficile tenere traccia di gruppi separati di personaggi. Primo, scopri cosa il personaggio vuole fare. Forse (incrociando le dita) vuole seguire i personaggi nel dungeon per cercare di salvarli. Se è così, lasciaglielo fare—sempre che ne sia in grado. Ciò rientrerebbe proprio nel corso normale dell'avventura e risparmierebbe ai personaggi alcuni sforzi.

Se il personaggio non vuole aiutare i suoi amici (perché no?) lasciagli fare ciò che crede meglio; dovrai dividere il tuo tempo fra lui ed il resto del gruppo, e molto del quale dovrà essere dedicato al gruppo. Il personaggio affronterà una probabilità superiore alla media di essere scoperto e catturato ovunque vada; forse riuscirai a farlo catturare e spedire nel dungeon prima che gli altri riescano a fuggire.

Il Personaggio Fuggito Insegue Skarda

Se il personaggio fuggito vuole seguire Skarda mentre torna nel mondo normale—e potrebbe riuscirci—ti trovi nella stessa scomoda condizione. (Il solo modo in cui un personaggio potrebbe riuscirci sarebbe l'uso di un *desiderio* o di una *autometamorfosi* diventando qualcosa di piccolo e passare nel portale mentre passano Skarda e i suoi uomini. Ricorda, l'area

attorno al portale possiede gli effetti di *individuazione dell'invisibile*.)

Skarda comparirà nella sua stanza/tenda dove è già stato visto in precedenza, poi viaggerà con mezzi semplici fino al palazzo del governatore della nazione (Se il palazzo è a meno di un giorno di viaggio, andrà a cavallo. Se non lo è, si *teletrasporterà*. Lasciando le sue guardie indietro.)

Il personaggio fuggito può attaccare Skarda e batterlo. Questo cambierebbe l'avventura drasticamente—il che non è una bella cosa. Forse, il resto dell'avventura potrebbe coinvolgere i personaggi nel tentativo di salvare gli abitanti di Inferno dallo Specchio mentre è scosso dai terremoti che lo distruggeranno. Forse, lo sconfitto Skarda potrebbe, col suo ultimo respiro, sospirare: "E' troppo tardi, eroe..." Poi, il suo cacciatore invisibile assale il personaggio alle spalle, portare lo Specchio nel palazzo più vicino e scoprire di nuovo lo Specchio.

Morte di Personaggi

Se dei personaggi muoiono mentre vengono catturati vedi il capitolo "Morte di Personaggi" nelle note dell'Episodio Tre.

Episodio Tre

Le cose che possono succedere nell'Episodio Tre sono:

Morte di Personaggi

Se dei personaggi muoiono durante la cattura o durante la loro fuga dal dungeon, rimpiazzateli con personaggi già presenti nel dungeon. Forse alcune delle guardie reali inviate a riconquistare la Torre di Retameron sono vive e qui incarcerate; fungeranno da ottimo rimpiazzo. (Usa i personaggi pregenerati inclusi in questa avventura; segna qualche ferita ad ognuno dei personaggi per simulare il maltrattamento; il loro equipaggiamento si trova dove si trova quello dei personaggi.)

I Personaggi Vogliono Tornare a Casa

Una volta fuggiti, i personaggi potrebbero decidere di non voler aiutare la gente dello Specchio; vogliono solo fuggire.

Bene, troveranno molte difficoltà nel farlo. Il Portale è nero quando escono dal dungeon. Skarda sta andando al palazzo, ricordalo. Se i personaggi cercano di attendere nei pressi del Portale per gettarvisi quando si accende, hanno buone probabilità di essere ricatturati. Devono avere la parola d'ordine per oltrepassare il Portale. In breve, comportarsi così è il miglior modo per venire ricatturati; vengono avvistati, attaccati, incatenati e gettati di nuovo nelle celle, e tutto ricomincia di nuovo.

Episodio Quattro

Ecco cosa può andare male nell'Episodio Quattro:

I Personaggi Falliscono la Fuga dallo Specchio

I personaggi potrebbero mancare il tentativo di uscire dallo Specchio. Forse, vengono inaspettatamente sconfitti dalle guardie che hanno attaccato. Forse non sono capaci di ispirare gli schiavi.

Un modo per far arrivare i personaggi all'Episodio Cinque è quello di farli legare dal capo delle guardie cosicché vengano spinti forzatamente ad assistere al saccheggio dell'abitazione del Duca Stefano. Una volta nel mondo reale, quel particolare gruppo di soldati incappa nelle guardie del Duca Stefano, che lo sconfigge e liberano i personaggi.

Oppure, forse Zira potrebbe salvarli prendendoli "in custodia" una volta che vengono catturati e poi fuggire con loro.

O forse lo stress causato dai terremoti potrebbe rompere lo Specchio prematuramente, spargendo gli abitanti dello Specchio in tutto terreno della loggia ora invece che durante l'Episodio Cinque; questo porterebbe i personaggi direttamente alla scena finale.

Morte di Personaggi

Se dei personaggi muoiono durante questa avventura, la cosa migliore da fare è rimpiazzarli con altri personaggi che intervengono poi al palazzo (per ragioni non collegate); si uniranno con i personaggi esistenti una volta che l'azione sarà cominciata. Puoi, in alternativa, usare uno dei personaggi pregenerati inclusi in questa avventura e decidere che egli è il capitano delle guardie di palazzo; riconosceranno i personaggi per chi sono e li aiuterà.

Episodio Cinque

Ecco cosa può andare male nell'Episodio Cinque:

I Personaggi Falliscono il Salvataggio del Duca Stefano

Bene, i soldati che hanno sconfitto il Duca Stefano gli hanno causato anche dei danni temporanei. Quando egli cade, sarà gravemente ferito—ma metà del danno è temporaneo e quindi è ancora vivo. Forse possono ancora salvarlo più tardi.

I Personaggi Falliscono e Basta

Skarda conquista la loggia da caccia. Evviva per lui. Ma non è esattamente dove voleva trovarsi—intanto era importante catturare il Duca Stefano, ma necessita ancora di conquistare il palazzo Ducale a Specularum. Così i personaggi ed il Duca possono pianificare la loro fuga e la vendetta mentre Skarda si riprende, ricarica gli incantesimi e si prepara a conquistare il palazzo a Specularum.

Altre Cose da Fare

In fine, ci sono altri modi di usare gli eventi ne Lo Specchio di Skarda.

I Personaggi Invece di Retameron

Puoi svolgere un'avventura in cui sono i personaggi, non Retameron, che scoprono che Mallek è in realtà Skarda e lo "uccidono" (invece viene catturato dallo Specchio). Questo porta i personaggi come protagonisti fin dall'inizio.

Il Piano, dal di Fuori

Quando il secondo demone dello specchio esce dallo Specchio per attaccare le persone nella Torre di Retameron, scappa anche Zira, ed aiuta Andrya e Kraigg a salvarsi. Ella sarà con Andrya e Teranon quando incontrano i personaggi, e sarà in grado di descrivere tutto ciò che sta accadendo nello Specchio e i piani di Skarda.

L'avventura non è, quindi, apprendere la situazione nello Specchio; l'avventura sarà cercare di impedire a Skarda di arrivare al palazzo del Duca. (puoi trasformarlo in un'eccitante corsa per il territorio sulle tracce di Skarda; assumendo che Skarda non di *teletrasporti*. Questo funziona solo se i personaggi non hanno incantesimi per volare o *teletrasportarsi*, *tappeti volanti*, ecc.)

Apertura di Altri Specchi

E, in fine, abbiamo messo a disposizione gli altri portali—e gli altri Specchi che vi conducono—nell'avventura in modo tale che tu possa usarli se lo desideri; puoi usarlo per qualsiasi scopo possa aumentare il divertimento. Forse i personaggi trovano il proprio Specchio che conduce nel Mondo dello Specchio. Forse il Mondo dello Specchio non si sta distruggendo e uno degli altri Portali conduce in un altro mondo. Possono essere usati per qualsiasi cosa ti aggrada. Come sempre, il solo limite di questa avventura, il solo limite ai cambiamenti da apportarvi, sono i confini della tua immaginazione.

Lindoran

Elfo Guerriero/Mago di livello 7/6

For 17, Des 11, Cos 10, Int 13, Sag 9, Car 11

pf 32 **CA** 3

Armi: Spada, arco lungo, faretra con 20 frecce leggere, pugnale

Armatura: Corazza di maglia elfica

Oggetti Magici: Amuleto a prova di individuazione e localizzazione, anello di protezione +2

Equipaggiamento: Zaino, 2 fiasche di olio, acciarino, 15m di corda, borraccia, lanterna, 2 sacchi piccoli e 1 sacco grande, 2 torce, razioni essiccate per 1g, libro incantesimi

Incantesimi:

Primo Livello (4): *autometamorfosi, caduta morbida, charme, dardo incantato, identificazione, individuazione dei non morti, individuazione del magico, lettura del magico, movimenti da ragno, mani brucianti, scudo, sonno, trucchi, ventriloquio.*

Secondo Livello (2): *chiavistello magico, creazione spettrale potenziata, ESP, individuazione dell'allineamento, individuazione dell'invisibile, individuazione del male, localizzare un oggetto, raggio che indebolisce, scassinare.*

Terzo Livello (2): *bloccapersona, chiaroudienza, chiaroveggenza, dissolvi magie, infravisione, protezione dai proiettili normali, volare.*

Nesmis

Halfling Guerriera di livello 5

For 15, Des 16, Cos 13, Int 9, Sag 11, Car 15

pf 40 **CA** 3

Armi: Spada corta +1, arco corto, faretra con 24 frecce leggere, pugnali (2)

Armatura: Corazza di maglia

Oggetti Magici: Scarabeo protettivo

Equipaggiamento: Zaino, 2 fiasche di olio, acciarino, 15m di corda, borraccia, lanterna, 2 sacchi piccoli e 1 sacco grande, 2 torce, razioni essiccate per 1g.

Kindel

Umano Esperto di Magia di livello 7

For 11, Des 15, Cos 7, Int 15, Sag 11, Car 12

pf 17 **CA** 9

Armi: Pugnale +2

Armatura: Nessuna

Oggetti Magici: Mantello distortente, sfera di cristallo di chiaroveggenza

Equipaggiamento: Zaino, 2 fiasche di olio, acciarino, 15m di corda, borraccia, lanterna, 2 sacchi piccoli e 1 sacco grande, 2 torce, razioni essiccate per 1g, libro incantesimi

Incantesimi:

Primo Livello (4): *charme, dardo incantato, identificazione, individuazione del magico, lettura del magico, luce, mani brucianti, protezione dal male, salto, scudo, sonno, trucchi, unto, ventriloquio.*

Secondo Livello (3): *chiavistello magico, creazione spettrale potenziata, ESP, freccia acida di Melf, individuazione del male, invisibilità, localizzare un oggetto, raggio che indebolisce, ragnatela.*

Terzo Livello (2): *bloccapersona, dissolvi magie, freccia di fuoco, fulmine, immagini illusorie, palla di fuoco, protezione dai proiettili normali.*

Quarto Livello (1): *autometamorfosi vera, charme mostri, individuazione delle spie, muro di fuoco, muro di ghiaccio, tempesta di ghiaccio.*

Lindoran è un elfo guerriero/mago che usa la sua magia principalmente non per il combattimento. Eccetto che per alcuni incantesimi di base (i suoi incantesimi di primo livello), la sua magia è rivolta all'individuazione o all'esecuzione di manovre inaspettate (esempio, volare, trasformarsi in una creatura e fuggire, ecc.).

Lindoran ha già svolto avventure con Delson, Kerole, Trylia, Kindel e Nesmis.

L'età, l'aspetto e l'allineamento di questo personaggio sono a discrezione del giocatore che lo usa.

Nesmis è un ottimo guerriero halfling; di solito usa delle armature leggere (maglia) ma ha abbastanza destrezza per compensare la leggerezza dell'armatura. Preferisce attaccare i nemici scagliando frecce da dietro le linee, ma può ingaggiare un combattimento corpo a corpo se necessario.

Nesmis ha già svolto avventure con Delson, Kerole, Trylia, Kindel e Lindoran.

L'età, l'aspetto e l'allineamento di questo personaggio sono a discrezione del giocatore che lo usa.

Kindel è un mago portato per il combattimento; diversamente da Lindoran, Kindel usa la sua magia per ferire e distruggere i suoi nemici. Preferisce rimanere nelle retrovie, colpendo i nemici dalla parte opposta.

Kindel ha già svolto avventure con Delson, Kerole, Trylia, Kindel e Nesmis.

L'età, l'aspetto e l'allineamento di questo personaggio sono a discrezione del giocatore che lo usa.

Delson

Umano Chierico di livello 6

For 16, **Des** 10, **Cos** 13, **Int** 7, **Sag** 15, **Car** 12

pf 33 **CA** 1

Armi: *martello da guerra* +1, mazza

Armatura: Corazza di paistre e scudo

Oggetti Magici: *Anello di protezione* +1 raggio 1,5 metri

Equipaggiamento: Zaino, 2 fiasche di olio, acciarino, 15m di corda, borraccia, lanterna, 2 sacchi piccoli e 1 sacco grande, 2 torce, razioni essiccate per 1g, simbolo sacro, 6 fiale di acqua santa.

Incantesimi:

Sfere: Basilare, Astrale, Charme, Combattimento, Creazione, Divinazione, Elementale (minore), Guardia, Guarigione, Ncromanzia, Protezione, Evocazione, Sole.

Kerole

Umana Guerriera di livello 8

For 18(44), **Des** 15, **Cos** 15, **Int** 11, **Sag** 10, **Car** 14

pf 52 **CA** 2

Armi: *Spadone a 2 mani* +1, arco lungo, faretra con 24 frecce leggere, pugnale

Armatura: Corazza di piastre

Oggetti Magici: *Stivali del viaggiare e del saltare*

Equipaggiamento: Zaino, 2 fiasche di olio, acciarino, 15m di corda, borraccia, lanterna, 2 sacchi piccoli e 1 sacco grande, 2 torce, razioni essiccate per 1g.

Trylia

Umana Ladra di livello 7

For 11, **Des** 18, **Cos** 16, **Int** 11, **Sag** 8, **Car** 15

pf 44 **CA** 4

Armi: *Pugnale* +1, pugnale da lancio (3), spada

Armatura: Corazza di cuoio

Oggetti Magici: *Pozione di invulnerabilità, pozione di velocità*

Equipaggiamento: Zaino, 2 fiasche di olio, acciarino, 15m di corda, borraccia, lanterna, 2 sacchi piccoli e 1 sacco grande, 2 torce, razioni essiccate per 1g, mpiccolo martello, chiodi, attrezzi da scasso.

Abilità da Ladro: ST 35%, SS 45%, S/RT 60%, MS 55%, NO 50%, SR 45%, SP 90%, LL 20%

Delson è un chierico guerriero, i suoi incantesimi sono principalmente indirizzati al combattimento. La filosofia di questo chierico è che il male deve essere distrutto velocemente e senza pietà.

Lindoran ha già svolto avventure con Lindoran, Kerole, Trylia, Kindel e Nesmis.

L'età, l'aspetto e l'allineamento di questo personaggio sono a discrezione del giocatore che lo usa.

Kerole è un'avventuriera di esperienza e ben conosciuta. È una specialista del combattimento pesante-ben corazzata e difesa-ma è anche brava con l'arco e il combattimento a distanza.

Kerole ha già svolto avventure con Delson, Nesmis, Trylia, Kindel e Lindoran.

L'età, l'aspetto e l'allineamento di questo personaggio sono a discrezione del giocatore che lo usa.

Trylia è una ladra nota appartenente alla Gilda dei Ladri Icoale, sempre pronta ad imbarcarsi in una nuova avventura per denaro o per divertimento. Ha le dita svelte ed è esperta con i pugnali da lancio; è sempre pronta a confrontarsi con gli esperti di magia.

Trylia ha già svolto avventure con Delson, Kerole, Kindel, Kindel e Nesmis.

L'età, l'aspetto e l'allineamento di questo personaggio sono a discrezione del giocatore che lo usa.



Lo Specchio di Skarda

di Aaron Allston

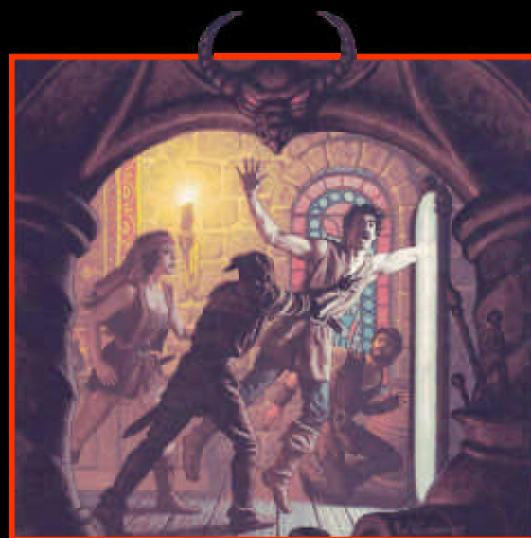
Traduzione: Stefano Mattioli

E' uno specchio intrappola anime, vero?

Bene, si e no. Le persone ci entrano, e non tornano più fuori. Non si riesce a parlare con nessuno al suo interno. In qualche modo, non ti sembra il modo in cui questi specchi dovrebbero funzionare.

Questo Skarda se ne esce fuori qualche anno fa con una banda di razziatori, e nessuno è stato più al sicuro da quel momento. Interi villaggi sono scomparsi all'interno dello specchio di Skarda. Il tuo gruppo viene avvicinato dai aprendi di una delle vittime-un avventuriero come te.

Devi entrare nello specchio di chiunque sia, trovare quest'uomo, e farlo uscire tutto d'un pezzo. La ricompensa è più che adeguata. Il solo problema è, nessuno qui ti sa dire cosa ti aspetta una volta dentro-e neppure come arrivarci.



Questa avventura è stata adattata per le regole di Advanced Dungeons&Dragons 2^a Edizione. Sono necessari il Manuale del Giocatore, il Manuale del DUNGEON MASTER e il Compendio dei Mostri. E' necessaria una dimestichezza con l'ambientazione di Mystara. L'avventura è ambientata nel Granducato di Karameikos e consigliabile l'accessorio Atlante 1 (Gazzetter 1), ma non è indispensabile.

