



PRESENTA

CASTELLI IN ARIA



GIOCATA
IN TORNEO
A PARMA
FANTASY
12-13 GIUGNO 2010

**AVVENTURA COMPLETA PER
DUNGEONS & DRAGONS 4 ED**
PER INFORMAZIONI WWW.GRUPPOCHIMERA.IT

PRESENTAZIONE

Caro Dungeon Master / Caro Giocatore,

l'avventura "Castelli in Aria" è stata pensata per essere giocata in torneo in una intensa sessione di gioco di 4 ore piene. Può essere giocata con stesso spirito, come avventura autoconclusiva a sé stante, oppure adattata a una campagna ormai avviata.

Nel primo caso, i Giocatori potranno crearsi i PG secondo il regolamento da torneo del Gruppo Chimera oppure utilizzare i PG Prefatti (entrambi possono essere trovati nella sezione "materiali" del sito www.gruppochimera.it) e una volta letta l'introduzione tuffarsi direttamente nel vivo dell'azione magari provando a completare l'avventura nel minor tempo possibile, come in una vera partita da torneo.

Nel secondo caso, sarà compito del Dungeon Master fare gli aggiustamenti necessari a collegare i Personaggi della sua campagna all'avventura, trovando un motivo per cui i PG potrebbero voler aiutare il Ducato di Yolder a recuperare il palazzo volante ed eventualmente sviluppando l'uso che i PG faranno del palazzo una volta terminata l'avventura.

Se l'avventura ti piacerà, potresti voler partecipare ai nostri eventi da giocatore (controlla il sito www.gruppochimera.it o chiedi di essere iscritto alla newsletter), o magari aiutarci a crearne di nuove entrando anche tu nel Gruppo Chimera.

(per informazioni: info@gruppochimera.it)

Buon gioco

Il Gruppo Chimera.

**SE VUOI AFFRONTARE QUEST'AVVENTURA
COME GIOCATORE, NON LEGGERE OLTRE! ANZI,
NON SFOGLIARLA NEANCHE!**

In questa avventura ci sono molti colpi di scena e diverse informazioni che i Personaggi devono guadagnarsi in gioco: conoscendo in anticipo gli eventi perderesti ogni sorpresa e tutto il divertimento. Andresti a vedere un film di cui ti hanno raccontato la trama e il finale?

CASTELLI IN ARIA

Parmafantasy 2010 — 12-13 giugno 2010 - Parma

Sistema di gioco: D&D 4°ed.

4-6 giocatori, 5-6 livello

Combattimenti (scontri ed enigmi)	★★★
Esplorazione (indagine e raccolta indizi)	★★★★
Interazione con PNG (diplomazia e dialogo)	★★
Complessità nel padroneggiare l'avventura da parte del DM	★★★

Una spedizione mineraria si imbatte in un palazzo volante, disabitato e alla deriva. I PG sono incaricati di salire a bordo e padroneggiarne la magia, per portarlo nelle terre civilizzate prima che altri lo reclamino. Ma quali segreti nasconde il meraviglioso palazzo? E che fine hanno fatto coloro che sono saliti a bordo prima di loro? .

Genere:
investigativo, horror, corsa contro il tempo.

In quest'avventura:
atmosfera inquietante e pressione sui PG, nel momento in cui iniziano a rendersi conto di quale sia il segreto del palazzo volante...

Note sul testo: questa avventura porta i PG a mettere le mani su grandi ricchezze, informazioni e magie. Il DM deve essere pronto a trovare un motivo per sottrarle loro, se non vuole sbilanciare la sua campagna .

INDICE

INTRODUZIONE

Regole per l'avventura	4
Sinossi	5
Antefatto	5-6
Introduzione per i giocatori	7

LOCATIONS

1. Dal campo base al palazzo volante	8-9
2. Aula magna	10-12
3. Aule di studio	12-14
4. Biblioteca magica	14-20
Biblioteca per profani	15-18
Biblioteca per allievi	18-20
5. Dormitorio Allievi	20-26
Piano terra	22
Primo piano	23
Secondo piano	24
Stanza di Arialo	25
Altre stanze	26
6. Terrazza	26
7. Giardini di meditazione	26-27
8. Alloggi dei professori	27
9. Centro di comando	27-28
10. Magazzini	29
11. Motori elementali	30-31
12. Tana del vampiro	32-34
13. Magazzini inaccessibili	35
Eliminare il vampiro	36-37

EVENTI PREVISTI

38-39

APPENDICI

Comunità scolastica	40-41
Docenti	40
Studenti	41
Le Ali di Sehanine	42
Background e flusso azioni	42
Gestione dell'incontro	43
Attitudine	44
Cosa possono fare	45
Approcci galanti	45
Descrizione e caratteristiche	46-47
Rituali—FAQ e usi nell'avventura	48-50
Tabella riassuntiva	49

EPILOGO

51

Credits

52

FORMATO DEL TESTO

- *Le descrizioni da dare ai PG sono tutte scritte in corsivo.*
- Le parti evidenziate sono particolarmente importanti
- Frasi con qualche elemento in **grassetto** servono per sottolineare nomi o circostanze particolarmente significative.

ABBREVIAZIONI

PG = Personaggio Giocante
 DM = Dungeon Master
 MdG = Manuale del Giocatore
 MM = Manuale dei Mostri
 NxDM = Nota per il DM

INTRODUZIONE

PROVE DI ABILITA'

Le Classi Difficoltà per le prove (d'ora in poi **CD**) variano a seconda del numero dei personaggi, e dovrebbero essere scalate anche in base al loro livello. Al **massimo 2 persone possono provare ad aiutare** chi sta facendo una prova. Le ipotesi sotto sono fatte prendendo in considerazione un PG "specialista" che abbia +12 nella Skill (5+5+2 oppure 5+4+3). Ogni "aiuto" può apportare un +10% di probabilità di riuscita, quindi aiutare diventa più interessante per i gruppi che si ricordano di farlo.

Alcune prove, molto semplici o che danno informazioni chiave per lo sviluppo dell'avventura, non presentano CD (hanno CD 0): fai comunque tirare il dado, ma il successo è automatico

Importante: le CD variano a seconda del numero di PG presenti nell'avventura. Partendo da sinistra, per ogni prova sono elencate le CD per 4-5-6 giocatori.

Le prove "Abilità CD XXX": sono fatte se il giocatore richiede esplicitamente di farle.

Le prove "Abilità (qualcosa) CD XXX": sono fatte se il giocatore dedica la sua attenzione a quel qualcosa

—**Le prove indentate:** possono essere effettuate solo se i PG hanno eseguito con successo la prova di abilità nell'indentazione più a sinistra (cioè, si "sblocca" la possibilità di farle solo se i PG hanno superato una prova precedente)

AIUTARE UN ALTRO

In alcune situazioni si può lavorare insieme nell'usare un'abilità o una caratteristica. Chi vuole farlo effettua una prova dichiarando di voler aiutare un altro PG

Azione: standard, bisogna essere adiacenti a chi si sta aiutando.

CD: 12 (10+metà del proprio livello)

Successo: chi è stato aiutato riceve un **bonus di +2** alla prossima prova sulla stessa abilità o caratteristica, effettuata prima della fine del prossimo turno.

Fallimento: chi è stato aiutato riceve un **malus di -1** alla prova effettuata prima della fine del prossimo turno.

1. Con questa prova si aiuta su di un solo tiro
2. Un **massimo di 2 creature** possono aiutare su di una singola prova, dando così un modificatore che va da +4 a -2.
(questa è una variante da torneo GC, comunicalo ai giocatori a inizio sessione)

Esempio 1: se una prova compare come "Percezione CD 15-16-17" significa per un gruppo di 4 PG avrà CD 15, per un gruppo di 5 PG avrà CD 16, per un gruppo di 6 PG avrà CD 17.

Esempio 2: se una prova compare come "Percezione (libro) CD 15-16-17" significa che la prova viene effettuata solo se il PG esamina con cura il libro, con le CD come sopra.

Esempio 3: se una prova compare come:

Percezione CD 15-16-17: vedi alcune cose.

Percezione CD 19-20-21: vedi altre cose.

—Dungeon CD 15-16-17: hai informazioni sul dungeon dove sei.

Il significato è che, se i PG decidono di fare una prova di Percezione, se arrivano almeno a 15-16-17 conoscono alcune cose; se nella stessa prova arrivano almeno 19-20-21, conoscono sia quelle a CD 15-16-17 che quelle a CD 19-20-21. Infine, se arrivano almeno a Percezione 15-16-17, "sbloccano" l'eventuale utilizzo dell'abilità Dungeon per scoprire altre informazioni (cosa che normalmente non potrebbero fare se non fossero prima riusciti nella prova di Percezione).

AIUTARE IN ATTACCO E IN DIFESA

Si può aiutare un alleato in un attacco, distraendo il nemico con finte e portandolo a scoprire la guardia, oppure in difesa, cercando di intercettare e deviare i colpi dell'avversario.

Azione: standard, bisogna essere adiacenti al nemico contro cui si agisce.

Risultato: un alleato scelto da chi aiuta guadagna un **bonus di +2 al successivo tiro per colpire** vs. il nemico contro cui si agisce. **OPPURE** l'alleato guadagna un **bonus di +2 a tutte le difese** contro l'attacco successivo del nemico prescelto. I bonus cessano alla fine del prossimo turno di chi aiuta.

1. Con questa prova si aiuta su di un solo tiro
2. Un **massimo di 2 creature** possono aiutare su di una singola prova, dando così un modificatore che va da +4 a -2.
(questa è una variante da torneo GC, comunicalo ai giocatori a inizio sessione)

SINOSI

Nelle Terra Libere, il territorio che nessuno dei Ducati ha rivendicato per sè, è giunto dal mare un palazzo volante che è andato a schiantarsi contro una montagna e lì è rimasto. Il Ducato di Yolder è stato fortunato: un sua spedizione mineraria era in zona, così come anche gli Eroi, che hanno ricevuto l'incarico di salire a bordo e portare al Ducato il preziosissimo palazzo prima che altri possano rivendicarlo.

Saliti a bordo i PG, scoprono che il palazzo volante è abbandonato e in avaria (manca l'elmo di controllo, e comunque il "motore" è danneggiato e procede troppo lentamente). Indagando possono raccogliere indizi su quello che è capitato, incontrare tre avventuriere della Sorellanza di Seanine, che sta cercando di mettere le mani sul castello per conto del Granducato del Falco Nero, e scoprire che è infestato da un vampiro signore con la sua progenie vampirica e una (riluttante) servitrice asservita.

Per loro fortuna il vampiro è indebolito dal momento che la sua sepoltura è andata distrutta nello scontro con la montagna, ma i PG riusciranno a trovare un modo per sopraffarlo prima che recuperi le sue forze?

ANTEFATTO

Il palazzo era noto come l'Accademia Volante, una delle più rinomate scuole di magia di Valimar, il continente al di là del mare. Ultimamente la sua fama però si era appannata: gli alti costi di gestione avevano portato ad accettare degli allievi non brillanti ma ricchi, i più severi professori avevano abbandonato la cattedra, non essendo interessati a insegnare magia ad allievi poco portati per la materia, e il livello della scuola si era molto abbassato. Per risollevere le sorti dell'Accademia era stato nominato rettore Aloiel il Magnifico, un halfling mago che aveva introdotto l'insegnamento dell'Illusione (prima non praticata perché ritenuta frivola) e aperto la scuola anche ad apprendiste di sesso femminile. Il livello si era abbassato ulteriormente, ma le casse dell'Accademia erano di nuovo piene, le classi affollate.

Tre dei più brillanti allievi dell'ultimo anno dell'Accademia (l'anno 653 dalla sua fondazione) erano Arialo (il secchione), Zoral (per tre volte di fila "Miss Accademia") e Nelial (il ragazzo problematico). Quest'ultimo era un vero genio, ma era insofferente per ogni disciplina, scontroso, violento ed egoista, al punto che, dopo aver litigato con compagni, docenti e dei, per pura sfida si era dedicato allo studio della Necromanzia, l'unica disciplina magica proibita nell'Accademia. Anche se autodidatta, aveva presto raggiunto livelli eccelsi, al punto di attirare l'attenzione di Orcus, che gli aveva accordato la sua benevolenza e gli aveva fatto avere testi oscuri con cui accrescere ancora la sua conoscenza.

Tali e tante erano però le violazioni che aveva commesso, che i docenti avevano deciso di negargli il diploma ed espellerlo con ignominia nel corso della cerimonia di chiusura dell'anno accademico. Quando Nelial ne era venuto a conoscenza, volendosi sottrarre all'umiliazione e ottenere vendetta, aveva compiuto su di sé un rituale trovato nei libri oscuri di Orcus, nel quale era morto e ritornato dalla morte il giorno seguente come Vampiro Protetto da Orcus.

La notte prima della cerimonia di chiusura dell'anno accademico, si era introdotto nel dormitorio degli allievi e aveva sopraffatto gli studenti dei primi anni intontiti dai festeggiamenti. I ragazzi li aveva rianimati come zombi, mentre le ragazze le aveva vampirizzate. L'unico che si era sottratto al suo attacco era stato Arialo, che in un primo

INTRODUZIONE

momento era riuscito a chiudersi in camera tramite un cerchio magico contro i non-morti, e poi -quando Nelial l'aveva colto di sorpresa entrando dalla finestra grazie alle sue capacità di arrampicata del ragno- si era suicidato, sottraendosi alla vampirizzazione. Con il suo piccolo esercito di non-morti, Nelial aveva poi dato l'assalto all'ala professori: Aloiel, forse per viltà, forse perché non voleva danneggiare i corpi degli allievi in vista di un loro possibile recupero alla vita, aveva dato l'ordine di abbandonare l'Accademia, contando di tornare con l'assistenza dei sacerdoti di Pelor.

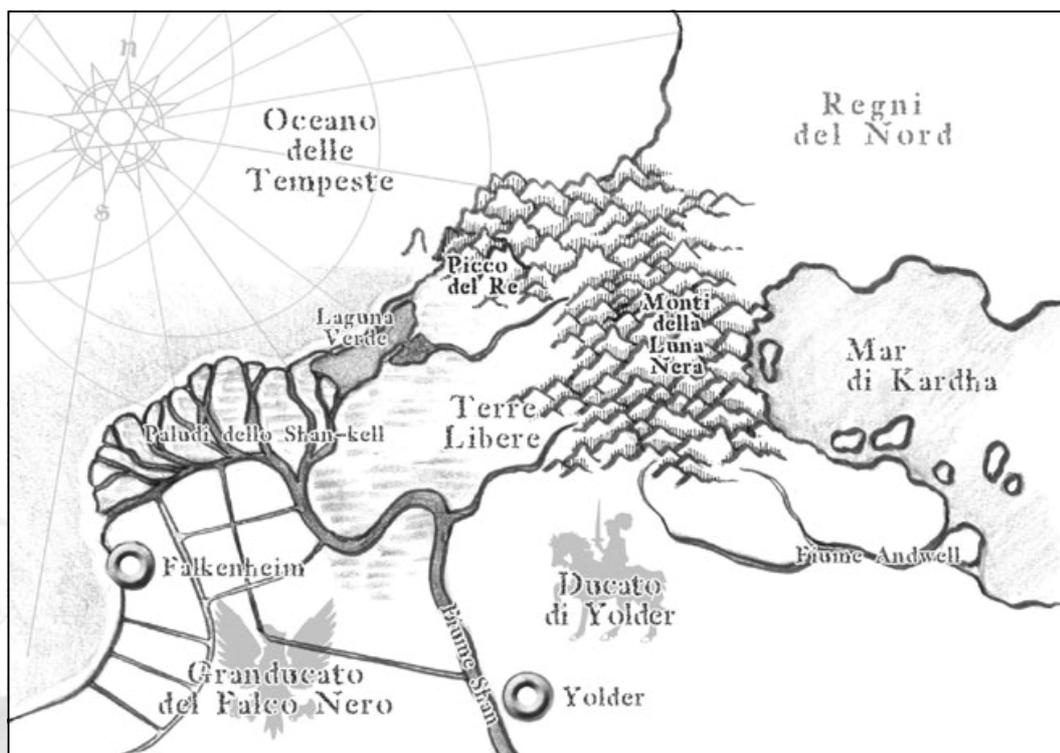
Nelial a quel punto aveva distrutto i circoli di teletrasporto, impedendo l'immediato accesso al palazzo, e poi l'aveva portato a volare in mare aperto, puntando verso oriente, lungo la rotta artica, in modo che anche un eventuale inseguimento con creature alate fosse scongiurato -a differenza del palazzo volante le creature dovevano infatti prima o poi fermarsi su di un solido approdo per rifiatarsi.

La traversata del mare aveva richiesto quasi un mese, che Nelial aveva passato a leggere i diari degli allievi, a prendersi rivincite nei confronti dei compagni ora in suo potere e a piegare la volontà di Zoral, fino a renderla sua schiava, una servitrice magicamente sottomessa al suo volere.

Poi, un giorno il palazzo aveva raggiunto il nostro continente, e -prima che il vampiro si destasse e potesse intervenire- si era andato a schiantare contro il Picco dei Re. Nello scontro, gli elementali che lo tenevano in volo erano stati sbalzati dalle loro posizioni, compromettendo la capacità di movimento del palazzo volante, e la sepoltura di Nelial era stata danneggiata, rendendo il vampiro indebolito e scosso.

Quando i membri della spedizione erano saliti a bordo, Nelial li aveva fatti tenere d'occhio da Zoral e poi -calata la notte- aveva attaccato con i suoi non-morti, agendo in maniera così rapida e improvvisa che tutti erano caduti senza che nessuno fosse riuscito a dare l'allarme. Come da copione, tutti i maschi erano diventati zombi del suo esercito, mentre le donne erano state vampirizzate, e ora attendevano il risveglio come prole vampiriche, sepolte nel giardino del palazzo.

Ora Nelial si è creato una nuova sepoltura in un'altra zona dei magazzini: tra due notti avrà stabilito il legame con essa e avrà recuperato la sua forza. A quel punto riattiverà i motori e potrà condurre il suo palazzo volante alla conquista di un impero di non-morti. Deve solo pazientare e -nel frattempo- annientare e assimilare tutti gli sprovveduti che saliranno a bordo del palazzo volante, come quegli stupidi Eroi giunti stamattina...



INTRODUZIONE PER I GIOCATORI

Questa è l'introduzione che è stata data ai Giocatori e che costituisce il punto di partenza dell'avventura.

*Non credete ai vostri occhi.
E' la cosa più meravigliosa che abbiate mai visto. E sì che di cose meravigliose durante le vostre avventure ne avete viste tante.*

*Certo, ne avevate già sentito parlare.
Quando si tratta di stupire, ranger e druidi parlano del Leviatano e del Tarrasque; chierici e paladini enumerano i miracoli compiuti dalla propria divinità; maghi e stregoni raccontano di artefatti dagli incredibili poteri e di città volanti. Città volanti.*

Beh, un conto è sentirne parlare, un conto è vederne una galleggiare torreggiante e maestosa proprio sopra le vostre teste.

Il sole dell'alba colora di tinte rosate la pietra nuda, sradicata e fatta volare, e i marmi delle ardite strutture costruite su di essa. Una slanciata torre si erge dalla roccia più grande e attorno ad essa, su livelli diversi, altre costruzioni che poggiano su rocce più piccole collegate tra loro da ponti aggraziati.

Un tesoro inestimabile per chiunque riesca a metterci le mani sopra.

Anche se non è davvero una città, quanto piuttosto un palazzo volante.

Anche se non è in ottime condizioni: malgrado la distanza, si vedono crepe e qualche crollo.

Stando a quanto vi hanno raccontato, è arrivato da occidente, è andato a sbattere contro la montagna, e lì è rimasto. Sono riusciti a salire a bordo proprio per questo motivo: nell'avamposto minerario c'erano un paio di ottimi scalatori, hanno risalito il fianco della montagna fin lassù, e hanno attrezzato una via di scalette di corda fissate alla roccia.

"Il Duca ci ha contattato di nuovo tramite rituale"

La voce alle vostre spalle è quella di Karrak Mandimartello, il capo dell'avamposto minerario del Ducato di Yolder.

Stavano cercando giacimenti di metalli preziosi nella Terra Libera, la landa selvaggia e disabitata che nessuno dei Ducati ha finora rivendicato per sé, e si sono trovati sulla testa qualcosa che valeva più di una miniera di mithral.

Parla lentamente, scandendo le frasi, come se le incidesse nella pietra.

"Il Duca è stato felice di sapere che eravate qui. Il Granducato del Falco Nero sta mandando uomini e truppe. Il Duca vuole che la città volante sia portata all'interno dei confini di Yolder. E comunque, nessun altro ci deve mettere le mani sopra. Ha chiesto che ve ne occupiate voi. Ha detto che se ce la farete, considererà saldato il debito. Ha aggiunto che voi avreste capito"

Sì, avete capito perfettamente.

Quel palazzo volante arriverà a Yolder fosse l'ultima cosa che farete!

In fin dei conti, non dovrebbe neanche essere difficile: il ducato dista solo due giorni di marcia, in volo ci vorrà di certo molto meno...

"Su nella città troverete Liladel, la mia seconda in comando. E' andata su ieri con metà dei miei uomini. Vi dirà cos'hanno scoperto e sarà ai vostri ordini. Se avrete bisogno di qualsiasi cosa, mandate giù un messo, e se posso ve lo farò avere. Ora, se non c'è altro, vado a organizzare la difesa. Non si sa mai"

VINCOLI DI BACKGROUND

1. Il gruppo nel suo complesso ha contratto un debito (di riconoscenza, d'onore, di soldi,...) con il duca Rollo Rastigan, signore di Yolder, e vuole cercare di ripagarlo quanto prima. Per questo accetta la missione: salire sul Palazzo Volante, e portarlo fuori dalla Terra Libera, dove ogni signore può rivendicarne la proprietà, fino nel Ducato di Yolder
2. Gruppo buono, non allineato o malvagio.
Nel caso si scelga di affrontare l'avventura con un gruppo malvagio, sarà compito dei giocatori elaborare motivazioni a livello di background per fare gioco di squadra ed evitare l'auto-eliminazione reciproca dei PG.

ARRIVO AL PALAZZO VOLANTE

1 DAL CAMPO BASE AL PALAZZO VOLANTE

La spedizione mineraria era formata da una decina di ufficiali e studiosi e da una trentina di soldati del Ducato. Una ventina di persone sono salite sul palazzo volante, guidati da Liladel; gli altri sono rimasti qui sotto, al comando di Karrak Mandimartello, e stanno costruendo fortificazioni di fortuna a difesa del punto di partenza dalla via di corde attrezzata che conduce al palazzo.

Per non perdere tempo con interazioni inutili, descriviamo soltanto la salita e partiamo con il gruppo già a bordo del palazzo volante.

Mentre i membri della spedizione si danno da fare per costruire un terrapieno con palizzata a difesa del punto di partenza della via di corde, voi iniziate a salire. La scalata è molto più semplice di quanto sembrava da sotto: chi ha attrezzato quella via di corde sapeva il fatto suo e, per quanto sia faticoso, non ci sono punti difficili o pericolosi.

Salendo avete modo di osservare con cura la parte inferiore del palazzo volante, e potete notare i danni che l'impatto ha causato: un'intera sezione è crollata e c'è un grosso squarcio attraverso cui si vedono dei locali. Poi, dopo un'ora e mezza, arrivate tutti bene o male in cima, dove un ponte di corde scavalca i tre metri che separano il palazzo dalla montagna.

Ora potete osservare la meravigliosa costruzione in tutta la sua bellezza: è una torre che svetta verso il cielo, restringendosi progressivamente, con alcune terrazze levitanti attorno, collegate a diversi livelli della torre da ponti arcuati. La cima della torre è dotata di ampie vetrate che brillano alla luce del sole

Se i PG chiedono se possono capire qualcosa del palazzo volante, fai effettuare le prove di abilità e dai le corrispondenti informazioni:

Storia (città volanti) CD 19-20-21 — *non hai mai sentito parlare di una cosa simile: tutte le città volanti di cui hai notizia sono -per l'appunto- città. Questa sembra più un palazzo volante, che sta a una città volante come uno yacht sta a una quadrima da guerra. In ogni caso, prodigi simili erano frequenti solo al tempo dell'Impero di Bael'Turath, caduto da secoli.*

Storia (architettura) CD 19-20-21 — sembra ricordare vagamente lo stile degli eladrin, ma con contaminazioni e caratteri particolari che non sono riconducibili a niente di noto.

Arcano CD 19-20-21 — la quantità di magia necessaria a far volare un palazzo non è molto minore di quella necessaria a far volare una città, per questo tutte le città volanti di cui hai sentito parlare sono molto più grandi di così.

Natura CD 16-17-18 — la roccia su cui il palazzo volante poggia sembra essere un unico blocco di granito, strappato ad una montagna e fatto volare.

Religione CD 16-17-18 — non sembra essere una struttura di culto.

Se la squadra vuole prendere accordi con Karrak Mandimartello, lo si può considerare fatto senza giocare di ruolo (i.e.: volete stabilire un appuntamento in cui comunicare tramite rituale Inviare? Ok, sì, avete stabilito di stabilire un contatto al tramonto).

Se invece la squadra vuole giocare qualche scena a terra, pace: assecondali, cercando comunque di contenere i tempi e mandarli su prima possibile.

Come lo stesso Karrak afferma nell'introduzione, è a disposizione dei PG, anche se è molto preso dalla costruzione di difese provvisorie (stanno costruendo delle difese nel caso arrivino via terra dei soldati dal Ducato del Falco Nero).

Corde?

Le hanno usate praticamente tutte per attrezzare la via di accesso al palazzo volante. Ne hanno ancora due tiri da 20 metri.

Denaro?

Prego?!? Comunque, visto che stavano partendo per terre selvagge non si sono portati dietro preziosi, e nel corso della missione non ne hanno trovati sul posto.

Cibo, altro equipaggiamento?

C'è ma comunque ne hanno portato su parecchio coloro che sono già saliti, e possono sempre tornare giù a prendere qualcosa se serve.

Oggetti magici o armi?

Qualcuno di loro li ha ma si tratta di oggetti personali, e comunque i PG hanno con sé oggetti ben più potenti. Anzi, ne possono prestare loro qualcuno?

Rituali?

Ce li ha Liladel, su al Palazzo. Possono chiederli a lei.

Cose per farsi riconoscere?

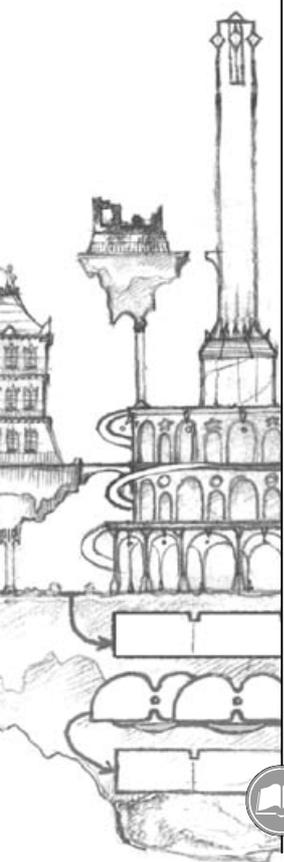
Tutti conoscono gli Eroi, soprattutto Liladel, che è una loro fan

Segnali convenuti?

Come volete. Ma Liladel conosce il rituale "Inviare", e in ogni caso potete mandare giù uno dei soldati della spedizione come messaggero.

Contattare quelli su?

No, la maga ritualista era Liladel, ed è su.



PARCO DI ACCESSO

La torre centrale è circondata da prati ingialliti con siepi ornamentali secche, tagliati da vialetti di ghiaia.



Natura CD 19-20-21 — l'erba e le siepi sembrano morte per prolungata esposizione a freddo intenso

(NxDM: v. Antefatto: il palazzo volante ha attraversato l'oceano lungo la rotta artica)



Percezione (vialetti) CD 15-16-17 — ci sono tracce recenti che vanno verso il palazzo.

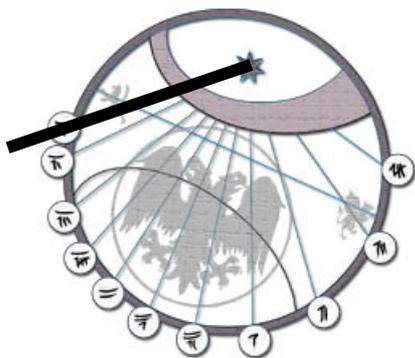
(NxDM: ovviamente la gente della spedizione)



Arcano CD 19-20-21 — con un po' di difficoltà si può percepire un'aura di magia elementale dal basso, tanto potente da poter essere percepita anche attraverso la roccia.

(NxDM: Altre aurore costellano il palazzo, ma possono essere percepite solo avvicinandosi abbastanza)

MERIDIANA: per quanto poco si guardino in giro, e anche se fanno 1 ai dadi, fai loro notare che **sul lato rivolto a sud è possibile vedere una meridiana**



Ovviamente sono segnate 11 ore perché nessuna meridiana riesce a coprire esattamente l'arco che va dall'alba al tramonto. Questa mostra il tramonto ma non segna le prime ore del giorno.

Metti sul tavolo il disegno della Meridiana, con una matita a rappresentare l'ombra al momento disposta sulla seconda tacca (ora settima: trattino e due stanghette), e da qui in poi tieni conto del tempo, spostando progressivamente la matita.

In generale, ogni location impegna i PG per MEZZA TACCA (tra visitare tutti i locali o le zone della location, dare un'occhiata in giro e spostarsi alla location successiva), **che diventa una tacca intera se i PG si mettono a esaminare con cura ogni cosa.** Per casi particolari fai riferimento alla descrizione delle singole sezioni

Tra le siepi a ORIENTE della torre è nascosto l'accesso alla parte inferiore del palazzo volante: per ragioni di sicurezza (non volevano che qualche ragazzo potesse far casini con gli elementali) si tratta di una porta segreta.

Su di questa Zoral ha lanciato un'illusione che ne dissimula ulteriormente l'aspetto. Può tuttavia essere individuata in tre modi:

1. cercando tra le siepi ed effettuando un tiro di **Percezione CD 35-36-37**
2. sapendo dove cercare, grazie agli schemi del palazzo volante che si possono trovare in biblioteca.
3. usando il rituale "Individuazione delle porte segrete" mentre si è nel giardino.

Troubleshooting

Se i PG comunque la trovano e scendono subito, affronteranno subito lo scontro che sarebbe dovuto essere del giorno 2 e poi dovranno capire cosa è successo. Se scappano dallo scontro Zoral e gli zombi non li inseguono fuori, ma attendono la notte. Di fronte a casi particolari chiama un DM in pausa e consultati con lui.

MUOVENDOSI PER IL PARCO

Si incontrano delle piazzole circolari, con panchine di pietra lavorata e, al centro, elaborati mosaici circolari, rovinati.

Arcano CD 19-20-21 — si tratta di cerchi di arrivo del rituale "Portale collegato" ora rovinati tanto da renderli inutilizzabili.

(NxDM: è stato Nelial che li ha distrutti per impedire che i professori potessero tornare a bordo del Palazzo Volante con rinforzi).

Percezione o Natura CD 15-16-17 — le tessere del mosaico sono state fatte saltare da forti colpi dati con qualcosa di affilato.

(NxDM: ad artigliate, ma questo non si riesce a capire solo guardando)

AVVICINANDOSI AL PALAZZO

Notate che ai piedi del colonnato del primo livello ci sono lanterne spente e lance.

Percezione CD 15-16-17 — lance e lanterne di fattura umana, del tipo in uso nel Ducato di Yolder. L'olio delle lanterne è completamente consumato, come se fossero rimaste accese tutta la notte, mentre le lance sono appoggiate alle colonne o rotolate ai piedi della gradinata.

(NxDM: è quanto resta delle sentinelle, eliminate per prime senza clamore, prima di assaltare l'accampamento)



AULA MAGNA

Ci sono tracce del passaggio della gente della spedizione, ma non altre.

Avvicinandosi abbastanza per esaminare con cura gli oggetti, di fatto si giunge a vedere l'aula magna all'interno del colonnato - descrivila ai PG.

2 AULA MAGNA

E' una enorme sala circolare sorretta da altissime colonne disposte lungo la circonferenza, in modo tale da risultare accessibile da ogni direzione.

Lungo il bordo esterno ci sono piedistalli con busti di persone (uomini, elfi, deva) dall'aria severa, mentre al centro della sala sono raccolte una trentina di sedie e, su di un palco rialzato, sette troni. Nel molto spazio rimasto, sul lato rivolto verso la montagna, ci sono le tracce di un accampamento: giacigli, zaini, qualche armatura,...

La magia regge un'architettura tanto maestosa e illumina la sala di una dolce luce dorata, ma genera anche illusioni traslucide a creare festoni, uno striscione scritto in una lingua sconosciuta e alcuni cappellini colorati sui busti dall'aria più arcigna.

Due rampe curve portano al livello superiore.

Usando il rituale "Comprensione dei linguaggi", lo striscione recita "Anno Accademico 353". Il rituale permetterà di leggere anche tutte le altre scritte in giro per l'Accademia, a cominciare dai libri che Liladel ha preso dalla biblioteca e che sono in un angolo dell'accampamento.

La sala è circolare, con un diametro di 50 metri, in marmo bianco con venature dorate, ed è pavimentata in marmi policromi intarsiati a motivi geometrici.

Arcano CD 19-20-21 — *aure elementali in corrispondenza delle colonne* (NxDM: la magia che tiene su il soffitto ben più delle colonne), *ovviamente illusionistiche in corrispondenza degli oggetti illusori* (NxDM: striscioni e cappellini) *e di alterazione legata al pavimento* (NxDM: si tratta delle aure dei servitori paraelementali)

 **Storia** [irrelevante] — *nei tuoi vasti e approfonditi studi storici, non hai mai sentito parlare di nulla di simile*

 **Religione** [irrelevante] — *non c'è nulla che rimandi a religioni o divinità.*

Percezione (tracce) CD 15-16-17 — *per quanto possa apparire strano, in tutta la sala non c'è il minimo granello di polvere, né nessun'altra traccia di terra, polvere o fango.*

Se i PG si concentrano su questa stranezza, dedicando tempo a osservare con cura il pavimento e/o a fare esperimenti con le proprie scarpe sporche, potranno vedere piccoli vortici d'aria e vapore che, in silenzio e quasi invisibili, puliscono ogni segno o traccia man mano che si forma.

SERVITORI PARAELEMENTALI

Una moltitudine di minuscoli spiriti elementali quasi invisibili sono stati vincolati al pavimento della sala, e sono sempre attivi per rimuovere qualsiasi traccia di polvere, terriccio, fango, unto nello stesso istante in cui esso di forma. Per questo il pavimento è perfettamente pulito e non conserva alcuna traccia.

In nessun caso è possibile interagire con tali spiriti: hanno intelligenza minima, non parlano alcuna lingua e cercare di eliminarli uccidendoli non ha alcun effetto, perché il loro numero è tale da poter rimpiazzare ogni perdita.

STATUE

Percezione CD 15-16-17 — *portano tutte un copricapo allungato. In corrispondenza di ciascuna c'è il nome. Una delle statue è illuminata da un alone dorato: è l'unico halfling, laddove gli altri sono busti di umani, elfi, eladrin, deva (più o meno in percentuali uguali)*

(NxDM: come recita anche il nome sul busto, si tratta di Aloiel il Magnifico. E' l'ultimo Fantastico Rettore dell'Accademia Volante.

E' illuminata da un'illusione, perché la sua vanagloria è seconda solo al suo cattivo gusto)

Alcuni esempi di Nomi:

Mareal, Kolranen, Baeilus, Vaarsu,... (per ciascuno c'è scritto anche il numero del rettore)

Storia (su nomi) CD 19-20-21 — *sei sicuro di non averli mai sentiti. Solo alcuni di quelli eladrin sono più familiari, perché riconducibili ad alcune delle grandi famiglie della Selva Fatata.*

ACCAMPAMENTO



Percezione [attiva o passiva] CD 15-16-17 — non c'è traccia dei membri della spedizione. L'accampamento è in grande disordine: giacigli aperti, coperte buttate in giro, armature riposte come per andare a dormire, zaini vuotati sul pavimento.

—**Percezione CD 20-21-22** — in un angolo dell'accampamento, vicino alla pedana rialzata che è stata usata come scrivania improvvisata, ci sono una mezza dozzina di grossi libri rilegati in pelli rare e un po' di pergamene coperte di scritte.

Cosa è successo:

l'accampamento è stato attaccato di sorpresa dalle progenie vampiriche: alcuni sono morti nel sonno, altri hanno fatto in tempo ad afferrare un'arma e cercare di combattere, ma nessuno ha avuto alcuna possibilità. Gli uomini sono stati uccisi e resi zombie; le donne vampirizzate da Nelial, e ora sono sepolte nei giardini del quarto livello, in coma profondo in attesa di ritornare come progenie vampirica al tramonto di questo giorno [vedi 7) GIARDINI DI MEDITAZIONE] Terminato l'eccidio, l'accampamento è stato accuratamente frugato dalle progenie, che hanno prelevato tutti gli oggetti magici che poi Nelial ha acquisito o -nel caso non gli servissero- disincantato in residuum.



Percezione (segni di lotta) CD 18-19-20 — alcune coperte sono stracciate, come da lame o artigli; alcune armi non sono vicine ai giacigli insieme con le armature, ma fuori dai foderi, abbandonate sul pavimento; non ci sono però tracce di sangue.

(NxDM: i vampiri dopo tanto digiuno non hanno sprecato il sangue, e quel poco che è caduto per terra è stato prontamente pulito dai servitori paraelementali)



Percezione (tracce) CD 20-21-22 — non ci sono tracce. Anzi, per terra non c'è neanche un granello di polvere. Osservando meglio vedi che mentre ti muovi piccoli vortici di aria e vapore silenziosamente ripuliscono le tracce che lasci sul pavimento man mano che le lasci!

(NxDM: si tratta dei servitori paraelementali di cui sopra)



Percezione (zaini frugati) CD 17-18-19 o Manolesta CD 15-16-17 — sembra non sia stato rubato nulla: l'oro, così come il cibo, le armi o gli attrezzi sono ancora tutti lì.



Arcano (accampamento) CD 19-20-21 — non ci sono oggetti magici, e questo è strano -i membri più importanti della spedizione almeno un paio di oggetti magici minori dovevano averli.

Anche nella zona dell'Accampamento c'è un'aura di alterazione legata al pavimento. (NxDM: si tratta delle aure dei servitori paraelementali)

STUDIO IMPROVVISATO DI LILADEL

Percezione — come già avevate notato da lontano, i libri sono preziosi, rilegati in pelli pregiate e stoffe cangianti, con finiture d'oricalco. Sono disposti alla rinfusa sul piano di lavoro: un paio sono aperti, e altri hanno delle striscioline irregolari di pergamena usate come segnalibri. Tra i libri c'è un gran numero di pergamene lise, fittamente coperte di appunti e annotazioni.

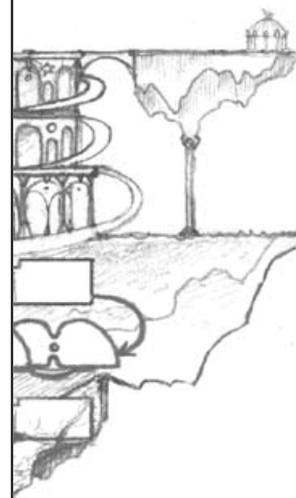
Qui Liladel ha raccolto informazioni dai libri, utilizzando una pergamena di "Comprensione dei linguaggi" per poter leggere la strana lingua in cui sono scritti e segnando su pergamena di recupero le informazioni che via via scopriva. Purtroppo per i PG, ha iniziato la lettura piuttosto tardi, ed è riuscita a leggere solo alcuni passi, prima che calasse la notte.

INFORMAZIONI DAGLI APPUNTI:

- Il palazzo è chiamato "Accademia Volante", ed è una scuola di magia
- L'anno accademico 353, che, secondo il computo in uso in quel posto, corrisponde all'anno in corso.
- La chiusura dell'anno accademico deve essere avvenuta circa 3 mesi fa
- Il rettore dell'Accademia è un certo Aloiel in Magnifico. Uno dei libri è la sua autobiografia.

NxDM: tra gli appunti c'è anche una pergamena magica consumata

Arcano (pergamena) CD 22-23-24 — si trattava di un rituale "Comprensione dei linguaggi"



AULE DI STUDIO



INFORMAZIONI DAI LIBRI

E' necessario usare il rituale "Comprensione dei linguaggi" e spendere **un'ora per libro**

Aloi el Magnifico

Autobiografia celebrativa del rettore, in cui si vanta di aver riportato in auge l'Accademia dopo anni di declino, introducendo lo studio della scuola di Illusione, un tempo considerata troppo frivola, e aprendo la scuola anche ad apprendiste di sesso femminile.

Il volo della pietra

Resoconto di come l'Accademia fosse stata strappata da terra e resa volante in occasione del bi-centenario della sua fondazione, dall'enorme sforzo congiunto dei docenti di quel periodo, in unione con i più potenti e prestigiosi ex-studenti.

Annali dal 330 al 352

Descrizione dell'andamento dello scuola. E' possibile notare una contrazione progressiva del numero di studenti, da oltre 100 a meno di 20. Questo andamento è stato spezzato una decina di anni fa dall'ultimo rettore, Aloi el Magnifico, ancora in carica, che ha riportato oltre 50 allievi nell'Accademia. Manca l'annale dell'ultimo anno di corso, dal momento che non si era ancora ufficialmente concluso.

NxDM: informazioni su questo potranno però essere trovate nella Biblioteca dei Visitatori, chiedendo di consultare elenco studenti e curriculum di ciascuno). Si tratta di opere amministrative (argomenti dei corsi e frequenza degli studenti) e auto-celebrative, quindi non si parla delle note di demerito di Nelial né dei premi rilasciati agli studenti dall'Accademia.

AULE DI STUDIO

Le rampe conducono a un corridoio circolare formato da archi che lasciano passare l'aria e la luce. Verso l'interno danno accesso a stanze a forma di spicchi di circonferenza, che sembrano essere aule di studio, con banchi di legno, leggi e lavagne alle pareti. Ogni stanza ha, sulla parete di fondo, una porta che conduce a una stanza circolare centrale. Due rampe curve portano al livello superiore.

ATTENZIONE! Da questo punto in poi, Zoral tiene d'occhio i PG per conto di Nelial restando a distanza e fuori vista e sfruttando il suo famiglio, un draghetto-farfalla illusorio che li segue invisibile

Percezione CD 25-26-27 — hai l'impressione di essere spiato e/o che un'ombra si muovesse, ma a ben guardare non vedi nulla di concreto ed effettivo

A parte aumentare la paranoia dei PG, tutto ciò non deve rappresentare una distrazione.

E' opportuno che non perdano neanche un minuto dietro questo problema: se vogliono investigare, tendere trappole, usare poteri, rituali o chissaché per individuare e smascherare chi li spia, taglia corto, affermando che anche cercando al meglio delle loro possibilità non trovano nulla. Probabilmente si sono sbagliati, certo.

Se poi i PG si incaponiscono e scelgono di perdere tempo, resteranno comunque con un pugno di mosche perché Zoral si tiene a 30 metri, più in alto e non in vista, sfruttando i suoi poteri di "arrampicata del ragno" per raggiungere punti in cui i PG non possono andare o di solito non guardano: soffitto, cornicioni esterni, parte sottostante di ponti e rampe,...

Spia i PG guardando attraverso gli occhi del suo famiglio, che è un drago-farfalla illusorio (a livello di statistiche conta come un Imp dei libri: vedi "Poteri arcani" p. 140), usando ogni round l'azione minore per tenerlo invisibile.

Se anche i PG riescono a individuarla e a chiuderla in angolo, se ne va con il suo passo fatato eladrin, dopo essersi resa invisibile.

Se anche riescono a uccidere o a catturare il famiglio, basta che lei si allontani per farlo tornare a sé pronto per tornare a spiarli.

ATTENZIONE! Dopo un po' che i PG sono a questo piano, il palazzo volante si muove vibrando e sobbalzando verso sud-ovest (NxDM: guarda caso la direzione in cui si trova il Ducato del Falco Nero), e si allontana lentamente e a fatica di 300 metri dalla parete rocciosa, per poi tornare immobile.

No, non fanno in tempo a tornare al ponte di corda e riattraversarlo, e se vanno a controllare troveranno ovviamente le corde strappate. E anche avendo l'aiuto delle Ali di Sehanine (v. dopo) non ci sono abbastanza corde per fare un ponte di corde lungo 300 metri

3

3



Arcano CD 19-20-21 — *le vibrazioni e i sobbalzi non erano normali. Lo spostamento delle città volanti è di solito molto più rapido e fluido.*



Natura CD 19-20-21 — *procedendo a una simile velocità, si impiegherebbero almeno 6 giorni a tornare al Ducato.*

FARE UN GIRO DI TUTTA LA BALCONATA

Ci sono stanze molto luminose con leggi e scrittori; sale di ascolto con tre file di panche rivolte verso un podio con lavagna; una laboratorio di alchimia pieno di provette e altri strumenti in vetro, con un bancone in adamantio e, sulla parete di fondo, una cassetiera con centinaia di piccoli cassetti, ciascuno contrassegnato da un simbolo o un'etichetta.

Ci sono 6 aule e 1 laboratorio (7 stanze in tutto)



Percezione — *le aule sono in ordine, le lavagne pulite, non ci sono fogli o libri in giro, anche controllando accuratamente (NxDM: le aule erano state pulite per la sosta estiva, visto che l'anno accademico era terminato). Su tutto si è depositata polvere di mesi, con tracce fresche di scarponi che gironzolano per ogni stanza (NxDM: i membri della spedizione).*



Percezione (laboratorio alchemico) — *è in ordine e inutilizzato da mesi. Gli scomparti della cassetiera contengono erbe tritate, ampole di liquido, ciuffetti di peli, petali, polveri colorate,...*



Arcano (contenuto dei cassetti) CD 14-15-16 — *sono componenti alchemiche, naturali e arcane, di ogni tipo e genere, in molti casi rare e preziose.*



Arcano o Manolesta CD 20-21-22 — *il loro valore complessivo è di circa 10.000 mo!*

Portarle via è un lavorone: non le si può mescolare, o perdono ogni valore; non ci sono abbastanza sacchetti per prendere i componenti divisi; mettere i cassetti in una borsa conservante non impedisce che si rovescino e si mescolino,... Per fare il lavoro bene, devono occupare una giornata intera.



Prendere solo quelli facili da trasportare: ampole, scatoline, mazzetti di erbe o peli,... circa 1.500 mo, **un'ora di lavoro**

Prendere solo quelli più rari e preziosi, controllando e valutando i vari cassetti -> risultato di una prova di Arcano o Natura x 100 mo, **due ore di lavoro**

LA STANZA CIRCOLARE CENTRALE

La stanza è dotata di sette porte che danno accesso a tutte le aule, inframezzate da rastrelliere in cui sono conservate pelli avvolte attorno a un bastone.

Al centro della stanza c'è un circolo di segni esoterici scritto su stoffa pesante, alloggiato in una zona leggermente ribassata, in maniera che il circolo risulti a filo con il pavimento. Vicino alla porta che da a sud c'è una pelle circolare, ugualmente coperta di caratteri arcani, non riavvolta ma buttata a lato.

Si tratta di una stanza in cui esercitarsi all'esecuzione dei rituali. Qui Nelial ha eseguito dei rituali necromantici per asservire Zoral, utilizzando il suo circolo necromantico autoprodotta (abbiamo già detto che è un genio?) che è rimasto lì.

Natura CD 15-16-17 — *i cerchi, del diametro di 3 metri, sono scritti ciascuno su di un'unica enorme pelle senza cuciture. Solo il circolo attualmente al centro della stanza è scritto non su pelle ma sul retro di un vecchio tappeto.*

—**Natura CD 19-20-21** — *le pelli sono di drago adulto! Quella buttata malamente a lato è di drago giallo (NxDM: una rara varietà di drago teorizzata dagli studiosi prima ancora di essere scoperta, seguendo la teoria dei colori primari)*

—**Manolesta CD 19-20-21** — *ogni pelle può valere 1000 mo, sapendo a chi venderla. Ce ne sono 16 (NxDM: 2 per rastrelliera)*

Percezione — *il cerchio attualmente nel suo alloggiamento al centro della stanza è realizzato sul retro di un vecchio tappeto, e -per quanto sembri molto accurato- sembra essere stato tracciato a mano. C'è polvere di mesi (NxDM: sono tre mesi che l'Accademia Volante è in fuga, e da allora nessuno ha pulito), segnata dal passaggio di un gran numero di persone (NxDM: sempre la gente della spedizione, che ficcava il naso in giro. Tra queste impronte ci sono anche quelle di Nelial e Zoral, ma purtroppo non sono distinguibili,...)*



BIBLIOTECA MAGICA



Arcano CD 19-20-21 — *i cerchi impressi sulle pelli sono "cerchi di potenziamento": danno un bonus di +5 ai rituali eseguiti mentre il cerchio è al suo posto nell'alloggiamento al centro della stanza.*

Ci sono cerchi per ogni tipo di rituale, sia quelli tradizionalmente riconosciuti (creazione, divinazione, esplorazione, inganno, interdizione, ripristino, scrutamento, viaggio, vincolo) sia quelli appartenenti a scuole di magia di edizioni precedent... strani mondi al di là del mare (abiurazione, ammalimento, divinazione, evocazione, illusione, invocazione, trasmutazione).

NxDM: a scanso di equivoci, se i PG si fanno domande strane, chiarisci che è una diversa classificazione, ma i rituali sono gli stessi. Per esempio, il rituale "Animare morti" è un rituale di "creazione" secondo l'etichetta 4°ed, ed è di "necromanzia" secondo 3°ed... strani mondi, ma fa sempre la stessa cosa di 4°ed.

4

BIBLIOTECA MAGICA

Anche questo livello è formato da un corridoio-balconata, con archi affacciati sull'esterno: verso l'interno c'è però solo un muro circolare di marmo bianchissimo lucidato a specchio. La superficie liscia e continua del muro è interrotta solo da un portale, accanto a cui c'è un riquadro quadrato, scolpito in bassorilievo. Un ponte senza sponde, largo 3 metri, collega la torre a una terrazza esterna, levitante per conto proprio, su cui è costruito un edificio squadrato, a tre piani.

Due rampe ricurve conducono al livello superiore.

PORTA DELLA BIBLIOTECA

Il portale è formato da due semicolonne scolpite nella stessa pietra del muro, con sopra un architrave decorato con figure di squisita fattura che rappresentano maghi e filosofi che si tengono per mano. Una scritta indecifrabile è incisa al centro dell'architrave (se hanno "comprensione dei linguaggi" attivo > "Solo chi ha conoscenza otterrà la scienza, e solo chi ha la scienza otterrà la sapienza").

Tra le due colonne il muro procede liscio e uniforme, senza mostrare alcun segno di un battente o di un'apertura.

A sinistra del portale c'è un riquadro in rilievo in cui è scolpita l'impronta di una mano sinistra aperta.

Arcano (cerchio in un angolo) CD 19-20-21 — *è un cerchio di potenziamento dei rituali di illusione (inganno)*



Arcano (cerchio in centro alla stanza) CD 19-20-21 — *è un cerchio di potenziamento dei rituali di necromanzia (creazione, vincolo). E' fatto in maniera artigianale, usando normale inchiostro e il retro di un vecchio tappeto, ma è accurato in maniera maniacale.*



Controllando: nelle rastrelliere c'è lo spazio per il cerchio di illusione, ma non per quello di necromanzia (dobbiamo aggiungere una scritta la neon "cerchio artigianale tarocco" con una freccia che indica il cerchio necromantico?)



La biblioteca è un luogo extra-dimensionale, diviso in tre sezioni: per profani, per apprendisti e per professori. Si accede ad essi poggiando la mano sinistra sull'impronta a lato della porta: **la mano nuda conduce alla biblioteca normale per profani, la mano con un anello da apprendista al dito medio conduce alla biblioteca magica inferiore** (tale anello può essere recuperato dal cadavere di Arialo, nella sua stanza — vedi DORMITORIO ALLIEVI; o dal cadavere di Gardall nel centro di comando), la mano con un anello da professore conduce alla biblioteca magica superiore (tutti i professori, con i loro rispettivi anelli, sono fuggiti davanti a Nelial, quindi tale biblioteca è di fatto inaccessibile. Peccato, perché c'erano pergamene e libri di tutti i rituali dal 7° al 30°, tra cui "Risolvi avventura" che permette di smettere di giocare, ottenendo comunque il massimo del punteggio)



Percezione CD 15-16-17 — *nella polvere ci sono tracce tutto intorno al portale e al riquadro scolpito. Alcune tracce sembrano puntare verso il muro e scomparire sotto di esso, ma guardando con cura non vedi nessuna fessura: sembra essere effettivamente un muro continuo.*

(NxDM: gli uomini della spedizione con un po' di titubanza hanno infine poggiato la mano e sono entrati nella biblioteca per i profani. Le tracce che si vedono sono le loro).



Percezione (mano incisa) CD 19-20-21 — *l'incisione a forma di impronta di una mano è impercettibilmente più consumata e profonda in corrispondenza della base del dito indice.*



Arcano CD 19-20-21 — *tutto il portale e il riquadro scolpito rivelano l'aura di un unico effetto magico attivo piuttosto forte, di categoria "viaggio".*

Quando un PG poggia la sua mano sull'impronta della mano:

Lo spazio tra le due colonne si illumina di luce arcana e diventa una soglia luminosa verso un grande locale con file di scaffali e librerie a perdita d'occhio, che si intravede confusamente dall'altra parte

Arcano CD 19-20-21 — *il passaggio sembra essere un qualche tipo di soglia verso uno spazio extra-dimensionale, e in effetti la stanza che si intravede dall'altra parte sembra essere ben più ampia dello spazio racchiuso dal muro circolare.*

Il varco resta aperto fintanto che qualcuno tiene la mano sull'impronta e per qualche secondo dopo. Fintanto che è aperto, chiunque può attraversarlo.

Da dentro, il varco resta sempre aperto: una soglia luminosa che permette di intravedere confusamente lo spazio della balconata all'esterno.

BIBLIOTECA PER PROFANI

La stanza sembra estendersi all'infinito: non si vedono le pareti, il soffitto è una vaga luminosità uniforme e il pavimento in mosaico a motivi geometrici traccia linee prospettiche che si perdono all'orizzonte. Subito dopo l'ingresso c'è un tavolo con una sfera di cristallo e tre occhiali con montatura in argento, nonché una dozzina di scrivanie e leggi. Più oltre file di librerie si estendono a perdita d'occhio.

Dietro di voi, il varco luminoso resta aperto e non sembra avere intenzione di chiudersi. Al di là di esso intravedete la balconata e chi avete lasciato dall'altra parte, offuscati come se fossero dietro un vetro smerigliato

Questo luogo è (ovviamente) extra-dimensionale, ma anche al suo interno le leggi dello spazio sono state piegate dalla magia. L'enorme stanzone sembra estendersi dalla porta all'infinito, ma in realtà non è possibile allontanarsi più di 20 quadretti. Infatti, se i PG si incamminano lungo le file di librerie, avranno l'impressione di allontanarsi, ma se si gireranno indietro scopriranno di essere a meno di due quadretti dalla zona di ingresso -il pavimento e le librerie si piegano attorno a loro.

NxDM: Questo implica che se i PG si accamperanno qui durante la notte, non riusciranno comunque a non essere sotto tiro dalla porta (a meno di trovate geniali).

ALI DI SEHANINE

(Valido per tutte le biblioteche)

Le tre entrano nello spazio extradimensionale: Micha è estremamente affascinata e a suo agio, Firi curiosa, Tara impaurita e coi nervi tesi, sospettosa nei confronti di quella porta di luce.

All'interno, **Firi** si mette ad esaminare gli occhiali e poi gira qua e là esaminando libri, in particolare quelli di anatomia, ridacchiando di tanto in tanto (chissà perché)

Tara da un lato, sembra nervosa e cerca di non toccare niente, dall'altro si muove per tutta la biblioteca, osservando con occhi sgranati e ritraendosi come un gatto curioso, rimanendo a volte come ipnotizzata da qualche effetto magico; dopo un po' però si annoia

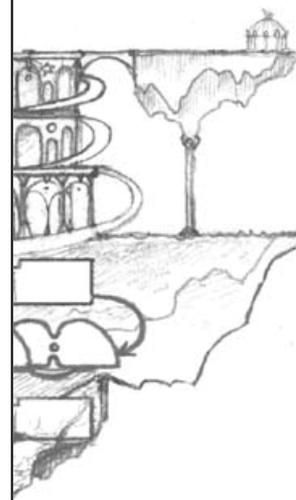
Micha richiama qualche libro (nella seconda biblioteca, un libro del rituale "Cerchio magico" e sbotta "Ehi, ma nei libri di rituali c'è anche una pergamena di esempio!")

SE INTERROGATE:

Micha: *Incredibile, quanta conoscenza così a portata di mano! Potrei stare per giorni qui dentro!*

Firi: *è davvero un luogo particolare... Chissà quanto è costato farlo?*

Tara: (dopo la curiosità iniziale): *Andiamocene di qua! Che noia! (si addormenterà ben presto).*





Arcano (occhiali) CD 19-20-21, oppure provandoli — sono occhiali della comprensione dei linguaggi, che hanno lo stesso effetto del rituale omonimo, però riferito alle sole scritte.

Non danno la capacità di scrivere o parlare nella lingua che si è in grado di leggere.



Arcano (sfera) CD 19-20-21 — la sfera è un oggetto magico di divinazione. Sulla sua superficie è incisa la forma di una mano sinistra, e al suo interno vorticano scritte indistinguibili.

Poggiando una mano sulla sfera, una voce telepatica dice "Benvenuto, visitatore. Che libro desideri?", esprimendosi nella lingua madre del PG.

Telepaticamente è possibile eseguire una ricerca, da generale a specifica: una volta individuato il libro che si desidera, viene chiesto di dichiarare il proprio nome (non viene effettuato alcun controllo, può essere dato anche il nome "Pincopallo") e poi una scia luminosa compare sul pavimento, guidando il PG attraverso la biblioteca fino al libro che stava cercando.

I libri sono rilegati in pelle e cuoio pregiato, con finiture in oricalco ed argento.

4



Normalmente

Superando CD 17/20/23 sull'abilità di conoscenza appropriata

Superando CD 22/25/28 sull'abilità di conoscenza appropriata

Leggere un libro Effettuare una ricerca mirata tra più libri

1 ora	3 ore
30 minuti	2 ore
15 minuti	1 ora

POSSIBILI RICERCHE

GEOGRAFIA E STORIA IN GENERALE

Fanno tutte riferimento a una terra sconosciuta, chiamata Valimar, presumibilmente al di là dell'Oceano delle Tempeste, e ai suoi imperi e regni che si sono succeduti nella sua storia plurimillenaria.

ALCUNI TITOLI A CASO:

"De Insulae Imperii"

un libro che parla delle Isole dell'Impero di Bael Turath. Stranamente manca una pagina, probabilmente un errore di trascrizione.

"Anecdota"

che parla di personaggi famosi nello stesso impero

"Arkhosia: leggenda o verità?"

un trattato sull'esistenza dell'Impero dei Dragonborn che combatté contro quello di Bael Turath e cadde con esso

"Resoconto sulle Esplorazioni Artiche Compiute dalla Nave Volante Agrabas e dal suo Capitano Mildiel Mezzoumano"

— Preso in prestito da Nelial Morgrane.

Erano le cronache di viaggio di un esploratore che visitò l'Impero 20 anni prima della sua caduta e 10 anni dopo: niente di rilevante.

"La Terra dei Diavoli"

— Preso in prestito da Nelial Morgrane.

Trattato che si interroga sull'esistenza o meno di un continente al di là dell'Oceano delle Tempeste -i.e. il continente dei PG.

"Dalle Province Occidentali a Valimar: un compendio onnicomprensivo"

storia delle terre di provenienza dell'Accademia, partendo dagli anni dell'Impero di Bael Turath a tempi più recenti.

Qualsiasi ricerca su REGNI, DUCATI, PERSONAGGI, LUOGHI DEL MONDO NOTO AI PG o non dà risultato o rimanda a "La Terra dei Diavoli" o agli altri libri. Da essi si evince che alcuni contatti si sono mantenuti con il continente fino alla caduta dell'Impero di Bael Turath, ma si sono poi persi quando la terra dei PG è, a giudizio degli scrittori, caduta nella barbarie con i patti infernali prima e con la caduta dell'Impero poi.

ALTRE DIMENSIONI o luoghi in esse collocate: "Questa informazione è disponibile nella Biblioteca per Allievi"

STORIA DELL'ACCADEMIA VOLANTE

Sono disponibili gli annali e l'albo diplomati di tutti i 353 anni di vita dell'Accademia Volante, insieme con biografie e autobiografie di tutti i docenti, rettori ed ex-allievi famosi.

Sono inoltre disponibili monografie su eventi storici specifici e sui regolamenti della scuola

ALBO DIPLOMATI: sono tutti disponibili, ma solo quello dell'ultimo anno è significativo.

> **Albo del 353 disponibile come handout.**

CURRICULUM DI STUDIO: sono virtualmente disponibili le migliaia di curricula degli studenti dei 353 anni di corso dell'Accademia, ma ben pochi sono significativi

vedi > appendice "Comunità scolastica: studenti", p. 41

BIOGRAFIE DEI DOCENTI dell'ultimo anno: quella del rettore Aloiel è in prestito a Liladel (vedi > "Aula Magna", p.12), gli altri docenti sono poco significativi. Se i PG leggono anche altre biografie, potranno notare che il livello è calato molto rispetto ai docenti dei secoli precedenti, che erano tutti almeno arcimaghi.

> **handout con l'elenco docenti in corso.**

STORIA DEGLI ULTIMI ANNI: sono in prestito a Liladel (vedi > "1-Aula Magna", p.12) Dall'albo dei diplomati è possibile riscontrare la flessione di iscritti presentata dagli annali; se i PG leggono anche albi di anni precedenti, vedranno che i diplomati degli ultimi anni hanno un punteggio generalmente più alto di quelli degli anni precedenti, e che la percentuale dei non-diplomati (che in origine era del 50%) diminuisce progressivamente fino a quasi 0% nell'ultimo trentennio.

EVENTI PARTICOLARI (niente di rilevante):

"Scienza e sapienza"

fondazione della scuola da parte di un circolo di arcimaghi;

"Il volo della pietra"

— in prestito a Liladel.

Storia di come l'Accademia è stata resa volante;

"Il Tomo e il Sangue"

trattato in cui l'Accademia difende la sua neutralità contro le pressioni dell'Imperatore stesso che vuole usarla in guerra;

REGOLAMENTI DELL'ACCADEMIA: da cui si nota una progressivo ammorbidimento delle regole, fino al "Regolamento della Nuova Era", redatto da Aloiel, che permette lo studio dell'illusione e ammette la presenza di apprendiste femmine, laddove era sempre stato categoricamente escluso.

MAPPA DELL'ACCADEMIA VOLANTE:

> **handout "Mappa dell'Accademia"**

RELIGIONE (poco di rilevante)

Descrizione dei culti delle principali divinità buone o non-allineate (le stesse note ai PG, ma con nomi diversi: Krom invece che Kord, Paladine al posto di Bahamut, Elbereth e non Corellon e altri strani nomi di questo tipo...); descrizione sommaria dei culti delle divinità malvagie; libri sacri non-magici delle religioni di cui sopra; storie e racconti mitologici interenti alla religione; opere di religione comparata, purché non schierate in maniera confessionale od offensiva.

IMPORTANTE: un libro (guarda caso il primo che i PG prendono in prestito) ha un simbolo sacro della divinità (Avandra, Bahamut, Pelor, Moradin O la Regina Corvo), incastonato nella copertina. Tale simbolo può eventualmente essere asportato dai PG per avere dei successi nella Sfida di Abilità finale (v. dopo)

ALCUNI TITOLI A CASO:

"I dischi di Mishakal"

dischi di platino in cui è riportata la storia di tutti gli dei

"Summa theologica di Boccob"

"Ateismo, ovvero come negare l'evidenza"

DIVINITÀ MALVAGIE, saggi specifici:

"Queste informazioni sono disponibili nella Biblioteca per Allievi, alla voce Contra Ars Obscura"

RITUALI DI CARATTERE DIVINO (ovvero

quelli che usano Religione come abilità chiave): *"Questi testi sono disponibili nella Biblioteca per Allievi"*

ARCANO (niente di rilevante)

La magia da un punto di vista sociologico, xenologico, culturale; le diverse forme che assume in luoghi diversi; infarinatura sui suoi principi teorici...

ALCUNI TITOLI A CASO:

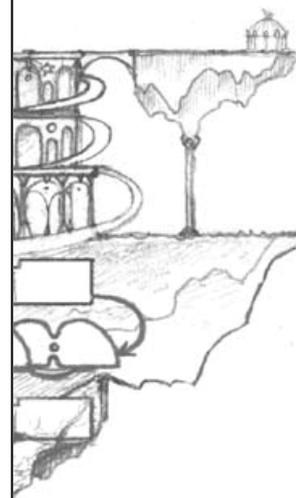
"Arcano e Divino: uno studio comparato"

"Poteri arcani: manipolare lo spaziotempo per diletto e per profitto"

"Magilopedia delle scienze arcane in compendio"

TESTI PIÙ SPECIFICI O RITUALI ARCANI:

"Testi di questo tipo sono disponibili nella Biblioteca per Allievi"



BIBLIOTECA MAGICA ALLIEVI

NATURA, DUNGEON (niente di rilevante)
Conoscenze di biologia, botanica, zoologia, xenologia, società e cultura mostruosa.

ALCUNI TITOLI A CASO:

"La mia vita fra gli Aboleth"

"Hobgoblin nella Nebbia"

"Cultura e Società degli Uomini Serpente delle Giungle di Arbalesth"

"Compendio delle Scaglie: lucertoloidi, trogloditi, coboldi. Nuova Appendice: dissertazione sull'effettiva esistenza dei dragonidi".

MOSTRI IN GENERALE e in particolare non-morti: descrizione generale dei diversi mostri, come da Manuale dei Mostri (come se i PG avessero superato un CD 25 nella conoscenza corrispondete a quel tipo di mostro -qualsiasi essa sia).

Se i PG cercano informazioni più specifiche: "*Queste informazioni sono disponibili nella Biblioteca per Allievi, alla voce Contra Ars Obscura*"

BIBLIOTECA PER ALLIEVI

Anche qui la stanza sembra estendersi all'infinito: non si vedono le pareti, il soffitto è una vaga luminosità uniforme e il pavimento in mosaico a motivi geometrici traccia linee prospettiche che si perdono all'orizzonte. Subito dopo l'ingresso c'è un tavolo con sfera di cristallo, nonché una dozzina di scrivanie e leggi. Più oltre file di librerie si estendono a perdita d'occhio.

Come nell'altro caso, dietro di voi il varco luminoso resta aperto e non sembra avere intenzione di chiudersi. Al di là di esso intravedete confusamente la balconata e chi avete lasciato dall'altra parte.

Arcano (sfera) CD 19-20-21 — come per l'altra biblioteca la sfera è un oggetto magico di divinazione. Sulla sua superficie è incisa la forma di una mano sinistra, e al suo interno vorticano scritte indistinguibili.

Questa sfera si attiva solo se la mano appoggiata su di essa ha un anello da allievo (ovvero l'anello di Arialo, Zoral o Gardall.): una voce telepatica dice "*Benvenuto, Arialo. (Zoral/ardall) Che libro desideri?*".

Telepaticamente è possibile eseguire una ricerca, da generale a specifica: una volta individuato il libro che si desidera, una scia luminosa compare sul pavimento, guidando il PG attraverso la biblioteca fino al libro che stava cercando (NxDM: non è chiesto di specificare chi lo prende in prestito, perché i libri sono considerati in prestito a chi usa l'anello)

Non ci sono occhiali di comprensione dei linguaggi perché sono stati tutti presi da Nelial e portati nel suo covo

I libri sono rilegati in pelle di drago o di altri animali esotici, e hanno finiture in mithrall e aethernium. Molti sono blandamente magici di loro: alcuni levitano, altri sembrano pesare il triplo di quanto ci si aspetta; alcuni si aprono spontaneamente alla pagina desiderata, altri fanno resistenza ad essere sfogliati; alcuni emettono una musica dolce e rilassante, altri hanno i margini di pagina taglienti come rasoi;...

POSSIBILI RICERCHE

RITUALI

E' disponibile ogni rituale di livello da 1° a 6°

Per ciascuno c'è un tomo ad esso dedicato, con la spiegazione dettagliata di come celebrarlo, padroneggiarlo e utilizzarlo al meglio: in appendice ogni tomo ha poi una **pergamena del rituale** a mo' di esempio.

Ricordiamo che le pergamene possono essere usate anche se non si possiede il talento "Incantatore Rituale" (quindi tutte le squadre hanno accesso a un singolo uso di ogni rituale) e che il loro tempo di lancio è dimezzato

Non c'è nulla riguardo alla necromanzia, se non nella sezione relativa alla lotta contro di essa (vedi "Contra Obscura Ars"). Segnaliamo i più interessanti, in appendice (vedi) trovi una spiegazione dettagliata di cosa ciascuno può effettivamente fare.

Cerchio magico

è il metodo migliore per tenere lontani da sé i non-morti. Peccato che Nelial abbia degli attacchi a distanza...

Comprensione dei linguaggi

oltre a leggere libri e iscrizioni in giro per l'Accademia, se lo lanciano dopo aver sentito parlare Nelial o Zoral possono comunicare con loro.

Parlare con i morti

permette di conversare con Arialo e con lo zombi nella torre di comando, gli unici morti-morti del palazzo volante

Serratura arcana

potrebbe sembrare utile per proteggersi dall'assalto dei non-morti, se non fosse che Nelial provvederà a effettuare un rituale di Scassinare, distruggendolo.

CONTRA OBSCURA ARS / ALBOMANZIA

In questa sezione è possibile trovare informazioni su qualsiasi minaccia o mostro legato alla necromanzia, alle arti oscure e alla magia nera (che poi sono esattamente la stessa cosa... vabbé), con indicazioni su come affrontarli e sconfiggerli.

ALCUNI TITOLI A CASO:

"Energia Necrotica: Guida alla Difesa"

"Alla Coltre Oscura e Ritorno"

Cercando INFORMAZIONI SUI VAMPIRI è possibile trovare un testo intitolato "**Vampiri: breve guida alla loro distruzione**" in cui sono riportate le conoscenze base che un cacciatore di vampiri deve possedere. Un vampiro:

- temono la luce solare: i vampiri minori ne sono distrutti, i vampiri maggiori perdono la rigenerazione
- non si riflettono negli specchi e non lasciano ombra
- sono vulnerabili ai danni radiosi
- sono resistenti ai danni necrotici
- sono immuni ai veleni e alle malattie
- hanno un luogo di sepoltura in cui devono dormire almeno 6 ore, di cui almeno 4 diurne
- se il loro luogo di sepoltura è distrutto sono indeboliti nel corpo e nello spirito finché non dormono per tre volte in un posto che diventa il loro nuovo luogo di sepoltura
- ci sono molti tipi diversi di vampiro: Signori Vampirici, Vampiri Spirituali, Muse Vampiriche, Vampiri Cadaverici, Vampiri Protetti da Orcus, Vampiri Orientali, Stirpi Vampiriche,... Prima di affrontarne uno bisogna capire bene cosa sia, perché i modi in cui possono essere distrutti variano molto.

Ad esempio, per uccidere un Vampiro Minore è sufficiente infliggergli abbastanza danno radioso da distruggerlo, mentre per uccidere un Vampiro Protetto da Orcus bisogna celebrare un lungo e complesso rituale.

D'altro canto, la maggior parte dei Vampiri non temono l'aglio, l'acqua santa o i simboli sacri, non hanno problemi a immergersi in acqua corrente, possono entrare dove vogliono anche senza invito e i paletti di frassino fanno loro meno male di un buon colpo di spada, ma alcuni dei Vampiri Maggiori sono sensibili ad alcune o tutte di queste cose -e ciò è alla base dell'esistenza di simili tradizioni popolari, errata nei riguardi dei vampiri comuni.

Cercando informazioni specifiche sui VAMPIRI PROTETTI DA ORCUS (arrivandoci da soli o su suggerimento di Arialo o di Zoral), è possibile -cercando informazioni su come distruggere un Vampiro Protetto da Orcus- ottenere una copia di "**Anatema dei Figli di Orcus**", disponibile come > handout

ARCHITETTURA MAGICA

Descrizione di ogni sorta di edificio variamente magico. Tra questi, descrizione in dettaglio dell'Accademia Volante.

ALCUNI TITOLI A CASO

"Uso degli Elementali negli Oggetti Magici".

"Abitare la magia"

criteri di design e domotica magica.

"Elementari motori elementali"

"Caos al servizio dell'ordine: l'asservimento degli elementali"

DESCRIZIONE DELL'ACCADEMIA

> handout "**Mappa dell'Accademia**"

Con indicazioni su come funziona il motore elementale e come è possibile comandarla.

MOTORI DELLE CITTÀ VOLANTI

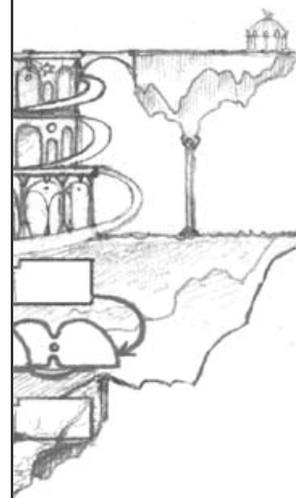
"**Elementari motori elementali**" spiega quale sia la dinamica del funzionamento: questo dovrebbe far capire ai PG perché l'Accademia non funziona e come può essere rimessa in moto

Il cuore della struttura sono quattro camere di contenimento rivolte verso i quattro punti cardinali, collegate tra di loro e dotata ciascuna di una colonna di asservimento elementale. In ogni camera deve essere vincolato un elementale di aria e terra di pari potenza: solo in questo modo la struttura si muoverà in maniera fluida e uniforme in tutte le direzioni. Più gli elementali saranno potenti, più la struttura sarà veloce e reattiva, ma bisogna tener conto che a una maggior potenza corrisponde anche una maggior necessità di manutenzione, dal momento che gli elementali riusciranno più di sovente a rompere il vincolo che dovrà essere di volta in volta ristabilito.

Cercandolo nella sezione di elementalistica, è possibile trovare un libro intitolato "**Caos al servizio dell'ordine: l'asservimento degli elementali**" che descrive COME VINCOLARE ELEMENTALI A UN LUOGO E UN COMPITO, utilizzando colonne di cristallo. Si tratta del rituale utilizzato per realizzare i motori elementali dell'Accademia, e in esso ci sono spiegazioni dettagliate delle formule per riparare il malfunzionamento (rinvincolare gli elementali al loro posto). Avere questo libro garantisce un bonus di +2 alle prove della parte magica della Sfida di Abilità "Rimettere in funzione i motori"

CONOSCENZE NON ESOTERICHE

Storia, natura, dungeon, informazioni generica su religione e arcano: "*Queste informazioni sono disponibili nella Biblioteca per Profani*"



DORMITORIO ALLIEVI

ALCHEMIA

Si tratta in realtà di rituali di Mescere pozione, ciascuno specializzato su di una diversa tipologia di pozione. Anche in questo caso c'è in appendice una pergamena di quella particolare pozione. Necessitano tutte di componenti rare e di un laboratorio attrezzato, ma entrambe possono essere trovate al secondo livello (vedi > "3-Aule di studio", p.13)

vedi > appendice "Rituali: Mescere pozioni"

5 DORMITORIO DEGLI ALLIEVI

ATTENZIONE!

Tutta questa zona è descritta seguendo il corso di eventi più probabile, ovvero che i PG non abbiano ancora incontrato le Ali di Shehanine. Se però i PG sono corsi fin da subito fino in cima alla torre di comando, trovano là le tre avventuriere (VEDI) e quindi non le incontrano qui. Stralcia da questa sezione tutti i riferimenti a loro e ai grifoni.

La costruzione che sorge sulla prima delle isole che affiancano il palazzo è un edificio squadrato di tre piani, ricco di finestre, realizzato in pietra grigia con finiture in granito rosso. La porta non è sul lato rivolto verso il ponte, ma sembra essere sul lato corto, a destra.

SE I PG SI SPOSTANO VERSO L'INGRESSO.

Come pensavate, su questo lato dell'edificio c'è una porta a due ante, socchiusa, cui si accede tramite tre gradini. Quello che però attira la vostra attenzione sono tre animali alati, per metà cavallo e per metà aquila, sellati e bardati. Sono legati alla grata di una finestra tramite la cavezza, e vi guardano silenziosi.

Percezione CD 15-16-17 — *i tre animali hanno selle in semplice cuoio, con molte cinghie per assicurarsi e due sacche da sella rigonfie ai lati. Su tutta la bardatura non ci sono simboli o decorazioni, tranne una luna intagliata su tutti e tre i pomoli della sella. Le creature non sono state impastoiate (cioè non hanno legato loro le zampe o le ali, affinché non potessero muoversi) ma sono legate a una robusta grata con una corda collegata al morso.*

Intuizione CD 15-16-17 o

Intuizione Passiva 19-20-21 — *da come vi guardano e si muovono, sembrerebbero nervosi e ostili.*

NxDM: il tempo che si impiega a studiare questi libri è lo stesso indicato per la Biblioteca dei profani. Oltre a questo, ricordati che per padroneggiare un rituale (per poterlo lanciare a volontà -fintanto che si hanno le componenti necessarie) sono richieste 8 ore di studio, che ogni rituale ha un suo tempo di lancio di cui devi tenere conto, e che se tale rituale viene lanciato da pergamena, il tempo di lancio si dimezza.

Natura CD 19-20-21 — *si tratta di Ippogrifi, le cavalcature volanti più comuni presso le razze civilizzate, dal momento che si tratta di animali volanti facili da addestrare e da cavalcare. Hai l'impressione che la vostra presenza li stia rendendo nervosi, e questo è strano, perché di solito non sono animali feroci.*

—**Natura, Arcano CD 15-16-17** — *esiste una tecnica di addestramento per ippogrifi e grifoni che permette di legare in maniera esclusiva un animale a colui che esso ha visto per primo uscendo dall'uovo. In questo modo la creatura sviluppa una totale fedeltà al padrone, lasciandosi cavalcare solo da lui.*

NxDM: si tratta degli ippogrifi legati al trio di avventuriere note come "Le Ali di Shehanine" che al momento stanno esplorando il terzo piano dell'edificio. Queste creature sono vincolate alle tre ragazze per imprinting e tramite un addestramento speciale, e quindi **non si faranno neanche avvicinare dai PG, men che meno cavalcare.**

Se i PG provano ad avvicinarsi, gli ippogrifi fanno scattare minacciosi i becchi, raspano il terreno con gli artigli e lanciano grida stridenti (Intuizione e/o Natura automatica: sono ostili e pronti ad attaccare chiunque si avvicini). Ogni tentativo di blandirli fallisce: dare cibo, entrare in empatia (prova di Natura), intimidirli,... nulla ha effetto, e i PG potranno (ri)fare la prova per riconoscere la tecnica di addestramento (v. sopra). Se anche la falliranno, giungeranno comunque alla conclusione che gli ippogrifi sono stati addestrati o incantati per essere ostili nei confronti degli sconosciuti.

NOTA BENE: se i PG interagiscono con gli ippogrifi, le Ali di Shehanine sentiranno le grida degli animali e i PG le incontreranno all'erta e pronte a combattere (v. dopo)

Se i PG si avvicinano comunque, gli ippogrifi attaccano (Morso, attacco in mischia, +8 vs. CA; 2d6+5 danni).

Se i PG li attaccano a loro volta, combattono per 1 round (immobilizzati dalla cavezza) e poi strappano la corda e, in un'altro round, volano sul tetto dell'edificio. Quindi, se i PG vogliono ucciderli, dovranno fare loro 64 danni ciascuno in 2 round (CA 18; Tempra 17; Riflessi 15; Volontà 13).

Per le statistiche complete, vedi MANUALE DEI MOSTRI pag. 146.

SE PROCEDONO OLTRE, VERSO LA PORTA.

Subito davanti alla porta c'è una busta bianca abbandonata a terra sulla soglia.

Consegna ai PG l'**handout "Lettara di Arialo"**

E' una lettera scritta da Arialo a Zoral, che Zoral ha potuto conservare (Nelial le aveva infatti ordinato di consegnargli tutti i documenti personali scritti da lei, e quello non è scritto da lei) e che ora usa per dare ai PG informazioni sul suo padrone senza contravvenire agli ordini - interpretandoli in senso letterale (Nelial le ha ordinato di spiare gli intrusi senza comunicare con loro, e in effetti lei non sta comunicando con loro, ha solo lasciato a terra una cosa che le apparteneva).



Percezione CD 19-20-21 — *la lettera sembra essere stata posata lì da poco. E' in un luogo esposto alle intemperie, ma non è in nessun modo rovinata, e non presenta la minima traccia di polvere.*



Intuizione CD 15-16-17 — *a giudicare dalla posizione in cui è, non sembra essere caduta accidentalmente, quando piuttosto essere stata messa in vista a bella posta.*

NxDM: questa lettera dà ai PG le seguenti informazioni:

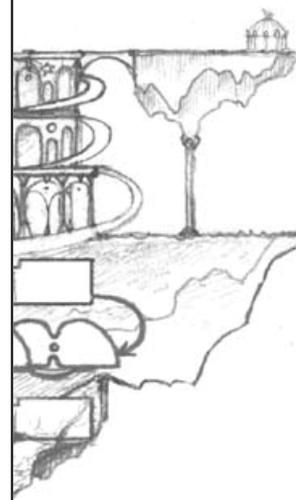
1. un tal Arialo è innamorato di una tale Zoral,
2. descrizione fisica di Zoral, tale da renderla riconoscibile quando la incontreranno, presentata come una ragazza gentile e di buon cuore
3. cenni relativi a Nelial, presentato come violento e cattivo.

COSA E' SUCCESSO:

La notte prima della cerimonia della consegna dei diplomi, Nelial, ormai padrone dei suoi poteri da vampiro, è entrato a notte fonda nel dormitorio studenti, dove la festa di fine anno accademico stava volgendo al termine. Gli studenti dei primi anni erano ormai sversi e strafatti, sia perché il vino era stato drogato dallo stesso Nelial, sia perché gli studenti anziani avevano detto loro che alla mattina dopo sarebbe stato lanciato un rituale di purificazione che li avrebbe istantaneamente resi sobrii e desti, e loro avevano accolto la notizia con entusiasmo (che babbi!).

Nelial ha ucciso nel sonno i ragazzi, rianimandoli come zombi, e vampirizzato le ragazze. Quindi, con questo esercito di non-morti ha dato l'assalto al terzo piano, sopraffacendo gli studenti dell'ultimo anno. Ha catturato Zoral, tenendola viva, mentre Arialo si è chiuso in camera sua e ha lanciato un "Circolo magico" contro i non-morti sulla sua porta, tramite una pergamena velocizzata (frutto dei suoi studi) per eseguirlo in pochi minuti. Questo ha tenuto a bada l'orda di zombi, ma non Nelial, che -sfruttando l'abilità di arrampicata del ragno- è entrato da una finestra. A quel punto, per non essere reso un non-morto Arialo si è suicidato, e il suo medaglione magico ha lanciato su di lui l'effetto del rituale "Riposo inviolato" impedendone la rianimazione come non-morto. Nelial non ha potuto fare nulla più che sfugurare il cadavere e -frustrato- ha radunato il suo piccolo esercito di non-morti per dare l'assalto al dormitorio dei professori.

Successivamente, dopo aver manomesso i circoli di teletrasporto (vedi > 1-Parco di Accesso, p.9) e aver avviato l'Accademia Volante verso est sul mare, è tornato, e tramite gli zombie ha portato le ragazze (in stato di coma profondo pre-risveglio vampirico) nel giardino e le ha fatte seppellire lì. Al tramonto del giorno successivo, esse si sono risvegliate come progenie vampirica completamente sottomesse alla volontà di Nelial, e il loro nuovo padrone ha giocato con loro umiliandole e torturandole: le ha costrette a consegnargli i loro diari e le loro lettere personali; le ha indotte a distruggere ciò cui tenevano di più; le ha fatte vestire con i loro abiti migliori e poi le ha fatte spogliare per lui nella sua tana (vedi > 12-Tana del Vampiro, p.32). Zoral è invece stata incatenata, e la sua volontà è stata asservita non da morta ma da viva, tramite un rituale che l'ha resa Servitrice del vampiro.



DORMITORIO ALLIEVI

5.1 - CORRIDOIO DI ACCESSO, PIANO TERRA

La porta dà su di un corridoio illuminato da globi magici, lungo quanto l'intero edificio. Dieci porte aperte, cinque per parte, si affacciano su di esso a intervalli regolari, e in fondo è possibile vedere una rampa di scale che salgono. Pavimento e pareti presentano macchie secche e decine di bottiglie vuote sono sparse in giro, alcune rotte. Nell'aria aleggia odore di chiuso e di stantio.

 **Percezione, CD 25-26-27** — rumori da sopra. Mormorii, rumori come se qualcuno stesse frugando le stanze.

 **Guarigione CD 19-20-21** — le macchie sulle pareti sono di vomito.

 **Natura (bottiglie) CD 15-16-17** — bottiglie di vini forti e super-alcoolici umani, elfici e nanici

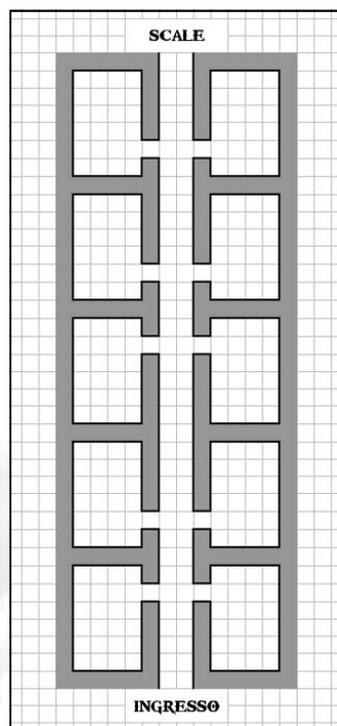
Cercando è possibile trovare qualche bottiglia non finita del tutto. Berla significa essere colpiti dal veleno che Nelial aveva messo in esse: è però possibile accorgersi della cosa con una prova di **Natura CD 22-23-24** o **Guarigione CD 19-20-21**.

OBLIO NERO - veleno di Livello 10

Speciale: il veleno fa effetto mezz'ora dopo rispetto a quando viene ingerito

Attacco: +10 vs. Tempra; stordito (TS termina)

TS fallito: addormentato (12 ore o finché non viene sottoposto a un forte stimolo)



5.2 - CAMERE DEL PIANO TERRA (RAGAZZI)

La stanza prende luce da una finestra chiusa con una robusta grata ed è arredata con due letti disfatti, due scrivanie con i cassetti aperti e due armadi spalancati ma vuoti. Vicino ai letti ci sono due gruppi di bauli e borse, aperti e rovistati. Anche qui ci sono macchie sul pavimento e sulle pareti e macchie più scure sulle coperte. Bottiglie vuote sono poggiate sul piano delle scrivanie e per terra. Tutto è coperto da un sottile strato di polvere.

Tutte le camere del piano terra sono di ragazzi, dieci camere doppie (20 ragazzi)

Ciascuna varia per qualche particolare: macchie sul pavimento o sulle pareti, più o meno bottiglie vuote, numero maggiore o minore di bagagli,...

Percezione (porte) — le porte non sono chiuse a chiave e non hanno segni di effrazione. Sono variamente aperte, da appena socchiuse a spalancate 

Percezione (letto) CD 15-16-17 — ci sono segni di lotta. Le coperte hanno una enorme macchia di sangue rappreso. 

— **Guarigione CD 19-20-21** — l'unico modo per giustificare così tanto sangue è che qualcuno sul letto sia stato sgozzato o trafitto al cuore. (NxDM: esattamente quello che ha fatto Nelial) 

Percezione (bagagli) CD 15-16-17 — i bagagli sono stati frugati e rivoltati, e questo è stato fatto più di due mesi fa, a giudicare dalla polvere. Visto il tipo di abiti che contengono, appartenevano a dei ragazzi. Ci sono anche libri e appunti di lezioni, ben impacchettati e che nessuno ha toccato. Non contengono nulla di rilevante per i PG. 

Manolesta CD 15-16-17 — la stanza è stata accuratamente frugata e svuotata di ogni oggetto di valore, così come diari, lettere o scritti personali, ma questo è avvenuto almeno due mesi fa. 

(NxDM: Nelial ha fatto passare al setaccio le stanze dei ragazzi da parte delle sue progenie vampiriche)

5.3 - CORRIDOIO DEL PRIMO PIANO

Come per il piano terra, il corridoio con dieci porte attraversa tutto l'edificio nel senso della lunghezza, fino alle scale in fondo che conducono al piano superiore. Anche qui ci sono macchie sul pavimento e bottiglie sparse.



Percezione CD 19-20-21 — rumori da sopra. Mormorii, rumori come se qualcuno stesse frugando le stanze.

Per il resto vedi > "5.1 Corridoio di accesso, piano terra"

5.4 - CAMERE DEL PRIMO PIANO (RAGAZZE)

La stanza prende luce da una finestra ed è arredata con due letti in disordine, due scrivanie e due armadi. Vicino ai letti ci sono due gruppi di bauli e borse, chiusi e pronti per essere portati via, e un paio di camicie da notte di seta abbandonate a terra. Anche qui ci sono macchie sul pavimento e sulle pareti. Bottiglie vuote sono poggiate sul piano delle scrivanie e per terra. Tutto è coperto da un sottile strato di polvere.

Tutte le camere del primo piano sono di ragazze, otto camere doppie (16 ragazze).

Due sono vuote perché non occupate: le porte sono chiuse a chiave e all'interno c'è solo il nudo mobilio (due scrivanie, due armadi, due letti con su il solo pagliericcio) Su tutto si è depositata la polvere di molti mesi, ben più di quanta ce ne sia nelle altre stanze.



Percezione CD 19-20-21 — in molte stanze è possibile trovare un ciوندolo, anello o gioiello ammaccato e rotto. Un tempo doveva avere decorazioni a forma di cuore ed essere probabilmente un qualche tipo di pegno d'amore. Forse aveva anche un nome inciso sopra. Ora il nome è stato raschiato con una lama affilata, e il gioiello è stato distrutto con una serie di violenti colpi.

(NxDM: è un pegno d'amore cui la ragazza teneva molto, e che -proprio per questo- Nelial le ha fatto distruggere con le sue mani)



Percezione (bagagli) CD 15-16-17 — non sono stati frugati, ma qualcuno li ha aperti e ha prelevato qualcosa (vestiti e forse un libro, a giudicare dagli spazi vuoti) a colpo sicuro, senza fare disordine. A giudicare dal tipo di abiti, appartenevano a delle ragazze. Non contengono nulla di rilevante per i PG.

Manolesta CD 15-16-17 — manca qualsiasi oggetto di valore, così come diari e lettere personali. Sembra però che siano stati presi a colpo sicuro, senza frugare la stanza.

(NxDM: in effetti, Nelial ha ordinato alle ragazze di consegnargli qualsiasi oggetto prezioso o scritto personale in loro possesso, e ciascuna ha prelevato tali cose dalla sua stanza, senza dover frugare in giro)

Percezione (letto) CD 15-16-17 — sul letto e attorno al letto ci sono i segni di lotta, ma le tracce di sangue sono minime, poche gocce sparse sulle lenzuola

—**Guarigione CD 19-20-21** — chi era sul letto ha ricevuto ferite penetranti (punture, pugnalate con un stiletto molto sottile...) ma non tagli estesi

(NxDM: le ragazze non sono state sgozzate, ma strangolate e poi vampirizzate con un morso al collo)

Percezione (camicia da notte) CD 15-16-17 — è strappata fino a ridurla a brandelli. C'è del sangue sulla parte anteriore dell'abito.

—**Guarigione CD 19-20-21:** v. sopra.



DORMITORIO ALLIEVI - ALI DI SEHANINE

5.5 - CORRIDOIO DEL SECONDO PIANO

Corridoio con dieci porte, come per i piani inferiori, ma con quattro porte chiuse (quelle in fondo al corridoio) e sei sfondate.

Se i PG non hanno incontrato altrove le Ali di Sehanine, troveranno le tre avventuriere qui.

In mezzo al corridoio ci sono una donna gatto in mezza armatura, una deva avvolta in vesti che fluttuano attorno a lei e un'umana, anzi no, una mezz'elfa in abiti da avventuriera.

> immagine "Ali di Sehanine"

SE I PG NON SI SONO PREOCCUPATI DI FARE RUMORE (e in particolare se gli ippogrifi hanno dato l'allarme)

Le tre ragazze fronteggiano le scale, la donna gatto davanti, a protezione, le altre due subito dietro di lei. Tengono le armi pronte, rivolte verso le scale. Quando vi vedono si scambiano un'occhiata preoccupata e poi la mezz'elfa dice "Salute a voi. Amici o nemici?"

Per la gestione dell'incontro vedi "LE ALI DI SEHANINE" in Appendice

SE I PG SONO ARRIVATI IN MANIERA SILENZIOSA E/O DI NASCOSTO

Le tre ragazze stanno confabulando tra loro in mezzo al corridoio.

Le scale e il corridoio sono illuminate dalla luce delle finestre, non ci sono ombre in cui nascondersi: per avvicinarsi senza essere visti bisogna utilizzare mezzi magici e superare **Furtività CD 16** (Firimari, la mezz'elfa).

Può funzionare anche arrampicarsi dall'esterno per spiarle. In ogni caso, se ci si avvicina di nascosto, si assiste alla seguente conversazione.

Percezione CD 15-16-17 per sentire cosa dicono:

Mezz'elfa: "Io mi fido di lei. E' meglio se ce ne andiamo"

Morfica: "Ma così ci giochiamo la ricompensa, i tesori di questo posto, la reputazione..."

Deva: "...ma ci salviamo da un destino peggiore della morte. Io non temo la morte, ma questo... questo non posso accettarlo"

Mezz'elfa: "Guarda, ti do la mia parte, ok? Dividiamo due terzi tu e un terzo Micha. Basta che ce ne andiamo!"

Morfica: "Diavoli dei Nove Inferni! Se tu fai questa proposta, vuol dire davvero che la situazione è brutta!"

Se i PG non fanno assolutamente nulla, dopo aver continuato per un po' su questo tono le ragazze si decidono e scendono per recuperare i loro ippogrifi. Si troveranno quindi i PG sulla strada.

ALI DI SEHANINE

Quando entrate nella stanza, Micha si china a debita distanza, osservando le scritte sul pavimento. Firi gira attorno al corpo, analizzandone le vesti, e Tara sguaina la spada guardandosi attorno nervosamente.

SE INTERROGATE:

Micha: *Povero ragazzo, morire così giovane. Quello vicino alla porta... sembra un circolo magico... che fosse un mago?*

Firi: *probabilmente era ricco, guardate che bell'anello ha al dito.*

Tara: *(annusando)... Tara non sente nell'aria l'odore della morte. Si direbbe non sia morto da molto. Stiamo attenti, quello che l'ha ucciso potrebbe essere nei paraggi.*



5.6 - STANZA DI ARIALO

A differenza delle altre porte fin qui viste, la porta di questa stanza è sbarrata.

 **Percezione CD 15-16-17** — *sotto la soglia si intravede, scuro contro la pietra grigia del pavimento, un segmento di circonferenza fatto di polvere argentata.*

 — **Arcano CD 22** — *è attivo un rituale "Cerchio magico" realizzato all'interno della stanza (v. dopo)*

 **Arcano CD 21-22-23** — *ci sono due aure magiche, una di interdizione sulla porta, e una di vincolo sotto la soglia.*

E' chiusa con un rituale **Serratura Arcana**:

- ◆ Manolesta o Forza contro CD 30 (prova di Arcano di Arialo +5)
- ◆ Abbattere la porta con asce e martelli: la porta ha 20 punti ferita, ed è immune a danni di tipo veleno, psichici e necrotici.
- ◆ Rituale "Scassinare": chi lo effettua deve fare una prova di Arcano a +5 contro CD 30

Questa stanza sembra simile alle altre, anche se è pulita e non ci sono bottiglie. Quello che però attira la vostra attenzione è il fatto che sul letto di questa stanza c'è il cadavere di un giovane elfo, con le mani strette attorno a un pugnale piantato nel petto. Un gufo bianco illusorio è appollaiato sulla testiera del letto in posizione dormiente, la testa sotto un'ala. Guardandovi attorno notate poi anche i bagagli rovistati accanto al letto, la scrivania con su alcuni fogli e la finestra sfondata.

Stranamente, non c'è odore di decomposizione.

 **Percezione CD 15-16-17** — *sulla soglia della stanza c'è in terra un cerchio di polvere d'argento con dentro strani simboli*

 — **Arcano CD 22** — *si tratta di un piccolo cerchio magico, tracciato in modo da occupare la soglia e impedire l'accesso alle creature bandite dal cerchio.*

Il cerchio è focalizzato sui non-morti. (NxDM: il cerchio è piccolo perché più è piccolo, più è veloce da realizzare, e Arialo ha avuto pochissimo tempo)

ESAMINARE LA FINESTRA

è sfondata dall'esterno verso l'interno.

ESAMINARE LA SCRIVANIA

sulla scrivania c'è un foglio scritto a penna con numerose cancellature

> **handout "Messaggio alla madre"**

e un libretto rilegato in velluto azzurro (contiene il rituale "inviare": rituale di 6° livello che permette di trasmettere un messaggio mentale di massimo 25 parole a una persona conosciuta)

NxDM: Arialo aveva finito di comunicare con la madre l'esito del suo esame di diploma e aveva lasciato le cose sul tavolo. Il messaggio comunica due informazioni:

1. il livello della scuola era declinante
2. è sparito un ragazzo che non doveva essere troppo simpatico ad Arialo.

ESAMINARE I BAGAGLI

sono stati frugati da cima a fondo e non è restato niente di prezioso o di rilevante: ci sono solo vestiti, appunti di lezioni,...

ESAMINARE IL LETTO

sul letto c'è il cadavere di un ragazzo elfo, biondo, in camicia da notte, con un pugnale piantato nel petto all'altezza del cuore. Il volto è sfigurato da quattro tagli paralleli che dalla fronte scendono fino al mento incidendo la carne fino all'osso, ma questi tagli non hanno cancellato un truce sorriso. A parte queste ferite, il cadavere è abbastanza conservato e non puzza di decomposizione.

Percezione CD 15-16-17 — *ha un medaglione brunito al collo con su il simbolo sacro di Pelor, e un anello al dito medio della mano sinistra. Particolarità: è un anello con sigillo ma è indossato con il sigillo rivolto verso l'interno della mano.*

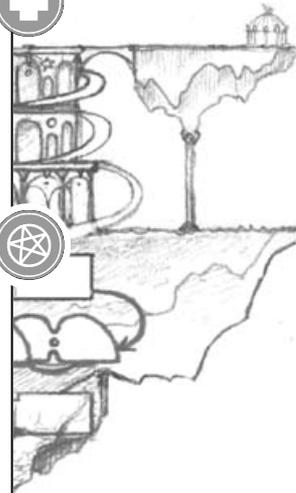
Guarigione CD 15-16-17 — *il ragazzo si è suicidato, piantandosi volontariamente il pugnale nel petto. Solo dopo, a morte già avvenuta, sono stati inferti i tagli con un'arma o un artiglio affilatissimo, con l'intento di deturpare il volto. La cosa strana è che a vederlo così si direbbe morto da poche ore.*

Arcano CD 20-21-22 — *il gufo è un'illusione e ha un'aura corrispondente. (NxDM: non interagisce con i PG); il cadavere è protetto da un rituale "Riposo involato", generato dal medaglione con il simbolo sacro di Pelor, che si è scaricato nel processo. A giudicare dal decadimento della magia, devono essere passati circa 2 mesi da quando è morto.*

Intuizione CD 22/23/24 — *il ragazzo morendo ha tratto soddisfazione dall'aver frustrato i piani di qualcuno che voleva ucciderlo personalmente o lo voleva vivo.*

RITUALE "PARLARE CON I MORTI"

vedi > appendice "Uso dei Rituali"



GIARDINI DI MEDITAZIONE - CENTRO DI COMANDO

5.7 - STANZE QUALSIASI O STANZE VUOTE

Queste stanze erano occupate dagli studenti dell'ultimo anno, ed erano stanze singole: in ciascuna c'era una sola scrivania, un solo letto e un solo armadio.

Tre delle stanze con la porta sfondata sono di ragazze (v. 5.4 - Camere del primo piano), e altre tre sono di ragazzi (v. 5.2 - Camere del piano terra). Rispetto alla descrizione delle camere dei piani inferiori ci sono due ulteriori differenze (oltre al fatto che sono stanze singole):

1. le porte sono sfondate dall'esterno verso l'interno, apparentemente a spallate.
2. i segni di lotta nelle stanze sono molto più marcati (letti e scrivanie spostate, bagagli calpestati, cassetti e ante degli armadi rotte,...) e -nelle stanze dei ragazzi- c'è molto più sangue.

 **Guarire CD 19-20-21** — *c'è una grande macchia di sangue su di un muro, dove a qualcuno è stata fracassata la testa con forza disumana. Oppure: il sangue è schizzato sulle pareti e sul soffitto, come se la vittima fosse stata squartata. Eccetera.*

Le **stanze vuote** (le ultime due in fondo al corridoio) sono invece stanze che non erano state usate: le porte sono chiuse a chiave, e all'interno ci sono i nudi mobili (il letto con il solo pagliericcio) coperti da uno strato di polvere ben maggiore di quello delle altre stanze.

5.8 - STANZA DI ZORAL

Come una normale stanza delle ragazza, ma in questo caso ci sono più segni di lotta (mobili rovesciati, ecc.) ma non ci sono tracce di sangue.

(infatti Zoral è stata catturata senza ucciderla)

5.9 - STANZA DI NELIAL

La penultima sulla destra è la stanza di Nelial. La porta è aperta ma non sfondata e la stanza sembra essere stata utilizzata (letto sfatto, non tanta polvere,...). Non ci sono segni di lotta né bagagli.

NxDM: Nelial ha fatto spostare tutta la sua roba nei sotterranei quando ha preso il controllo dell'Accademia.

6 - TERRAZZA

La prima parte della torre termina con questa terrazza panoramica. Un ponte senza sponde, largo 3 metri, collega la torre a una terrazza esterna, levitante per conto proprio, che in origine doveva essere un giardino: da qui potete vedere siepi e cespugli rinsecchiti e un gazebo che fa capolino tra le foglie secche.

Dal centro della terrazza circolare la torre prosegue poi molto più stretta, diventando un'alta torre quadrata sulla cui cima brillano ampie vetrate. Ai piedi della torre è c'è una porta sfondata.

Percezione (porta) — *la porta in origine era una porta nascosta, camuffata tra le decorazioni in pietra della torre. E' stata sfondata, e ora dà libero accesso a ripide scale a chiocciola -probabilmente le scale di servizio della torre.*



7 - GIARDINI DI MEDITAZIONE

Dal ponte si dipartono vialetti di ghiaia non rettilinei che si snodano tra gli alberi secchi e i cespugli ingialliti di quello che un tempo doveva essere un bellissimo giardino all'inglese. Tutti i vialetti alla fine convergono sul gazebo, una sottile e slanciata costruzione in electrum, coperta di rampicanti secchi.

L'erba delle zone a prato è secca e annerita e il terreno è rivoltato, ma in tali zone ci sono anche un gran numero di animaletti e creature illusorie, rannicchiate o raggomitolate sul terreno come se stessero dormendo.

ALI DI SEHANINE

Le tre osservano con stupore gli animali illusori. Micha guarda con attenzione la scena, Firi gira attorno agli animaletti sospettosa, mentre Tara li osserva con espressione divertita

SE INTERROGATE:

Micha: *devono essere qualche tipo di illusione, se no non si spiega come esseri così diversi tra loro siano lì addormentati. .*

Firi: *che siano messi qui a guardia di qualcosa? Forse dovremo stare attenti a non avvicinarci troppo. .*

Tara: (annusando): *sono molto carini questi animaletti! Tara può giocare un po? (dopo qualche minuto si avvicinerà rabbrivendo...) C'è odore di morte... forse qualcuno è sepolto qui..*

Arcano CD 19-20-21 — *sono famigli illusori. Se hanno già visto Arialo: sono analoghi al gufo che dormiva sulla testiera del letto del suicida.*

Ci sono 20 familiari: animaletti, draghetti, fatine, farfalle e altre creaturine pucci-pucci oh-che-carine. Quando le loro padrone sono state ridotte a morti viventi, i famigli si sono riuniti a loro. Sono tutti raccolti qui perchè questo è il luogo di sepoltura della progenie vampirica: ogni vampira si è rintanata 1.5 metri sottoterra (grazie al suo movimento scavare 1).

 **Natura (terreno) CD 15-16-17** — *il terreno sembra essere stato scavato, in misura maggiore sotto gli animaletti illusori*

 **Percezione CD 19-20-21** — *una zona vicino al gazebo sembra rivoltata più di recente.*
 NxDM: è dove le 8 ragazze vampirizzate della spedizione sono state inumate in coma profondo, in attesa del loro ritorno come progenie vampirica (cosa che avverrà al tramonto del giorno in cui i PG giungono a bordo del palazzo volante).
 Tra di loro c'è anche Liladel.

 Se i PG decidono di scavare, ci mettono circa 30 minuti per ciascuna sepoltura [MERIDIANA - mezza tacca]

Se la tomba è di una progenie, allora una volta esposta al sole si disgrega in cenere in un round. Ci sono 20 sepolture di questo tipo.

Se la tomba è di una donna della spedizione, non succede nulla, in quanto non è ancora diventata una non-morta.

 **Guarigione/Religione/Arcano CD 19-20-21** — *La donna sembra in coma, indotto da cause sovranaturali. Fai qualche tentativo, ma ti rendi conto che non conosci alcun modo per risvegliarla.*

8 - ALLOGGI DEI PROFESSORI

Non raggiungibili, Nelial li ha dati alle fiamme quando i professori sono scappati, e se c'era qualcosa di valore o di interesse, l'ha preso lui.

Niente di utile per i PG.

9 - CENTRO DI COMANDO

La location è descritta secondo la situazione più probabile: i PG arrivano qui dopo che le Ali di Sehanine se ne sono già andate.

Se tuttavia i PG son corsi fin qui, trovano qui le tre avventuriere, sorprendendole con le mani nel sacco. Adatta le descrizioni di conseguenza.

Per la gestione dell'incontro vedi > "LE ALI DI SEHANINE" in Appendice

Le scale salgono a spirale all'interno della torre, perdendosi nell'oscurità. La salita è lunga e faticosa, e le ripide scale sembrano non finire mai, ma poi giungete davanti a una botola, anch'essa sfondata, che dà accesso alla sala in cima alla torre.

E' una grande stanza con una pedana rialzata al centro e ampie vetrate su tutti i lati, da cui si gode una vista mozzafiato su tutto il territorio circostante. Lo spettacolo è però disturbato da un vetro rotto da cui entra una brezza fredda e da un pungente odore di decomposizione, che proviene da un cadavere accasciato in una posa scomposta in un angolo della stanza.

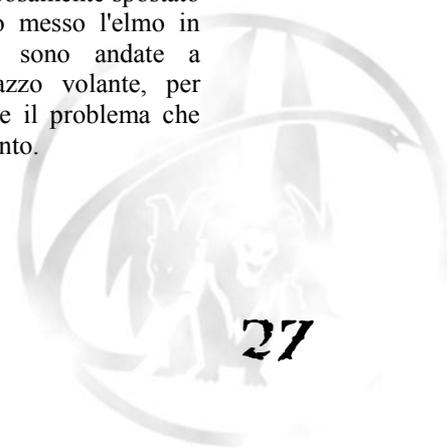
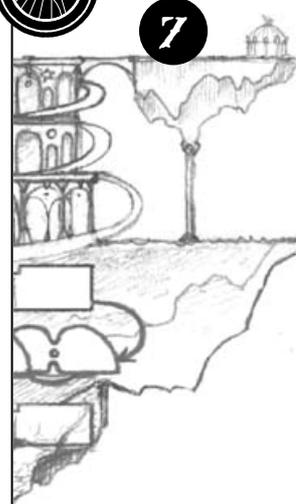
MERIDIANA: fare tutte le scale a salire e poi a scendere richiede **una MEZZA TACCA aggiuntiva, che va a sommarsi alla normale MEZZA TACCA per l'esame dei locali.**

NxDM: Nelial aveva messo sulla pedana uno zombie legato con in testa l'elmo di controllo del palazzo volante, e gli aveva dato ordine di procedere verso est. Il pensiero fisso dello zombie (capace di semplici pensieri, visto che aveva Int 4) aveva fatto procedere indefinitamente l'Accademia per due mesi verso oriente, finché non era andata a schiantarsi contro il Picco del Re.

Poi, poche decine di minuti fa, sono giunte qui in ippogrifo le Ali di Sehanine, che ha obliterato lo zombi e ha preso l'elmo del comando. Prima hanno provato a spostare l'Accademia fino al Granducato del Falco Nero (è quando il palazzo si è faticosamente spostato verso occidente), poi hanno messo l'elmo in una borsa conservante e sono andate a esplorare il resto del palazzo volante, per cercare di capire quale fosse il problema che causava quel malfunzionamento.



7



CENTRO DI COMANDO - MAGAZZINI

ALI DI SEHANINE

COLTE CON LE MANI NEL SACCO

In questa stanza ci sono una donna gatto in mezza armatura che regge una corda che scende dal tetto della stanza, un'umana, anzi no, una mezz'elfa in abiti da avventuriera che sta frugando un cadavere martoriato e una deva avvolta in vesti che fluttuano attorno a lei inginocchiata a studiare la pedana al centro della stanza.

Quando i PG arrivano, le tre ragazze hanno già provato a far spostare il palazzo, si sono intascate l'elmo del controllo mettendolo in una borsa conservate, e ora stanno per andare a controllare perché sia malfunzionante.

SE INTERROGATE:

Quando vi vedono si scambiano un'occhiata preoccupata e poi la mezz'elfa dice "Salute a voi. Amici o nemici?"

SE I PG CHIEDONO L'ELMO

Se minacciate non lo danno ai PG ma provano a fuggire.

Se si cerca di farle ragionare possono consegnarlo, specie se si promettono loro altri tesori in cambio.

Mentre sono lì, **Micha ha la premonizione** che rivela loro che se resteranno lì per la notte andranno incontro a un fato peggiore della morte.

ESAMINARE IL CADAVERE

E' di un ragazzo umano di circa 17 anni, vestito con una camicia da notte maschile di ottima fattura ma sporca di terra e sangue e strappata in più punti. Attorno al collo, a mo' di sciarpa, è avvolto un serpente iridescente illusorio in posa dormiente. Il corpo inizia a dare segni di decomposizione, ed è segnato dal molte piaghe e ferite.

Percezione CD 15-16-17 o

Manolesta CD 12-13-14 — non ha con sé alcunché di prezioso, tranne un anello al dito medio della mano sinistra. La particolarità è che si tratta di un anello con sigillo, ma il ragazzo lo indossava con il sigillo rivolto verso l'interno della mano, e non sull'esterno. (NxDM: serve ad entrare nella biblioteca, e funziona come quello di Arialo -vedi- tranne per il fatto che risponde al nome di **Gardall**)

CI TORNANO INSIEME AI PG

Firi e Tara vanno alle finestre a guardare il paesaggio, mentre Micha si avvicina alla pedana e si mette a studiarla.

SE INTERROGATE:

Micha: Questa creatura è sicuramente stato un non-morto, in passato, prima di essere stato riportato di nuovo al riposo eterno... ora è inoffensivo.

La pedana non so a cosa serve, ma è chiaramente magica (mente, sa a cosa serve, **Intuizione CD 25-26-27** per capirlo).

Firi: Odio i morti viventi... chissà cosa ha creato quell'essere.

Tara: Non ne capisco molto né di magia né di morti viventi, e c'è un odore pessimo. Possiamo andarcene?

SE I PG CHIEDONO SE LORO SONO GIÀ STATE QUI

Tutte e tre mentiranno (si erano messe d'accordo)

Micha: No, questo posto mi giunge nuovo.

Firi: Eravamo tutte e tre assieme, siamo arrivate da poco e il primo posto esaminato erano gli alloggi dove vi abbiamo incontrato..

Tara: Figuratevi. Allora, andiamo? Tara è stanca!

Guarigione CD 15-16-17 — ha una vecchia e profonda ferita alla gola, che ne ha causato la morte, e diverse altre ferite fresche da armi da taglio e da punta, nonché bruciate da energia arcana, tutte inflitte però quando il ragazzo era già cadavere. Attorno alla fronte la pelle è segnata e tagliata, come se avesse indossato un elmo metallico tanto da lungo da piagare la pelle. Le punta delle dita sono scarnificate fino all'osso e sporche di terra.

Rituale "Parlare con i morti"

vedi >appendice "Uso dei Rituali"

ESAMINARE LA VETRATA INFRANTA

è stata sfondata dall'esterno verso l'interno.

Se i PG escono all'esterno e raggiungono il tetto del Centro di Comando (**Atletica CD 19-20-21**, con il rischio di una caduta di 90 metri), potranno trovare feci animali e segni di artigli sulle tegole (**Natura CD 15-16-17**: riconducibili agli ippogrifi delle Ali di Sehanine)

9

10



10 MAGAZZINI

La Botola di accesso è ben nascosta tra le siepi, ma una volta individuata si apre senza problemi. Una scala polverosa scende nell'oscurità, da cui giunge odore di chiuso e di decomposizione.



Percezione CD 15-16-17 — *nella polvere delle scale ci sono le impronte di piedi umanoidi, sia nudi che calzati. Si tratta di impronte recenti, e vanno nelle due direzioni (entrano ed escono): sono troppo confuse per poterne capire di più.*

Al termine delle scale c'è una grande stanza scavata nella pietra, con grandi scaffali rinforzati in ferro e incastellature con botti, damigiane, casse, sacchi,... Lungo una parete sono allineati planciti di tavoli smontabili e sedie impilate. (NxDM: il refettorio veniva montato e smontato in aula magna alla bisogna da spiriti servitori). Sulla parete opposta alle scale c'è una porta attraverso cui si vedono altri due stanzoni e -in fondo- scale che scendono.

NOTA BENE 1: quando tutti i PG entrano nella prima stanza (se i PG mandano avanti qualcuno in avanscoperta, attendi che questi sia tornato a riferire che non c'è nulla, e vengano tutti avanti) metti in campo la MAPPA MAGAZZINI e chiedi ai PG di disporre le miniature dei loro personaggi secondo la formazione che adottano nell'entrare nella stanza. Segnati ordine e modo in cui entrano, perché sarà quello con cui entreranno nella stanza dell'imboscata.

NOTA BENE 2: tutte le stanze di qui in avanti sono buie, e quindi i PG devono dotarsi di una fonte di luce.

ALI DI SEHANINE

Micha e Tara rimangono accanto a voi, mentre Firi deglutisce vistosamente, e si avvicina a una cassa, da cui prende una forchetta di cristallo che esamina con cura e poi intasca.

SE INTERROGATE:

Micha: *Di certo chi viveva qui amava il lusso.*
 Firi: *Chi viveva qui ci nuotava, nel lusso! Solo con le posate e gli arredi si può pagare la dote di un duca!*
 Tara: *Che odoraccio! In questi casi avere un olfatto acuto come Tara è un bel problema. C'è del cibo marcito nelle casse, frutta e carne. Bleah!*

Molte casse contengono cibo: quello più fresco (frutta, carne, uova, verdure crude) è marcito. Resistono i cibi affumicati, sott'olio, sott'aceto e la carne secca. E' possibile inoltre trovare gusti, odori, spezie e condimenti, tra cui teste d'aglio (che potranno essere utilizzate per la Sfida di Abilità finale).

Altre casse contengono biancheria da tavola di ottima fattura (tovaglie e tovaglioli in seta hyrkiana, mollettoni e coperture per sedie in broccato imperiale,...), piatti, stoviglie e posate, tutte in finissimo cristallo azzurro.

Manolesta CD 19-20-21 — *Tutti gli oggetti valgono nel loro complesso circa 10.000 mo.*

Ciascuno reca ricamato o inciso una specie di monogramma, composto da due rune.

Se i PG hanno il rituale "Comprensione dei Linguaggi attivo, il monogramma recita "AV".

Arcano CD 17-18-19 — *nessun oggetto della stanza è magico...*

—**Arcano CD 21-22-23** — *...ma un'aura elementale proviene dal basso.*

Percezione (stanza) CD 19-20-21 — *nella polvere ci sono tracce di piedi che vanno e che vengono. I passaggi sono stati molteplici, e quindi le tracce sono confuse: individuate sia tracce di piedi nudi che di piedi calzati, di tutte le taglie.*

Alle pareti c'erano quasi sicuramente delle torce magiche, che sono state rimosse dai loro supporti.

Percezione (roba) CD 21-22-23 — *tutto è coperto di uno strato di polvere. Nessuno ha più toccato queste cose da oltre due mesi, con un'eccezione. In un angolo doveva esserci una dozzina di sacchi, che sono stati portati via abbastanza di recente (poche ore).*

(NxDM: sono i sacchi usati per imboscata, vedi dopo)



11 MOTORI ELEMENTALI

Al fondo delle scale c'è una sezione di tre metri di parete resa magicamente trasparente, attraverso cui si vede una stanza circolare vuota, dominata da un pilastro di cristallo con su incise scritte arcane che pulsano debolmente di luce azzurra. Il corridoio prosegue a destra e sinistra, curvando, e sulla destra c'è una grande porta di acciaio e adamantio chiusa da decine di sbarre a scorrimento controllate da un sistema di chiusura nanico, con un cartello rosso che reca il simbolo di un teschio e la scritta in molte lingue "Attenzione! Elementali furiosi! Pericolo di morte!".

Questa è la parete trasparente disposta a nord della torre.

I corridoi percorrono una semicirconferenza e si incontrano dalla parte opposta (sud), dove ci sono scale che scendono a quello che sembra l'ultimo livello sotterraneo dell'Accademia. Ci sono altre pareti trasparenti del tutto analoghe in corrispondenza degli altri punti cardinali, tutte con la porta blindata alla loro destra.



Tre delle stanze circolari sono vuote, fa eccezione la stanza a est:

Attraverso la parete trasparente è possibile vedere lo spettacolo impressionante e terribile di enormi elementali d'aria e di pietra che impazzano furiosi contro le pareti e il soffitto.



Percezione, corridoio CD 15-16-17 — la polvere del corridoio reca, come per il livello superiore, impronte confuse di molti piedi calzati o scalzi. Da sinistra si sente il ruggito di un forte vento, attutito dalla distanza. Nell'aria aleggia odore di decomposizione, più forte che nel livello precedente dei sotterranei.

ALI DI SEHANINE

Le tre ragazze osservano meravigliate e decisamente impaurite gli esseri oltre le porte.

SE INTERROGATE:

Micha: *Questi esseri sono elementali! Non ne avevo mai visto uno! Portarli qui ha richiesto di certo una grande magia..*

Firi: *Se possibile cerchiamo di levare le tende, non vorrei che uscissero da lì!*

Tara: *Forse nemmeno Tara riuscirebbe a tenerli a bada, questi bestioni.*

Percezione (elementali) CD 15-16-17 — ce ne sono quattro, tre liberi di impazzire per la stanza, e uno vincolato alla colonna di cristallo della stanza.

Arcano (elementali) CD 21-22-23 — gli elementali sono quelli che tengono sollevato il palazzo volante. Sono enormi Devastatori Soffio di Pietra, molto potenti.

(NxDM: elementale grande di aria e terra di 23° livello, MdM1, 106)

Arcano (scritte sulle colonne) CD 18-19-20 — si tratta di una formula di incatenamento elementale. Se viene pronunciata mentre un elementale è vicino ad essa, l'elementale viene legato ad essa e non può allontanarsi. Un solo elementale può essere legato a ciascuna di esse.

Percezione (porta) CD 15-16-17 — la porta è blindata e sigillata e la chiusura nanica è un capolavoro che sembra capace di resistere a un tarrasque con la fiamma ossidrica, ma dal lato del corridoio aprirla non è un problema e non richiede l'uso di chiavi o magia: semplicemente basta azionare una ruota che fa scorrere tutti i chiavistelli. Guardando dalla parete trasparente, sembra che dietro la porta blindata ci sia uno stanzino e poi un'altra porta.

Dietro ogni porta c'è un minuscolo stanzino di passaggio e un'altra porta blindata, in modo che si possa chiudere quella che dà sul corridoio prima di aprire quella che dà sulla stanza.

Se un PG entra volontariamente nella stanza degli elementali e indugia più di un round, si becca un simpatico attacco +26 contro Tempra da 2d8+10 danni, tanto per far capire con cosa hanno a che fare.

NxDM: il malfunzionamento del palazzo è legato proprio al fatto che, in seguito al colpo, gli elementali sono tutti stati sbalzati nella stanza a oriente. Per questo procede abbastanza bene verso oriente, mentre nelle altre direzioni vibra e si muove a passo d'uomo.

RIMETTERE IN FUNZIONE I MOTORI

E' possibile ma bisogna effettuare una **Sfida di Abilità**, che può essere svolta dai PG stessi (impiegando circa 2 ore) oppure data "in appalto" alle Ali di Sehanine, se sono presenti e collaborano con i PG.

CI PENSANO LE RAGAZZE

Devono essere i PG a proporlo, e sulle prime le Ali sembrano titubanti *"Uhm... sembrano davvero grossi e cattivi... non so se riusciamo ad affrontarli senza farci ammazzare..."*

Se i PG insistono, le motivano/blandiscono, o danno assistenza almeno per iniziare, le Ali ci provano e in effetti riescono a portare a termine il compito. Tra una cosa e l'altra dedicano però tutto la giornata a quello (non possono collaborare con i PG per nessun'altro corso di azioni: né affrontare Nelial, né assisterli nel raggiungere la tana del Vampiro), e il loro punteggio di Fedeltà cala di 1 (visto che i PG le hanno abbandonate a svolgere un compito molto pericoloso).

Se al termine del lavoro, la loro Fedeltà è inferiore a 5, a quel punto le Ali cercheranno di trincerarsi nel Centro di Comando (si chiudono nella cima torre usando un rituale "Serratura arcana" sulla botola e usano un elmo improvvisato, messo insieme dalla deva con un rituale di Creare oggetto magico) e portare il palazzo volante fino nel Granducato del Falco Nero, fuggendo poi tramite ippogrifi se e quando i PG faranno irruzione nella stanza.

NxDM: e Nelial? Beh, il vampiro dal canto suo lascia fare: i motori funzionanti servono anche a lui.

SFIDA DI ABILITA'

I PG devono interpretare la situazione e (eventualmente con ulteriori indizi dal libro di architettura magica "Elementari motori elementali" della biblioteca —vedi p.19) capire autonomamente cosa bisogna fare per rimetterli in funzione.

Gli elementali scorrazzano liberi nella stanza orientale. Per poter rimettere a posto i motori, occorrerà attirarli uno per volta in una delle altre stanze libere (parte fisica) e dal suo interno tentare di rinchiuderlo invocando il potere delle rune vergate sulla colonna di cristallo e sulle pareti di della stanza (parte magica).

Più facile a dirsi che a farsi...

Parte fisica:

Atletica CD 22-23-24

Tenacia CD 22-23-24

Acrobazia CD 22-23-24

(Dungeon CD 22-23-24)



Sono necessari complessivamente 2 successi di una qualsiasi delle prove segnate in seguito: ogni PG può aiutare più volte, anche tramite una delle altre 3 abilità (es. se il PG 1 fa una prova di Atletica, il PG 2 e 3 possono aiutarlo con Tenacia, Atletica, Acrobazia o Dungeon). Sono concessi massimo 2 aiuti per volta.

Ogni PG che effettua una prova, o cerca di aiutarne un altro, perde automaticamente un impulso curativo. Il PG che fallisce la prova (ma non chi lo ha aiutato o chi fallisce di aiutare) perde un ulteriore impulso curativo.

Parte magica:

Arcana CD 22-23-24

Natura CD 24-25-26

(Dungeon CD 22-23-24)



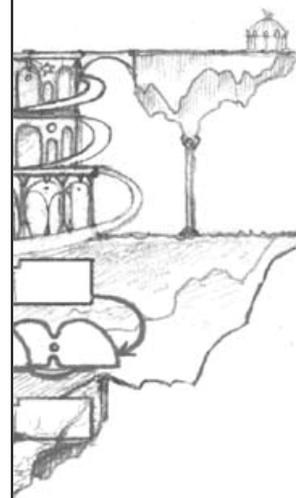
E' necessario 1 successo in Arcano o Natura. Sono concessi massimo 2 aiuti per volta (anche tramite l'altra abilità).

Ogni PG che effettua una prova, o prova ad aiutarne un altro, perde automaticamente un impulso curativo. Ogni PG che fallisce la prova (ma non chi lo ha aiutato o chi fallisce di aiutare) perde un ulteriore impulso curativo.

Avere il libro della biblioteca studenti "Caos al servizio dell'ordine: l'asservimento degli elementali" (vedi) permette di effettuare le prove magiche con un bonus di +2

Note:

Dungeon (capire come muoversi e come disporsi nelle stanze) permette solo di aiutare, sia nelle prove fisiche che in quelle magiche



12 TANA DEL VAMPIRO

NxDM: in queste stanze ha luogo lo scontro finale (vedi Appendice), che inizia nella stanza dell'imboscata e può proseguire e terminare nella tana del vampiro vera e propria. Leggiti quindi bene le descrizioni delle due stanze e intrecciale quando opportuno agli eventi che via via succedono.

Es: se i PG combattono in maniera serrata prima contro le torme di zombie e poi contro il vampiro, lascia le descrizioni puntuali alla fine del combattimento. Se invece i PG riescono a liquidare le torme di zombi prima dell'arrivo di Nelial, avranno qualche istante per guardarsi attorno una volta entrati nella tana del vampiro, prima di essere da lui attaccati.

STANZA DELL'IMBOSCATA

Lungo le pareti ci sono grossi mucchi di coperte. Dietro, scaffali con un po' di tutto: banchi, mobilia, arredi, stendardi, attrezzi, casse chiuse con il logo dell'Accademia volante. Grandi crepe attraversano la stanza e notate pezzi di soffitto crollati e voragini nel pavimento. Al di là della porta di uscita intravedete la stanza successiva, con al centro una pedana rialzata su cui è posta una cassa.

Percezione CD 19-20-21 — *c'è un silenzio di tomba e l'odore decomposizione è molto più forte qui. C'erano delle torce magiche alle pareti, che sono state rimosse.*

Se è giorno: *attraverso alcuni squarci si vede il terreno sottostante a centinaia di metri di distanza.*

Dungeon CD 17-18-19 — *il pavimento è comunque ancora solido. La parte davvero lesionata è più a oriente.*

Se i PG vogliono osservare meglio cosa c'è nell'altra stanza, tieni sempre conto del fatto che è buio, ma se i PG riescono a illuminare fin là (12 quadretti), allora fa riferimento alla descrizione della Location successiva.

ACCORGERSI DELL'IMBOSCATA

Percezione (stanza) CD 30-31-32 — *senti un'impercettibile scricchiolio di giunture di qualcuno che cambia posizione. Ci deve essere qualcun altro oltre a voi in questa stanza, approssimativamente una decina di metri davanti a voi, invisibile.* (NxDM: si tratta di Zoral che guata i PG invisibile dalla porta di uscita della stanza)

Percezione (coperte) CD 21-22-23 — *i mucchi di coperte arrivano a oltre mezzo metro d'altezza da terra. O ci sono davvero tante coperte, oppure sotto le coperte c'è qualcosa.*

Intuizione CD 18-19-20 — *mentre tutto il resto è piegato e ordinato, le coperte sono accumulate alla rinfusa.*

NxDM: se i PG sollevano le coperte più vicine all'ingresso, troveranno dei sacchi di farina andata a male. Nelial aveva infatti previsto potessero fare una cosa simile, e ha lavorato per trarli in inganno. Sotto le coperte più lontane della porta, sulla destra c'è una torma di zombi prona, pronta a balzare su a comando della Servitrice del Vampiro che sta osservando i PG invisibile e immobile sulla porta dell'altra stanza. Un'altra torma di zombi è immobile e nascosta nella tana del vampiro, subito oltre l'ingresso.

A questo punto inserire lo **SCONTRO NEI MAGAZZINI**.

Vedi inoltre la sezione eventi > C) Affrontare il vampiro nella sua tana, p.38-39

LUOGO DI SEPOLTURA DEL VAMPIRO

Questa stanza è simile alle precedenti, ma qui il pavimento leggermente inclinato verso est e la parete di fondo è completamente crollata, riducendosi a un cumulo di macerie. Al centro della stanza, su di una pedana, c'è una cassa allungata, avvolta di velluti e broccati neri, con un baldacchino ugualmente nero che la sormonta. Lungo le pareti non crollate ci sono scaffali penzolanti e in equilibrio instabile, ricolmi di cose di ogni genere, in un grande disordine: bauletti in legni preziosi accanto a fogli di carta, pergamena e papiro tenuti insieme dallo spago, boccette di inchiostro e stoffe multicolori, libri di ogni forma e genere e casse rinforzate in ferro.



Percezione in generale CD 15-16-17 — *c'è un silenzio di tomba, e la stanza puzza di decomposizione. La zona crollata, che ha bloccato completamente il passaggio verso la stanza più oltre, è molto lesionata ed è stata puntellata alla bell'e meglio.*

Ci sono molte crepe e fessure.



Dungeon CD 15-16-17 — *la zona in fondo alla stanza è molto instabile. Nel pavimento ci sono ampi squarci attraverso cui si vede il vuoto.*



Percezione (sepoltura) CD 19-20-21 — *la sepoltura sembra essere fatta con materiale di recupero (le stoffe sono tinte di nero con inchiostro per scrivere, la pedana è fatta con casse accostate, il baldacchino con aste da bandiera e lenzuola tagliate) e sembra essere molto recente (quasi niente polvere: fatta uno o due giorni fa)*



Religione CD 19-20-21 — *la cassa avvolta in velluti e broccati neri ha le caratteristiche di una sepoltura di vampiro, ma non percepisci l'aura blasfema che normalmente dovrebbe circondarla. Probabilmente si tratta di una nuova sepoltura: se il vampiro vi dorme dentro per tre giorni di fila, al terzo giorno questa diventa la sua effettiva sepoltura. Nel frattempo il vampiro è molto indebolito nel corpo e nello spirito*



Percezione (bauili) CD 15-16-17 — *sembrano piccoli forzieri trasportabili. Sono tutti chiusi a chiave e ammonticciati in bell'ordine.*

(NxDM: sono i forzieri presi a tutti gli altri allievi, in cui lui ha messo tutte le cose preziose da lui razziate)



Percezione (stoffs) CD 15-16-17 — *si tratta di vestiti femminili. Abiti eleganti in materiali preziosi: seta hyrkiana, velluti iridescenti, trine elfiche,... Tra il resto si possono intravedere anche guèpière, négligé, lunghe calze di seta e altri articoli di lingerie.*

(NxDM: il vampiro ha fatto spogliare le ragazze vampirizzate davanti a lui per umiliarle e perché in vita era un adolescente, e ragiona da adolescente)



Percezione (carte e libri) CD 15-16-17 — *si tratta di una raccolta di fogli di ogni tipo e genere: carte di ogni colore e tipo, pergamene, papiri raccolti in rotoli, libri, libretti, lettere in busta,... A un primo esame sembrerebbero per lo più diari e lettere, a eccezione di alcuni grandi volumi tra cui tre tomi neri dalla rilegatura artigianale, decorati con teschi e simboli necromantici.*

ESAMINARE CON CURA LIBRI E CARTE

Leggere con cura tutto il materiale presente richiederebbe più di 8 ore di lavoro, ma dopo un'ora è chiaro di cosa si tratta: sono diari e lettere personali di tutti gli studenti dell'Accademia: le parti in cui parlano di Nelial sono segnate in rosso e commentate a margine con maledizioni e promesse di vendetta

Es. *"Se io per te sono un idiota accecato dalla fame di potere, tu ora sei accecata e basta. E ogni volta che gli occhi ti ricresceranno, te li strapperò di nuovo. Così vedremo chi è l'idiota!"*

"Provi pietà per me? Per me! Sei più intelligente ora che sei uno zombie che quando eri in vita!";...

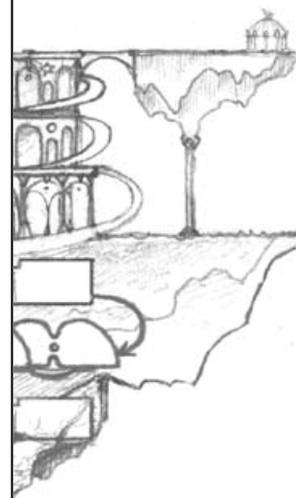
Il quadro che se ne ottiene è che fosse un disadattato, egoista, asociale, iracundo, superbo, pieno di boria, inserisci-aggettivo-negativo-qui.

Questi libri possono essere usati nella Sfida di Abilità finale per non far sentire a casa Nelial (vedi)

I **tomi neri** sono invece libri di necromanzia, per lo più scritti a mano da lui -ovvero rituali necromantici scoperti da lui per tentativi, in maniera autodidatta! Abbiamo già detto che era un genio? Tra questi, rituale di asservimento necromantico, che con un processo lungo, cattivo ed effettuabile solo da un non-morto (tra le componenti c'è un pezzetto del proprio cuore!) permette di rendere una creatura completamente schiava del ritualista. (NxDM: naturalmente è il rituale effettuato su Zoral)

Uno dei tomi è invece un grande libro magico oscuro, rilegato in pelle di bambino eladrin e scritto con sangue umano usando il corno di un unicorno sodomizzato (povera bestia), pieno di sigilli di Orcus, con un rituale di Orcus che serve a trasformare un mortale devoto a Orcus in un Vampiro Protetto da Orcus, ma che può essere officiato solo da chi gode del pieno favore di Orcus. Questo tomo è un regalo personale di una divinità misteriosa che aveva colto le grandi potenzialità insite in Nelial.

I restanti grandi tomi sono **libri di geografia** che Nelial ha preso nella biblioteca dei visitatori per cercare di capire dove fosse finito e documentarsi su quella strana terra in cui era arrivato: "Resoconto sulle Esplorazioni Artiche Compiute dalla Nave Volante Agrabas e dal suo Capitano Mildiel Mezzoumano" e "La Terra dei Diavoli".



MAGAZZINI INACCESSIBILI

ESAMINARE CON CURA IL CUMULO DI VESTITI

Si tratta in effetti di una ventina di vestiti femminili preziosi ed eleganti, abbandonati qui da tempo (infatti sono coperti di polvere). Non sono strappati, ma aperti.



Manolesta CD 19-20-21 — nel loro complesso valgono circa 3.000 mo (in media 150 mo l'uno)

ESAMINARE CON CURA I FORZIERI

I forzieri sono sette, di foggia e capienza diversa, ma tutti rinforzati in acciaio e con complesse serrature, alcune delle quali sono capolavori nanici e altre sembrano pesantemente magiche. Sono tutti chiusi a chiave e le chiavi ce l'ha in tasca Nelial.

Recuperare le chiavi

E' un'impresa difficile e che richiede un certo coraggio: bisogna raggiungere la stanza in cui Nelial riposa, aprire la sua sepoltura e sottrarle senza disturbare il sonno del vampiro. Tanti auguri.



Manolesta CD 19-20-21: se ci riescono, hanno le chiavi. Se non ci riescono, hanno disturbato il sonno del vampiro e avranno un -2 a tutte le prove della Sfida di Abilità finale



Scassinare o forzare le serrature

Manolesta CD 21-22-23, oppure si può utilizzare il rituale "Scassinare" che Micha conosce e padroneggia e disponibile in una copia in biblioteca.

Fare a pezzi i forzieri

Tieni conto che hanno 50 punti ferita e sono immuni a danni di tipo veleno, psichici e necrotici.

I forzieri contengono i gioielli degli allievi dell'Accademia e una gran quantità di residuum. Non potendo accedere al residuum contenuto nella cassaforte transdimensionale dell'Accademia, disponibile solo per i docenti, Nelial ha raccolto tutti gli oggetti magici in possesso degli studenti e in giro per l'edificio e ha disincantato tutti quelli che non gli servivano, mettendo da parte il residuum.

Ci sono quindi 3 forzieri di gioielli per 350 mo complessive e 4 forzieri di residuum per 24000 mo.

Questa enorme quantità di residuum può essere usata per potenziare il circolo magico utilizzato nella Sfida di Abilità finale (vedi).

I PG devono però decidere di rinunciare a tale tesoro per avere maggiori chance di eliminare Nelial, e devono convincere il Trio di Sehanine ad accettare la cosa (facendo leva sul fatto che è indispensabile per eliminare il vampiro non è difficile, dal momento che le ragazze sono ragionevoli: **Diplomazia CD 20-21-22**)



13 MAGAZZINI INACCESSIBILI

La porta di accesso a queste camere è crollata e bloccata da macerie che non possono essere spostate perché provocherebbero nuovi crolli. L'unico modo per arrivarci è dall'esterno, e questa è la prima difficoltà da superare per poter provare a compiere il rituale per eliminare il vampiro una volta per tutte

COME RAGGIUNGERE LA STANZA

E' compito dei PG venire a capo del problema, e le soluzioni possono essere molteplici. Qui di seguito trovi alcune linee guida per gestire la cosa.

Innanzitutto, qualsiasi cosa facciano sarebbe saggio farlo in sicurezza: chi **cade** dall'Accademia Volante precipita per 210 metri e subisce 70d10 pf (350 pf usando il metodo semplificato). Ci si può legare assicurandosi a qualcosa (nel qual caso se si cade si subisce solo 1d10 ogni 3 metri di corda, per lo strattone), oppure usare poteri (mago utilità 2) od oggetti (i vestiti fluttuanti della deva) che danno Caduta Morbida.

- * **Scalare:** si tratta di affrontare una scalata di nono grado, calandosi lungo un tetto (parete in contropendenza da 120° a 150°: CD 25-26-27); fino a una parete verticale (CD 19-20-21); che nei pressi degli squarci diventa formata da rocce instabili e a rischio crollo (CD 25-26-27). Con un fallimento di 4 o meno non si cade ma non si avanza e bisogna ritentare il tiro; con un fallimento di 5 o più si cade. Se si arriva fino in fondo senza cadere, si può attrezzare una via di corde, che permetta di scendere (o di essere calati a braccia) anche agli altri PG.
- * **Calarsi e lanciare un corda:** ci si cala (con una corda o magicamente, con Caduta Morbida) verticalmente nel vuoto fino ad arrivare all'altezza dello squarcio esterno, a quel punto si lancia un arpione (attacco base vs. CA 23) e -se questo fa presa- ci si tira fino alla stanza (Atletica CD 19-20-21). A quel punto, vedi sopra.
- * **Farsi aiutare dal Trio di Sehanine:** se i PG si sono guadagnati la fiducia delle avventuriere queste non possono portare direttamente i PG ai magazzini inaccessibili (le bestie continuano a non voler portare nessuno tranne le loro padrone) ma possono attrezzare loro la via di corde che permette di calarsi in sicurezza fino alla stanza.

La camera è un cumulo di macerie per oltre metà distrutta e aperta sul vuoto. Quel che resta del pavimento è dissetato e percorso da crepe, e occupato da scaffali caduti, vasellame sparso e rotto e blocchi di pietra caduti dal soffitto. Nell'angolo più lontano dalla voragine c'è una cassa un po' ammaccata avvolta in velluto nero lacero e impolverato.

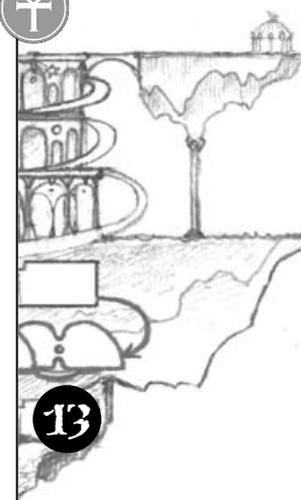
In condizioni normali, i PG arrivano qui dopo aver sconfitto il vampiro nello scontro finale. Nelial è quindi filtrato fin qui, dov'è la sua sepoltura originaria, e ora giace immobile e inerme nella cassa, aspettando otto ore dopo le quali tornerà a piena potenza.

Se invece i PG arrivano prima di averlo affrontato, troveranno la cassa vuota. Potrebbero essere tentati di distruggere la sepoltura, ma se lo fanno è un errore: vuol dire che quando uccideranno il vampiro, lui, non avendo una sepoltura cui tornare, potrà andare dove vuole (anche a terra) e farsi una nuova tana provvisoria nel folto del bosco.

Percezione CD 15-16-17: ampie parti del pavimento sono a rischio crollo. Nella cassa si può intravedere la forma distesa del vampiro, immobile.

Religione CD 19-20-21: riconosci l'aura blasfema della sepoltura di un vampiro. Questo è il luogo cui il vampiro ha legato il suo spirito e in cui deve riposare se vuole recuperare la sua forza e i suoi poteri oscuri.

Qui i PG possono fare la Sfida di Abilità per eliminare definitivamente il vampiro.



13



ELIMINARE IL VAMPIRO

Un Vampiro Protetto di Orcus è un avversario molto difficile da uccidere in maniera definitiva, perché quando viene sconfitto si dissolve in nebbia e in tale forma torna alla sua sepoltura. E' questo però il momento in cui si può cercare di eliminarlo, perché non potrà lasciare il suo luogo di riposo e sarà incapacitato a muoversi da esso fino al tramonto successivo, e, anche se sarà immune a moltissimi tipi di danno, usando i rimedi "della tradizione" (specchi, aglio, luce solare, simboli sacri,...) in un complesso rituale lo si potrà indebolire abbastanza da poterne spezzare e disperdere lo spirito oscuro.

Tale rituale è descritto in un testo della biblioteca studenti, che i PG possono trovare da soli o cui possono essere indirizzati da Zoral (se riescono a parlarle) o da Arialo (con un Parlare con i Morti).

Si articola in due parti: una serie di interventi di preparazione per indebolire il vampiro (almeno 3 tra quelli descritti), cui segue l'effettivo tentativo di eliminare il non-morto.

INTERVENTI DI PREPARAZIONE

1) DISSEPPELLIRE LE PROGENIE VAMPIRICHE DI NELIAL

Come fare: se i PG hanno incaricato le Ali di Sehanine di occuparsi di questo, dopo 7 ore di lavoro tutte le progenie sono eliminate. Questo per Nelial è un duro colpo a livello psicologico (i PG hanno eliminato tutte le "sue ragazze" senza che lui non potesse far nulla per impedirlo) e anche un indebolimento a livello fisico, dal momento che parte dei suoi poteri derivavano dal legame con le progenie.

Risultato: un successo automatico

2) FARLO SENTIRE NON BENVENUTO

I Vampiri Protetti da Orcus possono entrare in un luogo solo se sono invitati. Se si riesce a metterli di fronte al fatto che la loro sepoltura è in un luogo in cui non li si vuole, il loro potere è ulteriormente diminuito.

Come fare: ci sono tre vie:

- * recuperare dalla Biblioteca visitatori il decreto di espulsione di Nelial
- * recuperare dalla Tana del vampiro un po' di diari e lettere in cui gli altri studenti manifestano odio e avversione nei confronti di Nelial

* prova di **Intimidire CD 30-31-32**

Risultato: un successo.

3) ESPORRE AL SOLE LA STANZA DEL VAMPIRO

Se riescono a far entrare la luce del sole nella stanza e illuminare la sepoltura, la luce indebolisce grandemente Nelial, causandogli dolore e panico.

Come fare: ci sono due modi:

- * se i PG hanno rimesso in funzione l'Accademia (motori riparati ed elmo di controllo in loro possesso), possono automaticamente farla girare in modo da esporre a sud (e quindi alla luce) la stanza in cui è la sepoltura del vampiro.

Risultato: un successo automatico

- * altrimenti, possono cercare di provocare un crollo controllato che allarghi ancora le voragini e permetta alla luce di filtrare. Seguendo questa seconda soluzione, devono fare una prova di **Dungeon CD 30-31-32**.

Risultato: se hanno successo ottengono un successo, mentre se non riescono il crollo rende più difficile operare e vale come 2 fallimenti.

4) SIMBOLI SACRI DI DIVINITA' OSTILI A ORCUS

Di per sé un vampiro non risente di simboli sacri branditi contro di lui. Tuttavia, se si riesce ad affrontarlo con almeno tre simboli di divinità buone o della Regina Corvo, l'influsso di divinità ostili a Orcus impedirà al dio dei non-morti di far sentire la sua piena potenza a sostegno del suo Protetto, che sarà quindi indebolito.

Come fare: bisogna trovare tre simboli sacri a scelta tra Avandra, Bahamut, Moradin, Pelor e la Regina Corvo.

Alcuni spunti

- * simboli sacri posseduti dai PG
- * il rituale "Oggetto illusorio" (di cui c'è una pergamena nella biblioteca studenti) ne può creare uno
- * Arialo ha un medaglione con il simbolo di Pelor
- * chiedendo il biblioteca qualche libro di Religione, è possibile trovare un tomo con un simbolo sacro in oricalco incastonato nella copertina
- * mandando le Ali di Sehanine a chiedere se all'accampamento della spedizione hanno qualche simbolo sacro, possono recuperare il simbolo sacro di Moradin di Karak Mandimartello

Una volta ottenuti i 3 simboli sacri diversi si può poi fare una prova di **Religione CD 15-16-17 (+5 alla CD per ogni simbolo sacro mancante)**

Risultato: un successo.



5) AGLIO O MANDRAGOLA MAGICA

L'aglio e la mandragola magica sono intollerabili per un Vampiro Protetto di Orcus.

Come fare: l'aglio si può trovare nei magazzini del primo piano sotterraneo; la mandragola magica è uno degli ingredienti che è possibile trovare nel laboratorio alchemico. Bisogna effettuare una prova di **Natura CD 19-20-21** per riconoscerlo e prepararlo al meglio.

Risultato: un successo

6) CERCCHIO MAGICO POTENZIATO

Se attorno alla bara viene tracciato un cerchio magico realizzato in maniera particolare per essere focalizzato proprio su Nelial, il Vampiro non può fuggire e il suo potere viene imbrigliato dalla magia del cerchio.

Come fare: ci sono diverse strade:

- * pura potenza magica: utilizzando 20.000 mo di residuum nel realizzarlo, la sua potenza è tale da quasi annullare i poteri del vampiro. Risultato: un successo automatico
- * capelli del vampiro: devono essere recuperati con una prova di **Manolesta CD 19-20-21**. Risultato: un successo
- * specchi disposti in modo da riflettere più volte la non-immagine del vampiro, svelando la sua inconsistenza. Per riuscire a posizionarli correttamente bisogna effettuare una prova di **Percezione CD 19-20-21**. Risultato: un successo

Bisogna poi effettuare una prova di **Arcano CD 19-20-21** per realizzare correttamente il cerchio magico. Risultato: un successo.

Quando si arriva a 5 successi prima di 3 fallimenti si può passare all'atto conclusivo

LA RESA DEI CONTI

L'aura blasfema che circondava la sepoltura ora si è tanto indebolita da essere quasi scomparsa. E' il momento di porre fine alla non-vita di Nelial.

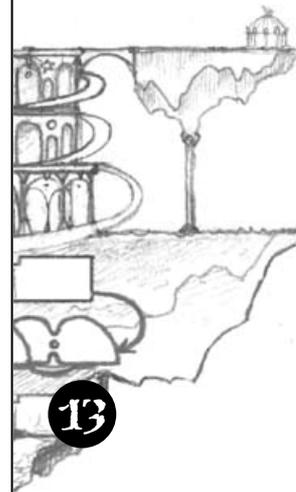
Cosa fare: bisogna creare un paletto di frassino (prova di **Natura CD 15-16-17** per individuare un mobile fatto proprio con tale legno da cui ricavare il paletto). Risultato: +2 o -2 alla prova finale, e inscrivere su di esso simboli di esorcismo (prova di **Arcano o Religione CD 19-20-21**. Risultato: +2 o -2 alla prova finale). Quindi bisogna scoperchiare la bara e poi uno dei PG deve sferrare l'attacco finale, piantando il paletto nel cuore del vampiro. Per poterlo fare il PG prescelto deve resistere all'estremo attacco mentale del vampiro con una prova di **Tenacia CD 19-20-21** (Risultato: +2 o -2 alla prova finale), quindi individuare il punto esatto in cui colpire con una prova di **Guarigione CD 15-16-17** (Risultato: +2 o -2 alla prova finale) e infine piantare con forza il paletto, tramite una prova finale di **Atletica CD 26-27-28**

SE I PG HANNO SUCCESSO:

Avete appena terminato i complessi preparativi del rituale, quando il coperchio della bara si frantuma in mille pezzi, e il Vampiro ne emerge ruggendo di rabbia: evidentemente si tratta di un ultimo, disperato tentativo per fermarvi...che non va a segno. Preparato a tutto, [NOME DEL PG COL PALETTO] trafigge al cuore l'essere con un unico gesto deciso, ricacciandolo nella bara. Il Non Morto stringe il paletto con entrambe le mani, agitandosi freneticamente con espressione angosciata, ma i suoi movimenti si bloccano di scatto. Il suo corpo si trasforma rapidissimamente in cenere, e dello spietato assassino dell'Accademia Volante non resta che un pugno di polvere.

SE I PG HANNO FALLITO:

Avete appena terminato i complessi preparativi del rituale, quando il coperchio della bara si frantuma in mille pezzi, e il Vampiro ne emerge ruggendo di rabbia: evidentemente si tratta di un ultimo, disperato tentativo per fermarvi...che non va a segno. Preparato a tutto, [NOME DEL PG COL PALETTO] trafigge al cuore l'essere con un unico gesto deciso, ricacciandolo nella bara. Il Non Morto stringe il paletto con entrambe le mani, il viso contratto in un'espressione dapprima di terrore, poi di crudele scherno. Il suo corpo si trasforma rapidissimamente in nebbia, che si dissolve passando attraverso le crepe del pavimento, volando nell'aria sottostante il palazzo aereo. Dello spietato assassino dell'Accademia Volante non resta traccia. Ma il rituale avrà veramente avuto effetto? [Ovviamente no. Questo fallimento avrà delle conseguenze nell'Epilogo (vedi sotto)].



13

EVENTI PREVISTI

A) INCONTRO CON LE ALI DI SEHANINE

QUANDO

Se i PG corrono subito in cima alla torre, le incontrano lì, nel Centro di Comando

Altrimenti le incontrano al terzo piano del Dormitorio degli Allievi.

Se non vanno nel Dormitorio Allievi nel primo giorno, le vedranno partire, e le ragazze scenderanno da loro per avere informazioni.

Se ciò è impossibile (i PG hanno messo la testa sotto la sabbia e attendono così l'arrivo del Vampiro), pace amen, se le sono perse

COSA SUCCEDDE

Vedi > locations corrispondenti e > "Le Ali di Sehanine" in Appendice

B) PRIMA NOTTE: SCONTRO CON IL VAMPIRO

QUANDO

Nelial due ore dopo il tramonto rianima come progenie vampirica anche le ragazze della spedizione mineraria vampirizzate la notte prima, e dà il via alla caccia al PG.

COSA SUCCEDDE

Zoral comunica a Nelial la posizione dei PG: il vampiro manda alcune progenie a sorvegliare gli accessi dell'Accademia, e con le restanti attacca.

I dettagli nell'appendice

> "V1 - Scontro notturno"

Questo scontro dura solo due round poi Nelial - sorpreso e spaventato dall'entità del suo indebolimento- decide di ritirarsi e affrontarli di nuovo quando sarà a piena potenza.

Se i PG sono tanto folli da volerlo seguire fin nella sua tana mentre ancora è notte, vedi > "Scontro impossibile"

C) AFFRONTARE IL VAMPIRO NELLA SUA TANA

QUANDO

Se, quando fa giorno, i PG affrontano il vampiro nella sua tana.

COSA SUCCEDDE

I PG devono sopravvivere all'imboscata di due torme di zombi guidate da Zoral, cui dopo un po' si unisce lo stesso Nelial.

I dettagli nell'appendice

> "V2 - Scontro nella tana del vampiro"

Quando lo riducono a 0 punti ferita, essendo un Vampiro Protetto da Orcus non viene distrutto, ma si trasforma in nebbia e -immune a qualsiasi attacco- si insinua tra le macerie in fondo alla camera e torna alla sua sepoltura che non è quella nuova presente nella sua tana, ma quella rimasta nella stanza distrutta.

Spiegazione: quando l'Accademia volante era andata a sbattere contro il Picco del Re, la sua sepoltura era nella stanza che aveva subito più danni. Non volendo rimanere in quella stanza pericolante e aperta sull'esterno, Nelial aveva deciso di creare una nuova sepoltura in una stanza interna: per renderla effettiva doveva dormirci per tre giorni di fila, durante i quali sarebbe stato indebolito, ma era una condizione per lui accettabile, tanto più che la vecchia sepoltura restava sempre disponibile come riserva. Quando i PG arrivano, gli manca solo un giorno per attivare la nuova sepoltura, quindi decide di andare a dormire in essa: se i PG non avessero attaccato, il giorno dopo sarebbe tornato a piena potenza e con la sepoltura in una stanza più riparata; se invece attaccavano e lo sconfiggevano, si sarebbe rifugiato nella vecchia sepoltura difficile da raggiungere da cui si sarebbe comunque rialzato a piena potenza il tramonto successivo. Ed è proprio quello che è successo ora: in forma di nebbia ha raggiunto la vecchia sepoltura, dove giacerà in catalessi fino al tramonto, quando tornerà a piena potenza per sterminare i PG...

Un ultimo colpo si abbatte sulla creatura oscura, che barcolla e con voce rotta dal dolore e dallo sgomento urla il nome di Orcus. Poi il suo corpo si disfa in una nebbiolina verdastra che, ignorando ogni vostro attacco raggiunge le macerie in fondo alla stanza e attraverso fessure e fenditure filtra dall'altra parte.

Percezione, Intuizione, Dungeon: *il Vampiro probabilmente ha raggiunto la stanza più oltre che da qui appare inaccessibile. Probabilmente si tratta della zona lesionata che avevate visto salendo.*



Se è ancora viva, **Zoral a questo punto cerca di comunicare con i PG.**

Infatti, prima di dissolversi e fuggire, con un solo pensiero telepatico Nelial ha dato alla sua Servitrice ordini precisi: "Mettiti in salvo e poi torna da me". Complice la fretta e la situazione, si tratta di una formulazione molto imprecisa che la ragazza cercherà di aggirare.

"Non mi attaccate!" grida la ragazza lasciando cadere la sua bacchetta magica

[Nota per il DM: la capiscono perché lei ha sentito parlare i PG e ha lanciato Comprensione dei linguaggi, con un punteggio tale da poter anche parlare tale lingua]

La bacchetta è una Bacchetta magica +2

Se la attaccano, a quel punto lei corre verso una fenditura del pavimento e si teletrasporta nel vuoto, lasciandosi cadere e sfracellandosi al suolo.

Se invece i PG non la attaccano subito, spiega:

"Mi ha ordinato di mettermi in salvo, ma se non mi attaccate sarò in salvo e potrò parlarvi!"

"Nelial è un Vampiro Protetto da Orcus. L'avevo studiato al corso di Albomanzia. E' uno tra i più terribili Vampiri Signori: non può essere distrutto, perché quando dovrebbe morire il suo divino protettore lo trasforma in nebbia, facendolo tornare al suo sepolcro da cui si rialzerà nel pieno della sua forza al successivo tramonto. L'unico modo per distruggerlo davvero è eseguire un complesso rituale che è descritto in un tomo della biblioteca degli studenti, nella sezione di Albomanzia. Trovatelo, raggiungete Nelial e annientatelo. Ora è in catalessi nel suo vecchio sepolcro nella parte crollata, accessibile solo dall'esterno."

Detto questo, risponde ancora eventualmente a 2 domande -non di più perché poi l'ordine "poi torna da me" la costringe a tornare da Nelial.

* Come si riparano i motori / come si guida l'Accademia / etc?

Nella Biblioteca studenti potete trovare tutte le informazioni che vi servono

* Come si entra nella Biblioteca Studenti?

Tramite un anello da studenti. Tenete, vi do il mio...

* Chi è Arialo / Nelial / tu?

Glielo spiega tra le lacrime - fai riferimento all'Appendice "La comunità scolastica prima della dannazione"

* Perché sei nuda?

<pianto sconsolato> Nelial ha infranto la mia volontà con un rituale demoniaco osceno e blasfemo. Mi costringe a non indossare nulla perché sa che la vergogna brucia la mia anima. Vi prego, non guardatemi.

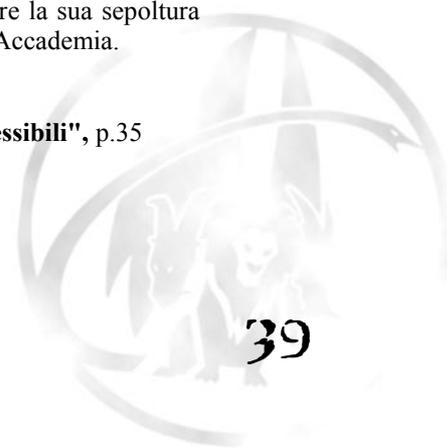
"Il mio tempo sta scadendo. Oltre a ordinarmi di mettermi in salvo, mi ha anche detto che poi sarei dovuta tornare da lui. Non ha specificato entro quanto tempo, e per questo ho potuto indugiare con voi, ma sento ormai sempre più forte l'urgenza di tornare. Ma c'è ancora una cosa che posso fare per voi. E per me. Mi ha ordinato di mettermi in salvo e io ora salverò la mia anima!" detto questo, con il suo Passo Fatato eladrin si teletrasporta nel vuoto attraverso una fenditura del pavimento, cadendo per duecento metri fino a sfracelarsi sulle rocce sottostanti. Ora la sua anima è in pace...

D) ELIMINARE UNA VOLTA PER TUTTE NELIAL

Perché hanno parlato con Zoral o perché ci sono arrivati da soli tramite i tomi trovati nella Biblioteca, i PG dovrebbero aver capito cosa bisogna fare per neutralizzare il Vampiro, e - come prima cosa- raggiungere la sua sepoltura nella zona inaccessibile dell'Accademia.

I dettagli nella location

> "13) Magazzini inaccessibili", p.35



APPENDICE - COMUNITA' SCOLASTICA

DOCENTI

Prima che Nelial seminasse morte e desolazione, l'Accademia ospitava 7 professori. In Biblioteca è possibile trovare l'ELENCO DOCENTI ([handout](#))

	<i>Materie arcane</i>	<i>Materie profane</i>
Aloi el Finnan detto "il Magnifico" fantastico rettore	Illusionismo	Retorica
Lelior Yollehim	Evocazione	Linguistica
Kresenti Kranden	Incantamento	Storia
Isth Variagh	Alchemia	Matematica
Camelias Alunvarth	Teosofia (filosofia della magia)	Filosofia
Kamuel el'Kadath	Elementalismo	Cosmologia
Amailior Sannir	Albomanzia Contra Ars Obscura	Astrologia

Aloi el Magnifico è un halfling espansivo e gioviale, dalla parlantina sciolta, sempre indaffarato e pieno d'idee. Si fa vanto di aver riportato in auge l'Accademia dopo anni di declino, introducendo lo studio della scuola di Illusione, un tempo considerata troppo frivola, e aprendo la scuola anche ad apprendiste di sesso femminile (v. la sua autobiografia disponibile in biblioteca)

E' però anche un fanfarone pieno di sé, che dietro la sua illusoria, brillante facciata nasconde scarsi poteri e scarso coraggio: quando Nelial e la sua orda di studenti zombie hanno attaccato l'ala dei professori, alcuni di loro erano pronti a dare battaglia e —visto il loro elevato livello- probabilmente avrebbero avuto la meglio sul vampiro. Aloi el ha però dato l'ordine di evacuare la scuola e, a malincuore, gli altri docenti l'hanno seguito nel teletrasportarsi via. A posteriori l'halfling ha giustificato la cosa dicendo che non voleva che gli studenti ridotti a zombi fossero distrutti con la magia, precludendone cura e recupero, e voleva invece tornare quanto prima con chierici ed esorcisti: il rumore delle unghie su specchio si è sentito fin nel continente al di là dell'Oceano delle Tempeste.

Per quanto riguarda invece gli altri docenti, non sono di nessuna rilevanza, quindi se i PG si interessano a loro (consultando la biblioteca per saperne di più) inventa un curriculum universitario scolastico mediocre e di nessuna rilevanza:

Nel 311 vince il Certamen Magorum per maghi-poeti -bla bla bla- scrive un importante trattato sulla conservazione dell'energia magica -bla bla bla- è il primo a sviluppare emanazioni ravvicinate coniche a forma di cubi -bla bla bla- nel 324 incrocia magicamente un orso con un gufo, ottenendo una bestia da guardia che ha grande fortuna presso la nobiltà dell'impero -bla bla bla- al momento sta lavorando a una nuova creazione, il leone-pinguino, per l'utilizzo anfibio in zone artiche -bla bla bla- perde la vista nel 348 ma continua a dipingere quadri astratti senza che nessuno noti la differenza -bla bla bla-

Se i PG continuano a perdere tempo dietro queste cose, nel presentare un curriculum di proprio "bla bla bla" tra una cosa e l'altra: di solito capiscono...

STUDENTI

Gli studenti che frequentavano l'Accademia erano 44, di cui 25 ragazzi e 19 fanciulle.

Gli studenti dell'ultimo anno erano 8 (5 ragazzi e 3 ragazze): in biblioteca è possibile trovare l'ELENCO DIPLOMATI ([handout](#))

Se chiedono qualcosa riguardo agli allievi degli anni precedenti, di' loro che non c'è nulla che li colpisca particolarmente: valutazioni, risultati nelle gare magiche, valutazioni disciplinari,... niente di interessante. Ben più significativi gli studenti dell'ultimo anno: qui di seguito trovi le indicazioni riguardo ai tre fondamentali. Per gli altri, inventa come hai fatto per i docenti, che andavi bene...

ARIALO UT NIVEL, incantatore

Segnalato per più anni di fila come miglior studente della scuola, borsa di studio imperiale per merito accademico. Ottime valutazioni in tutte le materie. Menzioni di merito per la rettitudine e per il rigore morale, vittoria in molte gare di magia. Diplomato con il massimo dei voti e diritto di pubblicazione con una tesi sulla personalizzazione e potenziamento del rituale Cerchio Magico

Diploma: "Migliorabilità delle abiurazioni"

Kammuri Kranden, illusionista

Il fatto che si chiama come un professore non è un caso. E' stato mandato avanti a calci nel c**o (la parola misteriosa è ovviamente "ciao").
Diploma: "Architettura illusoria: uno studio di abitabilità"

NELIAL MORGRANE, non diplomato

Valutazioni altalenanti in molte materie, tranne che in Albomanzia, in cui ha una grave insufficienza. Viene descritto come un ragazzo dalla grande intelligenza che spreca con un approccio ribelle e supponente. Le note di biasimo sono centinaia: insolenza nei confronti dei professori, spirito di ribellione, molteplici violazioni del regolamento dell'Accademia, intemperanza, atteggiamenti persecutori e intimidatori nei confronti degli altri studenti, episodi di violenza verbale e fisica. Visto il curriculum e il rifiuto iterato a emendare la sua condotta, viene negato il diploma e vietata la reinscrizione all'Accademia. L'allievo scompare il giorno prima della consegna dei diplomi e le ricerche fisiche e magiche non danno esito: si suppone abbia abbandonato l'Accademia, nascondendosi con rituali di non individuazione.

Diploma: —

Rodogal Oddo, alchimista

Studia praticamente solo quello. Nota di biasimo per aver fatto saltare in aria il laboratorio.

Diploma: "La Pietra Filosofale: possibilità teorica, inutilità pratica" (il costo di realizzazione di una Pietra Filosofale è infinitamente più alto della quantità di oro che riesce a produrre prima di scaricarsi).

Uladoniel Ziil (F), teosofa

Grandi capacità argomentative, che spesso l'hanno resa antipatica a tutti.

Diploma: "Confutazione dell'inconfutabile"

Wadel Dan Faratorn, elementalista

Solido e temperamentale, voti mediocri ma costanti. Si è azzuffato con Nelial.

Diploma: "La catena trasmutativa dalla terra al fuoco e ritorno"

Yustaline Mardaine (F), illusionista

Braccia sottratte all'agricoltura. Probabilmente un'ottima fantina. Ma alla fine ce l'ha fatta anche lei.

Diploma: "L'illusione non è reale" (ma vah?)

ZORAL AELENDALL (F), illusionista

Eletta Miss Accademia per tre anni di fila. Studiosa con buone valutazioni in molte materie. Eccelle in illusione: menzione di merito da parte del rettore. Partecipa a tutti i comitati studenteschi e vince tutte le gare di illusionismo. Diplomata con il massimo dei voti in illusione, con tesi sulle conseguenze reali degli effetti illusori (consolazione tramite pet-terapy illusoria, possibilità di nascondersi tramite l'uso di illusioni, morte per caduta in burroni illusori)

Diploma: "Realtà dell'illusione e illusorietà del reale"

BACKGROUND DEL TRIO

Le Ali di Sehanine sono tre giovani donne di razze diverse (Deva, Mezzelfa e Morfica) che hanno stretto un voto di sorellanza alcuni anni prima dell'avventura.

La Mezzelfa e la Morfica, orfane, si sono conosciute sulle strade di Falkenheim, la capitale del ducato del Falco Nero: lì hanno vissuto fino alla prima adolescenza quando la Deva (devota a Sehanine) le ha trovate e iniziate alla fede di Sehanine.

SEHANINE (non allineata)



Dea della luna e dell'autunno, è la padrona degli Inganni e delle illusioni. È strettamente legata a Corellon e a Melora ed è una delle divinità preferite presso gli elfi e gli halfling.

E' anche la dea dell'amore, pronta a stendere un velo d'ombra per celare gli slanci di passione degli Innamorati. Gli esploratori e i ladri chiedono la sua benedizione prima di agire.

I suoi insegnamenti sono semplici:

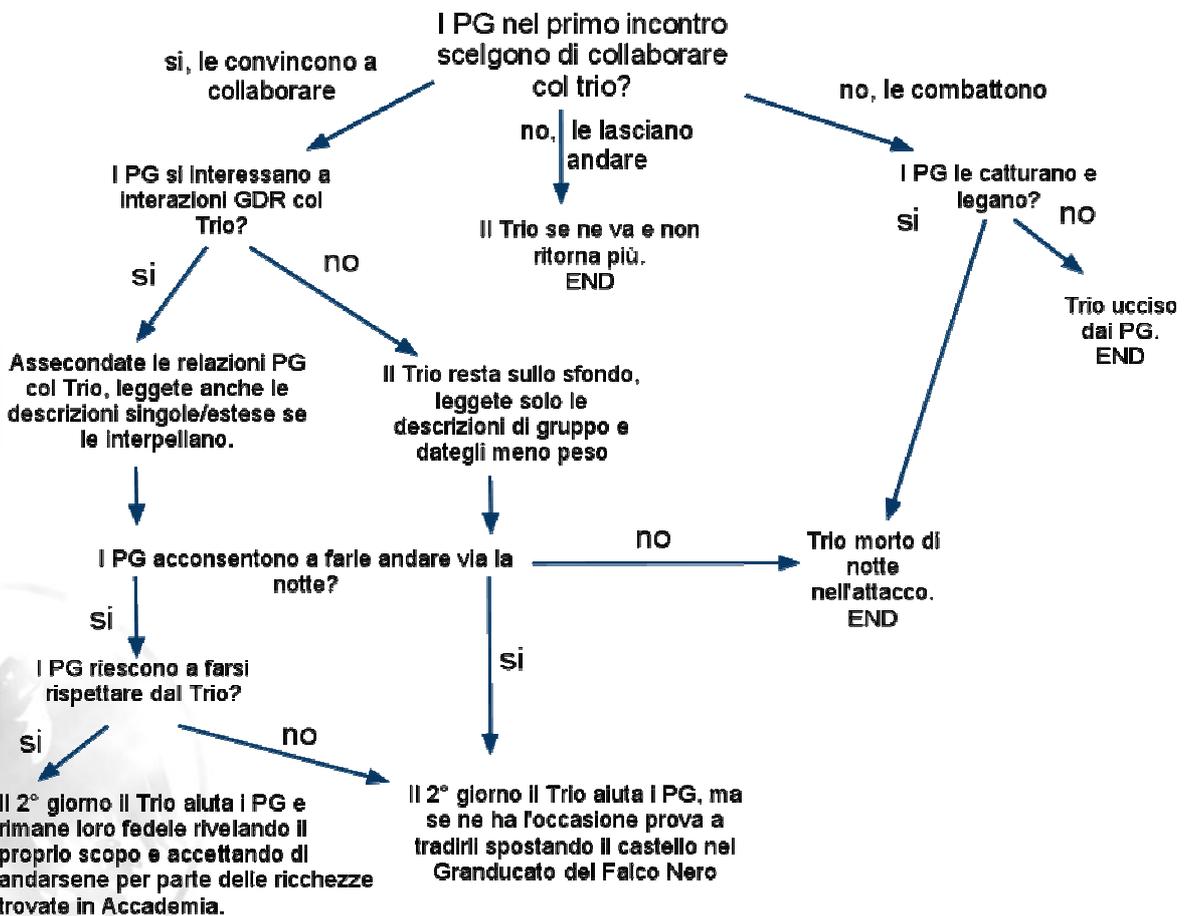
- * punta ai tuoi obiettivi e costruisci il tuo destino;
- * tieniti nelle ombre, evitando la luce accecante degli zelanti del bene e l'oscurità assoluta del seguaci del male;
- * cerca nuovi orizzonti e nuove esperienze e non lasciare che nulla ti tenga legato.

Da allora vivono secondo i suoi insegnamenti, ossia in piena libertà, senza vincoli morali nelle relazioni e nell'amore, lavorando come ladre e truffatrici, e sperimentando le esperienze che la vita ha da offrire.

La Deva in realtà aveva trovato le altre in seguito ad una profezia che le rivelava che le tre assieme avrebbero ricevuto un grande dono da Sehanine: qualche anno dopo infatti le ragazze trovarono per fortuna tre uova di ippogrifo, che ora sono divenuti tre ippogrifi estremamente fedeli e che non si faranno montare da nessun'altro.

Il nome collettivo del trio deriva proprio dai loro ippogrifi e dalla devozione alla divinità della luna: adesso sono al servizio di una potente gilda di ladri con membri esclusivamente donne (la Sorellanza della Luna, presso cui lavorava anche Mika Maari, v. "I giorni del sangue"), che le ha incaricate di prendere il controllo del castello per conto del Granducato del Falco Nero, e portarla all'interno del suo territorio.

Le tre sono state scelte per le loro doti e soprattutto per le loro cavalcature volanti, ma arrivate sul palazzo volante iniziano a rendersi conto di essere capitate in una situazione al di sopra delle loro possibilità...



Il rapporto tra il Trio e i PG deve essere regolato dagli obiettivi delle ragazze, descritti sopra, e dal comportamento dei PG nei loro riguardi: questi devono prendere una decisione all'inizio come prima cosa (combattere, catturarle o prenderle con sé), ma anche se se le portano dietro possono poi decidere di puntarci molto o meno, ed ottenere di conseguenza più o meno.

Fai riferimento allo schema della pagina precedente

INCONTRO



L'incontro con le tre avventuriere (salvo casi particolari del tipo "le vedo, le uccido") impegna MEZZA TACCA sulla Meridiana

I PG possono incontrare il Trio in due punti: se si sbrigano, le sorprendono mentre stanno rubando l'elmo di controllo in cima all'Accademia Volante (vedi "9 - Centro di comando", p.27), altrimenti nel dormitorio degli studenti (vedi "5 - Dormitorio allievi", p.24). Nel primo caso, i PG capiranno probabilmente lo scopo dell'elmo e se ne approprieranno, in caso contrario il Trio nasconde l'Elmo e non ne parla a meno che siano minacciate direttamente.

In ogni caso il Trio:

1. si presenta come gruppo di avventuriere indipendenti arrivate sul posto per caso in cerca di tesori: *"Passavamo di qui e abbiamo visto il palazzo volante... non potevamo non venire a dare un'occhiata..."* (parziale menzogna, individuabile con una buona prova di Intuizione, v. dopo)
2. dice che vuole lasciare il posto a causa di una profezia avuta dalla Deva (vero: ce l'ha avuta realmente, anzi l'avrà davanti ai PG se l'incontro avviene nella Sala di Controllo) che dice che se le tre passeranno la notte in quel palazzo volante subiranno un destino peggiore della morte (anche questo vero, sarebbero tramutate in non-morte).

Se i PG provano a capire quando il Trio sta mentendo, a parlare in generale sarà Firimari: per capire se sta nascondendo qualcosa, occorre una prova di **Intuizione (attiva o passiva) con CD 24-25-26**. Le stesse prove si applicano se parla Michalaan. Se invece i PG interpellano da parte Tara, più ingenua, la cosa è più facile (CD 19-20-21), ma proprio per questo lei se può lascerà parlare Firimari e farà riferimento a lei. Se un PG riesce a farsi particolarmente apprezzare da una di loro, le tre saranno meno convincenti, anche se proveranno in prima battuta a confermare la loro posizione.



Sta ai PG capire se vogliono collaborare.

Se non si fidano o vogliono impadronirsi dell'elmo, si finirà ad uno scontro, in cui il Trio avrà la peggio (sono deboli). A questo punto i PG possono prenderle prigioniere o ucciderle direttamente, ma il risultato non cambia —da prigioniere moriranno automaticamente nell'attacco notturno di Nelial. I PG non potranno controllare gli ippogrifi perché legati solo a loro tre, anzi se provano ad avvicinarsi gli ippogrifi li attaccheranno.

Se vogliono lasciarle andare, senza provare a convincerle (anzi, magari intimidendole), le tre se ne andranno e non torneranno più.

Se cercano invece di ottenere la loro collaborazione, per convincerle, basta dare abbastanza motivazioni. Tattiche valide:

- * dire che tutti assieme saranno più efficaci;
- * proporre di spartire i tesori trovati;
- * dire che il Trio può benissimo lasciare il luogo quando cala la notte e tornare la mattina dopo;
- * fare leva sul loro orgoglio e sulla loro curiosità

Non occorreranno prove: se i PG sono abbastanza determinati e propensi a considerarli loro pari, il Trio si fa convincere e va con loro. Se i PG sono rinunciatari, le trattano come loro inferiori o dicono che se restano non dovranno prendere nemmeno un pezzo d'oro, le tre se ne andranno (v. sopra).

COLLABORARE CON IL TRIO

Se il gruppo ha scelto di collaborare con il trio, le Ali di Sehanine verranno con loro durante il resto dell'avventura. I PG potranno scegliere di interagire più o meno con loro: adattati a loro, giocandole di ruolo in risposta agli approcci dei PG. Fai però attenzione a non dimenticarle: anche se i PG non badano a loro, inserisci comunque ogni tanto anche solo un accenno in modo che il Trio sia almeno percepito come presente.

Nell'avventura troverai dei box che dettagliano il comportamento e alcune frasi tipiche che le Ali di Sehanine usano quando entrano in un determinato luogo.

Se il gruppo decide di puntarci poco, puoi leggere solo la descrizione generale; se vogliono interagire di più con il Trio ci sono descrizioni per ciascuna di essa, che ovviamente si possono espandere —sempre però nell'ottica di provare a finire l'avventura :)



APPENDICE - LE ALI DI SEHANINE

Perchè le tre ragazze si fidino dei PG, però, essi le devono trattare con rispetto e dare loro attenzione: se i PG parlano soprattutto tra loro e se le dimenticano esse non sviluppano verso i PG nessun tipo di affezione o fiducia e il giorno seguente proveranno a tradirli.

Per capire se il Trio è con loro o meno, segna su di un foglio il comportamento dei PG nei loro riguardi, valutando quanto influenzano l'attitudine del Trio.

ATTITUDINE DI PARTENZA

- 0 se i PG le hanno incontrate negli alloggi degli studenti e non sanno dell'elmo
- 2 se i PG hanno preso loro l'elmo
- 50 se i PG le hanno combattute e/o legate —i.e. non è più possibile guadagnare la loro fiducia.

MODIFICATORI IN POSITIVO E IN NEGATIVO

Ogni volta che i PG si comportano in modo positivo con loro, aggiungete 1 o 2 al totale: ogni volta che le offendono, togliete 1 o 2.

Queste linee guida devono tuttavia essere usate con buon senso: ad esempio, nel valutare l'atteggiamento dei PG facendo una media tra i loro diversi comportamenti, tieni conto dei diversi gusti e caratteristiche dei diversi membri del Trio.



<p>GALANTERIA E RISPETTO</p> <ul style="list-style-type: none"> +1 trattarle con particolare rispetto quando si fa la proposta di lavorare insieme, dicendo che il loro aiuto sarà sicuramente utile +1 fare complimenti sinceri (o bluff riusciti CD 21-22-23 tranne su Tara se da sola, 16-17-18) riguardo grazia/bellezza/intelligenza +1 lodarle per quanto fatto nell'avventura in quanto competenti 	<ul style="list-style-type: none"> -1 dire che sono scarse, brutte, stupide, ecc. (-2 se in modo pesante) -1 dire che senza i PG sarebbero perdute lì -1 fallire una prova di Raggiare
<p>COINVOLGIMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> +1 parlare spesso con loro chiedendo opinioni e pareri +1 chiedere il loro parere su decisioni cruciali (per semplicità daranno sempre ragione ai PG tranne su scelte che le danneggiano) +1 parlare di un possibile futuro assieme dopo l'avventura (professionalmente e/o sentimentalmente) +2 Lasciare loro l'elmo di controllo sapendo che effetto ha 	<ul style="list-style-type: none"> -1 imporre il loro parere su questioni cruciali senza consultarle -1 imporre una decisione tramite una prova di Intimidire
<p>PROTEZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> +1 chiedere di rimanere uniti +1 proporre per primi che passino la notte al sicuro, dando appuntamento al giorno dopo +2 chiedere che se ne vadano o restino al sicuro (oltre alla notte) quando la situazione si fa difficile (non lo faranno, tranne durante la notte, ma apprezzeranno molto) 	<ul style="list-style-type: none"> -1 chiedere che vadano a esplorare da sole (diranno di no: se i PG lasciano perdere ok, se no -1, e comunque non ci andranno) -1 provare a convincerle a rimanere la notte (non lo faranno, se non sconfitte e legate)
<p>GENEROSITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> +1 promettere che si lascerà META' del denaro trovato nel palazzo, se lo si porta nel territorio dei PG +2 promettere che si lascerà loro TUTTO il tesoro presente nel palazzo,, basta che lo si porti nel territorio dei PG 	<ul style="list-style-type: none"> -1 dire loro che non potranno avere tesoro o ne avranno una parte minore

Il giorno 2, subito prima dello scontro finale col vampiro, controllate il valore ottenuto.

Se è **5 o più**, il trio sarà fedele ai PG e li aiuterà nella Sfida di Abilità per eliminare il vampiro (vedi).

Se è **4 o meno**, il trio proverà a tradire i PG: questo significa che se le tre hanno l'elmo del comando e i motori del palazzo volante sono di nuovo funzionanti, proveranno a trincerarsi nel Centro di Comando per attivarlo e farlo andare verso le terre del Falco Nero, scappando poi con gli ippogrifi. In caso contrario, arrafferanno quello che potranno e lasceranno il palazzo.

COSA PUO' FARE IL TRIO PER I PG

FIN DA SUBITO

In termini di gioco, le tre possono essere usate per ottenere **15-16-17 in una qualsiasi prova** di abilità che hanno addestrata (senza tirare) se viene loro richiesto di dare una mano (non possono invece aiutare). Questo conduce di solito a risultati poco importanti per l'avventura, ma può essere utile se ai PG sfugge qualcosa a causa di tiri bassissimi sui dadi.

Michalaan ha alcuni **rituali su pergamena** (tra cui Cerchio Magico e Serratura Arcana), e può suggerire ai PG di utilizzarli se i giocatori non ci arrivano da soli.

IL SECONDO GIORNO

Il Trio può essere assegnato a UNO dei seguenti compiti:

- ◆ **Disseppellire le progenie vampiriche** (esponendole alla luce e -in questo modo- distruggendole). Le Ali di Sehanine lo fanno brontolando sul fatto che è un compito e noioso, ma in fondo saranno contente di rendersi utili senza correre rischi eccessivi. Con l'aiuto degli ippogrifi riusciranno a disseppellire 3 progenie all'ora, terminando il lavoro in circa 7-8 ore. Ciò indebolisce Nelial, dando un successo automatico nella Sfida di Abilità finale.
- ◆ **Riparare i motori elementali** (con o senza l'apporto dei PG): vedi location "11) Motori elementali", p. 31
- ◆ **Spalleggiare i PG nello scontro finale**: quando i PG vengono attaccati da Zoral con le due torme di zombie, una delle torme viene presa in consegna dal trio, che riesce a tenerla impegnata e alla fine eliminarla.
- ◆ **Aiutare a raggiungere i magazzini inaccessibili**: vedi "13) Magazzini inaccessibili", p.35 ma solo se i PG si sono guadagnati la loro fiducia.

APPROCCI GALANTI CON LE ALI DI SEHANINE

A differenza di quanto avviene in altre avventure, in generale queste avventuriere non hanno particolari problemi ad avere rapporti fisici coi PG, specie se interessanti o carini: questo tuttavia di per sé non significa nulla —andare a letto con qualcuno per loro non significa che ci si fidi di questo qualcuno, anzi, in alcuni casi potrebbe essere usato come strumento per interrogare i PG nell'intimità o per legarli a sé. Da valutare inoltre che durante tutta la notte dell'avventura, le ragazze non saranno coi PG, il che limita le possibilità di approccio fisico.

Poiché però al momento hanno altro per la testa, saranno i PG che dovranno fare le avances e proporsi, le ragazze non faranno la prima mossa.

Per semplificare le cose, ciascuna ragazza ha solo un "punto di accesso" affettivo: questo vuol dire che un PG che voglia fare colpo su di lei dovrà mostrare determinate doti e atteggiamenti.

La ragazza mostrerà apprezzamento per chi si comporta nel modo desiderato, mentre irriterà chi non mostra queste doti.

Ad esempio l'esperta Deva Michalaan apprezza la cultura, l'intelligenza e la padronanza di sé, e un PG che voglia conquistarla dovrà mostrare simili qualità, nell'atteggiamento, nei commenti, nelle capacità e prove effettuate.



DESCRIZIONE E CARATTERISTICHE

**MICHALAAN
DETTA MICHA**

Deva warlock (fatata)/maga
(cfr. KASUMI di Ranma1/2
KELLY/RUI di Occhi di Gatto)

Aspetto: delle tre è la più prosperosa e discinta, con un corpo giunonico e tratti molto femminili. Dimostra sui 30-33 anni, è molto alta (più di 1.80) e pesa sui 65 chili.

Personalità: è però quella meno propensa al flirt gratuito ed è più distante, apparentemente incurante del suo aspetto fisico e dei complimenti ad esso rivolti. In genere punta al basso profilo ed al concetto di "portare a termine il lavoro".

Caratteristiche: matura, imperscrutabile, professionale, esperta, flemmatica, pragmatica.

Cosa può fare per l'avventura?

Ha un sacco di rituali tra cui quello di Cerchio Magico e Comprensione dei Linguaggi, oltre che le Vesti della Discesa per lasciare il castello in caso di emergenza

Abilità: Arcano, Religione, Storia.

Frase tipiche

"Questo luogo è un inesauribile pozzo di conoscenza sulle arti arcane".

"La mia profezia non può sbagliare: entro stanotte, saremo lontane da qui o condannate a un fato peggiore della morte".

In caso di approccio galante

Michalaan apprezza soprattutto intelligenza, conoscenza della magia, riflessività ed efficacia.

Atteggiamenti: i PG dovranno dimostrarsi colti, attenti ai dettagli, calmi, padroni della situazione: dovranno mostrare apprezzamento per la sua cultura e intelligenza.

Capacità: i PG dovranno essere capaci di menzionare dettagli inusuali tramite prove di Arcano, Religione, Storia e Natura.

Un prerequisito è essere in grado di usare la magia ed i rituali. Se un PG fa una prova particolarmente alta in queste abilità o riesce a usare rituali, specie se potenti, Micha non mancherà di riconoscerlo.

Frase tipiche in caso di approccio

"Il cervello è l'organo che apprezzo di più in un uomo".

"Che stupido atteggiamento. Se non analizziamo la situazione non arriveremo da nessuna parte".

"Davvero ti interessi di storia pre-bael-turathiana? Che interessante..."

**THARG
DETTA TARA**

Morfica guerriera
(cfr. KAORI di City Hunter
AKANE di Ranma1/2
TATI/AI di Occhi di Gatto)

Aspetto: è una morfica mezza felina, quindi appare come una donna-gatta: è molto tonica fisicamente, con lunghe e forti gambe. E' la più giovane e appare come poco più che ventenne. E' alta 1.78 e pesa sui 70 chili.

Personalità: giovane e irruente, parla di se stessa in terza persona ("*Tara resta di guardia, sì?*") e chiede spesso consiglio alle altre. Quasi tutto la meraviglia e le sembra nuovo. Tanto si scalda ed è pronta ad attaccare briga, tanto si impaurisce in modo infantile. Nella maggior parte dei casi dice ingenuità, proprio come una bambina.

Caratteristiche: infantile, umorale, ingenua, focosa, giocosa.

Cosa può fare per l'avventura?

A volte il suo olfatto le dà indizi che altrimenti si sarebbero persi.

Abilità: Atletica, Tenacia, Guarire.

Frase tipiche

"Tara è stanca: possiamo andarcene? O almeno fare qualcosa: chi fa un po' di lotta con Tara?"
"Ma... non volete vedere cosa c'è nella prossima stanza? Tara vuole!"

In caso di approccio galante

Tara apprezza soprattutto la bellezza fisica ed i muscoli, oltre che le doti in battaglia. Per molti versi, ragiona come una ragazzina senza troppa esperienza in amore, mostrando i suoi sentimenti in maniera esplicita.

Atteggiamenti: PG devono mostrarsi coraggiosi e pronti a tutto e dimostrare di avere voglia di divertirsi. Dovranno "incistarla" sulla sua forza; essere a loro volta forti fisicamente e belli esteticamente. E' una persona molto semplice e su di lei avranno effetto soprattutto approcci diretti e franchi in cui ci si mostra decisi e chiari.
Capacità: i PG potranno impressionare Tara con prove fisiche (Atletica, Tenacia, Acrobazia) oltre che con le loro capacità in eventuali scontri o nella Sfida di Abilità dei motori, ed in generale dimostrandosi attivi e spavaldi.

Frase tipiche in caso di approccio

"Sembri molto forte, sì!" (accarezzando i bicipiti di un PG abile in prove fisiche)

"Pff. Tu vorresti impressionare Tara? Con quel fisichino? Scusami, ma non dureresti un minuto assieme a lei"



FIRIMARI DETTA FIRI

Mezzelfa ladra

(cfr. MARGOT/FUJIKO di Lupin III
NABIKI di Ranma1/2
SHEILA/HITOMI di Occhi di Gatto)

Aspetto: fisico atletico e snello. Bellissimo viso e nasino all'insù, fondoschiena notevole. Alta sul metro e 70 per poco più di 45 chili. Dimostra circa 25 anni.

Personalità: seduttrice. Laddove Micha si "espone" di più fisicamente, delle tre lei è invece quella che flirta di più con i PG, chiedendo aiuto, lodando la loro forza e facendo allusioni e battutine.

L'altro suo aspetto centrale è la passione per i soldi e il lusso. Di tutte è la più indipendente e che apprezza di più la libertà, ma anche la più interessata ai soldi ed a perseguire i suoi interessi (Fujiko, ma anche Mika Maari)

Caratteristiche: astuta, subdola, indipendente, avida, affascinante, sexy, spregiudicata.

Cosa può fare per l'avventura?

Può valutare automaticamente il valore di qualsiasi cosa presente nell'avventura (anche se di norma nel dirlo ai PG lo valuterà al ribasso), e può fare il 15-16-17 con Percezione.

Abilità: Dungeon, Percezione, Manolesta

Frasi tipiche

*"I diamanti sono il miglior amico di una donna!
Io però vado abbastanza d'accordo anche con
gli smeraldi"*

*"Forza ragazzi, vediamo di finire qui e poi...
tutti a divertirci fino a notte fonda! Hihi..."*

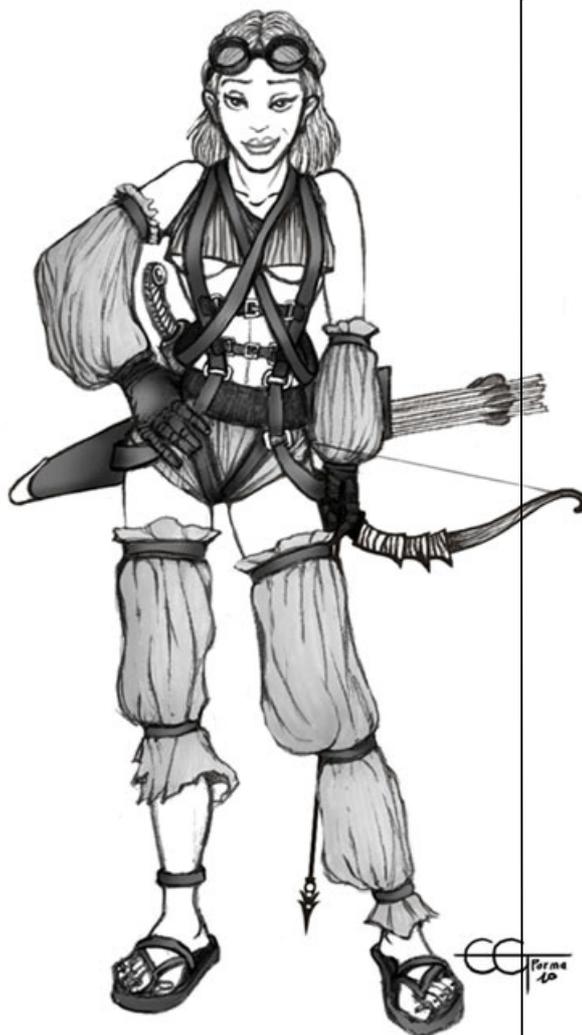
In caso di approccio galante

Firimari apprezza soprattutto intraprendenza, libertà, seduttività e astuzia, oltre che le doti ladresche dei PG. Apprezza le attenzioni, i regali, che le siano restituiti i flirt che lancia verso i PG. Non ama chi dà troppo valore alle convenzioni, specie quelle sociali.

Atteggiamenti: PG dovranno mostrarsi astuti, in grado di arrivare a soluzioni brillanti e di usare il pensiero laterale. Dovranno lodare la sua bellezza e sensualità e flirtare spudoratamente..

Capacità: i PG potranno impressionare Firi con prove "Ladresche" (Manolesta, Percezione, Furtività e Dungeon).

Una cosa molto importante per far colpo su di lei è farle piccoli o grandi regali, o lasciarle oggetti di valore nell'Accademia quando ci si imbatte in essi; in caso di approccio, la mezzelfa farà notare subito ai PG che si presentano a mani vuote che potevano sforzarsi un po' di più.



Frasi tipiche in caso di approccio

*"Sono sexy con questi vestiti? Dovresti vedermi
senza!"*

*Dopo una prova di Manolesta: "Mani ferme
eh? Sai usarle solo per aprire le serrature?"*

*"Beh, vieni qui a chiedermi di uscire... e non
mi porti nemmeno un anellino? Che cafone!"*

APPENDICE - RITUALI

RITUALI: FAQ E USI NELL'AVVENTURA

In questa avventura è possibile utilizzare diversi tipi di rituali, essendo disponibili potenzialmente TUTTI quelli comparsi su Manuale del Giocatore I e II, dal 1° al 6° livello (su pergamena), nella Biblioteca per Studenti. Qui di seguito sono presentati i rituali disponibili, in ordine alfabetico, e a seguito un breve sunto di come possono essere usati in modo efficace nell'avventura.

* indica rituali da Bardo, non presenti all'interno della biblioteca per studenti dell'Accademia (non abbiamo tempo per le frivolezze di dissoluti arpeggiatori, qui si studia Magia Arcana!)

CERCHIO MAGICO

E' utile in più occasioni, perché permette di identificare la minaccia come un non-morto (circolo magico in camera di Arialo), mette al sicuro dalle progenie vampiriche (anche se non dagli attacchi a distanza di Nelial) ed è un componente del rituale finale per l'eliminazione del vampiro (sfida di abilità).

Deve essere tracciato sul pavimento e nel lanciarlo i PG devono scegliere:

1) DIMENSIONI

cerchio normalmente 7x7 (e impiegano un'ora, pari a due tacche, la metà se lanciato da pergamena), se vogliono realizzarlo più ampio devono impiegare 1 minuto per quadretto (8x8 - 64 minuti, 9x9 - 81 minuti, suppongo tu conosca le tabelline...). Da pergamena il rituale è sempre un 7x7 imm modificabile

2) TIPO DI CREATURA

che non può attraversarlo.

Possono scegliere tanto "immortale" che "non-morto", secondo le due categorizzazioni al di qua o al di là dell'Oceano. Inoltre, potrebbero anche fare un circolo generico (con una prova di Arcano a -5) ma poi loro stessi non potrebbero entrare/uscire da esso.

I PG non lo sanno, ma la prova di Arcano deve superare almeno CD 22 per impedire a Nelial di attraversarlo (e romperlo).

COMPRENSIONE DEI LINGUAGGI

Per 24 ore chi lo ha lanciato può leggere il Comune Transoceanico che è usato per tutte le scritte e tutti i libri che è possibile trovare nell'Accademia. Se il risultato della prova di Arcano è 35 o più, lo può anche scrivere.

Attenzione: per comprendere la lingua parlata (e poter comunicare con Nelial) è necessario rilanciare il rituale dopo aver sentito almeno qualche parola parlata (possono bastare anche le poche parole di benvenuto pronunciate nella Biblioteca Visitatori, ma i PG devono pensarci).

Zoral ha invece lanciato LEI questo rituale dopo aver sentito parlare i PG, e quindi lei è in grado di comunicare liberamente con loro.

DESTRIERO FANTASMA

Questo rituale è inutile, a meno che il PG non riesca ad effettuare una prova di Arcano di 40 o più durante il lancio. In quel caso si ritrova con 8 cavalli volanti. I cavalli possono volare ad un massimo di 10 quadretti di altezza dal terreno: possono essere usati per lasciare il palazzo (cadono fino a 10 quadretti e poi si fermano e riprendono a volare) ma poi non possono più tornare su...

GUARDIA VIVERNA

Lanciato per trincerarsi ferma una sola progenie (immobilizzata, TS termina) e poco altro.

Non serve contro il famiglio di Zoral, perché questi non si avvicina.

INDIVIDUAZIONE DELLE PORTE SEGRETE

Se viene lanciato nell'area attorno alla torre, permette di individuare la botola nascosta che conduce ai magazzini sotterranei.

INVIARE

Inviare può essere utilizzato dai giocatori per contattare il campo base (inutile, i Nani possono fare ben poco per aiutare i PG) oppure (in modo molto furbo) per **contattare Zoral**.

Zoral il secondo giorno ha l'ordine "Stai ferma qui di guardia e quando arrivano i PG attaccali fino alla morte tua o di tutti loro. Non parlare più con loro", e comunicare tramite inviare non è parlare...

Zoral darà le sue risposte di 25 parole o meno ai PG, cercando di spiegare:

1. dove si trova il luogo di riposo di Nelial
2. dove sono gli Zombie in agguato
3. come trovare le info per distruggere Nelial
4. che ha l'ordine di attaccarli a vista

Un esempio di messaggio di risposta da Zoral, da adattare alla situazione, potrebbe essere:

Cercate in biblioteca studenti per distruggerlo. Nelial nei magazzini. Attenti imboscata zombie. Ho ordine uccidervi a vista. (17 parole, è possibile aggiungerne altre 8 per domande specifiche)

MANO DEL FATO

Potrebbe sembrare molto utile, anzi, decisivo, se non fosse che è possibile indicare fino a tre linee d'azione (scelte possibili), ma non il risultato che voglio ottenere. I.e.: posso chiedere "Andiamo in cima alla torre o esploriamo l'edificio qui a fianco?", ma non "se vado giù incontro qualcuno?" o "Restando qui siamo al sicuro?".

Il rituale sceglie autonomamente la ricompensa maggiore: prima punta al dormitorio studenti (sia che cerchino la conoscenza, la ricchezza o la salvezza: l'anello di Arialo è fondamentale per accedere alla biblioteca) e successivamente alla biblioteca (dove ci sono migliaia di monete d'oro in libri rari e tutta la conoscenza per venire a capo della situazione)

Rituali di 1° livello	
Animale messaggero	Inutile: il destinatario non può rispondere.
Bocca magica	Inutile
Comprensione dei linguaggi	Utilissimo
<i>Creare accampamento</i>	<i>Inutile</i>
Disco flutuante di Tenser	Inutile
<i>*Limerick disinvolto</i>	<i>Inutile, ha effetto su Raggiare, che si usa poco</i>
<i>*Motivo del viaggiatore</i>	<i>Inutile</i>
Pagina segreta	Inutile
Rendere integro	Inutile
Riposo inviolato	Inutile
Silenzio	Inutile, se non per non farsi spiare quando si fanno piani
Rituali di 2° livello	
Camminare sull'acqua	Inutile
Contrastare elementi	Inutile
<i>Fioritura</i>	<i>Inutile, anche se può far rifiorire i giardini... Nelial ringrazia</i>
<i>Forma dell'albero</i>	<i>Inutile</i>
Occhio dell'allarme	Potrebbe essere usato per individuare il famiglio spione di Zoral, ma è inutile: anche avesse percezione tellurica, il famiglio vola.
<i>Spettacolo pirotecnico</i>	<i>Inutile: "Evviva! Festeggiamo il ritrovamento del castello volante!"</i>
Rituali di 3° livello	
Individuazione delle porte segrete	Utile , se lanciato alla distanza giusta permette di trovare la botola che conduce ai Magazzini senza avere la mappa
Influenzare fuoco normale	Inutile
<i>*Ninnananna</i>	<i>Inutile</i>
Rituali di 4° livello	
Banchetto dei viaggiatori	Inutile
Incantare oggetto magico	Inutile
Mano del fato	Utile ma molto più limitata di quanto si creda
Scassinare	Utile può aprire la porta di Arialo e gli scrigni
Serratura arcana	Inutile, potrebbe servire a trincerarsi, ma Nelial conosce <i>Scassinare</i>
<i>Tranello</i>	<i>Inutile, al limite potrebbe servire per trincerarsi meglio</i>
Rituali di 5° livello	
<i>Amicizia con gli animali</i>	<i>Inutile, non ci sono animali</i>
Cerchio magico	Utilissimo
Mescere pozione	Utile
Oggetto illusorio	Utile per fare simboli sacri da usare nella Sfida di Abilità finale
<i>Parlare con la natura</i>	<i>Inutile, tutti gli animali e le piante del luogo sono morti</i>
Rituali di 6° livello	
<i>Comunione con la natura</i>	Poco utile , il luogo è talmente pervaso di magia da non avere più alcunché di naturale
Cura malattia	Inutile
Destriero fantomatico	Utile per lasciare il palazzo. Ma poi non si tornerà più a bordo.
Disincantare oggetto magico	Inutile
<i>Falcata arborea</i>	<i>Inutile, non ci sono alberi</i>
<i>Guardia viverna</i>	Utile , il famiglio non si avvicinerà mai, ma il rituale può servire per bloccare meglio il luogo dove i PG si trincereranno la prima notte
<i>*Idioma degli sciocchi</i>	<i>Inutile, può servire per non farsi capire, ma tanto Zoral ha comprensione dei linguaggi attivo</i>
Inviare	Utile
<i>Legnoferro</i>	<i>A essere fantasiosi potrebbe servire per creare un paletto di legno più resistente, che dà un bonus di +4 all'ultima prova della Sfida di Abilità.</i>
Parlare con i morti	Utile
<i>Richiamo della guida selvaggia</i>	Poco utile , il luogo è talmente pervaso di magia da non avere più alcunché di naturale
Rivela bugie	Utile per capire se le Ali di Sehanine stanno mentendo... ma le ragazze staranno attente a come rispondono, se vedono i PG celebrare il rituale
Scrigno segreto di Leomund	Inutile

APPENDICE - RITUALI

MESCERE POZIONE

Produce **pozioni** (che come azione minore, spendendo un impulso curativo, non fanno recuperare i corrispondenti punti ferità, ma danno un effetto fino a fine turno) o **elisir** (che come azione minore danno un effetto di lunga durata, ma che contano come l'uso di un potere giornaliero di oggetto magico) di livello pari o inferiore a chi lancia il rituale. Nel laboratorio di alchimia è possibile trovare reagenti per produrre tutte le pozioni che vogliono -tempo permettendo...

Normalmente è possibile produrre:

Pozione guaritrice - guadagni 10 punti ferita.

Studiando i libri dell'Accademia è inoltre possibile avere accesso alle pozioni transoceaniche (ovvero quelle del manuale Cripta dell'Avventuriero I). Padroneggiarle richiede come sempre 8 ore di studio continuato, ma ci sono testi di Alchemia dedicati a una singola pozione, che in appendice hanno una pergamena di esempio:

Elisir dell'attitudine - per un'ora il PG ha +1 alle prove di un'abilità a sua scelta

Pozione di chiarezza - una volta per incontro puoi ritirare 1d20 con bonus di +1 (devi accettare il secondo risultato)

Pozione della progenie della tomba - ottieni resistenza 5 necrotico e 5 veleno fino alla fine dell'incontro (MOLTO UTILE)

Pozione della resistenza - fino alla fine dell'incontro ottieni resistenza 5 a un tipo di danni scelto nel creare la pozione (acido, freddo, fulmine, fuoco, necrotico, psichico, tuono, veleno) (MOLTO UTILE)

Pozione dello spirito - +1 ai TS conto la morte

PARLARE CON I MORTI

Questo rituale può essere usato per comunicare con due tipologie di morti:

- Arialo (studente suicidatosi nella sua camera)
- Altro studente qualsiasi (Gardall nella Torre di Comando, un qualsiasi Zombie o progenie uccisi dai PG, ecc.)

Informazioni di Arialo

- Nelial è diventato un fortissimo Non Morto
- Nelial ha attaccato i dormitori alla testa di un gruppo di Zombie
- Lui ha cercato di salvarsi dall'assalto bloccando la porta con un Cerchio Magico
- Mentre stava pensando a come cavarsela, Nelial è entrato dalla finestra e l'ha minacciato di trasformarlo in non-morto al suo servizio; Arialo l'ha riconosciuto come Vampiro, e si è suicidato pur di non trasformarsi in non morto
- Se i PG chiedono come fermare Nelial, Arialo pensa che il professore di Albomanzia (Amailior Sannir) lo sappia di sicuro; purtroppo Arialo non sa che il professore non è sull'Accademia; se i PG gli fanno la domanda inserendo anche l'assenza del professore, Arialo li indirizza verso la Biblioteca studenti
- Per entrare nella biblioteca studenti serve l'anello

RICHIAMO DELLA GUIDA SELVAGGIA e COMUNIONE CON LA NATURA

Il luogo è talmente pervaso di magia da non avere più alcunché di naturale, il rituale non ha effetto:

"Gli spiriti primordiali non abitano più questo luogo, snaturato dalla magia arcana che tiene feroci elementali schiavi nella terra"

RIVELA BUGIE

Permette di superare quasi automaticamente ogni prova di Intuizione, ma Zoral non ha nulla da nascondere, e le Ali di Sehanine a quel punto rispondono la verità finché possono ed evitano di rispondere alle domande che le costringerebbero a mentire.

SCASSINARE

Può servire per aprire la porta della stanza di Arialo, se con la prova di Arcano a +5 superano CD 30.

Informazioni di uno studente qualsiasi

- Stavano facendo festa, ma i ricordi si fanno confusi. Il vino era molto forte. Ricorda di essersi sdraiato sul letto, sopraffatto dalla stanchezza, e l'ultima cosa che ha sentito è stato un dolore fortissimo alla gola, la sensazione di soffocare e poi il buio (è stato sgozzato)
- Nelial era uno studente problematico, scomparso giorni prima, si diceva che si fosse suicidato perché i rituali di ricerca non avevano dato esito
- Arialo era lo studente migliore della scuola, bravissimo ma un po' borioso.
- Zoral era una studentessa dell'ultimo anno. Mooolto carina.
- Per entrare nella biblioteca studenti serve l'anello

EPILOGO

PG MORTI:

Alcuni sostengono che i primi a essere contagiati furono i membri di una spedizione mineraria di Yolder, altri che furono due compagnie di soldati del Granducato del Falco Nero; tutti gli storici concordano però nel dire che l'Impero Vampirico di Nelial l'Implacabile iniziò con la morte di un gruppo di Eroi che non riuscì ad opporsi al Figlio di Orcus quando ancora questi poteva essere sconfitto. Sette secoli di dolore passarono prima che altri Eroi ci provassero di nuovo...

NELIAL SCACCIATO MA NON DISTRUTTO

Sfida di Abilità Finale fallita.

La vostra impresa al Castello vi ha procurato fama e onori, ma ha anche attirato l'invidia di molti. A questa, negli anni futuri, attribuirete alcuni tentativi di screditarvi e di ostacolarvi. Passerà parecchio tempo prima che il vostro antico nemico, il vampiro Nelial da voi creduto distrutto, emerga nuovamente dalle ombre per affrontarvi di persona. Forte di una nuova legione di schiavi non morti, armato di potenti magie arcane, disposto a tutto pur di bere il vostro sangue... sconfiggerlo non sarà facile, e chissà se riuscirete a sopravvivere. Ma questa è un'altra storia...

NELIAL DISTRUTTO

Sfida di Abilità Finale riuscita.

Anche se è tutto finito, rabbrivite. Avete corso un grande pericolo e compiuto una grande impresa. Ma quanto grande lo scoprite solo tre anni dopo, quando—in visita alla Biblioteca Imperiale di Qull—scoprite che in tutta la storia del mondo solo tre volte i Vampiri Protetti da Orcus erano stati sconfitti. Una di queste tre volte è la vostra!

ALI DI SEHANINE

Fidate

Nelle settimane successive ottenete dal Ducato di Yolder grandi onori e grandi ricompense. Ma la ricompensa forse più grande è l'amicizia di tre giovani avventurieri, che negli anni successivi vi aiuteranno spesso. L'amicizia, e forse qualcosa di più...

Traditrici

Non fate in tempo a esultare per aver sconfitto il vampiro, che...

Ipotesi 1—razzia di tesori

...sentite il verso stridulo degli ippogrifi. Le Ali di Sehanine hanno deciso di andarsene, e—a giudicare dai sacchi che pendono dalle loro selle— si stanno portando via tutto ciò di prezioso su cui sono riuscite a mettere le mani.

Ipotesi 2—spostano il palazzo

...il palazzo volante prende a muoversi rapido e deciso verso sud-est. Quando riuscite a fare irruzione nel Centro di comando, le Ali di Sehanine si stanno già allontanando sui loro ippogrifi. Il palazzo è ormai vicino ai confini del Granducato: Rastigan non sarà per nulla contento.

CONDIZIONI DEL PALAZZO

Integro

*A sera giunge un messaggio del duca, mandato con un rituale di Inviare:
"Esultiamo! Con questa impresa sarete per sempre negli annali del Ducato. Considero vostro debito pienamente estinto. Nominovi grandi cavalieri del serto d'oro"*

Distrutto

*Peccato che per distruggere Nelial abbiate dovuto rovinare il palazzo volante. E' una grande perdita, ma dopo tutto qualsiasi sacrificio è giustificabile quando si tratta di sradicare un pericolo così terribile come un vampiro. Anche il duca dovrà riconoscerlo. E in effetti, a sera arriva un suo messaggio, mandato con un rituale di Inviare. Dice solo:
"Idioti".*

CREDITS

"CASTELLI IN ARIA"

è un'avventura del



da un'idea di EGORON — Ennio Guglielmetto

CREAZIONE E SVILUPPO AVVENTURA

EGORON — Ennio Guglielmetto

SOLKANAR — Alberto Tonda

DF — Filippo Pusset

THRRAIN — Daniele Codebò

SVILUPPO TECNICO

SOLKANAR — Alberto Tonda

DF — Filippo Pusset

GILGAMESH — Paolo Steila

GRAFICA ED IMPAGINAZIONE

EGORON — Ennio Guglielmetto

SOLKANAR — Alberto Tonda (MAPPE)

PERSONAGGI PREFATTI

BACKGROUND

I NANI URLATORI

Francesco Nigri, Michele Corradi, Martino Maini, Marco Taccagni, Simone Benassi, Michael Cusato

SCHEDE TECNICHE

CIRO — Giancarlo Benedicenti

SOLKANAR — Alberto Tonda

PADISHAR — Simone Cortesi

PLAYTESTER

in ordine di apparizione

CIRICINZIA — Cinza Cappadona

KAPPA — Davide Cappadona

TGSI / IL DIE' — Diego Guenzi

RICKY — Riccardo Piccaluga

KRYPTON — Elisa Villa

THRRAIN — Daniele Codebò

DF — Filippo Pusset

SOLKANAR — Alberto Tonda

KHANDRA — Federica Faggiani

SMOCKING DRAGON — Andrea Senor,

DANCING SPRITE — Chiara Steila

GILGAMESH — Paolo Steila

CIRO — Giancarlo Benedicenti

MINOKIN — Nicola Marchi

PADISHAR — Simone Cortesi

I NANI URLATORI

Francesco Nigri, Michele Corradi, Martino Maini, Marco Taccagni, Simone Benassi, Michael Cusato

TAM — Andrea Barbera

LEANNAN — Clara Vironda

KIMON — Mauro Adriano

ANOMEN — Federica Bettola

HEIAN — Daniele Pira

ER PACCARO — Federico Sarzotti

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

- ◆ a CINZIA e ROBERTINA, che da mesi devono convivere con questa infinita stesura
- ◆ a SOLKANAR che si è fatto trascinare da Egoron in un tour de force di mille chilometri, per coinvolgere il GC orientale
- ◆ al nostro presidente ASHEN SUGAR che continua a produrre nuove leve per il GC.

CON IL PATROCINIO DI



IN COLLABORAZIONE CON
MAGIC MARKET E TWENTY FIVE





PRESENTA

CASTELLI IN ARIA



**SCONTRI E
PERSONAGGI NON-GIOCANTI**

NELIAL MORGRANE,

Necromante Vampiro Protetto da Orcus.

Descrizione:

Un giovane avvolto in ricchi abiti neri di seta e broccato emerge dall'oscurità, stringendo nelle mani un lungo bastone magico attorno a cui sono avvolti decine di nastri, ciondoli, foulard e catenelle. Il volto pallido, incorniciato da lunghi capelli bianchi, è segnato da un sorriso contorto che mostra lunghi canini appuntiti. Gli occhi brillano rossi al centro delle ombre nere delle sue orbite. Sulla fronte reca il simbolo di Orcus, dio dei non-morti, inciso nella carne. Ride malevolo, mentre inizia a plasmare una potente necromanzia.

Personalità:

In vita era un tipico ragazzo problematico: egoista, borioso, superbo, rancoroso, proponente, litigioso, scostante. In una parola: malvagio. La sua straordinaria intelligenza l'aveva impiegata nell'infrangere le regole e nell'umiliare gli altri, salvo poi sentirsi una vittima incompresa se veniva punito o non aveva amici. Per estremo anticonformismo si era messo a studiare l'unica disciplina proibita nell'Accademia, la necromanzia, ottenendo incredibili risultati e attirando l'attenzione di Orcus che gli aveva concesso la sua protezione.

Di fronte alla prospettiva del fallimento, che lo avrebbe costretto a fare i conti con le sue scelte di vita sbagliate, preferisce abbracciare la non-morte, consacrando a Orcus e ottenendo così i poteri per avere la sua vendetta nei confronti dei suoi compagni di Accademia, rei di non averlo adorato e di non avergli obbedito.

La non-morte ha amplificato il suo egoismo e la sua malvagità, e ora passa dal delirio di onnipotenza al più crudele sadismo nei confronti di coloro che sono in suo potere, e in particolare di Zoral. Tratta chiunque come un insetto da torturare e schiacciare e non scende a patti con nessuno, dal momento che nessuno è degno anche solo di parlargli.

ATTENZIONE! Parla in **comune transoceanico**, incomprensibile senza un rituale di Comprensione dei Linguaggi lanciato appositamente dopo averlo sentito parlare. Si può comunque riconoscere la parola Orcus mescolata alle altre, dal momento che in ogni sua frase inserisce almeno una volta il nome di Orcus.

Frase tipiche:

"Se fossi al pieno del mio potere, vi avrei già schiacciato come insetti, e ora sareste al cospetto di Orcus, il mio Signore!"

"Sciocchi! Cosa pensate di fare? Orcus mi protegge!"

"Le vostre ossa saranno i primi mattoni del mio Impero! Per la gloria di Orcus, che la morte consumi la vostra carne!"

Se non hanno Comprensione dei Linguaggi suona tutto come:

"Ten-shin Orcùs mashiin' okuwo kiru!
Orewa arriken Orcùs! Tzu kuru ta we Orcùs!"
(con lieve cadenza giapponese)

ZORAL AELENDALL,

Illusionista Servitrice del Vampiro

Descrizione:

Una bellissima eladrin vestita solo dei suoi lunghi capelli biondi si staglia contro l'oscurità, la pelle bianca in maniera innaturale. Un draghetto farfalla illusorio è posato sulla sua spalla. Cerca di coprire le sue nudità con le mani e nel suo sguardo leggete tormento e vergogna, una silenziosa supplica. Ma poi i suoi occhi azzurri si fanno di ghiaccio: le mani si allontanano dal corpo e iniziano a intrecciare le energie magiche in un incantesimo.

Personalità:

Era la più bella dell'Accademia, aggraziata, intelligente e sensibile. Aveva rifiutato le sgarbate avances di Nelial, mettendosi con Arialò (la nemesi di Nelial) e per questo aveva subito il fato peggiore: invece di essere vampirizzata, era stata **trasformata** in una Servitrice del Vampiro, un non-morto totalmente asservito a Nelial ma che mantiene la sua personalità e la sua volontà.

Questo rituale è di solito usato da un vampiro per premiare le persone care che vuole che lo seguano nella non-morte senza perdere la loro identità; Nelial lo usa invece per poter torturare Zoral. In questi mesi l'ha umiliata e tormentata in mille modi, piegandola a compiere azioni per le quali prova rimorso, orrore o vergogna, e trasformando la sua esistenza in un inferno. Ne è un esempio il fatto che la costringe a non indossare alcun abito, facendo leva sul suo forte senso del pudore per riempirla di vergogna e imbarazzo.

Zoral ora prega che gli Dei del Bene mandino qualcuno a uccidere Nelial e intanto cerca una scappatoia per uccidersi (Nelial glielo ha espressamente vietato, e lei non può andare contro la sua volontà: tuttavia, ha frequentato i corsi di filosofia, e studia ogni ordine che le viene dato, per valutare se ci sono modi per aggirarlo o interpretarlo come un'autorizzazione a uccidersi. Il problema è che anche Nelial ha seguito quei corsi, e formula con grande attenzione i suoi ordini).

ATTENZIONE! Questa avventura ha toni dark, non c'è niente come una bella scena goliardica ("Anvedi la zozzona! Vieni un po' qua a darce 'na succhiata!") per buttare alle ortiche tutta l'atmosfera. Zoral non è Sukia la Vampira, giunta qui dall'ero-trash anni Settanta. Invece, nei limiti del fatto che questa è un'avventura di D&D e non un manifesto di denuncia, Zoral rappresenta la donna-oggetto cosificata dalla cultura occidentale, messa in mostra e valutata per ciò che può mostrare più per ciò che è; è una denuncia della violenza che può esserci nel voyeurismo sociale, nella diffusa ed errata idea che in fondo la pornografia è innocua. Ok, Cinzia, ridammi la tastiera, il concetto è chiaro.

Non dare corda agli eventuali commenti sessisti dei giocatori e cerca di dare risalto alla costrizione e alla violenza cui Zoral è sottoposta.

La domanda è: se i PG la mangiano con gli occhi e fanno commenti, in cosa sono diversi da Nelial?

Frase tipiche:

vedi descrizioni degli scontri.



PROGENIE VAMPIRICHE STRAPPACARNI

29 in tutto: 21 allieve + 8 membri della spedizione mineraria. (da Manuale dei Mostri 1: p. 260)

Descrizione:

Qualcosa scivola rapido e fluido a poca distanza da voi. E' una giovane donna, ma si muove a quattro zampe come una belva ferina e le sue mani terminano in artigli lunghi e affilati. Il suo corpo nudo è un fascio di muscoli in tensione, mentre annusa le vostre tracce. Poi volge lo sguardo, gli occhi rossi nell'oscurità, le zanne snudate, incongrue su quel viso delicato, ora distorto da un odio disumano. Un attimo dopo sta balzando verso di voi, muovendosi rapidissima con grazia ultraterrena, gli artigli protesi, le zanne che mirano al vostro collo...

Percezione CD 15-16-17: alcune sono ragazze umane, elfe o eladrin, ciascuna con un famiglia illusorio (draghetti, cucciolotti, spiritelli,...) che viene anche lui all'attacco soffiando e digrignando i dentini. Altre sono donne più mature e muscolose, umane o nane, probabilmente membri della spedizione mineraria. Tutte sono sporche di terra.

Percezione CD 19-20-21: le vampire più giovani hanno all'indice del dito medio un anello con il sigillo dell'Accademia incongruamente rivolto verso il palmo.

Personalità:

A differenza di Zoral, le progenie hanno acquisito un istinto ferino e cacciatore che ha in parte soffocato la loro precedente personalità. Quando sono in caccia si abbandonano alla sete di sangue e non hanno più alcunché di umano.

ATTENZIONE! Anche in questo caso non stiamo giocando una commedia sexy all'italiana. La loro nudità serve a dare la profondità della perversione e malvagità meschina di Nelial e a disumanizzarle ancora di più: queste erano ragazze normali, e ora sono delle crudeli belve assetate di sangue, sinuose e aggraziate ma non per questo meno letali. Insomma, metti l'accento sulla loro ferocia ultraterrena più che sulle loro tette. In fin dei conti, sono donne torturate e violentate nell'anima: cosa c'è da ridere?

Frase tipiche:

"Raaaarrrrh!"

ZOMBIE

2 Torme di Zombi. (da Oltretomba: p.198)

Alcuni Zombi del Terrore. (da Oltretomba p.197)

Descrizione:

Una massa compatta di zombi che si accalcano, si spintonano e si intralciano, ma che continuano ad avanzare e a incalzare con la semplice forza del numero, braccia protese a ghermire, bocce spalancate in un urlo silenzioso. Sono tutti maschi, alcuni negli abiti semplici dei membri della spedizione mineraria, segnati da ampie ferite da taglio [NxDM: sono stati aggrediti dalle progenie vampiriche], altri -evidentemente studenti dell'Accademia- in una lacera camicia da notte maschile, con un familiare illusorio su di una spalla.

Percezione CD 19-20-21: tutti gli zombi di studenti hanno la punta delle dita scarnificate fino all'osso [NxDM: Nelial ha fatto loro scavare le sepolture per ragazze vampirizzate che si sarebbero svegliate come progenie vampiriche], e alcuni sono stati seviziati: occhi cavati, naso tagliato, cassa toracica aperta e cuore estirpato,... [NxDM: si tratta di zombi di ragazzi che nei loro diari avevano scritto cose brutte su Nelial e per questo sono stati torturati -sì, seviziare uno zombi è inutile, ma dà comunque una certa soddisfazione]

Personalità:

stiamo parlando di zombi. Hanno la stessa personalità di uno sgabello rotto, e la presenza di spirito di un opossum morto.

Frase tipiche:

"HhhhhHhh!"



SCONTRO PRIMA NOTTE

ANTEFATTO: quando calano le tenebre Nelial e le sue progenie vampiriche si svegliano. Il vampiro si prende il suo tempo, risvegliando anche le 8 donne della spedizione mineraria vampirizzate la notte precedente e poi -due ore dopo il tramonto- manda metà delle sue progenie a controllare gli accessi dell'Accademia, per sincerarsi che non vi siano altri intrusi, e -avvisato da Zoral sull'approssimativa posizione dei PG- attacca.

Nota tecnica: lo scalamento del numero di nemici per il numero di PG è abbastanza irrilevante, perché lo scontro è del tipo "mordi e fuggi". Nelial sparerà un paio di mega-mine sui PG e poi si ritirerà se ridotto a sanguinante, oppure dopo 2 round (qualsiasi condizione si verifichi per prima). Se i PG non si sono trincerati, però, il numero di nemici diventa rilevante.

POSIZIONAMENTO

Dipende da dove i PG hanno deciso di accamparsi per la notte.

Ci aspettiamo che i PG si accampino nella biblioteca (dei visitatori o degli studenti, è indifferente), dal momento che ha un solo accesso da sorvegliare: sistema la **mappa "BIBLIOTECA"** e chiedi ai PG di posizionare le loro miniature su di essa. Se invece optano per una soluzione meno intelligente (in una stanza per studenti, nella stanza del comando, all'aperto in mezzo al parco,...) usa una delle altre mappe oppure fai ricorso a una griglia quadrettata standard.

FASE1:

ATTACCO DELLA PROGENIE

4 PG: 4x Progenie Strappacarni (200 XP)

5 PG: 5x Progenie Strappacarni (250 XP)

6 PG: 6x Progenie Strappacarni (300 XP)

Raddoppiare tale numero se i PG sono così fessi da accamparsi in campo aperto (aula magna, giardini di meditazione,...)

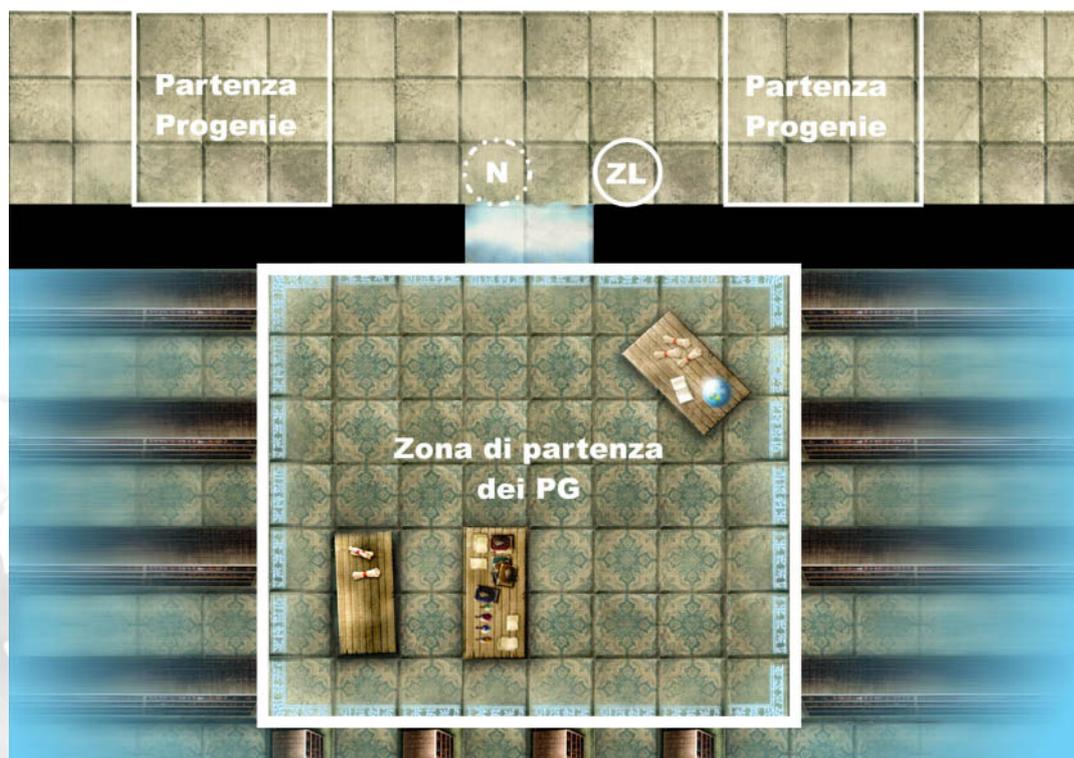
Nella biblioteca:

Le ore passano tranquille. Poi, al di là della porta magica intravedete un movimento, un'ombra che scivola nella notte, e in un battito di ciglia è già passata oltre. Torna la pace, ma quando stavate già convincendovi di aver avuto un abbaglio, due figure confuse compaiono davanti alla porta, nere contro il nero della notte, accucciato a quattro gambe ad annusare il pavimento. Poi una con un movimento fluido si alza in piedi, sottile e flessuosa, e appoggia una mano sul sistema di apertura. La porta magica si spalanca, e la luce della stanza inonda la balconata, mostrando in piena luce quelle che a prima vista sembrano due giovani ragazze umane nude. I loro occhi rossi si stringono fissandosi su di voi; sibilano digrignando le fauci da cui spuntano lunghi canini e con movimenti innaturalmente fluidi e veloci si slanciano verso di voi, protendendo artigli lunghi e affilati. Altre creature come loro si mostrano alla luce e le seguono all'interno.

Se l'incontro avviene altrove, adatta la descrizione alle diverse condizioni.

TATTICA

Le progenie rintracceranno i PG, e li attaccheranno. Se i PG sono trincerati in qualche modo furbo (es: Cerchio Magico, barricate,...) arriveranno solo fino al limite della barriera, ne saggeranno le difese, e poi si ritireranno. Altrimenti attaccheranno i PG, comparando da tutti gli ingressi possibili (finestre, porte) grazie al loro movimento Scalare. Verranno facilmente uccise, e al secondo/terzo/terzo morto si ritireranno portando con sé le progenie cadute.



FASE 2: ATTACCO IN MASSA**4 PG (Livello 7, 1200 XP):**

1x Nelial, Vampiro Protetto da Orcus (??, ~750 XP)
 1x Zoral, Servitrice del Vampiro
 (Controllore liv. 6, 250 XP)
 4x Progenie Strappacarni
 (Gregario liv. 5, 4x50 XP)

5 PG (Livello 7, 1450 XP):

1x Nelial, Vampiro Protetto da Orcus (??, ~750 XP)
 1x Zoral, Servitrice del Vampiro
 (Controllore livello 6, 250 XP)
 6x Progenie Strappacarni Feroce
 (Gregario livello 7, 6x75 XP)

6 PG (Livello 7, 1800 XP):

1x Nelial, Vampiro Protetto da Orcus (??, ~750 XP)
 1x Zoral, Servitrice del Vampiro
 (Controllore livello 6, 250 XP)
 8 x Progenie Strappacarni Famelica
 (Gregario livello 9, 8x100 XP)

TATTICA**SE I PG SONO TRINCERATI**

In prima battuta Nelial prova a stanarli con l'**inganno**: voci femminili che invocano aiuto, l'illusione di una progenie che -tenendosi fuori tiro- gioca con un nano della spedizione, preparandosi a scannarlo... .

Se i PG non lasciano il loro rifugio, ma la trinceratura è superabile (è solo una strettoia in cui fare a tiro a segno sulle progenie,...) Nelial non spreca le sue ragazze ed entra lui direttamente in combattimento, spalleggiato dalla servitrice, sempre avendo l'accortezza di lasciarsi una scappatoia.

Se i PG non lasciano il loro rifugio, che è ben barricato, Nelial dà **fuoco** alla porta / botola / roba usata per barricare e lascia che sia il fuoco a liberare la strada e/o affumicare i PG costringendoli a uscire (se non escono, fintanto che non trovano una soluzione per combattere il fumo, devono effettuare una prova di **Tenacia CD 20 ogni 3 minuti con un +5 cumulativo**. Quando falliscono perdono un impulso curativo)

SE I PG NON SONO TRINCERATI oppure SE SONO TRINCERATI TRAMITE UN CERCHIO MAGICO

(che non permette l'ingresso dei non-morti, ma permette gli attacchi a distanza)

NELIAL si avvicinerà **invisibile** (grazie ad Invisibilità lanciata da Zoral), e aprirà le danze con un'**esplosione necrotica** maggiore, cercando di colpire più PG possibile. Userà un **Punto Azione** e attaccherà nuovamente con **esplosione necrotica minore**. Come azione di movimento convertita in minore userà **sguardo dominante** per indurre un PG ad uscire dalla sua trincea e/o fargli attaccare un altro PG (nel caso in cui i PG siano trincerati male). Infine, come azione minore resusciterà un'eventuale Progenie morta con comando di Orcus.

1. Ricordati di far percepire che è **indebolito** (lanciare incantesimi sembra affaticarlo) e che la cosa lo preoccupa progressivamente sempre più.
2. Se le Ali di Sehanine sono accampate con i PG **muoiono sul colpo** . Punto.

Nei round successivi userà attacchi di esplosione necrotica minore, aspettando che i suoi poteri più forti si ricarichino. Se ne avrà l'occasione, ordinerà alle Progenie di fiancheggiare uno dei PG per usare **risucchio di sangue** -che può essere usato anche su di un PG frastornato (come succede nel caso di tiro salvezza riuscito sullo sguardo dominante).

ZORAL resta nelle retrovie, anzi -se i PG sono trincerati in biblioteca- è lei che tiene aperta la porta, tenendosi **fuori vista** da tutti coloro che sono nella stanza (ma non da chi eventualmente uscirà o sarà fatto uscire con lo sguardo dominante). Se però ha possibilità di attaccare, viene meno l'ordine "non interagire con loro" che aveva dato in precedenza e quindi la ragazza potrà dire **qualche parola, prima di essere zittita**:

Parlando veloce e quasi mangiandosi le parole la ragazza eladrin dice "Ora è indebolito, ma domani notte tornerà in forze! Dovete distruggere prima che..." e poi chiude di scatto la bocca, azzittendosi di colpo. Gli occhi si fanno freddi e disperati, mentre si prepara a colpirvi con la sua magia.

[NxDM: la capiscono perché ha sentito parlare i PG mentre li spiava e ha lanciato Comprensione dei linguaggi]

Userà **dardo fantasma**, tenendosi a distanza e cercando di spingere i PG fuori dal Cerchio Magico (o dalla loro trincea).

Le **PROGENIE** attaccheranno in massa i PG fuori dalla trincea, cercando di fiancheggiare per essere più letali.

CONCLUSIONE

Nelial non pensava di essere così tanto indebolito: quando si rende conto che non riesce a spazzare via i PG, ne è turbato e inizia a temere di non farcela o di rischiare troppo. Decide quindi di ritirarsi nella sua tana, dove può contare anche sugli zombi e dove può guadagnare tempo: infatti, se anche il giorno dopo scenderanno a distruggerlo, lui tornerà alla sua sepoltura nascosta da cui risorgerà poi al pieno del suo potere.

Non appena viene portato a sanguinante, oppure alla fine del secondo round di combattimento (escluso quello di sorpresa) Nelial assume forma di nebbia e scappa, ordinando alle Progenie e a Zoral di ritirarsi.

Se invece sono i **PG che stanno per morire**, sarà la sorellanza di Sehanine a salvar loro quella parte anatomica che non sta davanti (ma nel fare questo moriranno).



SCONTRO NEI MAGAZZINI GIORNO 2

ANTEFATTO:

una volta sopravvissuti all' attacco notturno e scoperto che il vampiro è nei sotterranei, dovrebbero voler andare a stanarlo. Nelial però si è preparato: ha messo a protezione della sua tana Zoral e tutti gli zombi sotto il suo controllo, preparando un'imboscata, ed è venuto a patti con l'idea che i PG potrebbero riuscire a sopraffarlo. Se anche lo sconfiggono, lui raggiungerà la sua sepoltura originaria in un luogo inaccessibile e da lì al tramonto si sveglierà nel pieno delle forze, pronto a spazzare via i PG.

COMITATO DI BENVENUTO

Posizionamento

Quando i PG arrivano al terzo livello sotterraneo, **non mettere subito la mappa** quadrettata, ma attendi le azioni dei PG (in particolare, se controllano le coperte e/o si pongono il problema che possa esserci un'imboscata, oppure se avanzano a testa bassa). Solo quando è chiaro cosa fanno metti in gioco la mappa TANA DEL VAMPIRO, sistemando i PG secondo la disposizione che avevano adottato all'inizio, entrando nei livello sotterranei.

Se sono stati **cauti** e magari hanno capito che è un'imboscata, sistemali all'ingresso della stanza.

Se invece sono **entrati a testa bassa**, posizionali sulla soglia della porta tra le due stanze: in questo secondo caso i PG saranno sorpresi, tranne chi ha superato una prova di **Percezione Passiva CD 23-24-25**.

DETTAGLI DEL TERRENO E REGOLE UTILI

Nella TANA DEL VAMPIRO ci sono diverse **crepe e buche** che si aprono sul vuoto.

Se un PG o una creatura (tranne la Torma di Zombie) inizia o termina il suo movimento su un quadretto che contiene una crepa, oppure ci viene spinto sopra, ha diritto ad un **tiro salvezza** (10 o più su 1d20) per aggrapparsi e **non cadere**. Se il tiro salvezza riesce, il PG è considerato prono e potrà successivamente sfruttare un'azione di movimento per rialzarsi.

Se **fallisce** il tiro salvezza, buon volo (a meno che non abbia qualche modo per salvarsi, come caduta morbida, la capacità di trasformarsi in un animale volante, un teletrasporto, e così via).

NOTA BENE: **Zoral** e **Nelial** hanno entrambi modi per salvarsi da eventuali cadute (rispettivamente passo fatato e la trasformazione in nebbia). Le **Torme** sono troppo grandi per cadere (cadrà qualche singolo zombie all'interno della Torma, ma questo non lo danneggia). Gli unici che possono essere effettivamente oneshottati in questo modo sono gli **Zombie del Terrore**.

Trattenuto è una condizione che diversi mostri possono provocare nei PG, ne riportiamo un riassunto qui.

Chi è TRATTENUTO:

1. concede vantaggio in combattimento (gli avversari hanno un +2 al colpire contro di lui).
2. è immobilizzato (il personaggio non può muoversi dal suo spazio, ma può teletrasportarsi).
3. non può essere costretto a spostarsi nemmeno se tirato, spinto o fatto scorrere.
4. subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire.

SFUGGIRE

Azione: di Movimento

Prova: Acrobazia o Atletica:

Il personaggio effettua una prova di Acrobazia vs Riflessi o di Atletica vs Tempra, usando la difesa della creatura o dell'effetto che lo ha immobilizzato.

Successo: Il personaggio pone fine alla presa e può scattare come parte di questa azione di movimento.

Fallimento: Il personaggio è ancora afferrato.

POSIZIONAMENTO

4 PG (1050 XP - 1450 XP)

- 1x Nelial (400 XP)
- 1x Zoral (250 XP)
- 1-2x Torma di Zombie (400 XP)

5 PG (1300 XP - 1700 XP)

- 1x Nelial (400 XP)
- 1x Zoral (250 XP)
- 1-2x Torma di Zombie (400 XP)
- 1x Zombie del Terrore Rancoroso 6° (250 XP)

6 PG (1450 XP - 2050 XP)

- 1x Nelial (400 XP)
- 1x Zoral (250 XP)
- 1-2x Torma di Zombie (400 XP)
- con le Ali > 2x Zombie del Terrore 5° (2x200 XP)
- senza Ali > 3x Zombie del Terrore 5° (3x200 XP)

Non posizionare subito le miniature, perché gli zombi sono nascosti, Zoral è invisibile e Nelial è nella sua cassa. Compariranno al loro ordine di iniziativa, quando attaccheranno.

La prima **Torma di Zombie** è nella prima stanza, nell'angolo più lontano dalla zona di accesso (e quindi minaccia immediatamente il gruppo se è stato colto di sorpresa), gli altri sono nella seconda stanza.

Nelial riposa nella sua nuova sepoltura: non interviene subito perché confida che i suoi servitori riescano a occuparsi dei PG e perché impiega un po' a uscire dalla catatonìa diurna. Entra nel combattimento se viene attaccato (anche solo con eventuali effetti ad area) o al **terzo round**. Tira l'iniziativa e si inserisce al suo ordine di iniziativa, alzandosi dalla sua cassa (az. di movimento) e attaccando i PG coi suoi poteri.

Se le **ALI DI SEHANINE** sono con i PG

Le tre ragazze prendono in consegna la Torma di Zombie della prima stanza, dicendo *"di questa ce ne occupiamo noi, voi occupatevi degli altri"*. La pullano e la portano di sopra, fuori da combattimento. Chiarisci ai PG che se la stanno cavando bene da sole, non hanno bisogno di aiuto, e loro hanno altro a cui pensare -insomma, servono a semplificare lo scontro, non a complicarlo orrendamente!



TATTICA

ZORAL userà i suoi poteri per tentare di spingere i PG nelle aule delle Torme, tenendosi lontana dalla mischia. Sfrutterà per prima fenditura fantasma, poi ombre afferranti e infine dardo fantasma ad libitum. Se stretta in un angolo, sfrutterà il passo fatato per allontanarsi.

Le **TORME** usano tattiche semplici: si dirigono verso il PG più vicino ed effettuano un attacco di presa dello zombie contro un avversario, oppure presa della massa di zombie se possono colpire più avversari. Le Torme cercano di bloccare sul posto gli avversari e sfrutteranno il loro attacco dello sciame (**aura**) per infliggere danno. Le Torme non si curano di subire attacchi di opportunità, ma inseguono le loro prede ovunque.

Quando sono **sanguinanti**, la tattica cambia: trattengono tramite l'aura che a quel punto effettua una presa dello zombie e nel loro turno attaccano con massa schiacciante di colpi uno dei PG afferrato.

Gli **ZOMBIE DEL TERRORE** usano per prima cosa il loro attacco presa della zombie per rendere i PG trattenuti. Che abbia effetto o fallisca, successivamente attaccheranno sempre con il loro attacco base di spada lunga.

NELIAL inizia lo scontro con esplosione nucleare maggiore di Orcus, seguito da un punto azione per usare sguardo ammaliatore sul PG con Volontà più bassa. Se riuscirà ad ottenere vantaggio in combattimento contro un PG vicino (ad esempio fiancheggiando o con sguardo ammaliatore), userà risucchio di sangue. Proseguirà quindi a bombardare i PG con i suoi attacchi a volontà, cogliendo l'eventuale occasione per usare risucchio di sangue. **Si polverizzerà in nebbia quando portato a 0 pf o meno. La nebbia filtrerà attraverso un muro per finire nelle stanze isolate (vedi - Affrontare il vampiro nella sua tana)**

VARIANTI

Se i PG scendono subito nei sotterranei:

E' difficile, ma potrebbe accadere che i PG individuino subito la botola ai piedi della Torre e scendano nei magazzini prima di aver esplorato alcunché. Insisti sul gran numero di zombi e cerca di farli tornare sui loro passi. Se poi cercano rissa, il vampiro studia la situazione restando in ombra, e interviene solo se le cose si stanno mettendo male per i suoi zombie.

Se i PG decidono di ritirarsi dallo scontro, gli zombi non li inseguono all'esterno.

Se Nelial viene distrutto, filtra come nebbia fin nella sua vecchia sepoltura e i PG devono esplorare l'Accademia per cercare di capire cosa fare per neutralizzarlo.

Andarci di notte, inseguendo il vampiro in ritirata: SCONTRO IMPOSSIBILE (forse)

Ci sono due differenze:

1. aggiungere le 10 progenie vampiriche (rispettivamente Strappacarni / Strappacarni Feroci / Strappacarni Fameliche) che -essendo notte- possono dare manforte e che prendono i PG alle spalle
2. Nelial combatte dal round 1.

Insomma, tanti auguri...



ZORAL AELENDALL, Eladrin Maga (Illusionista 6)

Servitrice del Vampiro [Controllore livello 6]

Umanoide fatato Medio (non morto)

Iniziativa: +6 Sensi: Percezione +6; scurovisione

PF: 66; **Sanguinante** 33;

CA 20; **Tempra** 17; **Riflessi** 19; **Volontà** 20

Tiri salvezza +5 contro effetti di *charme*

Immunità: malattia, veleno;

Resistenza: 5 necrotico; **Vulnerabilità** 5 radioso

Velocità 8, scalata 4 (arrampicata del ragno)

(Distanza) **Dardo Fantasma** (standard; a volontà)

Gittata 10; +10 vs Volontà; 1d8+5 danni psichici e Zoral fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.

(Area) **Ombre Afferranti** (standard; ricarica 5-6) - Zona

Emanazione 1 entro 10; colpisce ogni creatura nell'area, +8 vs Volontà; 2d8+5 danni psichici e il bersaglio è rallentato fino alla fine del prossimo turno di Zoral.

EFFETTO: l'emanazione crea una zona di ombre magiche che permane fino alla fine del prossimo turno di Zoral. Ogni creatura che entra nella zona subisce 5 danni psichici ed è rallentata fino alla fine del suo prossimo turno.

(Area) **Fenditura Fantasma** (standard; incontro)

Emanazione 1 entro 20; colpisce ogni creatura nell'area, +8 vs Volontà; 2d6+5 danni e il bersaglio è buttato a terra prono e immobilizzato fino alla fine del suo prossimo turno. **MANCATO:** il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del suo prossimo turno.

Invisibilità (standard; giornaliero) - Arcano, Illusione

Lei o un bersaglio entro 5quadretti diventa invisibile fino alla fine del turno successivo. Se il bersaglio si trova entro gittata, Zoral può mantenere l'effetto come azione standard.

Passo Fatato (movimento; incontro) - Teletrasporto

Zoral si teletrasporta di 5 quadretti.

Legame Telepatico

Il vampiro che ha creato Zoral (Nelial) può comunicare con lei come se entrambi avessero Telepatia 20.

Allineamento: Non Allineato

Linguaggi: Comune transoceanico, Comune (da rituale Comprensione dei linguaggi), Elfico

Abilità: Arcano +15, Furtività +11, Natura +6, Storia +15

For 8 (+2) Cos 10 (+3) Des 12 (+4)

Int 20 (+8) Sag 16 (+6) Car 18 (+7)

Equipaggiamento: Bacchetta +2

Nota bene: Zoral possiede altri incantesimi di utilità e un famiglio Pseudodrago con ali di farfalla – ma tutto questo non è utilizzabile in combattimento.

ZOMBIE DEL TERRORE Livello 5 Soldato

Animato naturale medio (non morto) XP 200

Iniziativa: +3 Sensi: Percezione +3; scurovisione

PF 66; **Sanguinante** 33; vedi *rialzarsi*

CA 21; **Tempra** 19, **Riflessi** 15, **Volontà** 16

Immunità: malattie, veleno; **Resistenza:** 10 necrotico; **Vulnerabilità**

5 radioso; vedi anche *debolezza degli zombie*

Velocità 5

(Mischia) **Spada lunga** (standard; a volontà) - Arma
+12 vs. CA; 1d8 + 5 danni.

(Mischia) **Presa dello Zombie** (standard; a volontà)

+10 vs. Riflessi; il bersaglio è trattenuto e i tentativi di sfuggire alla presa dello zombie hanno una penalità di -5.

Rialzarsi

Se uno zombie del terrore viene ridotto a 0 punti vita o meno da un attacco che NON infligge danno da **fuoco** oppure **radioso**, la creatura non viene distrutta. Lo zombie del terrore cade prono e sembra distrutto, ma in realtà riporterà 10 punti vita alla sua prossima iniziativa.

Debolezza dello zombie

Un colpo critico sferrato contro uno zombie del terrore lo manda a 0 punti vita.

Allineamento: Non allineato Linguaggi —

For 15 (+4) Cos 18 (+6) Des 9 (+1)

Int 3 (-2) Sag 12 (+3) Car 4 (-1)

NELIAL MORGRANE,

Vampiro Protetto da Orcus (**indebolito**)

[Controllore solitario livello 10 special]

Umanoide naturale Medio (non-morto)

Iniziativa: +8 Sensi: Percezione +7; scurovisione

Aura di Orcus (necrotico) aura 2; ogni avversario che entra nell'aura o inizia il suo turno all'interno di essa, subisce 5 danni necrotici.

PF: 360 (**indebolito 180**); **Sanguinante** 180 (**indebolito 90**) (vedi anche *forma di nebbia*); **Rigenerazione** 10

CA 24; **Tempra** 22; **Riflessi** 22; **Volontà** 24

Immunità: malattia, veleno;

Resistenza: 10 necrotico; **Vulnerabilità:** 10 radioso

Tiri Salvezza +5

Velocità 8, scalata 4 (arrampicata del ragno)

Punti Azione 2

Speciale: Nelial è **indebolito**, quindi tutti i suoi attacchi infliggono la metà dei danni, e i suoi punti ferita sono la metà di quelli originali.

(Area) **Esplosione Necrotica Maggiore** (standard; incontro) Necrotico

“Consacro le vostre anime al Signore del Sangue...” sussurra il Vampiro, muovendo rapidamente una mano nell'aria. I suoi gesti tracciano una complessa runa violacea, che si illumina brevemente prima di creare un'enorme esplosione di energia negativa. Provate un dolore lancinante, come se le vostre ossa vi venissero strappate a forza dal corpo...ma il dolore cessa in fretta, mentre la runa sbiadisce. “Se solo non fossi indebolito...” sibila il Vampiro.

Emanazione 2 entro 10 quadretti; +14 contro Tempra, 5 danni necrotici continuati. Effetto (**colpisce automaticamente**): 45 danni necrotici (**22 perché indebolito**).

(Area) **Esplosione Necrotica Minore** (standard; a volontà) Necrotico

Con pochi gesti, il Vampiro scatena un'altra esplosione di energia negativa: di nuovo, però, pare che la sua concentrazione vacilli e l'esplosione si dirada in fretta com'era comparsa. Il Vampiro digrigna i denti, sussurrando una maledizione a mezza voce.

Emanazione 1 entro 10 quadretti; Bersaglia le creature viventi; +14 contro Tempra, 3d6+7 (**dimezzati perché indebolito**) danni necrotici.

(Distanza) **Comando di Orcus** (minore; 1/round, a volontà) Necrotico

Il Vampiro ride. “Credete che il vostro patetico agitarsi crei forse qualche differenza?”. Poi fa un gesto della mano verso una delle sue Progenie trafitta dalle vostre armi che, sotto i vostri occhi sbigottiti, si rialza sgraziatamente da terra, snudando i canini e preparandosi ad un nuovo assalto. “Il Principe Demoniaco mi ha donato potere assoluto sulla Non Morte!”

Distanza 10; Nelial resuscita un Gregario distrutto entro la distanza. Il livello del Gregario resuscitato non deve essere più alto del livello di Nelial + 2. Il Gregario resuscitato si rialza nello spazio dove è caduto (o in un qualsiasi spazio adiacente, se quello spazio è ora occupato) come azione gratuita, ha pieni punti ferita (normalmente 1) e potrà compiere azioni normalmente al conteggio di Iniziativa che possedeva prima di morire.

(Mischia) **Risucchio di Sangue** (standard; incontro; ricarica quando

una creatura adiacente a Nelial diventa sanguinante) - Guarigione
Richiede vantaggio in combattimento; +12 contro Tempra; 3d12+10 (**dimezzati perché indebolito**) danni, il bersaglio è **indebolito** (tiro salvezza termina) e Nelial guadagna 25 punti vita.

(Mischia) **Artigli di Orcus** (standard; a volontà)

+11 contro CA; 1d8+7 (**dimezzati perché indebolito**) danni.

(Distanza) **Sguardo Dominante** (minore; ricarica 6) - Charme

Distanza 5; +12 contro Volontà; il bersaglio è **dominato** (tiro salvezza termina, ma i tiri salvezza per porre fine a questo potere vengono effettuati con una penalità di -2). **Effetto secondario:** Il bersaglio è **frastornato** (tiro salvezza termina). Nelial può dominare solo una creatura alla volta usando questo potere.

Forma di Nebbia (standard o *speciale*, vedi sotto; incontro) -
Metamorfosi

Nelial diventa **evanescente** e guadagna una velocità di Volare 12, ma non può compiere attacchi. Nelial può rimanere in forma di nebbia per un'ora, oppure porre fine all'effetto con azione minore.
Speciale: Nelial, in quanto Vampiro Protetto da Orcus, non può essere distrutto semplicemente portando a 0 i suoi punti vita. Quando raggiunge 0 punti vita o meno, assume Forma di Nebbia come azione gratuita, torna a 1 pf e guadagna resistenza 100 ai danni, iniziando a dirigersi automaticamente verso il suo luogo di riposo. Raggiunto il suo luogo di riposo, inizierà a recuperare lentamente i suoi pf, rimanendo però totalmente **svenuto** fino al tramonto del giorno successivo, quando si rialzerà dalla sua sepoltura con pieni punti vita.

Allineamento: Malvagio Linguaggi: Comune transoceanico
For 8 (+4) Cos 14 (+6) Des 12 (+6)
Int 22 (+11) Sag 12 (+6) Car 24 (+12)
Equipaggiamento: Bastone Magico +2, Amuleto di Protezione +2,
Vesti Magiche +2

TORMA DI ZOMBI Livello 9 Bruto

Animato naturale Enorme (non morto; scieme) PX 400
Iniziativa: +2 Sensi: Percezione +8; scurovisione
Attacco dello Sciame aura 1: la torma effettua un attacco di *massa schiacciante di colpi* come azione gratuita contro qualsiasi nemico che inizi il suo turno entro l'aura. Se la torma è sanguinante, effettua invece un attacco di *presa degli zombi*.

PF 121; Sanguinante 60

CA 21; Tempra 24, Riflessi 18, Volontà 20
Immunità: malattia, paura, veleno; **Resistenza: 10 necrotico;**
subisce danni dimezzati dagli attacchi in mischia e a distanza
Vulnerabilità: 5 radioso, 10 contro gli attacchi ravvicinati e ad area, 20 contro i colpi critici

Velocità 4
(Mischia) **Massa schiacciante di colpi** (standard; a volontà)
+12 vs CA; 2d8+5 danni

(Mischia) **Presa dello Zombi** (standard; a volontà)
+10 vs. Tempra; il bersaglio è afferrato. I tentativi di sfuggire alla presa della Torma subiscono una penalità di -5.

(area) **Presa della Massa di Zombi** (standard; ricarica 6)
Emanazione ravvicinata 1, bersaglia i nemici; ciascuno subisce una Presa dello Zombi

Allineamento: Senza allineamento Linguaggi: -
For 18 (+8) Cos 21 (+9) Des 6 (+2)
Int 1 (-1) Sag 8 (+3) Car 3 (+0)

ZOMBIE DEL TERRORE RANCOROSO - Livello 6 Soldato

Animato naturale medio (non morto) XP 250
Iniziativa: +3 Sensi: Percezione +3; scurovisione
PF 74; Sanguinante 37; vedi *rialzarsi*
CA 22; Tempra 20, Riflessi 16, Volontà 17
Immunità: malattie, veleno; **Resistenza: 10 necrotico; Vulnerabilità: 5 radioso;** vedi anche *debolezza degli zombie*

Velocità 5
(Mischia) **Spada lunga** (standard; a volontà) - Arma
+13 vs. CA; 1d8 + 5 danni.

(Mischia) **Presa dello Zombie** (standard; a volontà)
+11 vs. Riflessi; il bersaglio è trattenuto e i tentativi di sfuggire alla presa dello zombie hanno una penalità di -5.

Rialzarsi

Se uno zombie del terrore viene ridotto a 0 punti vita o meno da un attacco che NON infligge danno da **fuoco** oppure **radioso**, la creatura non viene distrutta. Lo zombie del terrore cade prono e sembra distrutto, ma in realtà riporterà 10 punti vita alla sua prossima iniziativa.

Debolezza dello zombie

Un colpo critico sferrato contro uno zombie del terrore lo manda a 0 punti vita.

Allineamento: Non allineato Linguaggi: —
For 15 (+4) Cos 18 (+6) Des 9 (+1)
Int 3 (-2) Sag 12 (+3) Car 4 (-1)

PROGENIE VAMPIRICA STRAPPACARNI

Livello 5 Gregario—Umanoide naturale Medio (non morto)—PX 50
Iniziativa: +6 Sensi: percezione +4, scurovisione
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario
CA 20; Tempra 17, Riflessi 18, Volontà 17
Immunità: malattia, veleno; **Resistenza: 5 necrotico**
Velocità 7, scalata 4 (arrampicata del ragno)
(Mischia) - **artigli** (standard, a volontà) - Necrotico
+11 vs. CA: 5 danni necro (7 danni se l'avversario è sanguinante)

Distrutto dalla luce solare

una progenie vampirica che inizia il proprio turno esposta alla luce solare diretta può compiere solo un'azione di movimento in quel turno. Se termina il turno in un punto ancora esposto alla luce solare diretta, si riduce in cenere e viene distrutta

Allineamento: malvagio Linguaggi: comune transoceanico
For 14 (+5) Cos 14 (+5) Des 16 (+6)
Int 10 (+3) Sag 12 (+4) Car 14 (+5)

PROGENIE VAMPIRICA STRAPPACARNI FEROCCE

Livello 7 Gregario—Umanoide naturale Medio (non morto)—PX 75
Iniziativa: +7 Sensi: percezione +5, scurovisione
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario
CA 22; Tempra 19, Riflessi 20, Volontà 19
Immunità: malattia, veleno; **Resistenza: 5 necrotico**
Velocità 7, scalata 4 (arrampicata del ragno)
(Mischia) - **artigli** (standard, a volontà) - Necrotico
+12 vs. CA: 5 danni necro (7 danni se l'avversario è sanguinante)

Distrutto dalla luce solare

Una progenie vampirica che inizia il proprio turno esposta alla luce solare diretta può compiere solo un'azione di movimento in quel turno. Se termina il turno in un punto ancora esposto alla luce solare diretta, si riduce in cenere e viene distrutta

Allineamento: malvagio Linguaggi: comune transoceanico
For 14 (+5) Cos 14 (+5) Des 16 (+6)
Int 10 (+3) Sag 12 (+4) Car 14 (+5)

PROGENIE VAMPIRICA STRAPPACARNI FAMELICA

Livello 9 Gregario—Umanoide naturale Medio (non morto)—PX 100
Iniziativa: +8 Sensi: percezione +6, scurovisione
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario
CA 24; Tempra 21, Riflessi 22, Volontà 21
Immunità: malattia, veleno; **Resistenza: 10 necrotico**
Velocità 7, scalata 4 (arrampicata del ragno)
(Mischia) - **artigli** (standard, a volontà) - Necrotico
+15 vs. CA: 6 danni necro (8 danni se l'avversario è sanguinante)

Distrutto dalla luce solare

Una progenie vampirica che inizia il proprio turno esposta alla luce solare diretta può compiere solo un'azione di movimento in quel turno. Se termina il turno in un punto ancora esposto alla luce solare diretta, si riduce in cenere e viene distrutta

Allineamento: malvagio Linguaggi: comune transoceanico
For 14 (+5) Cos 14 (+5) Des 16 (+6)
Int 10 (+3) Sag 12 (+4) Car 14 (+5)

COMBATTIMENTO VS ALI DI SEHANINE

ANTEFATTO: le Ali non attaccano per prime (non cercano guai e hanno già deciso di lasciare il Palazzo Volante, quindi non hanno motivi per litigare con i PG) ma se vengono attaccate, non si tirano indietro e muoiono ignominosamente in pochi round, dal momento che sono molto più deboli dei PG (sia come numero che come livello, 2°).

Infatti, le Ali di Sehanine sono PNG con cui interagire: se i PG vogliono picchiarle, questo non deve far perdere tempo e risolversi in fretta e senza problemi.

POSIZIONAMENTO

Sistema la mappa DORMITORIO: i PG saranno a un lato del corridoio, in cima alle scale, le ragazze saranno in mezzo a corridoio, con Tara davanti a proteggere le altre due.

Tattica

Bersagliano i PG con il **potere di attacco** a loro disposizione, in attesa di morire atrocemente.

Se hanno la possibilità di fuggire, ci provano (anche se è difficile, dal momento che i PG sono tra loro e l'uscita): Tharg può propiziare la cosa usando il **Colpo del serpente d'acciaio** che blocca uno degli inseguitori, ed eventualmente la Deva può saltare da una finestra, usando le Vesti della Caduta Libera per arrivare a terra senza danno (ma per poter fare questo deve essere lasciata almeno un round da sola in una stanza, perché deve poter raggiungere le finestre a uscire)

Se viene data loro l'occasione di arrendersi, lo fanno senza pensarci due volte.



Michalaan detta Micha, deva Warlock (fatata)/ maga Livello 2 Controllore

Umanoide naturale Medio

Iniziativa: +3 Sensi: Percezione +3

PF 19; Sanguinante 9

CA 17; Tempra 15, Riflessi 17, Volontà 17

Resistenza: 5 radioso e 5 necrotico

Velocità 5

Maledizione del warlock (minore; a volontà)

Il nemico visibile più vicino è Maledetto (se attaccato dal warlock subisce 1d6 danni in più)

(distanza) **Deflagrazione mistica** (standard; a volontà) - Arcano, strumento

Distanza 10; +7 vs. Riflessi: 1d10+6+1d6 (maledizione) danni

Vesti della Caduta morbida (azione gratuita; giornaliero)

Distanza 10; Micha o un bersaglio che cadono non subiscono danni dalla caduta e non finiscono in posizione prona alla fine della caduta.

Allineamento: senza allineamento

Linguaggi: Comune, Elfico, Nanico, Deva

Abilità: Arcana +8, Storia +6, Raggiare +13

For 8 (+0) Cos 11 (+1) Des 10 (+1) Int 16 (+4) Sag 14 (+3) Car 16 (+4)

Equipaggiamento:

Vesti della Discesa+1 – consentono di fornire a sé e a tutte le creature adiacenti gli effetti del potere "Feather Fall" 1 volta al giorno

Borsa conservante (contenente l'Elmo del Controllo dell'Accademia)

Molte pergamene, tra cui: Cerchio Magico, Parlare con i morti, Inviare

Può lanciare i seguenti **rituali** (come abilità speciale può lanciare rituali di tre livelli superiori al suo livello):

Comprensione dei Linguaggi, Bocca Magica, Silenzio, Rendere Integro, Occhio di Allarm, Serratura Arcana, Scassinare, Cerchio Magico

Tharg detta Tara, morfica Guerriera Livello 2 Soldato

Umanoide naturale Medio
 Iniziativa: +4 Sensi: Percezione +2
PF 27; Sanguinante 13
CA 20; Tempra 18, Riflessi 15, Volontà 16
 Velocità 5

(Mischia) **Marea di ferro** (standard; a volontà) - Arma, marziale

+12 vs. CA: 1d10+4 danni e spingi il bersaglio di 1q se è di taglia inferiore, pari o superiore di una sola categoria. Tara può scattare nello spazio che era occupato dal bersaglio.

Ogni avversario da lei attaccato è marcato da lei

(Mischia) **Colpo del Serpente d'Acciaio** (standard; incontro) - Arma, Marziale

+12 vs. CA: 2d10+4 danni e il bersaglio è rallentato e non può scattare fino alla fine del turno successivo di Tara.

Alterazione della Zannelunghe (minore; utilizzabile solo quando sanguinante; incontro)

Per il resto dell'incontro o finché non perde i sensi, Tara riceve un bonus di +2 ai danni e ottiene rigenerazione 2

Allineamento: senza allineamento Linguaggi: Comune

Abilità: Atletica +6, Tenacia +5, Raggiare +6
 For 16 (+4) Cos 14 (+3) Des 13 (+2) Int 8 (+0)
 Sag 12 (+2) Car 12 (+2)

Equipaggiamento:
 Armatura di scaglie +1

Firimari detta Firi, mezzelfa ladra Livello 2 Appostata

Umanoide naturale Medio
 Iniziativa: +12 Sensi: Percezione +6
PF 23; Sanguinante 11
CA 18; Tempra 16, Riflessi 19, Volontà 16
 Velocità 5

(Mischia) **Colpo perforante** (standard; a volontà) - Arma, Marziale

+9 vs Riflessi: 1d4+7 danni (+2d8 se furtivo)

Maestro di inganni (gratuita; incontro) - Marziale

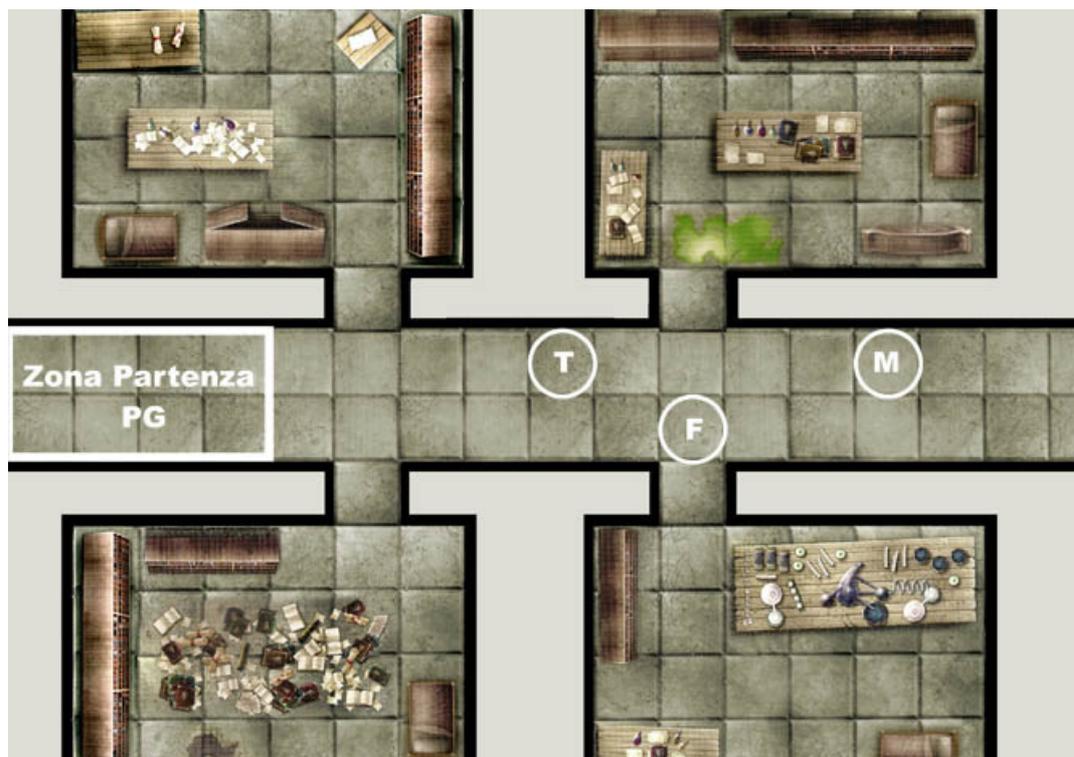
Attivazione: Firi effettua una prova di Raggiare e non è soddisfatta del risultato

Effetto: Firi ripete la prova di Raggiare. Deve decidere se ripetere il tiro prima di conoscere il risultato

Allineamento: senza allineamento Linguaggi: Comune

Abilità: Manolesta +8, Percezione +6, Raggiare +12, Furtività +8
 For 8 (+0) Cos 14 (+3) Des 16 (+4) Int 14 (+3)
 Sag 10 (+1) Car 16 (+4)

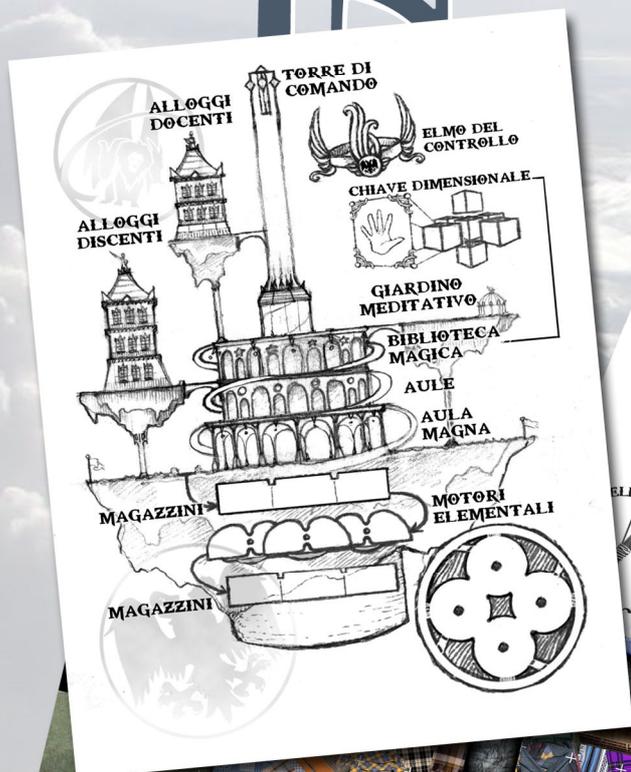
Equipaggiamento:
 Pugnale non magico





PRESENTA

CASTELLI IN ARABIA



HANDOUTS E MAPPE DI COMBATTIMENTO

**ALLOGGI
DOCENTI**

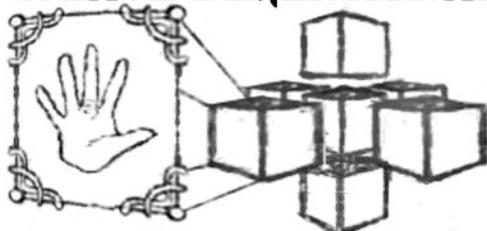
**TORRE DI
COMANDO**



**ELMO DEL
CONTROLLO**

**ALLOGGI
DISCENTI**

CHIAVE DIMENSIONALE



**GIARDINO
MEDITATIVO**

**BIBLIOTECA
MAGICA**

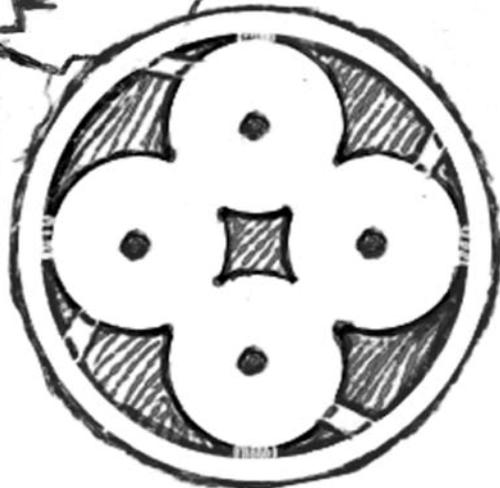
AULE

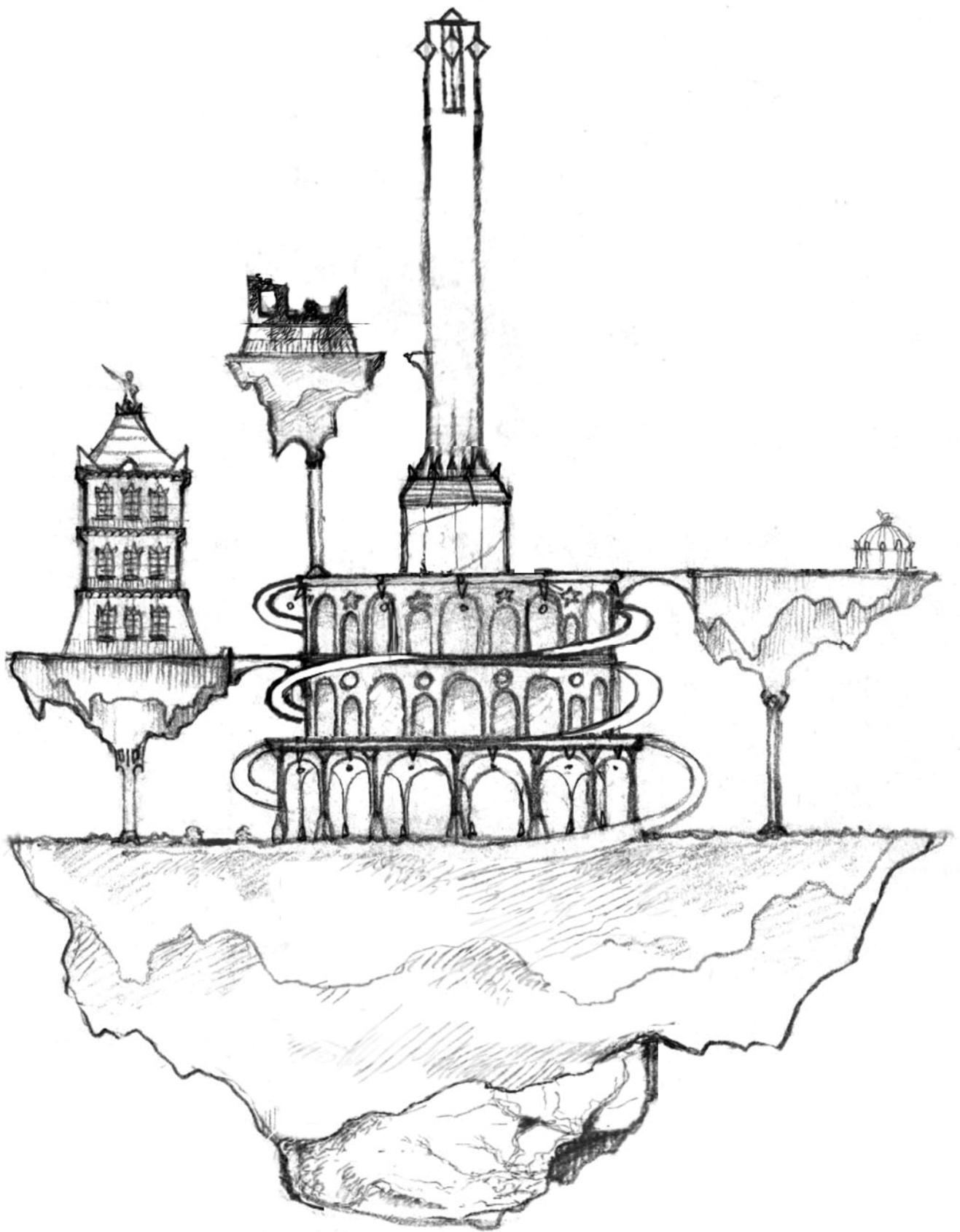
**AULA
MAGNA**

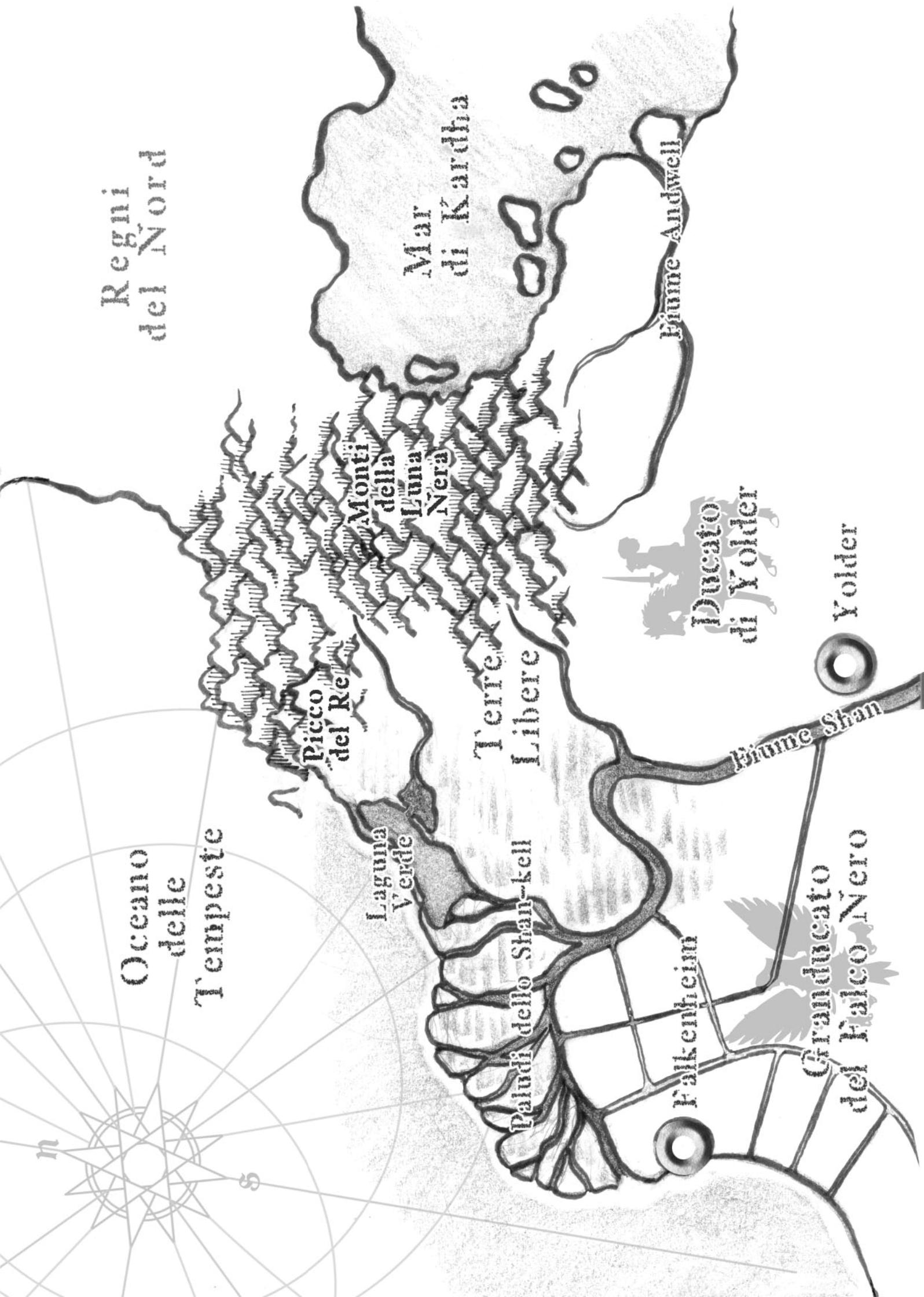
MAGAZZINI

**MOTORI
ELEMENTALI**

MAGAZZINI







Regni
del Nord

Mar
di Kartha

Fiume Andwell

Monti
della
Luna
Nera

Ducato
di Yolder

Picco
del Re

Terre
Libere

Yolder

Laguna
Verde

Fiume Shan

Oceano
delle
Tempeste

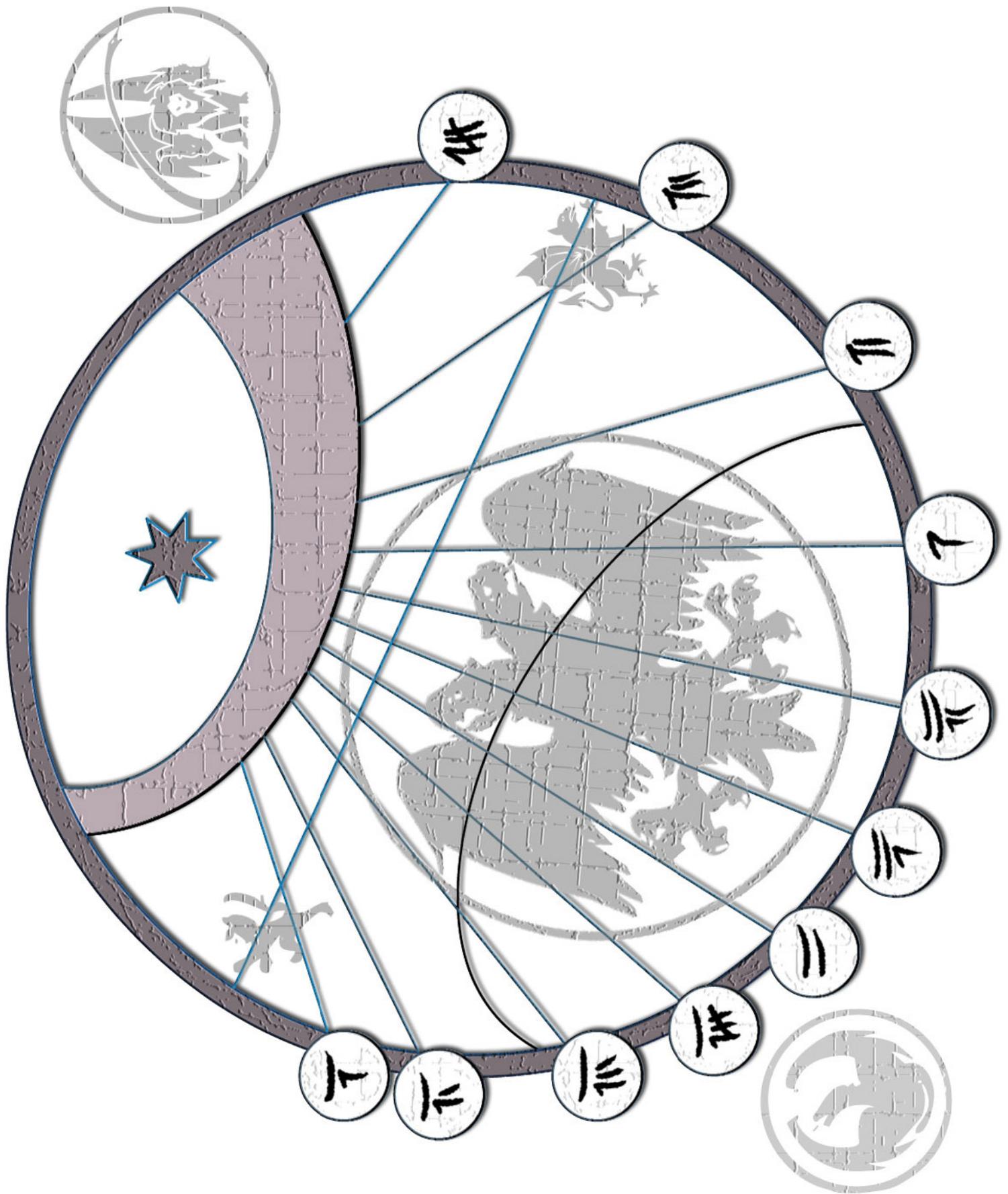
Paesi dello Shan-kell

Fakentem

Granducato
del Falco Nero

N

S



Amica carissima,

vi scrivo questa mia per farvi giungere dardeggianti parole che solo lo stilo può condurre ai vostri occhi azzurri come il cielo, dacchè la mia voce altrimenti ferma diventa rotta e flebile al pronunciarle.

Da tempo ormai il mio disio di dichiarare l'incontenibile amore che nutro per voi supera il timore di un vostro rifiuto, che pur spezzerebbe il mio cuore e persino il mio intelletto.

Come il sole splende la vostra bellezza agli occhi di tutti. Biondi capelli di grano muovono sinuosi, come le spighe a cui hanno ratto il colore, al vento della primavera. Occhi cerulei come il cielo d'estate nobilitano con il loro dolce sguardo i fortunati occhi che li incrociano. Corpo proporzionato come ninfa d'amore, aggraziato nelle movenze come fosse uno con la terra stessa, che ben poco deve supportare della vostra presenza.

E se tanta è la vostra bealtà, ancor più difficile mi è enumerare i vostri dolci pregi, tanti essi sono, traboccanti dalla vostra nobile persona. Se manifesta a tutti è la vostra bontà d'animo e di esempio è la vostra gentilezza e il vostro dolce cuore, ancor più grande è il vostro animo gentile verso il prossimo.. La grandiosa bellezza della vostra persona, non vi ha in nulla reso superba: anzi, verso tutti siete dolce e premurosa, attenta e gentile. Persino verso quanti vi turbano con scortese arroganza, o peggio, come è accaduto ben pochi giorni orsono, vi aggrediscono con parole scure per il vostro rifiuto.

E se tanto vi scrivo, dunque, non è solo, come pur sarebbe giusto, per decantare la vostre doti, che, note a tutti, non per questo meno vanno cantate. Intingo lo stilo nel mio stesso cuore per dichiararvi il mio amore. Non intimorito dal rifiuto che potrebbe derivare- ben conscio che in questo sono ben migliore di colui che affatto non era servo del vostro amore, Nelial - ma colmo di speranza per la Vostra risposta.

Con amore, Arialò

~~Salute Cara Madre'~~

~~l'anno è terminato e mi
sono diplomato "con il massimo"'''
dei voti #~~

~~- Tesi sulle arti difensive~~

~~molto apprezzata~~

~~presto scriverò articolo'' sul'''~~

~~Bollettino di Arti Magiche di'''
rivista #~~

~~Sono contento di finire il livello~~

~~dell'insegnamento in questa~~

~~Accademia è sempre più basso~~

~~fine anno noioso Esami troppo facili~~

~~So che ci tieni che non studi solo'''
ma mi faccia degli amici ma non'''~~

~~parteciperò alla festa di fine anno'''~~

~~La cosa più divertente che fanno'''
è vomitare nei corridoi, e gli insegnanti'''~~

~~non dicono nulla si preoccupano'''
#~~

~~'' nemmeno della sorte'''
di quell'allievo''' di cui'''
ti avevo parlato che'''~~

~~''' non si trova più'''

Probabilmente si è suicidato'''
#~~

~~Non che la cosa mi importi'''~~

CCCLIII
ANNO DI CONOSCENZA
ACCADEMIA VOLANTE

ELENCO DIPLOMATI



ARIALO UT NIVEL



KAMMURI KRANDEN

NELIAL MORGRANE



RODOGAL ODDO



ULADONLIEL ZHL



WADEN DAN FARATORN



YUSTALINE MARDAINED



ZORAL AELENDALL

CCCLIII
ANNO DI CONOSCENZA
ACCADEMIA VOLANTE

ELENCO DOCENTI



ALOIEL FINNAN DETTO IL MAGNIFICO
FANTASTICO RETTORE
ILLUSIONISMO RETORICA



LELIOR YOLLEHIM
EVOCAZIONE LINGUSITICA



KRESENTI KRANDEN
INCANTAMENTO STORIA



ISTH VARIAGH
ALCHEMIA MATEMATICA



CAMELIAS ALUNVENND
TEOSOFIA FILOSOFIA



KAMUEL EL KADATH
ELEMENTALISMO COSMOLOGIA



AMALIOR SANNIR
ALBOMANZIA ASTROLOGIA



ATTACCA IL MALEDETTO CON FORZA E FEDE

EGLI TORNERA' IN NEBBIA
AL SUO SEPOLCRO

NON DISTRUGGERE
IL SEPOLCRO
PRIMA DEL TEMPO
IL VAMPIRO
FUGGIRA' IN LUOGHI
SCONOSCIUTI

MOLTI SONO I MODI PER NUOCERGLI
CINQUE DELLE COSE QUI DESCRITTE BASTANO
PER PIEGARE LA SUA FORZA E PREPARARLO ALLA DISTRUZIONE



PRIMO E PIU' IMPORTANTE
SERVITORI CIRCOLO MAGICO
CONTRO ORCUS
ALLA SUA SEPOLTURA

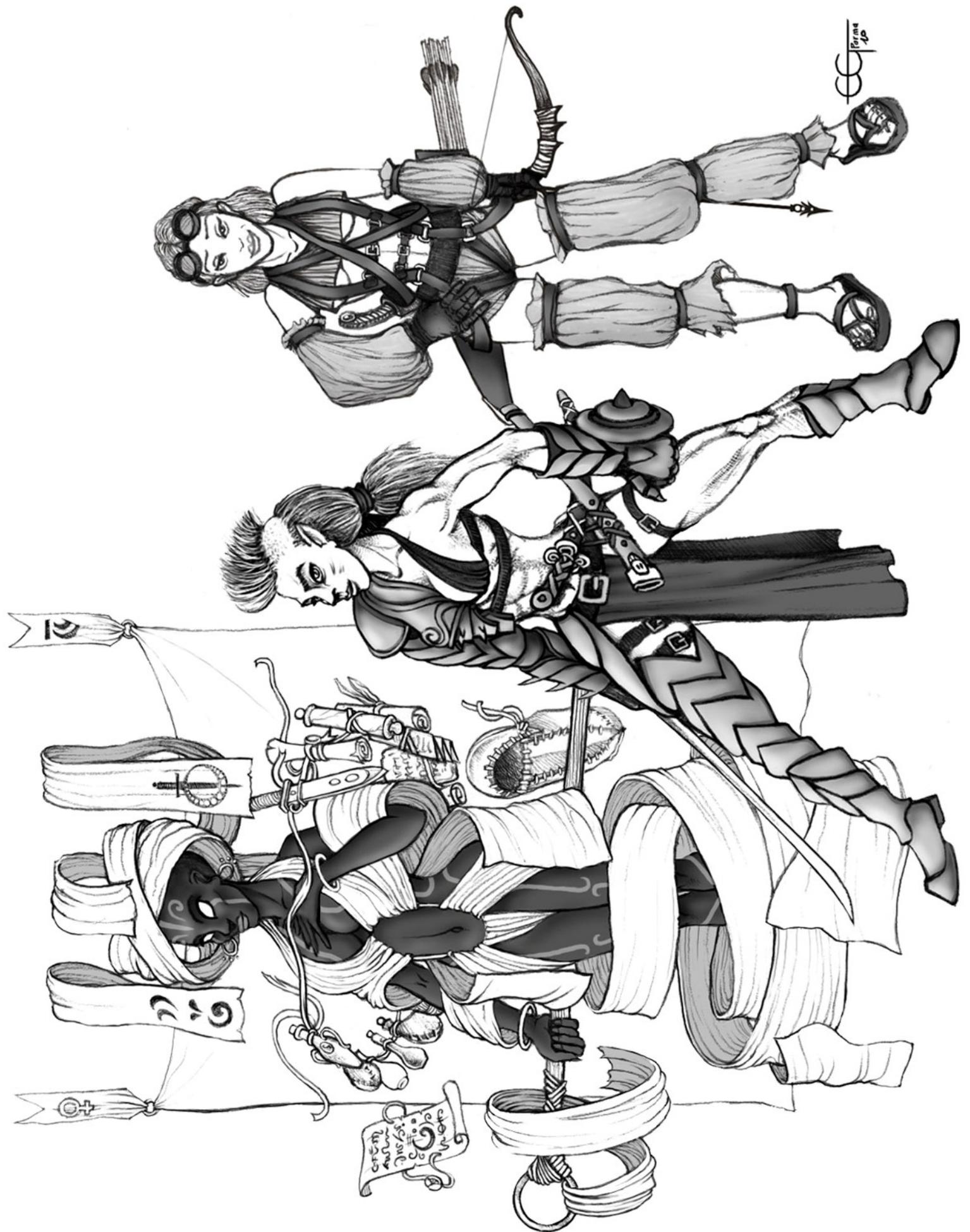


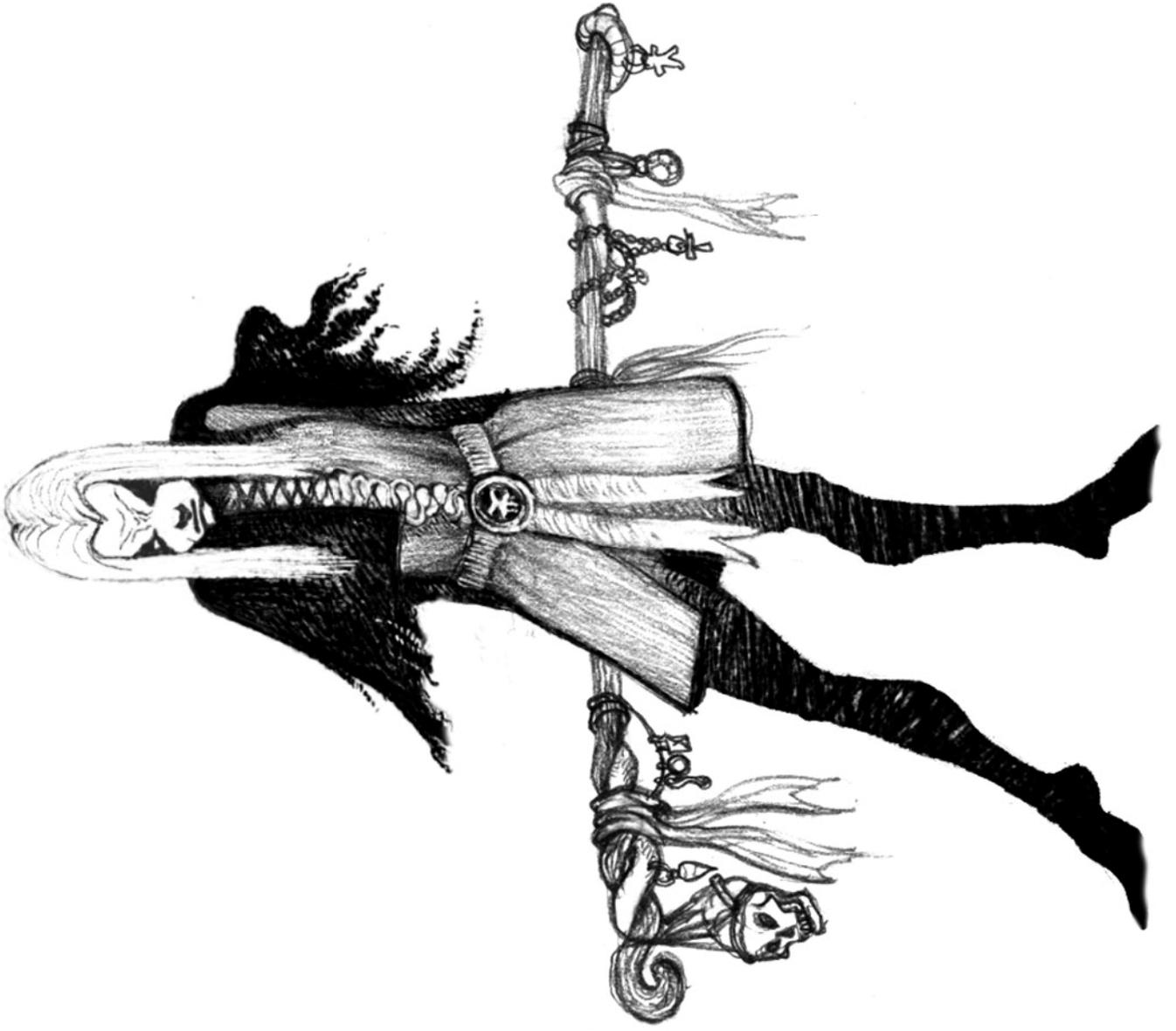
QUANDO IL MALEDETTO SARA' PRONTO
TRAPASSA IL SUO CUORE CON UN PALETTO



MA SAPPI CHE SE FALLIRAI,
ORCUS LO PRENDERA' CON SE'
A PREPARARE LA SUA VEDETTA

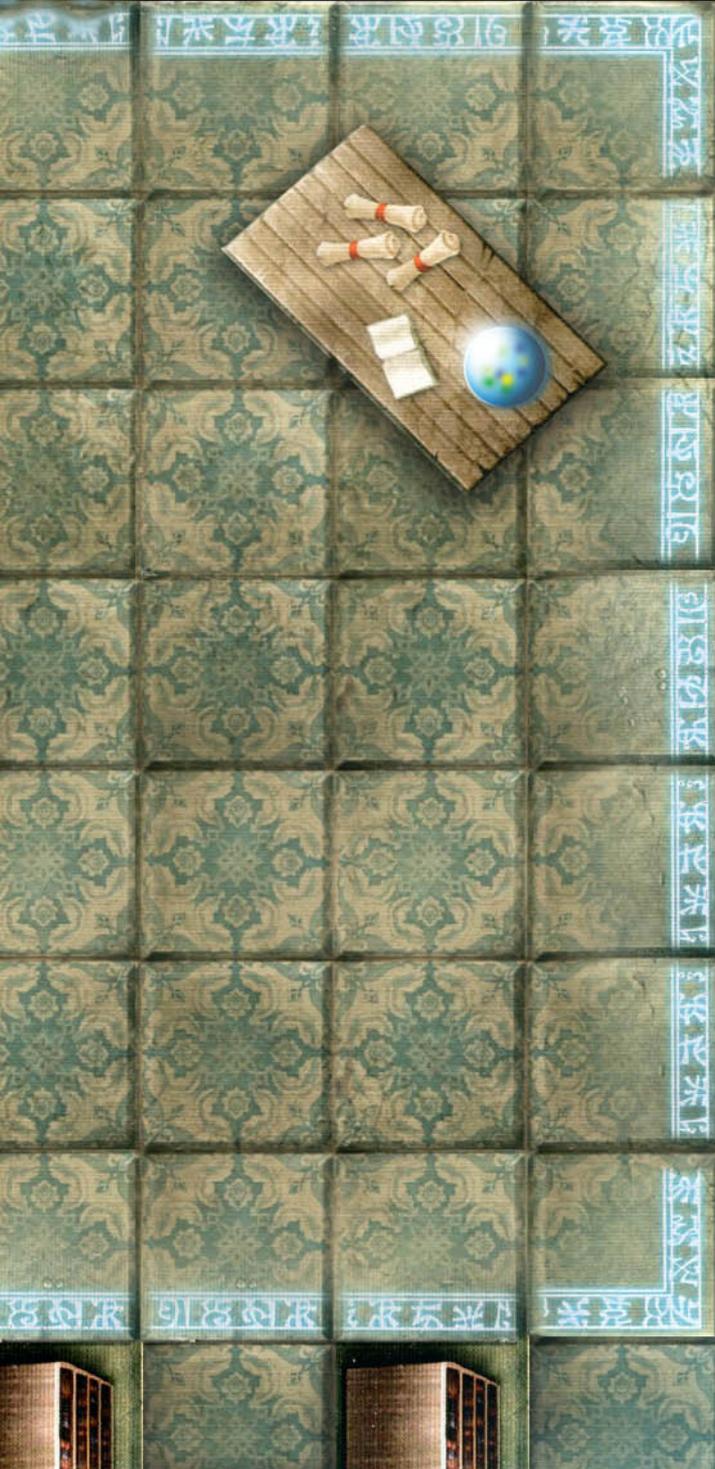
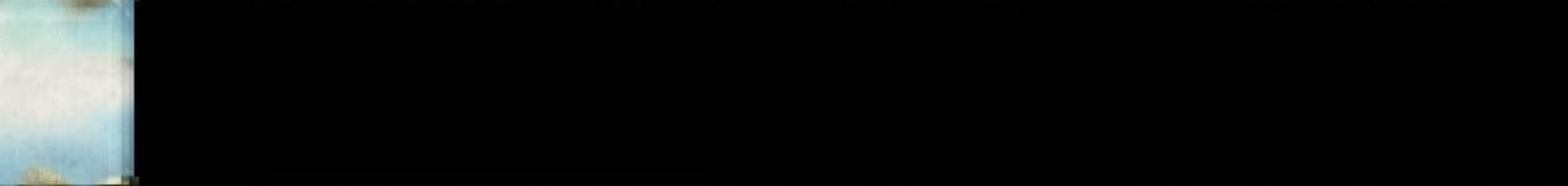
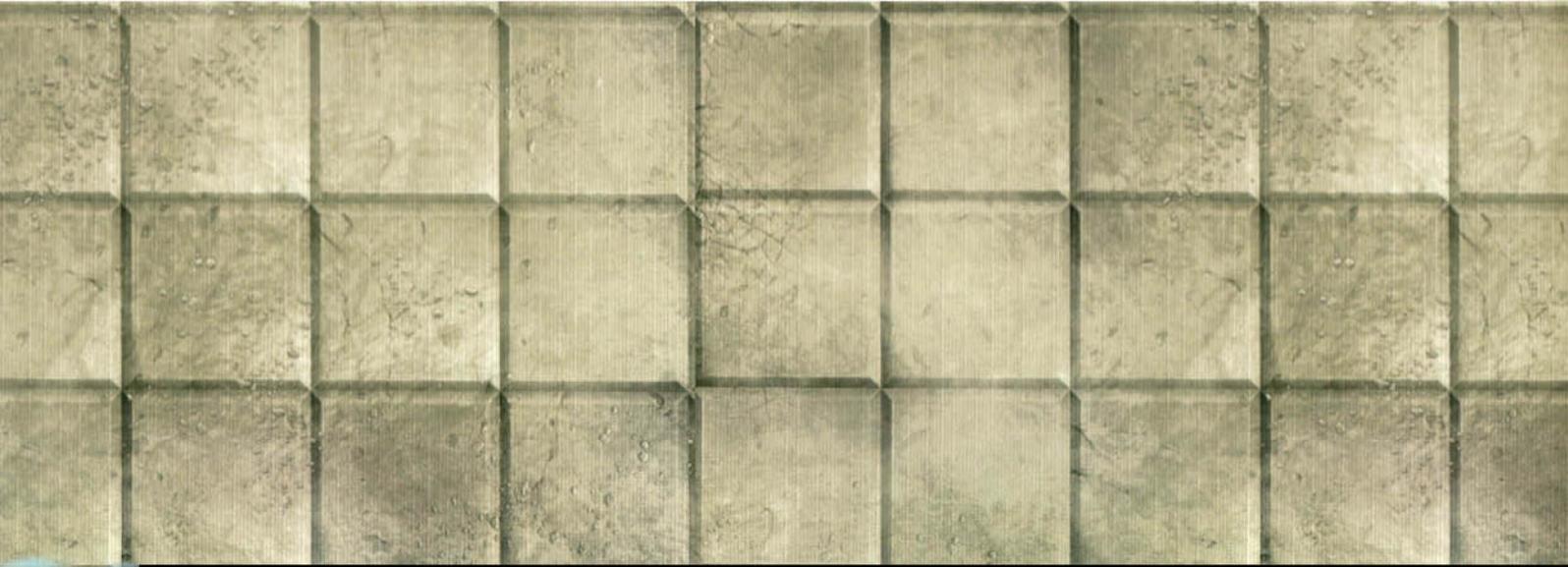
QUANDO IL MALEDETTO SARA' PRONTO
TRAPASSA IL SUO CUORE CON UN PALETTO
MA SAPPI CHE SE FALLIRAI,
ORCUS LO PRENDERA' CON SE'
A PREPARARE LA SUA VEDETTA



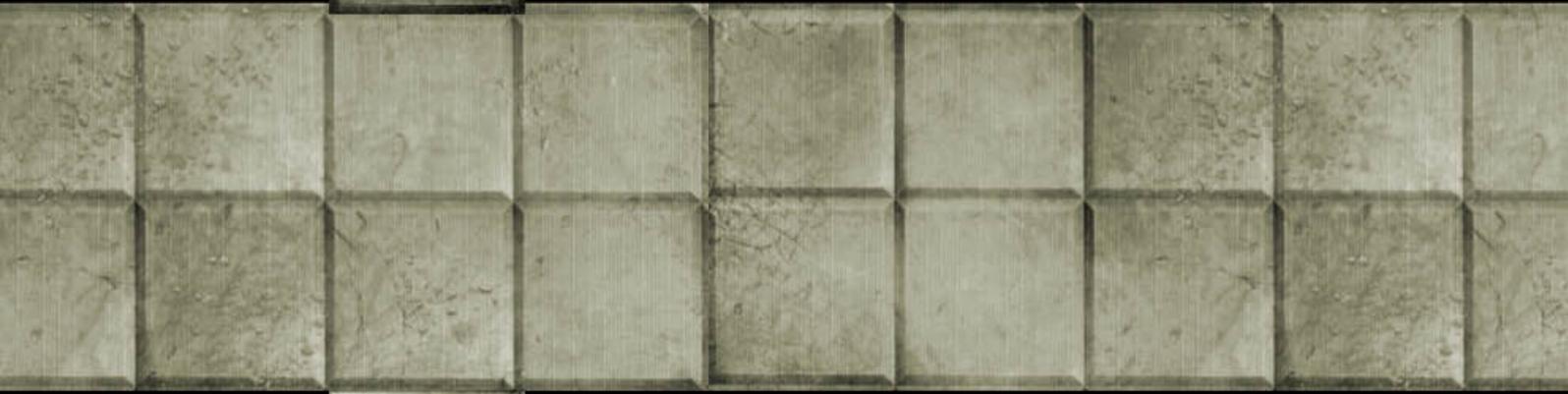


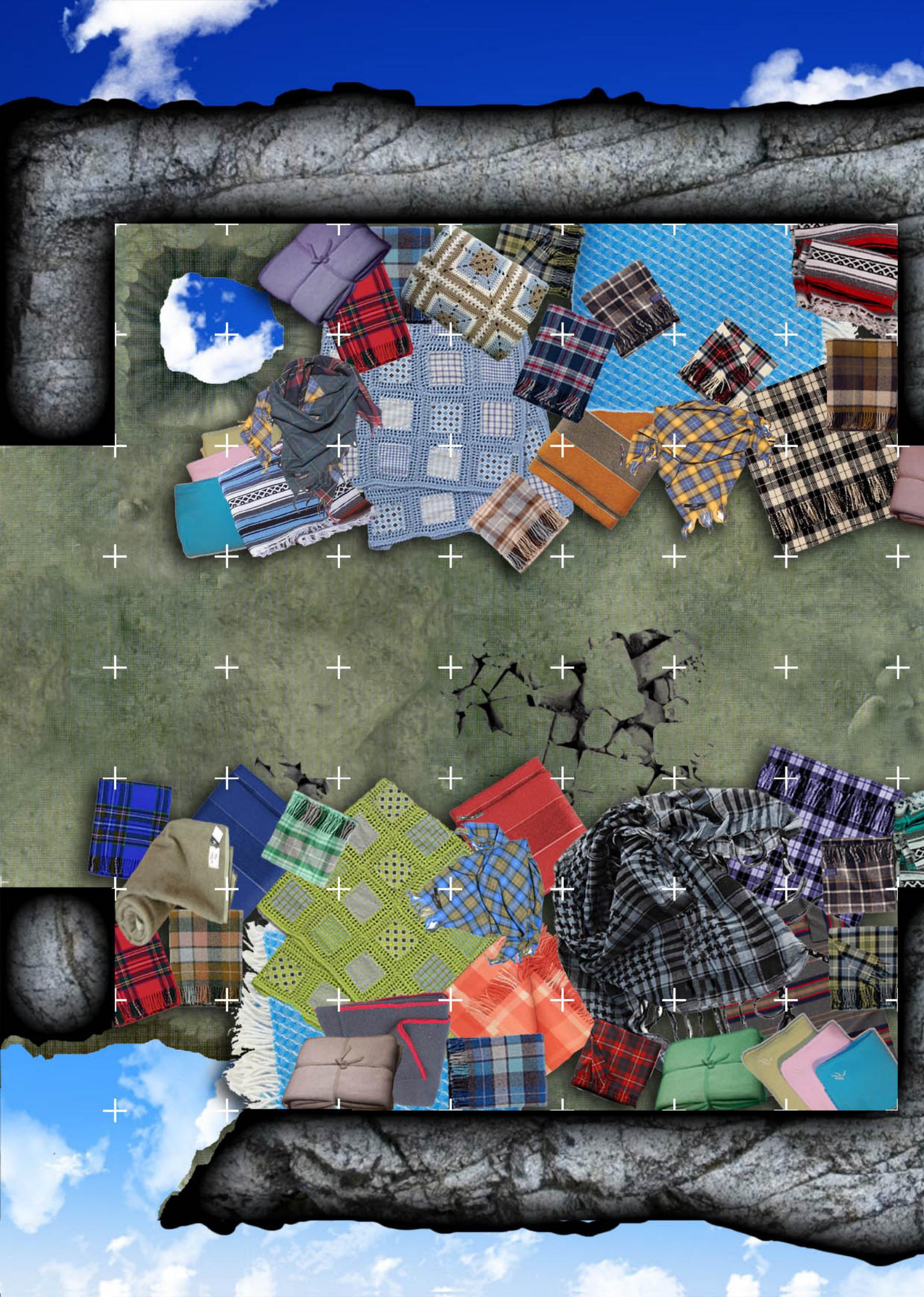
CG
PARMA
2010













CASTELLI IN ARIA



Non credete ai vostri occhi.

E' la cosa più meravigliosa che abbiate mai visto. E sì che di cose meravigliose durante le vostre avventure ne avete viste tante.

Certo, ne avevate già sentito parlare.

Quando si tratta di stupire, ranger e druidi parlano del Leviatano e del Tarrasque; chierici e paladini enumerano i miracoli compiuti dalla propria divinità; maghi e stregoni raccontano di artefatti dagli incredibili poteri e di città volanti.

Città volanti.

Beh, un conto è sentirne parlare, un conto è vederne una galleggiare torreggiante e maestosa proprio sopra le vostre teste.

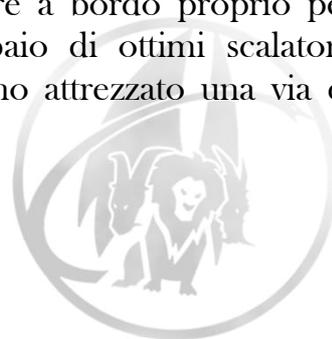
Il sole dell'alba colora di tinte rosate la pietra nuda, sradicata e fatta volare, e i marmi delle ardite strutture costruite su di essa. Una slanciata torre si erge dalla roccia più grande e attorno ad essa, su livelli diversi, altre costruzioni che poggiano su rocce più piccole collegate tra loro da ponti aggraziati.

Un tesoro inestimabile per chiunque riesca a metterci le mani sopra.

Anche se non è davvero una città, quanto piuttosto un palazzo volante.

Anche se non è in ottime condizioni: malgrado la distanza, si vedono crepe e qualche crollo.

Stando a quanto vi hanno raccontato, è arrivato da occidente, è andato a sbattere contro la montagna, e lì è rimasto. Sono riusciti a salire a bordo proprio per questo motivo: nell'avamposto minerario c'erano un paio di ottimi scalatori, hanno risalito il fianco della montagna fin lassù, e hanno attrezzato una via di scalette di corda fissate alla roccia.



"Il Duca ci ha contattato di nuovo tramite rituale"

La voce alle vostre spalle è quella di Karrak Mandimartello, il capo dell'avamposto minerario del Ducato di Yolder.

Stavano cercando giacimenti di metalli preziosi nella Terra Libera, la landa selvaggia e disabitata che nessuno dei Ducati ha finora rivendicato per sé, e si sono trovati sulla testa qualcosa che valeva più di una miniera di mithral.

Parla lentamente, scandendo le frasi, come se le incidesse nella pietra.

"Il Duca è stato felice di sapere che eravate qui. Il Granducato del Falco Nero sta mandando uomini e truppe. Il Duca vuole che la città volante sia portata all'interno dei confini di Yolder. E comunque, nessun altro ci deve mettere le mani sopra. Ha chiesto che ve ne occupiate voi. Ha detto che se ce la farete, considererà saldato il debito. Ha aggiunto che voi avreste capito"

Sì, avete capito perfettamente.

Quel palazzo volante arriverà a Yolder fosse l'ultima cosa che farete!

In fin dei conti, non dovrebbe neanche essere difficile: il ducato dista solo due giorni di marcia, in volo ci vorrà di certo molto meno...

"Su nella città troverete Liladel, la mia seconda in comando. E' andata su ieri con metà dei miei uomini. Vi dirà cos'hanno scoperto e sarà ai vostri ordini. Se avrete bisogno di qualsiasi cosa, mandate giù un messo, e se posso ve lo farò avere. Ora, se non c'è altro, vado a organizzare la difesa. Non si sa mai"

VINCOLI DI BACKGROUND:

1. Il gruppo nel suo complesso ha contratto un debito (di riconoscenza, d'onore, di soldi,...) con il duca Rollo Rastigan, signore di Yolder, e vuole cercare di ripagarlo quanto prima. Per questo accetta la missione: salire sul Palazzo Volante, e portarlo fuori dalla Terra Libera, dove ogni signore può rivendicarne la proprietà, fino nel Ducato di Yolder.

2. Gruppo buono, non allineato o malvagio.

Nel caso si scelga di affrontare l'avventura con un gruppo malvagio, sarà compito dei giocatori elaborare motivazioni a livello di background per fare gioco di squadra ed evitare l'auto-eliminazione reciproca dei PG.

