

Paolo Di Pierdomenico

LA MALEDIZIONE DEL DIO ROSSO



Avventura per Dungeons and Dragons adatta a 3-6 personaggi di livello 4-7

Vincitrice del Concorso Letterario LABYRINTH, XI edizione
come "Migliore Avventura per il Gioco di Ruolo"
(Lucca, 21 Marzo 1999).

"Hear the drums... they come from the sea
Bring the tribal spirit on me
Cause my pride and my roots I believe
No, this tribe you can't take it from me"

Tribe, Soul Fly

NOTA DELL'AUTORE

Questo elaborato è di proprietà dell'autore, Paolo Di Pierdomenico. E' consentito prelevarlo ed effettuare copie per uso privato. E' consentita la redistribuzione solo se in forma completamente gratuita. Sono vietate la vendita, la distribuzione e la pubblicazione sotto qualsiasi forma se a fini commerciali quando non avvengano con l'esplicito consenso dell'autore. E' vietata in ogni caso la diffusione dove non vengano riportati correttamente il nome e cognome dell'autore e questa nota di copyright per intero.
© Copyright 2000/2004 - Paolo Di Pierdomenico

L'autore desidera essere contattato per suggerimenti, correzioni, commenti ed impressioni riguardanti questo elaborato, ed è grato a tutti coloro che vorranno leggere e giocare questa avventura.

Autore: Paolo Di Pierdomenico

Indirizzo(2): via Manzoni, 2 - 64015 Nereto (TE); Tel: 0861 82966
cellulare: 338 6401579

E-Mail: paolo@demiurgo.it

Home Page: <http://www.demiurgo.it/paolo>

SOMMARIO

PRESENTAZIONE DELLO SCENARIO

- 0.1 Note Preliminari
 - 0.1.1 Regole ed Ambientazione
 - 0.1.2 Consigli per il Master
 - 0.1.3 Convenzioni
- 0.2 Riassunto della Trama
 - 0.2.1 Antefatto
 - 0.2.2 Il Piano dell'Alchimista
 - 0.2.3 Tragici Sviluppi
 - 0.2.4 Un Dio Vendicativo

Atto 1 INTRODUZIONE ALL'AVVENTURA

- 1.1 L'Incarico
 - 1.1.1 In Cerca di un Ingaggio
 - 1.1.2 La Missione
 - 1.1.3 Compenso
 - 1.1.4 Informazioni circa l'Isola
 - 1.1.5 Informazioni circa gli Abitanti
- 1.2 Il Viaggio
 - 1.2.1 Partenza
 - 1.2.2 Parlare con Dimitri
 - 1.2.3 A Destinazione

Atto 2 L'ISOLA SELVAGGIA

- 2.1 La Guida
 - 2.1.1 Uno Strano Ragazzo
 - 2.1.2 Un Incontro Imprevisto
- 2.2 Il Villaggio di Urao
 - 2.2.1 Descrizione della Tribù
 - 2.2.2 Le Armi
 - 2.2.3 Arrivo al Villaggio
- 2.3 Indagini ed Informazioni
 - 2.3.1 Il Racconto di Taro
 - 2.3.2 Il Racconto di Alfea
 - 2.3.3 Informazioni Semplici
 - 2.3.4 Informazioni Difficili

Atto 3 EVENTI AL VILLAGGIO

- 3.1 La Cerimonia
 - 3.1.1 Un Invito Forzato
 - 3.1.2 Rito Propiziatorio
- 3.2 Una Nuova Scomparsa
 - 3.2.1 Una Sfida Amichevole
 - 3.2.2 Spedizione di Ricerca
 - 3.2.3 Una Morte Misteriosa
 - 3.2.4 Prime Mosse dell'Alchimista
- 3.3 Accusati
 - 3.3.1 Interrogatorio
 - 3.3.2 Il Discorso dello Stregone
 - 3.3.3 Lenta Agonia
 - 3.3.4 Attacco Notturmo
 - 3.3.5 In Caso di Fuga
 - 3.3.6 Intrighi nella Notte

Atto 4 MISTERI E LEGGENDE

- 4.1 Nuovi Sviluppi
 - 4.1.1 Altra Anima Rubata
 - 4.1.2 La Leggenda dell'Eroe

- 4.1.3 Nuovi Indizi
- 4.2 Il Tempio Sotterraneo
 - 4.2.1 Recarsi alla Radura
 - 4.2.2 Al Centro della Radura
 - 4.2.3 La Sala delle Erbe
 - 4.2.4 La Sala dell'Eroe
 - 4.2.5 La Sala della Formica
- 4.3 La Capanna Degli Stregoni
 - 4.3.1 Andare alla Capanna
 - 4.3.2 Il Teschio
 - 4.3.3 Lo Stregone Anziano
- 4.4 Conclusione delle Indagini
 - 4.4.1 Elementi Risolutivi
 - 4.4.2 Accusare Eolf
 - 4.4.3 Accusare Alfea
 - 4.4.4 Accusare Oglo-Abu-Taro
 - 4.4.5 Accusare Tebledtul
 - 4.4.6 Accusare il Dio Rosso
 - 4.4.7 Nuovamente nei Guai

Atto 5 LA VENDETTA FINALE

- 5.1 Il Ritorno di Kelmae
 - 5.1.1 Ultime Mosse dell'Alchimista
 - 5.1.2 Una Spettacolare Ricomparsa
 - 5.1.3 Vendetta
- 5.2 Salvare l'Anima
 - 5.2.1 Un Tragico Risveglio
 - 5.2.2 Il Racconto di Eolf
 - 5.2.3 L'Albero dal Nome Segreto
 - 5.2.4 Forgiati nell'Anima
- 5.3 Il Confronto col Dio
 - 5.3.1 Strategie d'Azione
 - 5.3.2 La Fine di Tebledtul
 - 5.3.3 Combattimento Finale
 - 5.3.4 Poteri delle Pietre della Dea
 - 5.3.5 Esito dello Scontro
- 5.4 Ultime Decisioni
 - 5.4.1 Un Migliore Risveglio
 - 5.4.2 Il Libro di Kelmae
 - 5.4.3 Come Ringraziamento
 - 5.4.4 Ritorno a Casa
- 5.5 Possibili Avventure Future
 - 5.5.1 Fuga dalla Sfera del Dio
 - 5.5.2 Una Formula Pericolosa
 - 5.5.3 La Vendetta degli Adepti

CONSIDERAZIONI FINALI

Fonti d'Ispirazione
Ringraziamenti

Appendice: PIANTE

ALLEGATI

Mappe 1 e 2 (*Il percorso della Settima Sirena / Isola di Bedemmua*)
 Mappa 2 Esagonata (*Isola di Bedemmua*)
 Mappa 3 (*Territorio Urao*)
 Mappe 4 e 5 (*La casa degli stregoni / Tempio segreto*)
 Mappe 6 e 7 (*Capanna-laboratorio dell'alchimista / Icona del Dio Rosso*)

PRESENTAZIONE DELLO SCENARIO

0.1 NOTE PRELIMINARI

0.1.1 Regole ed Ambientazione

Quest'avventura fantasy è di tipo investigativo-avventuroso e si svolge in un villaggio situato all'interno di un'isola selvaggia. E' pensata per un gruppo di 3-6 giocatori di livello 4-7 per D&D, collocata nel mondo di Mystara (Granducato di Karamaikos, vedi ATL1) intorno all'anno 1000 DI. E' consigliato introdurre le regole opzionali di Abilità Generali (vedi ancora ATL1), Maestria nell'uso delle Armi (Weapon Mastery) e Combattimento Non Letale (Non-lethal Combat) spiegate nei vari regolamenti.

Tuttavia, è possibile adattare il tutto per altre ambientazioni con molta facilità (basta cambiare luoghi e nomi di persone nell'introduzione), e volendo anche per altri sistemi di gioco medievale-fantastici lasciando in ogni caso la trama pressoché invariata.

0.1.2 Consigli per il Master

L'avventura è presentata in modo lineare, al fine di essere facilmente comprensibile ed accessibile anche per Master e Giocatori meno esperti. Svolgere indagini nell'isola è piuttosto difficile, e Giocatori inesperti nel gioco di ruolo devono in qualche modo essere "guidati" dal Master o possono fare una brutta e ingloriosa fine. In questi casi il consiglio è di fornire le informazioni chiave ai Pg al momento giusto, in modo da tenere l'avventura all'interno delle possibilità previste senza peraltro limitare troppo le scelte dei giocatori.

Per gruppi più esperti invece, il consiglio è quello di "de-linearizzare" la trama, lasciando ai Pg la massima libertà d'azione in ogni circostanza, e giocando gli eventi descritti nello scenario non secondo un ordine prestabilito ma in funzione delle loro mosse. In quest'ultimo caso il Master deve saper gestire ogni possibilità con coerenza, quindi è indispensabile una buona capacità d'improvvisazione.

In ogni modo, lo scenario prevede che l'avventura possa essere portata a termine con successo anche senza svelare tutti i misteri della trama. La cosa fondamentale, per la buona riuscita del gioco, è ricreare l'atmosfera che regna nel villaggio: al Master il compito di farne risaltare al meglio le peculiarità, attraverso descrizioni suggestive e una buona caratterizzazione dei Personaggi Non Giocatori.

0.1.3 Convenzioni

Nelle statistiche dei mostri e dei PNG vengono riportate tra parentesi quadre i valori di TACH0 e Danni riferiti alle armi da lancio e da tiro. Tutte le modifiche sono state già calcolate nella CA, nei Tiri per colpire e nei Danni. Eccezione: non sono stati inclusi i bonus al TACH0 e alla CA dovuti alle abilità nelle armi. L'Allineamento indicato è di tipo "Advanced", ovvero composto da allineamento politico e morale. Se il Master non utilizza questa variante, consideri solo l'allineamento morale, traducendo "Buono" in "Legale", e "Malvagio" in "Caotico"; in questo modo otterrà l'allineamento come in D&D puro.

Si noti che nel testo è usato impropriamente il termine "Stregone" riferito ai chierici dell'isola, mentre solitamente sta ad indicare un particolare tipo di

mago. Un termine più appropriato sarebbe stato "Sciamano"; si utilizzi quest'ultimo per evitare confusione, oppure si considerino le due parole come sinonimi in questo contesto.

0.2 RIASSUNTO DELLA TRAMA

0.2.1 Antefatto

Un anno fa Lord Bergitov, un nobile di Specularum aveva mandato Kelmae, un alchimista al suo servizio, nella selvaggia isola di Bedemmua dove cresceva una rarissima erba dagli strani poteri, chiamata Tybilla. Il suo compito era quello di studiarne le proprietà e ricavarne in segreto una potente pozione d'Invulnerabilità.

L'isola è abitata però da popoli tribali, divisi in villaggi spesso in lotta tra loro, con strane usanze e terribili religioni. Kelmae e sua sorella Alfea che gli faceva da assistente si stabilirono presso il villaggio di Urao. Qui si scontrarono subito con la cultura del luogo: infatti, la Tybilla cresceva solo nella radura sacra dedicata al Dio Rosso, una divinità dall'aspetto terrificante di una grande formica, e per raccogliarla l'alchimista dovette camminare sul suolo inviolabile. Qui scoprì anche un tempio segreto e sotterraneo dedicato alla divinità, dove apprese la reale natura dell'erba: chi la ingeriva era invasato da spiriti maligni che gli "rubavano" l'anima, causandone la più atroce delle morti. Tutta la tribù di Urao gridò allora al sacrilegio, e l'alchimista entrò in conflitto con Tebledtul, lo stregone del luogo, che maledisse lui e sua sorella, indicandoli come portatori di sventura.

Col passare del tempo lo studioso riuscì in qualche modo a convivere abbastanza pacificamente con la gente del villaggio; si fece mandare il materiale necessario ed allestì un laboratorio nel quale svolgere i suoi esperimenti sull'erba. Ne dedusse che l'unico modo per esaltarne le proprietà senza danno era quello di eliminare la sgradevole e letale maledizione insita nella pianta, attraverso complicati processi alchemici.

0.2.2 Il Piano dell'Alchimista

Nel giro di un anno giunse alla realizzazione di una pozione d'Invulnerabilità Illimitata, ma questa andava sperimentata sull'uomo per provarne l'efficacia. La sperimentazione poteva avere effetti mortali, quindi l'alchimista non riteneva prudente attuarla su se stesso. Per questo aveva elaborato un piano malefico: fingere la sua scomparsa per agire indisturbato (con l'ausilio della magia e d'un mantello d'invisibilità), mischiando il filtro sperimentale al cibo degli indigeni per verificarne ed eventualmente modificarne gli effetti. Kelmae si mise quindi all'opera senza rivelare a nessuno il suo piano, nemmeno a sua sorella Alfea.

La gente del villaggio, primo tra tutti lo stregone, pensava che la misteriosa sparizione fosse opera del Dio Rosso, che voleva vendicarsi del sacrilego oltraggio alle tradizioni perpetrato da Kelmae un anno prima.

0.2.3 Tragici Sviluppi

La notizia dell'improvvisa scomparsa giunge ben presto alle orecchie di Lord Bergitov, che assolda un gruppo di avventurieri (guarda caso proprio i Pg) per scoprire cosa è successo. I Pg quindi vengono mandati sull'isola con l'incarico

di indagare e di recuperare gli appunti ed il materiale raccolto dall'alchimista. Quando i Pg arrivano al villaggio, iniziano le strane morti, dovute, secondo Tebledtul, ad una sorta di "furto dell'anima"; infatti, Kelmae sta cominciando la sperimentazione, e la sua pozione rivela di aver conservato le caratteristiche malefiche della Tybilla. Mentre gli indigeni penseranno ad un'imminente vendetta del Dio Rosso, e i Pg dovranno vedersela con quelle che probabilmente a loro giudizio sono solo "primitive superstizioni" degli autoctoni, l'alchimista cercherà di incastrare gli avventurieri facendoli credere colpevoli delle sventure che si stanno abbattendo sulla tribù. La sua intenzione è quella di continuare la sperimentazione per migliorare la sua pozione. Egli si sente, infatti, molto vicino alla formula finale. Una volta raggiunta questa, bere il filtro d'Invulnerabilità, tornare nel continente e divenire il mago più potente (ed il più longevo) del mondo conosciuto.

0.2.4 Un Dio Vendicativo

Tuttavia l'alchimista non ha fatto i conti col terribile e vendicativo Dio Rosso. Ben lungi dall'essere solo una "superstizione", questi sta cercando un mezzo per giungere sul Primo Piano d'esistenza, per punire la popolazione del villaggio (per antichi motivi) e ricondurre le anime degli indigeni in schiavitù nella sua sfera dimensionale.

Infatti, quando Kelmae entrò nel tempio segreto sotto la radura sacra, il Dio formica cominciò ad influenzarne la mente e le azioni, ad indurlo al male e ad aspirazioni malsanamente egocentriche senza che egli se ne rendesse conto; lo guidò nell'inconscia realizzazione di una pozione micidiale (altro che invulnerabilità!), che avrebbe permesso al Dio di occupare il corpo dell'uomo che l'avrebbe bevuta e di trasformarlo nel suo mostruoso Avatar nel Primo Piano. In questo modo avrebbe potuto divorare le anime degli indigeni ed intrappolarle eternamente al suo servizio, come un tempo lo erano state le anime dei loro antenati, compiendo così la sua terribile vendetta finale su quel popolo.

Le anime stesse dei Pg si troveranno quindi in grave pericolo, e sarà per loro indispensabile affrontare l'Avatar del Dio Rosso per salvarsi (altro che recuperare appunti!). Per fortuna avranno dalla loro parte la dimenticata Dea Verde, naturale antagonista del Dio Rosso, ad aiutarli...

A tutta la vicenda fanno sfondo antiche leggende, strane congiunzioni astrali, lotte tra villaggi vicini, antichi rancori ed amicizie tra i Png, cerimonie sanguinose ed eroiche anime venute dal passato, come sarà spiegato di volta in volta all'interno dello scenario.

Atto 1 INTRODUZIONE ALL'AVVENTURA

Nota: questo primo atto è semplicemente un esempio di come introdurre i personaggi all'avventura, non è parte integrante della stessa. Serve a far acquisire passivamente ai Pg alcune informazioni iniziali, e non dovrebbe portare via molto tempo. Cercate dunque di proiettare al più presto i Giocatori nel vivo dell'avventura senza dilungarvi troppo. Il Master può modificare o sostituire questo capitolo agevolmente secondo i suoi gusti e le sue esigenze.

1.1 L'INCARICO

1.1.1 In Cerca di un Ingaggio

I Pg si trovano a Specularum, capitale del Granducato di Karamaikos, in cerca di un ingaggio. Tra varie e noiose alternative, si presenta loro la possibilità di lavorare per conto di Lord Bergitov, un giovane nobile Traldariano che sta accumulando notevoli ricchezze grazie ad un'efficiente politica mercantile con le Cinque Contee ed il Regno di Ierendi, attraverso scambi commerciali per via marittima. Bergitov sta cercando avventurieri esperti ed audaci da assoldare, per un lavoro ben pagato.

I Pg dunque si presentano presso la sua villa situata nel ricco quartiere di Bricktop. Qui vengono "esaminati" dal Lord e da Elmer, il capo della sua guardia personale. Elmer è un guerriero esperto, sui 38 anni, dalla facciata severa ma dall'animo cordiale; veste sempre interamente di nero, abiti comodi ma eleganti, ed ha un bellissimo spadone dall'elsa intarsiata appeso al fianco. Elmer giudica positivamente il gruppo, ritenendolo sufficientemente esperto per il compito da svolgere. Spiega quindi ai Pg in cosa consiste l'incarico.

1.1.2 La Missione

Circa un anno fa Lord Bergitov mandò Kelmae, un alchimista al suo servizio, sull'isola di Bedemmua, per studiare un'erba particolare che si trova solo in quel posto, al fine di ottenere un'eccezionale pozione (Elmer dirà di non sapere quali siano le proprietà dell'erba, né quelle della pozione).

Nessuno dei Pg ha un'idea precisa di cosa sia l'isola di Bedemmua, anche se alcuni di loro (a discrezione del Master) l'hanno sicuramente sentita nominare. Si tratta di un'isola a Sud dell'arcipelago di Ierendi, ad una distanza di circa 720 km da Specularum e quindi lontana dalle usuali rotte commerciali; è comparsa sulle carte nautiche solo circa 60 anni fa, ed è chiamata anche Isola Selvaggia. Quest'isola è abitata da alti indigeni dalla pelle scura come la notte, che vivono in società primitive organizzate in villaggi. La natura è selvaggia ed incontaminata, il clima caldo ed umido; la fauna delle foreste che la ricoprono esotica e pericolosa. A capo di tutti i villaggi, che in ogni caso sono indipendenti l'uno dall'altro, c'è una sorta di Re o Grande Capo, conosciuto come Gam Gorouk.

Lord Bergitov ha ottenuto un accordo con questo Re dell'isola: in cambio di un certo numero di navi (che gli indigeni non sanno costruire da soli), avrebbe garantito una specie di "immunità" alle persone fidate che il Lord intendeva mandare sull'isola. Normalmente, infatti, uno straniero sarebbe di certo fatto a pezzi se entrasse nel territorio degli indigeni.

Quindi un anno fa Kelmae ed Alfea, protetti dall'immunità di Gam Gorouk si stabilirono presso il villaggio di Urao, dove allestirono un appropriato

laboratorio alchemico per le loro ricerche.

Il problema è che, qualche giorno fa, è giunta la notizia dell'improvvisa scomparsa di Kelmae, che sembra essere morto. I Pg sono quindi incaricati di andare al villaggio di Urao per recuperare tutto quello che possono (libri, appunti, eventuali sostanze) riguardo agli studi dell'alchimista. In questo modo il frutto del suo lavoro non andrebbe perduto, e qualcun altro potrebbe continuarlo da dove era stato interrotto. In secondo luogo, il Lord sarebbe curioso di sapere cosa sia successo a Kelmae, se sia morto e per quale motivo.

1.1.3 Compenso

Se la missione sarà coronata dal successo, cioè riporteranno al Lord gli studi alchimistici, il premio per gli avventurieri sarà di 1500 MO a testa. In caso di fallimento ci saranno comunque 400 MO per ciascun Pg. Viaggio e altre spese sono a carico del Lord; la partenza per l'isola è fissata per l'indomani pomeriggio. Ai Pg viene garantita un'immunità simile a quella dell'alchimista in modo che vengano accolti amichevolmente dagli indigeni.

Compensi e condizioni dell'ingaggio non sono discutibili, tuttavia la paga è sostanziosa quindi i Pg dovrebbero accettare.

Elmer dà appuntamento agli avventurieri per l'indomani alle due presso la Baia Specchio.

1.1.4 Informazioni circa l'Isola

I Pg a questo punto possono informarsi ulteriormente circa l'isola di Bedemmua e i suoi abitanti, chiedendo precisazioni ad Elmer oppure a qualche esperto navigatore, o ancora raccogliendo voci ed opinioni al riguardo presso qualche taverna nella zona del porto.

Circa un secolo fa, Athon Tensifer, noto esploratore nonché bucaniere delle isole Minrothad, scoprì l'isola durante uno dei suoi viaggi. L'isola di Bedemmua pur essendo fuori delle rotte usuali, è piuttosto estesa; perciò è un fatto strano che non fosse conosciuta in precedenza. Basta pensare che le antiche carte nautiche degli esperti esploratori del Sud erano abbastanza dettagliate da indicare con notevole precisione la posizione di isolotti poco più grandi di uno scoglio, alcuni anche su rotte meno seguite; tuttavia mai una traccia dell'Isola Selvaggia.

1.1.5 Informazioni circa gli Abitanti

Riguardo agli abitanti, hanno la pelle nera e sono perlopiù guerrieri o cacciatori. Vivono in villaggi fatti di capanne di legno e frasche. Ogni villaggio ha un'economia autosufficiente basata sulla caccia e la raccolta. Non conoscono l'agricoltura, né alcun tipo di metallo, né la matematica o la scrittura. Molti di loro parlano un po' il Comune, appreso da dei preti Thyatiani che circa 50 anni fa tentarono senza successo di colonizzare l'isola.

Gli autoctoni adorano strane divinità di cui si sa ben poco, e compiono oscuri a volte sanguinari riti primitivi.

Altre informazioni più particolareggiate non sarà facile trovarle, ma se i Pg si danno da fare possono riuscire ad acquistare (per 30 MO, 20% di trovarle chiedendo in giro) oppure semplicemente consultare alcune mappe dell'isola (Mappa 1 e/o Mappa 2, allegate).

1.2 IL VIAGGIO

1.2.1 Partenza

L'indomani, all'ora stabilita, i Pg si recano al porto presso la Baia Specchio dove trovano Elmer ad attenderli; questi presenta loro Dimitri Siomberg, capitano della nave sulla quale stanno per imbarcarsi.

Si tratta di un mercantile piuttosto leggero e veloce, che appartiene alla piccola flotta commerciale del Lord; la grande vela dell'albero maestro porta, infatti, l'azzurra effigie della Sirena col Tridente, che contraddistingue la casata Bergitov. Il nome della nave è appunto "Settima Sirena".

SETTIMA SIRENA

Nave a Vela Piccola per uso Commerciale

Dotazione: n° 1 albero; n° 1 ponte; n° 1 catapulta leggera

Dimensioni: lunghezza: 28 m; traversa: 9 m; pescaggio: 3 m

A bordo: 10 marinai (Pg esclusi); 4 guerrieri (liv. 2); 1 capitano (Dimitri Siomberg)

Capacità: 110.000 monete più l'equipaggio

Velocità: 135 km/giorno; 45 m/round

Punti Scafo: 86; Classe dell'Armatura: 8

DIMITRI SIOMBERG - Ladro di liv. 4;

CA 5; PF 15; NA 1; THACO 18 [17];

Protezioni: armatura di cuoio; Armi: spada corta, balestra; Danni: 1d6+1 [1d6];

For 13, Int 12, Sag 9, Cos 13, Des 16, Car 16

Abilità: navigare, leadership, contrattare, cartografia;

Tesori: anello con perle (40 mo), orecchini d'oro (90 mo);

Allineamento: Neutrale puro.

10 MARINAI DELLA 7ma SIRENA - uomini comuni;

CA 8; PF 5; NA 1; THACO 18 [18];

Protezioni: nessuna; Armi: pugnale; Danni: 1d4+1 [1d4];

For 14, Int 9, Sag 11, Cos 15, Des 15, Car 9

Abilità: arrampicarsi sul sartiame, fare nodi, pescare, navigare;

Tesori: 10 mo;

Allineamento: Legale Neutrale.

4 GUERRIERI DELLA 7ma SIRENA - Guerrieri liv 3;

CA 6; PF 21; NA 1; THACO 17 [18];

Protezioni: armatura di cuoio; Armi: spada, balestra; Danni: 1d8+2 [1d6];

For 16, Int 10, Sag 9, Cos 14, Des 13, Car 11

Abilità: arrampicarsi sul sartiame, combattere alla cieca, sfondare porte, riparare armi;

Tesori: 35 mo;

Allineamento: Legale Neutrale.

Dimitri è un uomo di 42 anni, cordiale ed un po' rozzo. Assomiglia più ad un

bonario lupo di mare che ad un esperto mercante; in realtà è sia l'uno sia l'altro.

Se i Pg hanno con loro dei cavalli, non possono portarli sulla Settima Sirena per motivi di spazio, e in ogni modo questi sarebbero inutili nelle intricate foreste dell'isola. Elmer si offre di tenerli nelle scuderie del Lord, se i Pg sono d'accordo, e si impegna a far sì che siano trattati nel migliore dei modi fino al ritorno dei loro padroni.

Conclusi i saluti e le eventuali ultime precisazioni, i Pg possono salire a bordo. La Settima Sirena lascia la baia passando davanti al Forte sul Fiume per percorrere l'ultimo tratto dell'Altosbocco e quindi immettersi nel cosiddetto Mare del Terrore, dirigendosi verso Sud Ovest. L'acqua è calma, e se il vento rimane favorevole (Brezza Rinforzata, la nave si muove a 4/3 del movimento normale, in altre parole 180 km/giorno) Dimitri stima che l'isola di Bedemmua sarà avvistata entro cinque giorni.

Durante il viaggio non avviene nulla d'importante. La nave non fa alcuna sosta, ma viene affiancata due o tre volte da una galea della flotta di Ierendi, per dei controlli, nelle zone più vicine alle isole dell'arcipelago del Regno.

I rapporti tra Karamaikos e Ierendi sono ottimi, e molte guardie conoscono già le navi di Lord Bergitov, quindi lasciano passare la Settima Sirena senza alcun problema.

1.2.2 Parlare con Dimitri

Parlando con Dimitri i Pg potrebbero (se non l'hanno già fatto prima) raccogliere qualche piccola informazione sull'isola (vedi par. 1.1.4 e 1.1.5) e consultare o anche farsi una copia della Mappa 1.

Il capitano spiega che il carico mercantile della nave è diretto al Regno di Ierendi; la Settima Sirena devia dall'usuale rotta appositamente per depositare i Pg sull'isola. Una procedura simile era adottata da una nave di Lord Bergitov una volta ogni due mesi circa per tenersi in contatto e rifornire di materiale l'alchimista. Che genere di materiale? Dimitri non lo sa di preciso, ma probabilmente si doveva trattare di libri e attrezzi alchimistici necessari alle misteriose ricerche.

Dimitri consegna a ciascun Pg una pietra piatta con dipinti due cerchi che si intersecano. Questa funge da lasciapassare, ed indica che chi la porta è un protetto del Gran Capo dell'isola, Gam Gorouk. Circa un anno fa Kelmae ed Alfea ne ricevettero due uguali.

Dimitri spiega quindi che al loro arrivo sull'isola una guida verrà a prenderli dal villaggio (situato nell'entroterra) entro tre ore circa, per scortarli ad Urao. Una colonna di fumo nero ottenuta facendo bruciare determinate sostanze è il segnale convenuto (avvistabile dal villaggio) per far capire che la nave è arrivata.

Dopo aver depositato i Pg la Settima Sirena proseguirà il viaggio commerciale facendo vela per Ierendi. Al ritorno, passerà di nuovo per l'isola per prelevare i Pg e riportarli a Specularum. Secondo Dimitri, prima del ritorno della nave ci vorranno da un minimo di 8 ad un massimo di 12 giorni se le condizioni atmosferiche sono sfavorevoli. Entro questo tempo perciò gli avventurieri dovranno aver concluso la loro missione; la partenza dall'isola non può essere in ogni caso posticipata per più di poche ore (il carico è deteriorabile).

1.2.3 A Destinazione

La sera del quinto giorno di navigazione la Settima Sirena giunge in vista dell'isola selvaggia di Bedemmua; Dimitri quindi fa preparare una scialuppa con la quale un marinaio accompagnerà i Pg fin sulla costa deserta. Nel frattempo il capitano fa bruciare sul ponte per circa un'ora delle sostanze che creano una colonna di fumo nero, come convenuto.

Dalla nave quindi augura buona fortuna agli avventurieri, raccomandando loro prudenza e concordando l'appuntamento per una decina di giorni dopo; quindi salpa alla volta di Ierendi, senza ulteriori indugi.

I Pg vedono la Settima Sirena allontanarsi verso l'orizzonte, dove un caldo sole si appresta a tramontare. A pochi metri dalla spiaggia inizia la fitta vegetazione della foresta, e i Pg non hanno altro da fare che attendere l'arrivo della guida indigena, prevista entro tre ore.

Atto 2 L'ISOLA SELVAGGIA

Nota: l'isola in pratica è completamente coperta da fitte foreste esotiche; il clima è molto caldo ed umido. In queste condizioni particolari si suggerisce di applicare le seguenti modifiche per chi indossa armature pesanti:

Armatura di piastre: -2 a tutti i tiri che coinvolgono la Destrezza;

Armatura di maglie: -1 a tutti i tiri che coinvolgono la Destrezza;

Armatura di cuoio nessuna penalità;

Questi malus alla Destrezza non alterano comunque l'usuale Classe dell'Armatura dei personaggi. Il Master ricordi inoltre di applicare le normali modifiche al movimento dovute al terreno ed alle intemperie.

In Appendice è riportata la tabella delle Piante, che descrive le erbe che si possono trovare sull'isola. Se vuole, il Master può preparare una tabella di incontri con gli animali selvatici. Queste tabelle possono essere utili nell'eventualità che i Pg esplorino o semplicemente attraversino le foreste.

2.1 LA GUIDA

2.1.1 Uno Strano Ragazzo

I Pg attendono l'arrivo della loro guida, ma questa non arriva. Sopraggiunge la notte; probabilmente i Pg si accampano facendo dei turni di guardia.

Potrebbero anche voler esplorare il territorio o dirigersi verso il villaggio da soli; se ciò dovesse accadere, il Master faccia loro incontrare dei pericolosi animali erranti nella foresta.

Se i Pg non hanno mai visto una mappa del posto, si perderanno automaticamente, altrimenti solo se il Master ottiene da 1 a 3 con 1d6 (l'abilità di Orientamento fornisce in questo caso solo un +1 al tiro).

La mattina successiva vedono vicino al loro accampamento un giovane, seduto per terra presso un grande masso, che sembra dormire; avvicinandosi scoprono che l'individuo - un ragazzo sui venti anni - non stava per nulla dormendo, anzi, li aveva già sentiti arrivare.

Egli dice di essere la loro guida, e di chiamarsi Eolf; parla bene il Comune e sembra conoscere già tutti i nomi dei Pg. Indicando di seguirlo tra l'intrico degli alberi comincia a parlare della sua concezione del mondo e della vita (è un naturalista e animista). E' un esperto conoscitore delle piante e delle erbe, che ogni tanto si ferma a raccogliere compiendo per ciò complicati e curiosi rituali. Ad esempio si punge un dito facendo cadere una goccia di sangue sulla terra vicina alle radici di una pianta prima di raccoglierla.

Egli afferma che il motivo del suo ritardo è dovuto al fatto che, prima di essere inviato, il Consiglio degli Anziani del villaggio si è riunito a discutere se fosse il caso di accogliere o no gli stranieri. Alcuni membri del Consiglio ritengono infatti che i Pg potrebbero essere portatori di sventura. La decisione infine è stata quella di accoglierli favorevolmente, nonostante tutto.

Se i Pg riescono a farselo amico e non lo trattano male o con arroganza, e se non offendono la natura che li circonda, Eolf si apre di più e racconta alcune cose della sua vita. Accenna così a quella volta che gli spiriti malvagi gli rubarono l'anima, e di come lui prese la strada dell'iniziazione a stregone, di come partecipò alle cerimonie preliminari col suo maestro Tebledtul, che descrive come un saggio e potente sciamano, davvero temibile quando in ira

con qualcuno.

Aggiunge inoltre che in un secondo tempo tornò sulle sue scelte, lasciando la via dello stregone, adducendo motivi vaghi ("...evidentemente non era quella la strada che gli astri mi avevano destinato a percorrere, ma poco importa..."). I Pg avranno l'impressione che Eolf è un ragazzo piuttosto intelligente e forse anche simpatico, ma che le sue credenze e le presunte conoscenze magiche siano del tutto sballate, o forse solo una messinscena per i selvaggi "creduloni".

Ne avranno un'ulteriore conferma quando il ragazzo interpreterà il volo di due uccelli neri simili a corvi (che a tutti era sembrato normalissimo) come un presagio funesto, quasi volesse spaventarli di proposito, profetando con aria seria che sicuramente quella sera sarebbe morto un valoroso guerriero.

EOLF - Chierico di liv. 5;

CA 8; PF 22; NA: 1; THAC0 17 [16];

Protezioni: nessuna; Armi: Lancia d'osso; Danni: 1d6 [1d6];

For 10, Int 16, Sag 18, Cos 12, Des 13, Car 15

Abilità: conoscenza erbe, veleni, storia Urao, pronto soccorso, leggere i presagi, misticismo;

Incantesimi: nessuno - non pratica più le arti magiche;

Tesori: amuleto anti-Esp, amuleto anti-Risucchio d'energia;

Allineamento: Neutrale Buono.

2.1.2 Un Incontro Imprevisto

Mentre, accompagnati da Eolf, i Pg sono ormai vicini al villaggio, incontrano per caso un gruppo di quattro guerrieri (Zundra e tre guerrieri normali, tra cui Gerish - vedi descrizione della tribù, par. 2.2.1). Questi incominciano a parlare con Eolf: i Pg non capiscono una parola, ma sembra evidente che lo stanno prendendo in giro, e lo maltrattano con schiaffi e qualche bastonata. Gli ordinano poi di strisciare per terra come un verme, mentre lo calpestando per il loro divertimento, e gli ingiungono di non parlare più, da quel momento in poi, con gli stranieri.

Se i Pg tentano di intervenire, Eolf glie lo impedisce, dicendo loro di tenersene fuori per il loro bene e per il bene della loro missione.

Dopo essersi fatti quattro risate, comunque, i guerrieri se ne vanno per la loro strada, augurando ai Pg (con loro parlano il Comune, anche se in modo pessimo) con un certo sarcasmo una buona permanenza; affermano di andare a perlustrare la foresta circostante, per vedere se ci sono dei guerrieri di Ustbul (il villaggio vicino e ostile ad Urao).

Per il resto del percorso fino al villaggio (circa un'ora) Eolf non parla più con i Pg e non fornisce spiegazioni per l'accaduto, anche se questi insistessero con delle domande.

2.2 IL VILLAGGIO DI URAO

2.2.1 Descrizione della Tribù

Conta circa un centinaio di persone. Gli anziani e la gente più povera non sanno parlare il comune. La società è così strutturata secondo la seguente divisione in caste:

- 1 Capo Villaggio (Oglo-Abu-Taro)
- 7 Anziani del Consiglio
- 3 Capi Guerrieri (Zundra, Ullo e Seybalà)
- 30 Guerrieri Semplici (tra cui Gerish)
- 15 Cacciatori
- 20 Raccoglitori (tra cui Eolf)
- 20 Bambini (tra cui D'dampe)

La legge prevede che in ogni disputa, l'appartenente alla casta più "nobile" abbia ragione; se la disputa è tra persone dello stesso stato sociale, la questione viene portata all'attenzione del Capo e del Consiglio.

GUERRIERI SEMPLICI DEL VILLAGGIO URAO - Guerrieri di liv. 3;

CA 5; PF 24; NA 1; THACO 17 [18];

Protezioni: fasciatura di cuoio, scudo; Armi: lancia d'osso, (cerbottana piccola);
Danni: 1d6+2 [1d6], (1d3);

For 16, Int 10, Sag 11, Cos 15, Des 15, Car 9

Abilità più diffuse: Cacciare, cercare tracce, orientamento e sopravvivenza nella foresta;

Tesori: nessuno;

Allineamento più diffuso: Legale Neutrale.

ZUNDRA, GUERRIERA CAPO - Guerriero di liv. 5;

CA 2; PF 44; NA:1; THACO 13 [14];

Protezioni: fasciatura di cuoio, scudo+1; Armi: lancia indigena+1 (Skilled),
cerbottana grande+1; Danni: 1d12+4 [1d4+1];

Abilità con la lancia indigena: parare(1), disarmare;

For 18, Int 14, Sag 11, Cos 15, Des 16, Car 14

Abilità: Intimidire, cercare tracce, orientamento e sopravvivenza nella foresta, combattere alla cieca;

Tesori: amuleto di protezione (ciondolo con dente), bonus di 1 alla CA e ai TS;

Allineamento: Legale Neutrale.

ULLO, GUERRIERO CAPO - Guerriero di liv. 5;

CA 2; PF 52; NA:1; THACO 12 [16];

Protezioni: fasciatura di cuoio+1, scudo; Armi: lancia indigena+2 (Skilled),
cerbottana piccola; Danni: 1d12+5 [1d3];

Abilità con la lancia indigena: parare(1), disarmare;

For 18, Int 9, Sag 13, Cos 18, Des 15, Car 13

Abilità: Cacciare, cercare tracce, orientamento nella foresta, combattere alla cieca;

Tesori: tatuaggi protettivi (sui polsi), bonus di 2 alla CA;

Allineamento: Legale Buono.

SEYBALA', GUERRIERA CAPO - Guerriero di liv. 6;

CA 3; PF 43; NA:1; THACO 14 [14];

Protezioni: fasciatura di cuoio, scudo+1; Armi: lancia indigena+1 (Skilled),
cerbottana grande; Danni: 1d12+3 [1d4];

Abilità con la lancia indigena: parare(1), disarmare;

For 16, Int 15, Sag 13, Cos 14, Des 13, Car 16

Abilità: Orientamento e sopravvivenza nella foresta, combattere alla cieca, leadership,
costruire armi;

Tesori: bracciale di protezione (alla caviglia), bonus di 1 alla CA;

Allineamento: Legale Neutrale.

CACCIATORI URAO - Guerrieri di liv.1;

CA 7; PF 7; NA 1; THACHO 18 [18];

Protezioni: scudo; Armi: lancia d'osso; Danni: 1d6+1 [1d6];

For 14, Int 11, Sag 11, Cos 14, Des 13, Car 9

Abilità più diffuse: Orientamento nella foresta, cacciare, cercare tracce;

Tesori: nessuno;

Allineamento più diffuso: Legale Neutrale.

RACCOGLITORI URAO - Uomini comuni;

CA 8; PF 5; NA 1; THACHO 20 [19];

Protezioni: nessuna; Armi: bastone; Danni: 1d6 [1d6];

For 9, Int 13, Sag 12, Cos 13, Des 13, Car 9

Abilità più diffuse: Orientamento nella foresta, conoscenza piante, preparare cibo,
pronto soccorso, costruire utensili;

Tesori: nessuno;

Allineamento più diffuso: Legale Neutrale.

ANZIANI DEL CONSIGLIO URAO - Uomini comuni;

CA 9; PF 4; NA 1; THACHO 20 [20];

Protezioni: nessuna; Armi: nessuna;

For 9, Int 13, Sag 16, Cos 11, Des 11, Car 15

Abilità più diffuse: Conoscenza piante, tradizioni Urao, pronto soccorso, insegnare;

Tesori: nessuno;

Allineamento più diffuso: Legale Neutrale.

BAMBINI URAO - Uomini comuni;

CA 8; PF 4; NA 1; THACHO 20 [19];

Protezioni: nessuna; Armi: nessuna;

For 10, Int 12, Sag 9, Cos 13, Des 13, Car 9

Abilità più diffuse: Conoscenza canzoni Urao, arrampicarsi;

Tesori: nessuno;

Allineamento più diffuso: Neutrale puro.

Al di fuori di ogni schema si pone la casta molto ristretta degli stregoni, attualmente così composta:

- 1 Stregone Anziano (Shebehodd, incapace di operare)
- 1 Stregone o Praticante Sciamano (Tebledtul, che opera attivamente)
- 2 Giovani Apprendisti

APPRENDISTI STREGONI - Chieric di liv. 2

CA 8; PF 12; NA:1; THACO 19 [19];

Protezioni: nessuna; Armi: bastone, cerbottana piccola; Danni: 1d6 [1d3];

For 9, Int 13, Sag 16, Cos 13, Des 10, Car 13

Abilità: conoscenza erbe e veleni, misticismo, religione, leggende Urao;

Incantesimi: Cura (Infliggi) ferite leggere, Protezione dal male;

Allineamento: Legale Neutrale (Legale Malvagio con gli stranieri);

Questi vivono in una grande capanna isolata dal villaggio (vedi Mappa 3, allegata), dove si fanno vedere solo due o tre volte la settimana, per celebrare riti o compiere guarigioni.

Tebledtul è veramente una personalità di spicco, ed è molto temuto e rispettato in tutto il villaggio: in pratica ha tanto potere quanto il Capo. A lui si attribuiscono poteri magici enormi ed impressionanti; ai Pg probabilmente sembrerà subito un ciarlatano e quasi certamente sospetteranno per primo di lui.

Gli indigeni ricordano molto gli autoctoni delle foreste amazzoniche; vestono in modo succinto, con molti accessori colorati come collane, cinture, monili d'osso. Alcuni, specialmente i guerrieri, usano fasciarsi il torace e le braccia con strisce di pelle o cuoio; per proteggersi, alcuni infilano delle flessibili asticelle di canna trasversalmente tra le fasce (protegge come un'armatura di cuoio). Sono inoltre molto diffusi i tatuaggi ed anche l'uso di orecchini che possono essere posti su qualsiasi parte del corpo; non c'è differenza di ruolo tra l'uomo e la donna, che vivono assolutamente alla pari.

L'alimentazione è basata su frutta, erbe e radici di strano tipo; c'è inoltre abbondante selvaggina che viene cotta sul fuoco, ed anche delle uova di tartaruga, considerate una specialità.

2.2.2 Le Armi

I guerrieri indigeni non hanno armi né altri oggetti di metallo; sono perlopiù fatte d'osso o di legno. Segue una breve descrizione delle più usate:

- **Cerbottana Piccola:** lunga 20 cm, spara aghi di legno con gittata 3/6/9; infligge 1d3 Pf.
- **Cerbottana Grande:** lunga più di un metro, è impugnata a due mani ed a volte appoggiata ad un apposito sostegno; spara un leggero dardo d'osso oppure una manciata di aghi di legno con gittata 6/12/18; infligge 1d4 Pf.
- **Lancia d'Osso:** è una lancia corta con la punta d'osso; può essere lanciata. Si utilizzino le statistiche del giavellotto.

- **Lancia Indigena:** è composta da un sottile asta di legno robusta e leggera, lunga 1 metro e mezzo; alle due estremità sono poste una punta ed una corta falce, entrambe fatte d'osso. Viene usata solo dai Capi Guerrieri, e distingue il loro rango; è impugnata ad una mano e non può essere lanciata. Si utilizzino le statistiche della spada normale.

2.2.3 Arrivo al Villaggio

Eolf li scorta fin dentro il villaggio; presso la capanna centrale li sta aspettando il Capo Oglo-Abu-Taro (o più brevemente: Taro), un guerriero sui quarant'anni, molto forte, alto e muscoloso, tatuato e vestito di verde e giallo. Egli è discendente diretto di Oglo-Awe-Kwundàr, eroe leggendario vissuto quasi duecento anni fa, famoso per le sue gesta da eroico guerriero, prima tra tutte l'uccisione della malvagia strega Jahd, adoratrice della Dea Verde.

OGLO-ABU-TARO, CAPO VILLAGGIO URAO - Guerriero liv. 9

CA 1; PF 70; NA 1; THACO 10 [13];

Protezioni: fasciatura di cuoio, scudo+2; Armi: lancia indigena+2 (Expert), lancia d'osso(Skilled); Danni: 2d8+8 [1d6+2];

For 18, Int 13, Sag 15, Cos 15, Des 16, Car 16

Abilità: Cacciare, orientamento e sopravvivenza nella foresta, leadership, tattica militare, conoscenza tradizioni e leggi Urao;

Abilità con la lancia indigena: parare(2), disarmare(+1);

Tesori: Lancia (indigena) e Scudo dei Capi, scettro d'osso lavorato, +1 alla CA ed ai TS (val. 500 MO);

Allineamento: Legale Buono.

Egli dà il benvenuto ai Pg, offre loro da mangiare e da bere (è mezzogiorno) qualcosa di non ben identificato. Nel frattempo spiega a modo suo gli eventi passati; inoltre se interrogato al riguardo, fornisce informazioni circa la società del villaggio e le leggi, circa Eolf, i guerrieri, l'alchimista e la sua assistente; sarà più vago parlando di Tebledtul e degli altri stregoni.

In ogni caso non dà giudizi personali riguardo alla gente del posto, e risponde solo alle domande che gli sembrano opportune e ben poste, storcendo il naso in segno di disappunto di fronte a interrogazioni del tipo: "Cosa credi che sia accaduto realmente? Chi pensi sia il responsabile?".

Inoltre si comporta in modo sbrigativo e piuttosto formale, fa preparare per i Pg una capanna dove alloggiare. Li ammonisce velatamente di essere cauti quando hanno a che fare con persone di una certa importanza (dai guerrieri "in su") e li avverte che potranno trovare ostilità tra alcune persone del villaggio. Egli invece si dichiara disponibile a collaborare e auspica una veloce e semplice risoluzione della questione.

2.3 INDAGINI ED INFORMAZIONI

2.3.1 Il Racconto di Taro

Quando Kelmae con sua sorella Alfea giunse al villaggio di Urao un anno e mezzo prima, aveva un "mandato" (la pietra con i cerchi, uguale a quella dei Pg) del Gran Capo Gam Gorouk, che ne raccomandava l'ospitalità e la protezione, concedendogli il permesso di operare le sue ricerche senza essere disturbato o intralciato dagli autoctoni.

Nonostante le disposizioni di Taro, nel villaggio si creò subito del malcontento ed una certa avversione, perché Kelmae aveva raccolto delle erbe particolari nella radura sacra al Dio Rosso (la temibile divinità, con l'aspetto di una formica rossa guerriera antropomorfa, adorata in quelle zone). La tribù temeva che il fatto potesse attirare l'ira del Dio, così, per placarlo, vennero scelte a caso tre persone del villaggio da sacrificare.

Una di loro era la giovane figlia di Taro, ma lui non lo dirà ai Pg; questi potrebbero scoprirlo da soli in successive indagini.

Il Sacrificio fu voluto dallo stregone, che prevedeva altrimenti sventure di grave portata per il villaggio e per tutto il territorio Urao. Tebledtul inoltre dichiarò che Kelmae e Alfea erano eternamente maledetti dal Dio Rosso, prevedendo per loro una morte prematura e ingloriosa; anche questo i Pg dovranno scoprirlo indagando.

Nessuno comunque impedì all'alchimista di continuare le sue ricerche, ed egli in seguito fu anche molto attento nel rispettare le loro leggi cercando di farsi perdonare, aiutando in più di un'occasione dei malati a guarire.

Nel giro di alcuni mesi Kelmae allestì un laboratorio decente per svolgere i suoi studi in maniera più approfondita; era sempre indaffarato, soprattutto nelle settimane precedenti alla sua scomparsa.

Questa è stata a dir poco misteriosa: il giorno prima c'era, quello dopo non c'era più. Alcuni credono che sia stato risucchiato nella terra dal Dio Rosso, per vendicarsi finalmente, altri che sia stato rapito e ucciso dai guerrieri di Ustbul, che ultimamente hanno avuto problemi con una potente infezione che ha colpito il loro villaggio e sono divenuti bellicosi nei confronti di tutti gli altri territori vicini.

2.3.2 Il Racconto di Alfea

Al più presto i Pg si recheranno da Alfea, che vive in una grande capanna rotonda ai margini del villaggio, la quale funge anche da laboratorio.

Alfea si mostra alquanto scossa per l'accaduto: era molto attaccata a suo fratello e chiede giustizia, ma ha poche speranze che egli sia vivo.

Riguardo ai suoi studi, afferma che l'erba raccolta nella radura sacra è incredibilmente potente e rara (sembra che cresca solo lì). Kelmae voleva ricavarne un filtro prodigioso, del quale aveva sempre tenuto segrete a tutti le qualità. La sperimentazione era stata lunga e difficile, e si era giunti ad un preparato finale all'incirca una settimana prima della scomparsa. Se (e solo se) i Pg dovessero insistere molto con domande riguardanti la pozione, Alfea rivela che Kelmae si era dichiarato soddisfatto del lavoro svolto, ma riteneva necessari ancora degli esperimenti per essere sicuro del funzionamento del preparato.

E' importante notare che insieme all'alchimista sono scomparsi anche il suo

libro di appunti riguardo i suoi studi, la pozione stessa e le scorte di ingredienti che la componevano, più alcune pozioni "comuni" che erano in laboratorio (tra le altre, tre pozioni d'invisibilità).

Se esortata, Alfea è disponibile a raccontare della loro permanenza al villaggio durante quei mesi, all'ostilità iniziale degli indigeni, per via del loro "sacrilegio", e della graduale rappacificazione dovuta alle guarigioni operate da Kelmae nei confronti di alcuni autoctoni malati o feriti.

Il sacrilegio prima, e le guarigioni poi, avevano però attirato su di loro la malevolenza dello stregone, che li aveva più volte indicati pubblicamente come portatori di sventura. Alfea mette subito in guardia i Pg riguardo a Tebledtul: pur ritenendolo poco più che un ciarlatano, che impressiona la gente con pratiche "di cattivo gusto", è considerato una guida potente e intoccabile dai locali.

Con le sue accuse Tebledtul divide in due l'opinione pubblica: chi vedeva in loro una minaccia e voleva che se n'andassero, chi invece vedeva nella "nuova medicina" di Kelmae un possibile aiuto. Tra questi ultimi le famiglie delle persone guarite da Kelmae, ed Eolf, che Alfea ritiene il ragazzo più intelligente del posto. A riguardo si tenne un consiglio degli anziani, che decisero infine di farli rimanere (questo, crede Alfea, soprattutto grazie all'intercessione del capo Taro, che è una brava persona), a patto che questo non interferisse con le loro tradizionali pratiche magiche o religiose.

Da quel momento in poi Kelmae e Alfea rispettarono scrupolosamente i patti, anche se ciò non bastò a placare l'ostilità dello stregone, che rimaneva (e rimane tuttora) fermamente convinto del fatto che la loro presenza al villaggio avrebbe attirato sventura e distruzione.

La notte della sparizione di Kelmae lei non s'è accorta di nulla. Semplicemente, suo fratello e gli oggetti prima elencati la mattina dopo non c'erano più; nessuna traccia; nessuno che abbia visto o udito niente di strano o insolito; ogni ricerca nel territorio circostante non ha portato alcun risultato. Alfea è veramente convinta, a malincuore, che suo fratello sia morto.

Il Master consulti la Mappa 6 del laboratorio (allegata) per dettagli circa gli oggetti lì presenti. Alfea non lascerà che i Pg prendano le pozioni a meno che non ce ne sia un effettivo bisogno.

ALFEA, ASSISTENTE ALCHEMISTA - Mago liv. 2

CA 8; PF 9; NA 1; THACO 19 [19];

Protezioni: tunica+1; Armi: pugnale; Danni: 1d4 [1d4];

For 9, Int 16, Sag 11, Cos 13, Des 12, Car 10

Abilità: alchimia, conoscenza pozioni e veleni, rilegare, disegnare, cavalcare;

Incantesimi: Lettura del magico, Lettura dei linguaggi, Sonno, Protezione dal male;

Tesori: 120 mo, 2 pozioni di guarigione;

Allineamento: Neutrale puro.

2.3.3 Informazioni Semplici

I Pg possono venire a conoscenza di altre informazioni interrogando gli abitanti del villaggio. Al Master il compito di caratterizzare coloro che non sono stati descritti dettagliatamente. Per ottenere informazioni veramente importanti però i Pg devono prima farsi amico qualche indigeno, per fargli superare la sua naturale diffidenza.

Eolf parlerà ai Pg solo di nascosto, per non violare l'ordine che gli è stato dato; gli appartenenti alla casta degli stregoni non parleranno mai direttamente con gli stranieri: solo in casi estremi potrebbero arrivare a comunicare con loro per mezzo di un intermediario.

Le informazioni che tutti possono offrire, o che i Pg possono scoprire con l'osservazione, sono le seguenti:

1. L'alchimista, circa ogni due mesi, riceveva casse di materiale da una nave proveniente dal continente.
2. La giovane unica figlia di Taro è stata uccisa nel sacrificio seguente alla profanazione della radura sacra. Il capo ne ha sofferto molto, ma non si è opposto alla legge. Ora il Capo è rimasto senza una discendenza, e questa è una grande sventura.
3. Il sacrificio in questione, avvenuto un anno fa, è stato voluto dallo stregone, che lo riteneva un atto indispensabile per la salvezza del popolo.
4. Gli indigeni non conoscono alcun tipo di scrittura, ad eccezione del disegno e della pittura rituale del corpo.
5. Non è permesso disegnare la Formica, né usare il colore rosso. Se qualche Pg veste di rosso, gli indigeni lo inviteranno gentilmente a cambiarsi d'abito.
6. Non conoscono alcun tipo di metallo, né tantomeno la lavorazione dello stesso. Gli utensili sono tutti di legno, osso, cuoio o derivati di sostanze naturali (non minerali).
7. Eolf è emarginato dalla società per la sua condotta disdicevole nei confronti delle tradizioni. L'ha detto lo stregone in persona quando l'ha espulso dalla casta degli stregoni (cui era già stato iniziato), degradandolo a livello sociale di raccoglitore.
8. Si dice che in passato, quando era molto giovane, Eolf rimase senza l'anima, che gli venne rubata dagli spiriti malvagi, e si salvò solo grazie all'aiuto di Tebledtul, che operò su di lui delle magie segrete.
9. Eolf parlava spesso con l'alchimista e l'andava a trovare nel suo laboratorio.
10. I guerrieri di Ustbul si sono da circa un mese dimostrati bellicosi nei confronti dei villaggi limitrofi, perché le bestie prima, e gli uomini poi, si sono ammalati gravemente, e molti sono o morti o moribondi. Perciò hanno poco cibo.
11. La costellazione della Formica entra in quei giorni in congiunzione con gli "Occhi del Serpente". Tale congiunzione astrale segna un periodo cerimoniale di devozione al Dio Rosso.
12. Tebledtul ha accusato più volte in pubblico Kelmae e Alfea di essere maledetti e portatori di disgrazia. Tra lui e l'alchimista c'era un odio profondo.
13. Kelmae ha operato in tutto quattro guarigioni, tutte coronate dal successo, prima di essere diffidato dal consiglio degli anziani.
14. Tebledtul ha stretto patti d'amicizia con gli spiriti, in modo da poterli comandare (falso) e di non poter essere attaccato da quelli malvagi (vero).
15. Kelmae indossava comunemente delle tuniche di colore azzurro.

2.3.4 Informazioni Difficili

Solo personaggi di caste più elevate (guerrieri capi, capo villaggio, membri del consiglio, Eolf) possono fornire ai Pg le seguenti indicazioni, e solo se i Pg sanno fare le domande giuste nel modo giusto:

1. Si dice che nella radura sacra ci sia un luogo segreto, dedicato al Dio Rosso.

2. Si dice che lo stregone sia stato in questo luogo, dove ha combattuto e vinto gli spiriti, guadagnando nuovi terribili poteri.
 3. Il tempio risale a prima dell'arrivo degli indigeni in quell'isola (falso).
 4. Lo stregone è capace di evocare gli spiriti e di comandarli, e di farli entrare nel suo corpo o in quello di qualsiasi uomo (falso).
 5. Quando uno spirito maligno entra nel corpo di un uomo, gli ruba l'anima o la divora. Questo è quanto è successo ad Eolf cinque anni fa, ma Tebledtul lo ha salvato operando una magia potentissima, che ha permesso all'apprendista di viaggiare nel Regno dei Morti. Per fare ciò sono stati necessari dei sacrifici umani.
 6. Tebledtul ha scacciato Eolf perché questi riteneva utile la magia dell'alchimista, e ne era interessato, il che è un affronto alle tradizioni degli sciamani (parzialmente falso: il vero motivo è che Eolf aveva perso fede nel Dio Rosso).
 7. Quando fu cacciato, Eolf era già stato iniziato alle arti della stregoneria, ed era il più promettente tra gli allievi di Tebledtul. Per questo non è stato ucciso: molti al villaggio lo temono ancora.
 8. Kelmae aveva guarito tra gli altri, Seybalà, la sorella di uno degli anziani del consiglio, una guerriera valorosa, che era stata gravemente ferita nella foresta.
 9. Kelmae è riuscito a guarire laddove Tebledtul aveva fallito; questa era una grande offesa per lo stregone.
 10. Nei primi mesi, Kelmae era stato visto in giro con due libri: uno conteneva i suoi studi, l'altro era un diario su cui scriveva molto; dopo che il consiglio degli anziani gli ha vietato di scrivere in pubblico (andava contro le tradizioni), dei due libri non s'è saputo più niente.
 11. La congiunzione astrale ha a che fare col culto del Dio Rosso, e si verifica due volte ogni tre anni, ma non tutti gli anni con la stessa regolarità (un Pg con l'abilità Astronomia o simile può capirlo da solo). Secondo la tradizione, questo è il periodo in cui l'influsso del Dio Rosso si fa sentire maggiormente sugli uomini.
 12. L'ultima volta che la formica è entrata tra gli Occhi del Serpente è stato esattamente nel periodo in cui l'alchimista profanò la radura.
- Altre notizie utili che i Pg possono in qualche modo catturare sono sparse per tutta l'avventura. Al Master decidere il momento migliore per metterle alla luce (non c'è un ordine prestabilito).

Atto 3 EVENTI AL VILLAGGIO

Nota: in questo atto sono raccolti ordinatamente gli eventi da giocare al villaggio. Volendo, l'ordine stabilito può essere alterato per necessità di gioco, consentendo una maggiore elasticità.

Contemporaneamente alle situazioni descritte, i Pg possono continuare a raccogliere vari indizi, parlando con gli indigeni. Lo stregone e gli apprendisti in ogni caso non rivolgeranno mai la parola ai Pg, né li riceveranno in alcun caso presso la loro capanna.

3.1 LA CERIMONIA

3.1.1 Un Invito Forzato

Durante il primo giorno al villaggio i Pg parlano con il Capo Taro e probabilmente con Alfea, dando un'occhiata al laboratorio. Per il resto del pomeriggio possono riposarsi oppure osservare la vita del villaggio. Ottenere informazioni il primo giorno è molto difficoltoso, per la diffidenza delle persone. Un paio d'ore prima del tramonto il gruppo viene avvicinato da un bambino indigeno, di nome D'dampe. Egli porta un messaggio di Taro: i Pg sono invitati a partecipare quella sera al rito propiziatorio dedicato al Dio Rosso, che lo stregone terrà nello spiazzo centrale del villaggio subito dopo il tramonto. Questo rito serve a pregare il Dio di accogliere gli stranieri senza mandare sventure sul suo popolo, per questo la presenza dei Pg è obbligatoria. Quella sera i Pg cenano vicino al fuoco con altri taciturni guerrieri. Poi nello spiazzo viene preparato un grande falò ed a poco a poco la gente si dispone in cerchio attorno ad esso, lasciando uno spazio vuoto al centro.

3.1.2 Rito Propiziatorio

E' presente tutta la tribù, ad eccezione d'alcuni guerrieri (che sono di guardia) e di Alfea. A fianco dei Pg è seduto un guerriero che hanno già notato nell'incontro prima di arrivare al villaggio (si tratta di Gerish, vedi par. 2.1.2) Ben presto si scatenano danze sfrenate al ritmo di tamburi tribali. Vengono buttate spezie profumate e droghe tra le fiamme cosicché inalandone i fumi (se fallisce il TS Veleno) i Pg si sentono come in trance: la loro percezione della realtà è più suggestiva, l'atmosfera e i tamburi incalzanti danno loro alla testa. Gli indigeni subiscono molto meno questi effetti, per via della assuefazione a quelle sostanze.

A tutto questo si aggiunge poco dopo il canto salmodiante di Tebledtul, che inizia a danzare compiendo strani ed oscuri gesti; le preghiere ed invocazioni sono pronunciate nella lingua degli indigeni, ed i Pg quindi non capiscono una parola. Lo stregone veste una specie d'armatura che riproduce le fattezze di una formica gigante. Il suo volto è coperto da una maschera da insetto e sulla schiena si muovono, quasi fossero vive, due grandi ali da libellula.

TEBLEDTUL, STREGONE - Chierico liv. 8

CA 6 (4 [2] alla luce del sole); PF 57; NA 1; THACO 16 [15];

Protezione: nessuna; Armi: bastone+1, cerbottana piccola; Danni: 1d6+1 [1d3];

For 10, Int 17, Sag 18, Cos 13, Des 16, Car 18

Abilità: conoscenza erbe, misticismo, religione, leggende Urao, astrologia, oratoria, persuadere, intimidire;

Incantesimi: Cura (Infliggi) ferite leggere, Protezione dal male, Scacciapaura (terrore), Luce (Buio), Blocca Persone, Individuazione Allineamento, Parlare con gli animali, Cura (Infliggi) malattie, Scaccia (Infliggi) maledizioni, Dissolvi Magie;

Tesori: amuleto anti-Esp, cintura d'ossi di protezione +1, mantello deflettente (ottenuto dalla pelle di una pantera distorcente), applicare -2 alla CA in mischia, -4 contro armi da lancio, solo alla luce del sole;

Allineamento: Legale Neutrale (Legale Malvagio con gli stranieri).

A chi è stato maggiormente irretito dai fumi sembra effettivamente che una grande formica rossa stia compiendo il rito; col passare dei minuti ai Pg appare tutto sempre più confuso.

Ad un tratto il sacerdote-formica si lacera a morsi il palmo delle mani, e ricopre il suo corpo da insetto con lo scuro sangue zampillante che ne esce: la sua figura scintilla ora di rosso cupo alla luce tremolante del falò. Fa cadere qualche goccia di sangue all'interno di una ciotola che sembra ricavata dal corpo svuotato di uno scarafaggio grande quanto il pugno di un uomo, e comanda ai Pg, gesticolando, di berne, accostando il recipiente a turno alle labbra di ognuno.

Solo con un TS vs Raggio della Morte (resistenza alla suggestione psicologica del momento) coronato dal successo, chi non ha subito gli effetti delle droghe può accostare le labbra al contenitore facendo solo finta di bere; gli altri ingoiano loro malgrado il liquido denso e caldo che vi è contenuto.

In quel momento il ritmo dei tamburi aumenta vorticosamente, e i Pg devono fare uno sforzo di volontà non indifferente (check di Saggezza, chi ha bevuto ha -2) se vogliono resistere all'impulso irrazionale di buttarsi in una danza scatenata, alla quale praticamente tutti gli abitanti del villaggio stanno partecipando. Le loro azioni sembrano volute da un'entità esterna che li controlla e li muove con una mano invisibile e potente.

In breve comunque perderanno completamente la cognizione del tempo e dello spazio senza poterci fare nulla, e, chi prima chi poi, perderanno i sensi o si addormenteranno.

Si sveglieranno il mattino dopo con la testa dolente ed il suono dei tamburi ancora echeggiante nelle loro orecchie. Tutti hanno avuto degli incubi orribili di cui non ricordano nulla di preciso, e alcuni di loro non sapranno dire con sicurezza se il rito tenutosi nottetempo faccia parte dei loro sogni o sia stato reale. Solo chi non ha bevuto il sangue dello stregone ricorda i dettagli del rituale ed (eventualmente) è abbastanza riposato per poter memorizzare gli incantesimi.

3.2 UNA NUOVA SCOMPARSA

3.2.1 Una Sfida Amichevole

Quella mattina, mentre sono al villaggio i Pg notano dei guerrieri di ritorno dalla foresta con uno strano animale catturato: una bestia alta più di due metri con il corpo di un orso e la testa da scimmia (un Orso-scimmia, appunto). Le statistiche di un Orso-scimmia sono del tutto simili a quelle di un Orso-gufo (vedi manuale).

Se si fanno avanti per osservare meglio, vengono avvicinati da Ullo, il capo guerriero che ha guidato la caccia all'Orso-scimmia nella foresta. Ullo è alto ed atletico, dal fisico asciutto e dalle spalle possenti; il suo corpo è tatuato in molte zone, compresa la testa completamente calva.

Da lui i Pg possono apprendere che l'animale è stato catturato vivo per combattere contro una giovane ragazza del villaggio che aspira a diventare guerriera. Affrontare e sconfiggere la bestia è appunto la prova necessaria perché sia ammessa nella casta dei combattenti.

Ullo osserva con interesse le armi degli avventurieri; non ne ha mai viste di simili, fatte di quel materiale così duro e pesante, e si domanda quanto siano efficaci in battaglia. Propone quindi una sfida amichevole; se qualche Pg accetta, affronterà Ullo e la sua lancia indigena (per le statistiche di Ullo vedi par. 2.2.1).

Il duello dovrebbe svolgersi in pochi scambi; nel primo round Ullo lascia l'iniziativa al suo avversario, per osservarne l'attacco. Il Master ricordi al Pg che l'incontro è amichevole; la sfida è più interessante applicando le regole di Combattimento Non-letale e di Maestria nell'uso delle Armi. Ullo combatte infliggendo sempre danni non-letali, e tenterà ripetutamente di disarmare l'avversario.

Il Pg coinvolto, sportivamente, non dovrebbe infliggere danni gravi all'avversario; se si batte efficacemente (ossia colpisce almeno una volta Ullo) senza essere troppo violento, Ullo lo considererà un degno e valoroso avversario. Gli avventurieri avranno così guadagnato il suo rispetto e la sua amicizia. In questo caso il guerriero indigeno può essere una buona fonte d'informazioni nel proseguo dell'avventura.

Se viceversa il Pg non combatte onestamente né valorosamente, sarà considerato da Ullo come un pessimo guerriero. Inoltre, se ha subito gravi danni in Pf, il capo guerriero diventerà nel seguito un nemico degli avventurieri, non fornirà alcuna informazione e se ne avrà l'occasione, parlerà in loro sfavore esternando tutto il suo disprezzo.

A scontro finito, si avvicina ad Ullo un ragazzo indigeno che i Pg hanno già incontrato: D'dampe. Egli chiede al guerriero se un certo Gerish è andato con lui a caccia quella mattina; Ullo risponde di no. Se sollecitato, D'dampe afferma che nessuno l'ha più visto dalla sera precedente. Ullo però non sembra allarmato: probabilmente Gerish è a caccia per conto suo oppure è andato alla cascata; di certo tornerà tra poco, al massimo per il pasto di mezzogiorno.

3.2.2 Spedizione di Ricerca

Al villaggio c'è l'usanza di mangiare tutti insieme a mezzogiorno; tutta la tribù, esclusi gli stregoni e compresi Alfea ed i Pg si ritrova nello spiazzo centrale tra le capanne. Gerish non s'è visto; i Pg apprendono che si tratta del guerriero

che era seduto a fianco a loro durante la cerimonia della sera precedente, che i Pg avevano già incontrato durante il tragitto verso il villaggio. L'ipotesi più avvalorata è che sia stato aggredito da qualche animale nella foresta, oppure da qualche guerriero Ustbul; la tribù di Ustbul si è infatti dimostrata ostile negli ultimi tempi agli Urao, e qualcuno di loro potrebbe aver invaso il loro territorio, come già era successo ultimamente.

Taro quindi decide di organizzare per quel pomeriggio una spedizione di ricerca, a cui i Pg non sono tenuti a partecipare; tuttavia, se vogliono andare, possono aggregarsi al gruppo di Ullo, che va in direzione del monte; un'altra gruppo guidato da Zundra perlustra invece le zone verso il mare. Ciascun gruppo è composto da 10 guerrieri semplici più un capo. I Pg con armatura di metallo sono esortati a toglierla o a non venire per non perdersi restando indietro.

Se i Pg decidono di partecipare, notano che i guerrieri indigeni sono veloci ed esperti nel muoversi nella foresta; conoscono molto bene i posti ed i passaggi migliori. Se i Pg hanno fatto amicizia con Ullo (vedi par. 3.2.1), questa è una buona occasione per parlare con lui e magari raccogliere qualche informazione. Ullo risponde a tutte le domande, anche se è vago e titubante nel parlare eventualmente di Tebledtul e dei suoi poteri. Se invece il precedente incontro con Ullo aveva avuto esiti negativi, il capo-guerriero non è per nulla disponibile al dialogo.

Se i Pg usano con successo l'abilità di Cercare Tracce, notano sul terreno delle strane impronte di un grande felino a sei zampe; qualche guerriero della spedizione potrebbe spiegare loro che si tratta di una pericolosa Pantera Distorcente, e fornirne la descrizione (vedi manuale). Il gruppo si muove verso la montagna e sale fino alla cascata (vedi Mappa 3, allegata); durante il tragitto i Pg possono trovare tracce di altri animali o addirittura doverne affrontare qualcuno pericoloso (a discrezione del Master). In ogni caso non trovano traccia alcuna di Gerish.

Arrivati fino alla cascata, possono osservare dall'alto la valle circostante; è possibile vedere il villaggio Urao, il torrente più in basso ed anche la radura sacra, che si presenta in modo molto strano: un largo spiazzo erboso dove non cresce alcun albero, in contrasto con la folta vegetazione circostante.

La cascata del torrente Urao è alta 15 m. Qui i Pg ed i guerrieri si riposano, ed alcuni si rinfrescano con un breve bagno; dopo circa mezz'ora si riparte in modo da essere al villaggio per il tramonto. Durante il tragitto di ritorno non succede nulla d'interessante; ancora nessuna traccia dello scomparso; Ullo e i guerrieri cominciano ad avanzare ipotesi pessimiste.

Il gruppo giunge al villaggio mentre il sole sta tramontando, e vedono che praticamente tutti sono riuniti nello spiazzo centrale, dove c'è gran movimento. C'è anche lo stregone, ed ai suoi piedi giace il cadavere di un uomo.

3.2.3 Una Morte Misteriosa

Se i Pg non partecipano alla spedizione, passano al villaggio o nei dintorni il resto del pomeriggio, parlando magari con qualche indigeno; un paio d'ore prima del tramonto vedono tornare il gruppo di Zundra: hanno trovato il cadavere di Gerish. In breve giungeranno anche lo stregone e gli apprendisti; analizzando il corpo è possibile notare che non ci sono ferite né segni di lotta, annegamento o asfissia. Sul torace del guerriero è impressa a fuoco la figura di una formica alata con dieci occhi (si tratta dell'icona del Dio Rosso, vedi Mappa

7, allegata). Tebledtul fa allontanare tutti mentre lui esamina il corpo con movimenti solenni. Poco dopo scambia alcune parole con il capo Taro, che a sua volta si avvicina ai Pg e dice loro che lo stregone ritiene opportuno perquisire loro e la capanna dove sono alloggiati.

Anche se i Pg dovessero opporsi, la perquisizione avrà luogo comunque; nascosto da qualche parte nel loro alloggio viene ritrovato un marchio di ferro lavorato raffigurante la formica, che combacia perfettamente con la figura impressa sul torace di Gerish.

Se invece i Pg hanno partecipato alla spedizione di ricerca, al loro ritorno vengono immediatamente arrestati; la loro capanna è già stata perquisita. I dettagli dell'accaduto vengono loro spiegati dal capo villaggio.

In ogni caso quindi i Pg sono spogliati del loro equipaggiamento, legati strettamente e portati nella capanna di Taro.

3.2.4 Prime Mosse dell'Alchimista

Ma cosa sta accadendo in realtà? Kelmae, inconsciamente guidato dall'influsso malvagio del Dio Rosso, sta rendendo attivo il suo piano: la sperimentazione della pozione è iniziata, e la morte di Gerish ne è il primo risultato.

L'alchimista infatti, avvalendosi del mantello d'invisibilità, la sera della cerimonia ha mischiato al cibo del guerriero qualche goccia del filtro; l'effetto delle erbe Tybille che lo compongono però è ancora attivo; così l'anima di Gerish è stata "strappata via" dagli spiriti per essere condotta nel Regno dei Morti, cioè nel piano d'esistenza del Dio Rosso, dove è divenuta schiava. Per questo il corpo di Gerish non presenta ferite né segni di avvelenamento. Durante la notte, Kelmae ha trasportato il cadavere nella foresta, per studiarlo. Ha quindi impresso a fuoco sul corpo il simbolo della formica, che due mesi prima si era fatto fabbricare e portare dal continente. Questo marchio riproduce con assoluta fedeltà l'icona del Dio disegnata nel tempio sotterraneo (vedi par. 4.2.5).

L'alchimista non sa ancora se considerare i Pg una minaccia o una fortuna. Ha nascosto quindi il marchio nella loro capanna per farli sembrare colpevoli; in questo modo gli avventurieri potranno essere sacrificati al Dio (un pensiero in meno), oppure potrebbero trovare un colpevole tra la gente del villaggio per scagionarsi (probabilmente lo stregone, il suo peggior antagonista).

Gerish è stato scelto come vittima perché in passato era stato guarito da Kelmae; nel suo piano questi vuole indurre lo stregone, e quindi tutta la tribù, a credere ad una specie di maledizione del Dio Rosso; ciò spiegherebbe il carattere sovranaturale del decesso di Gerish ed in più avvalorerebbe la tesi della morte stessa dell'alchimista.

Come vedremo, lo stregone fornirà proprio l'interpretazione prevista; Kelmae stesso però non può immaginare quanto questa sia vicina alla realtà...

3.3 ACCUSATI

3.3.1 Interrogatorio

L'omicidio (che si tratti di omicidio nessuno sembra avere dubbi) è avvenuto, a giudicare dallo stato del corpo, la notte della cerimonia o la mattina immediatamente successiva; purtroppo i Pg non ricordano molto circa le loro azioni della serata in questione, ma indubbiamente protesteranno la loro innocenza.

Probabilmente si difenderanno facendo notare di non aver nessun movente anche se potrebbero ammettere di aver incontrato Gerish in precedenza, e di essere stati seduti accanto a lui la sera della cerimonia. Taro mostrerà loro l'oggetto a forma di formica usato per marchiare la vittima, al quale i Pg sono totalmente estranei (non hanno mai visto l'icona della formica).

A Taro le circostanze sembrano misteriose, ed ha qualche dubbio sulla colpevolezza dei Pg.

L'interrogatorio è interrotto dopo breve dallo stregone in persona, che irrompe nella capanna del capo squadrandolo i Pg con uno sguardo disgustato e sinistro; dice (rivolgendosi ovviamente a Taro) di aver analizzato il cadavere e di aver scoperto la causa della morte e tante altre cose. Invita quindi tutti ad uscire, perché è sua intenzione tenere un discorso di fronte a tutto il villaggio riunito per esporre le sue conclusioni.

Nel frattempo i Pg saranno arrivati a credere di essere vittime di una cospirazione; o qualcuno li ha incastrati costruendo delle prove a loro sfavore, oppure hanno compiuto qualche atto che non ricordano durante la notte del fatto, quando per via delle droghe avevano perso le loro facoltà decisionali, magari indotti da qualcuno a compiere l'omicidio. Entrambe le ipotesi sembrano indicare Tebledtul come artefice del tutto.

3.3.2 Il Discorso dello Stregone

Dopo aver radunato intorno a sé gran parte della tribù, Pg ed Alfea compresi, Tebledtul tiene il suo discorso nello spiazzo centrale del villaggio. Qui afferma che il cadavere del guerriero non presenta traccia alcuna di ferita esterna, né lieve né mortale, né di lividi che indicassero colluttazione.

Gerish è morto semplicemente perché improvvisamente gli è stata "rubata" l'anima. Questa è ormai lontana nel Regno dei Morti, e la vita del valoroso guerriero è definitivamente persa, nel più orribile dei modi.

Queste parole fanno rimanere senza fiato per il terrore tutto il pubblico in ascolto. In particolare un osservatore attento potrebbe vedere la faccia di Eolf impallidire come uno straccio.

L'artefice di questa morte, o meglio gli artefici, secondo Tebledtul, sono i Pg che, invasati dallo spirito del Dio Rosso, la notte della cerimonia, hanno mosso la loro mano sotto il suo influsso. Gerish in passato era stato curato dalla magia sacrilega dell'alchimista, per questo il Dio voleva punirlo riprendendosi l'anima che gli era stata negata una prima volta da pratiche aliene ed a lui avverse.

Aveva inoltre voluto che quella terribile morte servisse palesemente da esempio e da monito per tutti i suoi fedeli, e per questo aveva marchiato la sua vittima col simbolo della formica, onde rendere evidente il suo passaggio.

Infine aveva usato come strumento gli stranieri ed aveva indicato con precisione la loro implicazione nella vicenda lasciando il marchio insanguinato nella loro capanna per far capire a tutti chi fossero i veri colpevoli che andavano giustiziati per placare la sua ira ed evitare nuove disgrazie.

Tebledtul espone le sue ragioni con decisione ed in modo molto pittoresco; le sue parole risultano molto convincenti per la stragrande maggioranza degli indigeni, anche quando dichiara che l'unica soluzione plausibile è quella di offrire la vita dei Pg in sacrificio al Dio Rosso. A quel punto la folla sembra realmente intenzionata al linciaggio, ma vengono calmati da Taro, che in cuor suo, viste le passate esperienze, è particolarmente restio a riti di sangue e

sacrifici, e non saprebbe come giustificare il fatto al Gran Capo di Bedemmua. Taro ricorda che, secondo le leggi dei loro avi, è possibile condannare a morte qualcuno solo con il consenso totale della tribù; se perciò anche una sola persona è contraria al sacrificio dei Pg per un giusto motivo, questi verrebbero risparmiati.

Alfea si fa subito avanti, ma lo stregone obietta giustamente che la sua parola non conta perché ella non fa parte della tribù e non ha il potere di decidere per le loro leggi.

Nessun altro sembra intenzionato a farsi avanti per i Pg, che a questo punto hanno facoltà di parlare in propria difesa. Se sono veramente (ma veramente) convincenti qualcuno li appoggerà (tra questi: Eolf) e avranno salva la vita.

Questa impresa è davvero ardua (il Master pretenda dai Pg un discorso in prima persona: la situazione non è risolvibile in ogni caso con un tiro di dado); se non hanno argomenti a loro favore, o accuseranno qualcuno per discolparsi senza fornire prove incontestabili, sarà decretata la loro morte. Lo stesso accadrà se parleranno male dello stregone e del suo credo religioso, oppure se metterebbero in dubbio i poteri o l'esistenza stessa del Dio Rosso.

Nel caso in cui qualcuno riesca in un discorso eccezionale, sarà loro risparmiata la vita, ma verranno comunque tenuti prigionieri. Avranno l'occasione per liberarsi durante l'attacco degli Ustbul, in una situazione simile a quella descritta nel seguente paragrafo (i dettagli sono a discrezione del Master).

3.3.3 Lenta Agonia

I Pg vengono legati con delle robuste corde a dei pali piantati appositamente al limitare del villaggio, dopo essere stati perquisiti (60% per ogni oggetto nascosto di essere trovato) e spogliati di ogni arma e armatura ad eccezione di quelle di cuoio. Qualcuno potrebbe notare che tutto il loro equipaggiamento, anche gli oggetti che erano nei loro alloggi, vengono portati nella capanna del capo Taro.

La triste sentenza della tribù prevede la morte, lenta, per fame e per sete; dopodiché i corpi dei Pg verranno dati in pasto alle formiche per onorare il Dio. Non è certo una prospettiva allettante per gli avventurieri; inoltre è già dal momento dell'arresto che non mangiano e non bevono, e si sentono perlomeno affamati.

Dopo essere stati legati strettamente mani e piedi ai pali, con alle spalle il villaggio e di fronte la foresta, arriva presso di loro lo stregone con i suoi due apprendisti. Tebledtul, come se non bastasse, con delle sottili schegge di legno pratica dei piccoli fori sulle labbra dei Pg; le cosparge poi di strane sostanze salate che oltre a bruciare, aumentano la loro sete; dà loro da bere un liquido scuro ed amaro che gli impedirà di dormire, per evitare che il sonno allevi le loro sofferenze prima del sopraggiungere della morte. Si tratta di un potente infuso ricavato dalla Viz Cerula; per le successive sei ore il Master applichi le opportune modifiche (vedi Appendice).

Gli stregoni pronunciano qualche formula incomprensibile, poi si allontanano; a guardia dei pali rimangono due robuste sentinelle, più Zundra. Se qualcuno dei Pg tenta di liberarsi, con ogni probabilità viene subito visto dalle guardie, che per sicurezza aggiungono quattro o cinque giri di corda intorno al corpo di ogni prigioniero.

Quella notte i Pg odono ancora i tamburi e i canti degli indigeni, in direzione del villaggio; se chiedono quale sia il motivo di tali riti, Zundra fa notare che

questa è una notte senza luna, mentre la costellazione della formica entra in congiunzione con un sistema di due pianeti detto "Occhi del serpente": la notte è sacra al Dio Rosso e bisogna festeggiarlo. Si svolgono inoltre i funerali di Gerish e il ringraziamento per la fine del supplizio propiziata dall'imminente morte dei Pg.

La congiunzione astrale è direttamente osservabile in cielo; se non hanno già l'informazione, un esperto in Astrologia può calcolare che tale quadro celeste doveva essersi verificato circa un anno prima, coincidendo con l'arrivo dell'alchimista al villaggio; questo può dare un senso di fatalità a tutto ciò che sta accadendo, e aumentare lo sconforto dei Pg, che potrebbero essere suggestionati a loro volta dalla teoria della maledizione divina nei loro confronti, oppure indurli a credere in un piano determinato e ben studiato, da una mente intelligente ed informata, atto ad incastrarli.

3.3.4 Attacco Notturmo

Le guardie si stanno lamentando di non poter partecipare ai festeggiamenti per via del loro noioso compito, a causa degli stranieri, e sono girati in direzione del centro del villaggio a scrutare i falò; in quel momento, anche grazie agli effetti della pozione di Viz Cerula, alcuni Pg possono notare dei movimenti nel buio presso il limitare della foresta, e identificare alcune figure umane che si muovono di soppiatto. Si tratta di guerrieri Ustbul che si accingono ad attaccare il villaggio Urao, sapendo che i loro nemici quella notte sarebbero stati intenti a festeggiare più che a vigilare, fedeli alle loro tradizioni.

19 GUERRIERI USTBUL - Guerrieri di liv. 2

CA 5; PF 16; NA 1; THACO 17 [18];
Protezione: scudo; Armi: lancia d'osso; Danni: 1d6+2 [1d6];
For 16, Int 9, Sag 10, Cos 13, Des 15, Car 9
Abilità più diffuse: Cacciare, cercare tracce, orientamento e sopravvivenza nella foresta;
Tesori: nessuno;
Allineamento più diffuso: Caotico Neutrale.

CAPO SPEDIZIONE USTBUL - Guerriero di liv. 4;

CA 4; PF 28; NA:1; THACO 13 [14];
Protezioni: fasciatura di cuoio, scudo; Armi: lancia d'osso+1 (Skilled);
Danni: 1d6+6 [1d6+3];
For 18, Int 11, Sag 10, Cos 13, Des 16, Car 12
Abilità: Cacciare, cercare tracce, orientamento e sopravvivenza nella foresta, combattere alla cieca;
Tesori: ciondolo di perla lavorato (val. 150 mo);
Allineamento: Caotico Neutrale.

E' loro intenzione portare un'azione veloce atta a derubare, uccidere e danneggiare il più possibile il villaggio ed i suoi abitanti, per ritirarsi poi in fretta tra la foresta in modo da subire il minor numero di perdite e di non lasciare il tempo all'avversario per organizzare una difesa né un inseguimento. Se i Pg non danno immediatamente l'allarme, i due guerrieri semplici vengono

trafitti a morte da una pioggia di lance prima di poter aprire bocca, e Zundra viene ferita; altrimenti si salveranno buttandosi a terra mentre danno l'allarme. In ogni caso due lance che avevano mancato il bersaglio vanno in direzione dei Pg: uno di loro effettua un TS vs. Raggio della Morte per non essere colpito dalla prima arma; per combinazione, la seconda si va a conficcare proprio contro uno dei pali dove sono legati i Pg: muovendo i polsi vicino alla punta aguzza il fortunato è quindi in grado di liberarsi in poco tempo (2-3 round) dalle corde che lo immobilizzano, e poi liberare i compagni (4-5 round).

I guerrieri di Ustbul, una ventina in tutto, ignorano gli stranieri e si lanciano immediatamente ad assalire il grosso della tribù (per le statistiche vedi par. 2.2.1). A questo punto i Pg devono decidere se utilizzare la loro occasione per fuggire nella foresta oppure tornare al villaggio a combattere. Il Master faccia semplicemente notare che gli Ustbul pur essendo in numero minore stanno creando grande scompiglio al villaggio, appiccando il fuoco alle capanne, e che se i Pg agiscono velocemente possono ancora prendere alle spalle i guerrieri nemici. Inoltre tutto il loro equipaggiamento (compresi eventuali libri degli incantesimi) si trova all'interno della capanna del capo, che proprio in quel momento sta cominciando a bruciare. Considerando anche che i Pg sono stanchi e probabilmente non in grado di nascondersi a lungo nella foresta, la scelta di tornare al villaggio dovrebbe essere auspicabile. In caso contrario il Master dovrà gestire la situazione di fuga (vedi par 3.3.5).

In ogni caso, il blitz sarà breve e gli Ustbul presto si ritireranno tutti nella foresta. Le fiamme alle capanne non provocheranno danni irreparabili, ma parecchi indigeni (da min. 15 a max 35, a seconda se i Pg intervengono o no) verranno uccisi o feriti in modo molto grave, mentre tra gli attaccanti ci saranno alcuni feriti ma nessuna vittima (se i Pg intervengono, il bilancio dev'essere modificato di conseguenza).

Probabilmente gli avventurieri si lanciano nella mischia, oppure cercano di recuperare il proprio equipaggiamento nella capanna di Tarò.

Chi entra nella capanna deve fare due TS Soffio del Drago o subire ogni volta 1d8 danni da fuoco. Se non recuperano il proprio equipaggiamento, c'è un 65% o più di probabilità per ogni oggetto infiammabile di essere distrutto, ed un 20% per tutti gli altri (10% se magici) di essere danneggiati.

Chi partecipa subito al combattimento, ha automaticamente la sorpresa al primo round e attacca alle spalle godendo di un bonus di 2 a TxC e danni. Se qualche Pg lo chiede, Tebledtul sembra non partecipare al combattimento e non si vede nemmeno nei paraggi; questo potrebbe insospettire i Pg: in realtà lo stregone è stato ferito gravemente e si sta curando in un luogo riparato.

L'intervento dei Pg viene notato con piacere dai membri della tribù, che lo apprezzeranno molto (soprattutto il capo Tarò). I Pg possono così riacquistare il favore del popolo ed essere considerati come dei valorosi combattenti degni di rispetto, in particolare se la loro azione è temeraria ed eroica: ad esempio salvano la vita ad un anziano o ad un membro di qualche famiglia importante, oppure uccidono il capo dei guerrieri nemici (sta al Master presentare ai Pg alcune di queste opportunità in battaglia); in questo caso nessuno dubita più della loro innocenza e della loro buona fede (ad eccezione di Tebledtul, naturalmente), e qualche indigeno che deve loro la vita potrebbe essere disposto (entro certi limiti) ad aiutarli e difenderli in caso di necessità.

L'orgoglio dello stregone e la sua credibilità usciranno intaccate da questa situazione, ma solo leggermente: agli occhi della tribù egli resta sempre il più

saggio e pericoloso degli individui. Tebledtul comunque non cambierà il suo modo di pensare nei confronti dei Pg, anche se in generale eviterà almeno per qualche tempo di accusarli pubblicamente, preferendo ignorarli e lasciarli in pace.

3.3.5 In Caso di Fuga

Se i Pg invece di combattere fuggono nella foresta, le cose vanno diversamente: non possono in ogni caso lasciare l'isola prima del ritorno della Settima Sirena; devono quindi sopravvivere nella foresta senza viveri né armi, potrebbero perdersi o essere sopraffatti dalle bestie feroci che abitano tra i grandi alberi, o addirittura morire di fame o avvelenati.

Nascondersi nella foresta e cercare le prove della propria innocenza è possibile ma arduo. Devono procurarsi viveri ed acqua senza farsi vedere dagli indigeni del villaggio che danno loro la caccia; il Master consideri che gli autoctoni conoscono molto bene il territorio circostante e sanno muoversi più agevolmente velocemente dei Pg in quell'ambiente, per cui prima o poi probabilmente scovano i latitanti.

La fuga dei Pg viene interpretata al villaggio come un'ulteriore prova di colpevolezza, e gli avventurieri non possono riconciliarsi con gli indigeni se non con un'azione eccezionale: dovrebbero ad esempio trovare prove schiaccianti per scagionarsi ed incolpare qualcun altro (l'Autore non riesce ad immaginare come ciò sia possibile, tuttavia il DM fa le pentole senza coperchi ed il Pg ne sa sempre una più del DM); trovare Kelmae nella foresta senza poter vedere l'invisibile per lunghi periodi di tempo è praticamente impossibile.

3.3.6 Intrighi nella Notte

Mentre è in corso l'attacco Ustbul, Kelmae, invisibile, torna nella sua capanna-laboratorio, approfittando del trambusto. Egli ha infatti bisogno di alcune sostanze necessarie a modificare la pozione, e prepara un miscuglio proprio mentre fuori imperversa la battaglia. Ha da fare fino al mattino, quando mischia il nuovo filtro sperimentale alla colazione di Seybalà (in precedenza l'aveva curata). Anche in questo caso gli effetti sono mortali ed istantanei. Kelmae quindi decide di diluire appropriatamente la pozione per poter osservare meglio gli effetti di una morte lenta, e la mischia nel cibo dei Pg. Purtroppo per loro non c'è alcun modo di avvertire differenze di odore o di sapore col normale cibo, né è concesso alcun tiro salvezza, quindi gli avventurieri saranno automaticamente intossicati.

La pozione maledetta diluita li ucciderà entro 5 o 6 giorni; per 18 ore i Pg non avvertono alcun sintomo né alcun dolore, quindi non possono sospettare niente. Il Master ricordi che non si tratta di un semplice avvelenamento, ma di una potente maledizione: l'anima dei Pg è destinata a diventare schiava del Dio Rosso, e gli "spiriti maligni" stanno per venire a prenderla.

Dopo aver compiuto le sue malvagie azioni, Kelmae torna a nascondersi nella foresta, naturalmente senza essere visto; è convinto di stare agendo nel migliore dei modi, e crede di poter raggiungere la versione finale del filtro entro un paio di giorni. Vedremo in seguito quanto tutte queste ipotesi siano sbagliate; l'alchimista infatti non è altro che un'inconsapevole vittima del terribile Dio Formica.

Atto 4 MISTERI E LEGGENDE

4.1 NUOVI SVILUPPI

4.1.1 Altra Anima Rubata

Il mattino successivo alla battaglia, gli avventurieri si svegliano presto. D'dampe porta nella loro capanna una succulenta colazione, porgendo da parte del capo Taro scuse e ringraziamenti. La colazione è ottima, a base di frutta esotica, più qualche altra pietanza non ben identificata. I Pg la mangiano (hanno molta fame) e vengono intossicati, senza saperlo. Poco dopo si sente un urlo: qualcuno ha trovato il corpo privo di vita di Seybalà accasciato a terra.

Viene fatto chiamare Tebledtul. Il corpo di Seybalà non presenta alcuna ferita, ma non ha il marchio del Dio Rosso. Comunque la diagnosi della morte è analoga a quella di Gerish: improvvisa scomparsa dell'anima.

Stavolta Tebledtul non accusa i Pg, ma si limita ad accennare alla sventura portata dagli stranieri; infatti Seybalà era stata anch'essa in passato curata dalla "sacrilega arte magica" di Kelmae.

Se i Pg esaminano il corpo possono verificare che non ci sono ferite né sintomi di strangolamento o d'avvelenamento; non ci sono nemmeno tracce di lotta o qualcosa che indichi una morte violenta. La causa della morte sembra quindi essere un mistero, e i Pg non trovano un modo per spiegarla se non ricorrendo a giustificazioni sovranaturali.

4.1.2 La Leggenda dell'Eroe

La tribù è molto scossa dagli ultimi avvenimenti; alcuni sono sdraiati in preghiera di fronte ai parenti morti nella battaglia, altri stanno cominciando a ricostruire le capanne distrutte dagli incendi (tra cui quella del capo Taro); altri ancora sono feriti e si fanno medicare da Eolf. Anche i Pg se ne hanno bisogno possono chiedere le sue cure, e questa è un'ottima occasione per parlare con l'ex stregone.

Durante la mattinata, uno degli anziani del consiglio fa cenno ai Pg di avvicinarsi; vicino a lui sono raccolti la maggior parte dei bambini del villaggio. Ad un cenno del vecchio questi intonano in coro una canzone, che agli orecchi dei Pg suona strana ed esotica, ma piacevole. I Pg non capiscono niente delle parole dei bambini (che parlano l'idioma indigeno), ma alla fine della canzone il vecchio è ben lieto di spiegare loro il suo significato: si tratta della leggenda dell'Eroe Oglo-Awe-Kwundàr, antenato del capo Taro.

Un tempo remoto il popolo dell'isola Bedemmua viveva in un mondo lontano, in pace e tranquillità, sotto le ali protettive del Dio Rosso; quegli uomini non conoscevano odio, violenza né invidia. Un giorno però la malvagia Dea Verde rapì una giovane del popolo, il cui vero nome è stato dimenticato, e che quindi viene ricordata col nome di Jahd, che significa "corrotta". La Dea Verde insegnò a Jahd ad odiare, e le disse di tornare dal suo popolo e diffondere il nuovo sentimento. Disgraziatamente, lei fece così; il Dio Rosso si accorse subito di ciò che stava accadendo, quindi scelse il più valoroso e saggio guerriero, per farlo divenire Eroe in suo nome. Questi era il grande Oglo-Awe-Kwundàr.

Mentre tutto il popolo era in panico, Kwundàr affrontò la Strega Jahd.

Inizialmente questa lo stava vincendo, affiancata dai poteri malvagi che la Dea

le aveva donato; poi il Dio Rosso fece la sua comparsa per aiutare il suo Eroe. Jahd colpì il Dio Formica, accecando due dei suoi dieci occhi, e lacerandogli le ali. Alla fine però fu abbattuta da Kwundàr; il Dio divorò la sua anima, e l'Eroe il suo corpo.

Il popolo indigeno lasciò quei luoghi e venne a vivere su quest'isola, dividendosi in tribù; alcune hanno dimenticato il loro antico Dio, ma la tribù di Urao no, e lo venera ancora.

4.1.3 Nuovi Indizi

I Pg possono raccogliere nuovi indizi recandosi al laboratorio. Qui Alfea li accoglie amichevolmente come sempre; se qualcuno ha l'abilità di Cercare Tracce, può notare due impronte diverse all'ingresso della capanna-laboratorio, ma è impossibile stabilire a chi appartengano. Alfea sostiene di non aver visto nessuno e di non aver notato nulla di strano. Basta una capatina nel laboratorio per notare che alcuni strumenti sono fuori posto, ed alcuni alambicchi sono stati usati. Un ulteriore tiro in Cercare Tracce rivela che le impronte si dirigono nella stanza di Kelmae. Se cercano a fondo, qui i Pg possono trovare la botola segreta che contiene il diario dell'alchimista. Alfea è riluttante, ma alla fine concede ai Pg di leggerlo. Contiene appunti circa le prime settimane trascorse al villaggio, note sulla personalità di alcuni abitanti indigeni, e le cronache dei primi conflitti con lo Stregone Tebledtul. Niente a riguardo della pozione e dei suoi ingredienti, né dei suoi poteri. C'è invece uno strano accenno alla radura sacra, dove l'alchimista sostiene di aver appreso qualcosa di importante e segreto. Alfea non sa a cosa quell'appunto si riferisca, ma sconsiglia ai Pg di andare a controllare di persona, perché potrebbero nuovamente essere accusati dagli indigeni. Probabilmente però a questo punto i Pg vorranno andarci comunque; sia chiaro che dovranno farlo di nascosto se non vogliono avere problemi. E' opportuno quindi avere un buon piano ed aspettare la notte. Le pozioni nel laboratorio possono essere utili, e Alfea può darle ai Pg se questi insistono un po'.

4.2 IL TEMPIO SOTTERRANEO

4.2.1 Recarsi alla Radura

Per recarsi di nascosto alla radura è bene che i Pg aspettino la notte. Ci sono circa cinque sentinelle intorno al villaggio, ma con un po' d'astuzia e con l'aiuto di un po' di magia è possibile uscire dal perimetro senza essere visti. Inoltre durante il pomeriggio è cominciato un forte acquazzone; la pioggia ed il buio diminuiscono notevolmente la visibilità, ed è anche più difficile udire eventuali rumori.

Il cambio di guardia tra le sentinelle avviene ogni tre ore circa. Se i Pg tramortiscono una guardia, o qualcosa del genere, devono tenerlo presente; qualcuno potrebbe controllare la loro capanna, e trovandola vuota ritenerli colpevoli.

Nel caso in cui gli avventurieri fossero scoperti, verrebbero inseguiti; nessun indigeno entrerà comunque nella radura, che potrebbe però essere circondata. In questi casi estremi il Master gestisca l'avventura secondo il suo buon senso; il paragrafo 4.4.7 può essere usato come punto di riferimento a cui ricondursi.

4.2.2 Al Centro della Radura

La radura è un largo spiazzo erboso dove crescono solo le sacre erbe Tybille; queste sono alte circa trenta, quaranta centimetri ed assomigliano a dei piccoli cespugli con numerose foglioline appuntite.

Se un Pg mangia anche solo una fogliolina di questa erba, perde permanentemente 1 pto di Saggezza al giorno; questo effetto dura fino a quando il cuore dell'Avatar del Dio Rosso non viene squartato (vedi par. 5.3.5). La caratteristica non tornerà, comunque, al valore iniziale a meno che sul Pg non venga lanciato l'incantesimo Scaccia Maledizioni da un chierico di almeno nono livello. Se la Saggezza scende a 3 o meno, il Pg impazzisce, se scende a zero il Pg muore e la sua anima diviene schiava del Dio Rosso.

L'ingresso al tempio è un pozzo situato al centro della radura, camuffato con zolle d'erba ma indicato da un largo circolo di pietre. Dal pozzo si accede al soffitto di un'ampia sala, costruita interamente con una pietra scura e tenera. Tutte le pareti ed il pavimento sembrano essere continue, come se l'intero edificio sia stato ricavato da un'unica gigantesca pietra. L'architettura geometrica non sembra appartenere allo stile degli indigeni, e le pietre non presentano alcuna usura e pur sembrando antiche, non sono databili in alcun modo. I Pg potrebbero pensare che il luogo appartenga a una cultura precedente a quella indigena.

Il tempio è dedicato al Dio Rosso e celebra l'eroe Oglo-Awe-Kwundàr nella sua lotta vittoriosa contro la strega Jahd.

Tutte le pareti delle tre sale sono coperte da disegni e simboli, anche se non c'è nessuna scritta. Sul pavimento di ciascuna è raffigurata la costellazione della formica in congiunzione con gli occhi del serpente, periodo in cui l'influsso del Dio Rosso sugli uomini è più forte che mai. Nel tempio non c'è traccia di scrittura alfabetica né di metallo alcuno.

In tutto il tempio è costituito da tre grandi sale. Si passa da una all'altra sala attraverso delle aperture semicircolari intagliate nel muro. Il Master consulti la Mappa 5 allegata.

Di seguito la descrizione delle sale in ordine di visita da parte dei Pg.

4.2.3 La Sala delle Erbe

Vi si accede dal pozzo sul soffitto, calandosi in qualche modo con una corda; i Pg vengono subito attaccati da tre Scarabei Tigrati (vedi descrizione sul manuale).

In questa sala è narrata la leggenda della Tybilla, la mitica erba; essa ha una foglia per ogni formica rossa che viene uccisa da un uomo (ogni pianta ha infatti tantissime piccole foglioline, e in tutta la radura ci sono migliaia e migliaia di piante). La leggenda vuole che se un uomo mangia una foglia di Tybilla, l'anima della formica in essa racchiusa si impossessi della sua anima, trascinandola per sempre nel regno dei morti (tutto ciò è vero, e i Pg se ne accorgeranno prima che l'avventura finisca).

Su un'altra parete sono rappresentati dei riti, uno dei quali del tutto simile alla cerimonia tenuta da Tebledtul la prima sera. Questo potrebbe far intuire che lo stregone è stato in quel luogo.

4.2.4 La Sala dell'Eroe

Qui è narrata la leggenda di come Oglo-Awe-Kwundàr abbia ucciso la strega

Jahd, seguace della Dea Verde. L'eroe è raffigurato alto come due uomini, nudo e muscoloso. La prima scena mostra Kwundàr che viene incoronato re dal popolo. Poi c'è Jahd che lancia una maledizione sul villaggio, e la popolazione viene decimata. Un pugno di valorosi capeggiati da Kwundàr si mette in salvo, fuggendo all'interno di un grande formicaio.

La scena successiva vede l'eroe in comunione con una formica alata gigante, con dieci occhi: indubbiamente il Dio Rosso. Di seguito è raffigurata la lotta tra Jahd e Kwundàr; sullo sfondo è possibile notare la congiunzione astrale tra formica e occhi del serpente. Poi si vede Jahd che al posto delle braccia ha due strane chele, e colpisce la grande Formica prima lacerandole le ali e poi ferendola a due occhi. Infine Kwundàr uccide Jahd staccandole le braccia e la testa. L'ultima scena vede l'eroe e la Formica divorare rispettivamente il corpo e l'anima della strega.

Dopo queste sequenze ci sono degli altri disegni di stile molto diverso e più semplici graficamente. Sembrano costituire un racconto a parte. Qui si vedono le anime di molti uomini che lavorano come schiavi presso il dio Rosso, in una specie di mondo sotterraneo, con sullo sfondo un'oscura grande costruzione (il Tempio stesso). Poi si vede una donna che libera le anime dalla schiavitù e le porta su un'isola (l'isola di Bedemmua, la donna è Jahd, ma la forma stilizzata dei disegni non permette di riconoscerla con sicurezza). Per ultima la Formica naviga su una stranissima imbarcazione (simile all'edificio della prima scena) alla volta dell'isola, sullo sfondo, rispettivamente ad est e ad ovest sorgono le costellazioni della formica e degli occhi del serpente, ad indicare che la congiunzione astrale favorevole al Dio Rosso è prossima a venire.

Quest'ultima serie di disegni è stata fatta da Eolf, che viaggiando nel cosiddetto Regno dei Morti è venuto a conoscenza della vera storia del suo popolo; egli inoltre ha scritto sul muro il nome segreto e dimenticato di Jahd, come verrà spiegato nei capitoli seguenti. E' possibile leggere tale scritta solo illuminandola con una luce verde (ad esempio schermando le torce con un panno verde). Ulteriori dettagli sono esposti nel capitolo conclusivo (vedi par. 5.2.2 e 5.2.3).

4.2.5 La Sala della Formica

La terza ed ultima sala è la più inquietante di tutte. C'è un'unica gigantesca iscrizione su di una parete, che raffigura il Dio Rosso, ovvero una formica alata con dieci occhi. L'icona è praticamente identica alla rappresentazione del marchio utilizzato per il primo delitto. Questo significa che chi ha costruito quell'oggetto deve per forza essere stato in questa sala.

Nell'aria aleggia un sottile ed acre odore di difficile identificazione; qualcuno potrebbe pensare a sostanze stupefacenti che impregnano tutto l'ambiente. Se dapprima la sala sembrava completamente vuota, ora ai Pg sembra di vedere delle strane e sinistre cose. Ogni volta che un PG ha una visione deve riuscire in un TS vs. Incantesimi o fuggire dalla sala urlando in preda al terrore.

- Uno di loro nota per un attimo lo scintillio di otto occhi rossi nell'oscurità.
- Un altro vede un'orda di piccole formiche rosse che avvolgono totalmente il suo corpo.
- Per un attimo un terzo ha la certezza che le pareti, il soffitto ed il pavimento siano ricoperte totalmente da una moltitudine di formiche rosse.

- Tutti coloro che rimangono nella stanza hanno la sgradevole sensazione che qualcosa gli cammini sul braccio, o tra i capelli, o lungo la schiena.
- Da adesso in poi si succederanno altre illusioni, ognuna delle quali potrebbe far fuggire un Pg. Ad esempio è possibile vedere un mucchio di cadaveri che vengono rosicchiati da formiche, o ancora una donna che vomita un insetto grande come un bambino, eccetera.
- Se qualche Pg resiste, un gruppo di formiche compare sul pavimento, formando l'immagine di un grande guerriero indigeno senza testa, del tutto simile a Kwundàr, che attacca.

IMMAGINE DI KWUNDAR - non-morto (visione);

DV 5* ; CA 6; PF Speciale; THACO 14;

PX 400; TS G5; Mov 24 (9); Morale 12;

Attacchi: 1 lancia d'osso; Danni: 1d6+4;

Note: Può essere scacciato come un Necrospettro; se riduce a zero o meno i PF del Pg che lo affronta, questi non muore, ma perde i sensi per 1d6+2 turni; può essere colpito solo da armi magiche;

Speciale: Ogni volta che Kwundàr viene colpito, il Pg che lo vede deve effettuare un check di Saggezza: se riesce Kwundàr scompare, se fallisce non infligge danni e ha un malus di 1 (cumulativo) sul prossimo check;

Allineamento: Legale Malvagio.

- Se ancora qualcuno resiste allo scontro, vede l'immagine di una formica che rode il cervello ad una persona, non un indigeno, ma un bianco vestito con una tunica azzurra (si tratta dell'alchimista, potrebbe essere identificato conoscendone una descrizione); la visione dura un attimo, poi più niente.

4.3 LA CAPANNA DEGLI STREGONI

4.3.1 Andare alla Capanna

I Pg potrebbero recarvisi in cerca di conferme riguardo ai sospetti su Tebledtul. Se agiscono di nascosto, i Pg dovrebbero scegliere un momento in cui lo Stregone e i due apprendisti sono assenti (ad es. durante un rito). Shebehodd, lo stregone anziano è sempre in casa, ma non rappresenta un pericolo per i Pg; egli è infatti del tutto inabile a muoversi e a parlare, è cieco, e non ha più poteri magici tali da permettergli di nuocere a qualcuno.

In casi estremi i Pg potrebbero tentare di entrare con la forza per stanare lo stregone, che si difenderà con tutti i mezzi a sua disposizione.

Il Master tenga presente la Mappa 4, allegata, per una descrizione del posto.

4.3.2 Il Teschio

All'interno della capanna i Pg potrebbero con qualche difficoltà trovare l'oggetto sacro che costituisce la fonte del potere magico dello sciamano: in un'elaborata scatola di legno, il teschio putrefatto di un uomo (era la testa di Oglo-Awe-Kwundàr). Questo talismano è sorvegliato da tre Pantere Distorcenti (per le

statistiche vedi manuale). Nel momento stesso in cui i Pg si avvicinano eventualmente a questo oggetto, Tebledtul avverte senza dubbio la loro presenza nella sua casa.

Se i Pg distruggono il teschio, Tebledtul perde istantaneamente tutti i suoi poteri magici (ma non il suo carisma sul villaggio), e farà di tutto per vendicarsi il più crudelmente possibile.

4.3.3 Lo Stregone Anziano

Un incontro interessante potrebbe essere quello con Shebehodd, lo stregone anziano. Vedendolo i Pg si rendono conto che l'uomo è cieco ed incapace di muovere le gambe. Egli chiama vicino a sé i Pg e prende le loro mani tra le sue, rabbrivendo vistosamente. Poi scuotendo la testa disegna con un bastoncino sulla terra la figura stilizzata di un uomo e la sua ombra; l'uomo è avvolto come da un alone. L'anziano ha avvertito che i Pg stanno lentamente perdendo la loro anima, e che resta loro solo la cosiddetta anima sostitutiva o anima-ombra.

SHEBEHODD, STREGONE ANZIANO - Chierico di liv. 4;

CA 9; PF 10; NA 1; THACHO 20 [20];

Protezioni: nessuna; Armi: nessuna;

For 9, Int 11, Sag 16, Cos 10, Des 6, Car 12

Incantesimi: Individuazione del Male, Individuazione del Magico,
Individuazione dell'Allineamento;

Abilità: Conoscenza piante, tradizioni Urao, leggere i presagi;

Tesori: nessuno;

Allineamento: Legale Neutrale.

4.4 CONCLUSIONE DELLE INDAGINI

4.4.1 Elementi Risolutivi

A questo punto i Pg hanno elementi sufficienti per scoprire la verità; tutti i seguenti indizi portano a smascherare il piano dell'alchimista:

1. Non è stato trovato il corpo di Kelmae, il che fa pensare che egli non sia morto.
2. Il laboratorio è stato usato per produrre ingredienti alchemici. Solo Kelmae (e forse anche Alfea) nel villaggio conosce queste pratiche.
3. L'oggetto usato per imprimere a fuoco l'icona della formica sulla fronte della prima vittima (Gerish) è di ferro lavorato: dato che gli indigeni non conoscono i metalli né la lavorazione degli stessi, tale oggetto dev'essere stato portato dall'esterno da qualcuno che già conosceva l'iconografia del Dio Rosso.
4. Nel diario, Kelmae in pratica dimostra di essere entrato nel tempio situato sotto la radura sacra.
5. Solo chi è stato nel tempio segreto conosce nei dettagli il simbolo del Dio Rosso riprodotto dal marchio; Kelmae, forse Alfea e probabilmente Tebledtul ed Eolf sono stati nel tempio, ma solo Kelmae aveva la possibilità di farsi costruire l'oggetto di ferro commissionandolo in continente e facendoselo recapitare da una nave di Lord Bergitov.
6. Le morti misteriose avvenute al villaggio possono essere state provocate

dall'utilizzo dell'erba che Kelmae stava studiando e doveva sperimentare, come è deducibile dalle iscrizioni nel tempio segreto e come ben sanno gli stregoni (Eolf compreso).

Oltre a questi, nell'avventura ci sono molti altri indizi svianti, che potrebbero portare i Pg a conclusioni diverse ed erranee. I prossimi paragrafi presentano qualche esempio di ciò che gli avventurieri potrebbero pensare, e di ciò che potrebbe accadere se dovessero accusare pubblicamente qualcuno.

4.4.2 Accusare Eolf

La prima vittima, Gerish, era un guerriero in contrasto con Eolf; quest'ultimo era stato già disonorato con l'espulsione dalla casta degli stregoni, avendo mostrato interesse per la magia dell'alchimista. La morte di Gerish era stata in qualche modo predetta da Eolf quando questi aveva interpretato il volo degli uccelli neri. I Pg potrebbero pensare che egli abbia rapito o ucciso Kelmae per appropriarsi dei suoi segreti, e che stia cercando di far incolpare loro o lo stregone.

Conseguenze: se i Pg accusano Eolf, il villaggio non si opporrà, vista la bassa stima che ormai hanno di lui. L'ex stregone però si difenderà con fermezza. Come ultima difesa farebbe notare che il marchio a forma di formica è fatto di metallo, un materiale sconosciuto in tutta l'isola, e che quindi non può appartenergli. Se i Pg non l'avevano notato, questo può essere un buon aiuto. Se riconosciuto comunque colpevole, al più sarà percosso, e poi scacciato o imprigionato, ma non ucciso (il fantasma di uno stregone, anche se rinnegato, potrebbe spaventare molti indigeni).

4.4.3 Accusare Alfea

Alfea sostiene di non aver toccato il laboratorio, invece questo è stato di certo usato di recente. I Pg potrebbero credere che ella stia mentendo. Inoltre ha tenuto nascosto il diario personale di Kelmae, in cui racconta i suoi mesi di permanenza al villaggio. L'assistente sostiene di averlo fatto per motivi di riservatezza, non volendo consegnare un oggetto personale di suo fratello a degli sconosciuti.

Un'altra stranezza è che Alfea dice di non sapere quale sia l'esatto utilizzo della pozione, pur avendo collaborato agli studi per un anno intero. Da tutto ciò potrebbero nascere sospetti tali da indurre i Pg ad accusarla.

Conseguenze: una eventuale accusa di Alfea non sarà ostacolata dagli indigeni né dallo stregone, per il semplice fatto che lei è una straniera, e per di più profanatrice. Gli indigeni tuttavia preferiranno consegnarla prigioniera ai Pg piuttosto che giustiziarla; gli avventurieri sono liberi di farne ciò che vogliono.

4.4.4 Accusare Oglo-Abu-Taro

Il capo villaggio ha perso sua figlia nel sacrificio causato dal sacrilegio di Kelmae. E' un buon movente per un uomo virtualmente al di sopra di ogni sospetto, ma enigmatico. Da qui una possibile accusa.

Conseguenze: accusare il capo villaggio è una mossa azzardata, e verrà considerata da tutti gli indigeni come un offensivo e sfacciato affronto. Il villaggio potrebbe arrivare a linciare i Pg se questi non ritornano sulle loro posizioni, oppure Taro potrebbe sfidare gli accusatori a combattere (uno alla volta) con le armi degli indigeni, e, dato che egli è un grande combattente,

potrebbe avere la meglio su molti di loro.

4.4.5 Accusare Tebledtul

Lo stregone è sospettabile per il suo comportamento avverso riguardo a tutti gli stranieri, ed in particolare per il sacrilego Kelmae che sembra essere il suo antagonista in campo magico. E' lecito che i Pg pensino che lui abbia rapito o ucciso l'alchimista, per disfarsi di un nemico oppure per apprendere i suoi segreti, o ancora per evitare al villaggio una disgrazia.

Conseguenze: accusare Tebledtul è una mossa pericolosa, ma gli indizi contro di lui potrebbero essere tali da convincere un piccolo gruppo di guerrieri del villaggio a cui lo stregone è sempre stato antipatico (a discrezione del Master). Si potrebbe così giungere ad una lotta interna al villaggio (solo in casi estremi), o uno scontro diretto tra lo stregone e i Pg che cercano di stanarlo dalla sua capanna. Se i Pg dovessero alla fine ucciderlo o causarne la cacciata, il Dio Rosso sarà oltremodo adirato, e la sua vendetta finale sarà ancora più crudele.

4.4.6 Accusare il Dio Rosso

Il Dio Rosso potrebbe realmente essere in collera col suo popolo. Il sovrannaturale è un'ottima spiegazione per tutte le cose apparentemente inspiegabili, pertanto questa soluzione sembra semplicistica. D'altronde, la causa delle misteriose morti è a quanto pare di tipo sovrannaturale, e le congiunzioni astrali particolari potrebbero non essere una coincidenza. L'atmosfera di fatalismo, i riti blasfemi, lo strano tempio sotterraneo potrebbero suggestionare molto i Pg.

Conseguenze: credere ad una reale maledizione del Dio Rosso è una soluzione solo a prima vista un po' superficiale; in effetti (ma i Pg lo sapranno solo alla fine) la zampino del Dio Rosso è presente, e muove i personaggi di questa storia come pedine su una scacchiera, per compiere la sua vendetta finale, preparando il ritorno del suo Avatar fisico su questo piano d'esistenza.

4.4.7 Nuovamente nei Guai

Se i Pg si mettono nuovamente nei guai, ad esempio vengono scoperti quando si recano nella radura sacra o nella capanna degli stregoni, fanno accuse azzardate, distruggono il teschio magico di Tebledtul o offendono in modo grave le tradizioni religiose della tribù, gli indigeni saranno intenzionati a catturarli per condannarli presumibilmente a morte. Se i PG tentano di fuggire o di nascondersi nella foresta, avranno poche possibilità di evitare le ricerche dei guerrieri indigeni, che sono molto esperti e veloci su quel terreno.

In caso di condanna a morte, lo stregone riterrà opportuna una fine più veloce rispetto alla precedente sentenza: pertanto intenderà giustiziarli strangolandoli e poi cavando loro il cuore col suo pugnale rituale (un'elaborata lama d'osso). Tuttavia, toccando uno dei PG, un attimo prima dell'esecuzione, lo stregone si renderà conto immediatamente della presenza nel corpo della vittima degli spiriti del Dio Rosso che gli stanno portando via l'anima. Riterrà quindi opportuno rinunciare all'esecuzione pugnazione per permettere al Dio di punire gli avventurieri con i suoi mezzi. I PG saranno quindi imprigionati e sorvegliati a vista da otto guardie.

Prima che la loro anima scompaia del tutto però potrebbe accadere qualche fatto inaspettato...

Atto 5 LA VENDETTA FINALE

5.1 IL RITORNO DI KELMAE

5.1.1 Ultime Mosse dell'Alchimista

Dopo aver osservato gli effetti della pozione su Seybalà e sui PG, Kelmae si sente vicinissimo alla conclusione dei suoi studi. Realizza quindi un preparato definitivo, e decide di sperimentarlo su Eolf, che in passato si era attirato l'inimicizia di molti per essersi interessato al suo lavoro. Invisibile come al solito, si reca al villaggio e mischia il liquido al cibo di Eolf. Attende un giorno e nota che Eolf non muore né presenta alcun sintomo di malessere. Dunque c'è riuscito! Ha ottenuto realmente una pozione d'invulnerabilità! Per accertarsene con maggior sicurezza mischia al cibo dell'ex stregone una dose letale di erbe velenose, per testarne l'invincibilità: Eolf si sente male, ed ha spasmi di dolore per circa due ore, ma poi si riprende completamente senza riportare danni. E' la prova decisiva. Kelmae ritiene a questo punto di aver finalmente raggiunto il suo scopo: ha ottenuto la tanto agognata formula finale del preparato che rende invincibili e quindi virtualmente immortali.

Le sue conclusioni tuttavia sono (come sempre) errate: Eolf infatti è immune all'attacco degli spiriti dovuto all'ingestione della pozione perché in passato la sua anima era già stata rubata e liberata; è inoltre immune a molti tipi di veleno naturale derivato dalle erbe della foresta. Infatti tutti gli stregoni durante il loro apprendistato sviluppano in segreto tali immunità onde poter servirsi di droghe in dosi massicce: questo per raggiungere stati alterati di coscienza che permettono trance utili alla meditazioni e alla comunicazione con gli spiriti e con la natura.

L'alchimista tutto ciò lo ignora e, convinto del suo risultato, decide di bere tutta la pozione che gli rimane (quasi due litri). Galvanizzato e suggestionato, non sospettando che gli resta solo poco tempo da vivere e credendosi immortale, è pronto a tornare (stavolta visibile) al villaggio per la sua trionfale comparsa finale. Questa non sarà come lui se l'aspetta, ma certamente non mancherà di spettacolarità, come ora vedremo.

5.1.2 Una Spettacolare Ricomparsa

La mente di Kelmae è sconvolta e controllata nel subconscio dal Dio Rosso, che lo sta usando per i suoi scopi di vendetta. Le cose vanno così: improvvisamente l'alchimista si fa vivo al villaggio, tra lo stupore di tutti (i PG sono presenti), e comincia a ridere. Da poco si è scatenata una forte pioggia; il temporale fa da sfondo alla scena. Kelmae ha in mano la bottiglia vuota che conteneva la pozione nella destra, e il suo libro di appunti e studi nella sinistra. Alfea gli corre incontro con lacrime di gioia per abbracciarlo.

Poi, agitando il libro, lui urla "Ce l'ho fatta infine! I miei studi sono perfettamente compiuti ed il massimo risultato è stato raggiunto! Stupitevi ora della mia potenza! Colpitemi ora, con tutta la vostra forza! Io ho ucciso i vostri fratelli, io e nessun altro, e le loro vite sono servite al mio scopo! Colpitemi, adesso sono Kelmae l'Invulnerabile, il vostro nuovo Dio!".

Alcuni guerrieri e forse anche i Pg, scagliano a questo punto delle armi contro l'alchimista; queste però rimbalzano o si spezzano sul suo corpo senza causargli alcun danno. Kelmae comincia a ridere soddisfatto, con la bava all

bocca; nei suoi occhi è ora chiaramente visibile la pazzia. Dopo pochi istanti però hanno inizio le convulsioni.

Kelmae si butta a terra contorcendosi violentemente, lasciando cadere il libro, senza smettere di ridere, ed i presenti assistono alla sua lenta metamorfosi. Il suo corpo si copre di scaglie, poi di una spessa corazza, ingigantendosi; dal suo torso allungato spuntano le zampe; infine la sua testa assume le fattezze di una formica, mentre la sua risata si tramuta in un disgustoso gorgoglio; alla fine dal suo dorso sputano due ali lacere, e sul muso umido si schiudono otto occhi rossi fiammeggianti: la trasformazione è completa.

L'Avatar del Dio Rosso prendendo forma dal corpo maledetto e dalla mente folle di Kelmae è finalmente giunto su questo piano per compiere la sua più grande vendetta.

5.1.3 Vendetta

Durante la trasformazione, gli indigeni sono talmente esterrefatti da non saper agire con tempestività. Chiunque provi a colpire Kelmae o la Formica, non infligge alcun danno: l'essere sembra del tutto invulnerabile. Solo armi magiche (almeno +3) infliggono la metà dei danni. Gli incantesimi lanciati frontalmente hanno il 20% di riuscita; quelli d'attacco provocano solo la metà dei danni, mentre incantesimi di controllo o che influenzano la mente sono inutili; gli incantesimi di protezione sono invece efficaci.

La Formica comincia la sua vendetta trucidando e divorando tutti coloro che le capitano a tiro; questi non hanno alcuna speranza di salvezza. Quando uccide una vittima, il Dio assorbe la sua anima, per cui diventa poco a poco sempre più grande. Tutti i guerrieri del villaggio partecipano allo scontro, e quasi tutti vengono uccisi. Lo stregone, se presente, fugge alla sua capanna.

Eolf rimane immobile e non viene attaccato. La sua anima infatti è già stata riscattata da quello che gli indigeni chiamano il Regno dei Morti, perciò il Dio non può riprenderla. I Pg sono invasati da spiriti maligni che stanno a poco a poco portando via la loro anima, quindi il Dio Rosso non ha motivo di attaccarli. Se i Pg dovessero attaccare la Formica, però, questa si difende con il suo attacco speciale Aura d'Inconscio. Dopo un turno di concentrazione, un'ondata di potere si sprigiona dal mostro, come l'onda d'urto di una esplosione, stordendo 1d100 Dadi Vita di creature nel raggio di 150 metri (nessun tiro salvezza).

I Pg cadono allora a terra completamente sfiniti e privi di sensi, mentre il Dio Rosso miete il maggior numero possibile di anime tra gli impotenti indigeni di Urao.

5.2 SALVARE L'ANIMA

5.2.1 Un Tragico Risveglio

I Pg si risvegliano alcune ore dopo, durante la notte. Aprendo gli occhi si scoprono doloranti ed esausti dopo un sonno di incubi che non riescono a ricordare. Sta smettendo di piovere; vicino a loro ci sono Eolf e la capo guerriero Zundra, ferita gravemente, che i Pg hanno già incontrato in precedenza. Eolf dice ai Pg che le loro condizioni sono gravi, gli spiriti maligni stanno già da un po' di tempo divorando la loro anima, e presto glie la strapperanno via del tutto.

Fa bere loro qualcosa, e racconta dell'incredibile massacro al villaggio. Il Dio

Rosso s'è vendicato uccidendo praticamente tutti gli abitanti, ed ora vaga nella foresta per cercare nuove vittime. Eolf inoltre dice che è quello il motivo per cui il Dio li ha risparmiati, ed ha risparmiato anche lui perché la sua anima è già tornata dal Regno dei Morti una volta. Zundra invece ha combattuto valorosamente ed è scampata alla morte per miracolo, portando i Pg in salvo nella foresta.

L'ex apprendista stregone è disposto ad ascoltare e rispondere alle domande che i Pg hanno da fargli. Se non l'hanno già capito da soli, la mente di Kelmae era influenzata dal Dio Rosso già da molto tempo, e quello che lui credeva essere un infuso d'invulnerabilità era invece lo strumento del Dio per ritornare con il suo Avatar fisico su questo piano d'esistenza onde compiere la sua vendetta. Se i Pg vogliono saperne di più Eolf è disposto a raccontare la vera storia del suo popolo.

Se i Pg sono interessati al libro dell'alchimista, questo è rimasto nel punto in cui Kelmae aveva avuto le convulsioni, dove l'aveva lasciato cadere.

5.2.2 Il Racconto di Eolf

Tantissimo tempo fa la vita degli attuali abitanti di Bedemmua era molto diversa: loro non si trovavano ancora sull'isola, anzi, forse l'isola non esisteva affatto. La condizione del popolo di Eolf era ben triste: essi vivevano in una terra desolata e dura, squallida e opprimente; ma la cosa peggiore era la mancanza di libertà: infatti vivevano come schiavi per il più terribile dei padroni, il Dio Rosso.

Le loro anime erano assoggettate al Dio che le controllava e sopprimeva in loro il desiderio di fuga o di ribellione. Così costringeva gli uomini a servirlo e ad edificare enormi templi a lui dedicati fatti di pietra e di sudore.

Un giorno però la Dea Verde, eterna rivale del Dio Rosso, riuscì a fare sua seguace una schiava del suo antagonista. Le insegnò cosa fosse la libertà, le insegnò la disobbedienza ed il libero arbitrio, le fece assaporare la gioia di vivere per sé stessa, ed i sentimenti d'amicizia e pietà nei confronti del suo popolo natio. Le insegnò anche i segreti della magia e della scrittura, dandole un nuovo nome e conferendole poteri sovranaturali. La Dea Verde fece risorgere la sua anima ad una nuova vita, e lei era decisa a tornare dal suo popolo per liberarlo dalla schiavitù ed affrontare il Dio Rosso. Il nome di questa donna è conosciuto nelle leggende Urao come Jahd.

Il Dio Formica nel frattempo aveva previsto l'attacco, e scelse tra i suoi schiavi il più forte e potente uomo: questi era Oglo-Awe-Kwundàr. Si assicurò che gli fosse assolutamente devoto e lo riconoscesse come unico padrone della sua vita.

Nel frattempo Jahd era tornata tra gli schiavi e cominciò a risvegliare in loro l'istinto di libertà e di ribellione, ma Oglo-Awe-Kwundàr venne per sfidarla. Jahd era in difficoltà, così la Dea Verde corse in suo aiuto, invasando il suo corpo e conferendole degli strani poteri. Ora Kwundàr stava per soccombere quando il Dio Rosso venne a combattere al suo fianco.

Lo scontro fu epico; Jahd ferì il Dio distruggendo per sempre le sue ali e accecando due dei suoi dieci occhi, ma alla fine il Dio Rosso e il suo campione ebbero la meglio e uccisero Jahd e la Dea Verde, rendendo schiave le loro anime.

Questa vittoria tuttavia fu inutile; oramai il bisogno di libertà era nato nel cuore degli schiavi, che desiderarono così fortemente di fuggire da vincere con la loro

volontà il controllo del Dio Rosso, distratto dal dolore delle ferite riportate nello scontro. Bastò tale volontà d'essere liberi perché la maggioranza del popolo riuscisse a cambiare la sua condizione di vita viaggiando misteriosamente tra le dimensioni fino in questo mondo.

Eolf sospetta che sia stato il desiderio del suo popolo a creare l'isola. Mentre i suoi schiavi fuggivano, il Dio Rosso però mandò loro una potente maledizione: distorse il ricordo o fece al popolo dimenticare la loro storia, e si assicurò così che molti di loro gli restassero devoti, in modo da poter preparare la sua futura venuta. Oggi questo terribile evento è accaduto.

Divorando le anime, il Dio le assoggetta e le fa tornare sue schiave nella dimensione natale. Le anime stesse dei Pg stanno subendo questa amara sorte.

Questa storia Eolf l'ha appresa quando, in gioventù, avendo accidentalmente mangiato l'erba Tybilla, fu invasato dagli spiriti maligni. Tebledtul allora operò su di lui un potente incantesimo che gli permise di viaggiare nella dimensione dove la sua anima era schiava. Qui riuscì a liberarla e apprese dal racconto di un'altra anima, quella di Jahd, la vera storia del suo popolo, e il rischio del ritorno del Dio Rosso.

Temendo di non riuscire a ricordare ciò che aveva appreso, disegnò questa storia sulle mura del tempio, che esiste contemporaneamente in entrambe le dimensioni, essendo una specie di corridoio di passaggio tra i due mondi. Scrisse anche il vero nome di Jahd, tracciando i simboli alfabetici secondo le sue indicazioni. Una volta tornato, aveva perso ogni fede nei confronti del Dio Formica, ed è questo il vero motivo per cui non divenne più uno stregone, nonostante le insistenze di Tebledtul, che vedeva in lui un potenziale ottimo successore.

5.2.3 L'Albero dal Nome Segreto

A questo punto i Pg probabilmente si sentono un po' spacciati e senza speranze, e fanno molte domande ad Eolf, che risponde loro come meglio può. I Pg sono incredibilmente deboli e stanchi: la loro anima sta ormai definitivamente lasciando il corpo. Se chiedono ad Eolf se Tebledtul è in grado di far viaggiare anche loro nell'altra dimensione alla ricerca delle loro anime, questi risponde che indubbiamente lo stregone ne è capace, ma non è certo disposto ad aiutare degli stranieri che non hanno fede. Inoltre se i Pg hanno distrutto il teschio, lo stregone non ha più poteri magici. Eolf invece non è in grado di operare una magia così potente. Però c'è ancora una speranza.

Eolf conduce i Pg nei pressi di un grande albero secco, che contrasta con la lussureggiante vegetazione della foresta circostante. Dice loro che per "entrare" nell'albero occorre pronunziare il nome segreto di Jahd, e loro forse sono in grado di leggere l'iscrizione all'interno del tempio sotterraneo. In realtà, quando ha viaggiato nel cosiddetto Regno dei Morti, insieme alla sua anima ne ha riportata indietro un'altra, che ora vive in quell'albero.

I PG con Eolf e Zundra si recano quindi nuovamente nel tempio sotterraneo. Nella sala dell'Eroe, Eolf fa schermare la luce delle torce con un panno verde. Illuminati da questo bagliore verdognolo si rivelano le rune scritte sulla parete. Occorre usare con successo l'abilità di Lettura dei Linguaggi oppure l'incantesimo omonimo per capire la pronuncia di tale parola, che è la seguente: "Asha-Azt-Hekyjim".

Pronunciando correttamente ed a voce alta questo nome di fronte all'albero

secco, compare nel tronco dell'albero una cavità abbastanza grande da far entrare una persona. Eolf invita quindi i PG e Zundra ad entrare uno dopo l'altro nell'albero. Chi si introduce nel vano sembra infatti scomparire all'interno di esso, inghiottito dall'oscurità.

5.2.4 Forgiati nell'Anima

I Pg insieme a Zundra entrano nell'albero e si ritrovano in un prato verde, immerso nella pace e nella tranquillità. Qui cominciano già a sentirsi molto meglio. In lontananza scorgono una figura umana sdraiata sul manto erboso. Avvicinandosi vedono che si tratta di una ragazzina indigena che potrebbe avere dieci anni, che saluta i Pg con un cenno del capo. Questa ragazzina è la rappresentazione dell'anima di Jahd, ovvero Asha-Azt-Hekyjim (d'ora in poi più brevemente Asha).

Lei chiede ai PG, nella loro lingua, come mai sono venuti a trovarla e cosa vogliono da lei. Dopo che i Pg le hanno la situazione Asha ritiene opportuno aiutarli. Fa degli strani gesti intorno ai corpi di tutti i Pg dicendo che in quel modo crea una barriera che la loro anima non può oltrepassare per uscire dal corpo. Il poco d'anima che gli resta costruirà un'anima-ombra, in grado da tenerli in vita ed in forze per qualche giorno.

Poi bacia i Pg sui palmi delle mani, conferendo ad esse in questo modo una maggiore forza per affrontare il combattimento. Infatti l'unico modo per riprendersi l'anima è quello di sconfiggere l'Avatar del Dio, e squarciare il suo cuore nero.

Infine dà ai Pg alcuni utili consigli. Il primo è quello di credere in loro stessi e di non farsi assoggettare dalla Formica, che ha il potere di controllare le menti deboli. Secondo: gli otto occhi del mostro hanno la facoltà di proteggerlo parzialmente dagli attacchi magici, ma c'è un modo per attaccarlo comunque. Terzo: tutti gli incantesimi possono essere utili. Quarto: lei e la Dea Verde saranno vicini ai Pg in caso di difficoltà.

Infine Asha dona a ciascun Pg (ed anche a Zundra che è con loro) una pietra di forma triangolare. Su ogni angolo di questa pietra brilla una piccola luce verde. Asha dice che in caso di difficoltà possono appellarsi al potere della pietra, che è il potere della Dea Verde stessa.

I Pg possono notare delle grandi crepe nel terreno che squarciano il manto erboso: se chiedono una spiegazione la bambina dirà che purtroppo quel posto si sta sfaldando e lentamente va in rovina, dato che l'anima di un uomo non può vivere a lungo nel corpo di un albero. L'albero è oramai secco, e quando morirà del tutto, sarà finita anche per lei.

Poi congeda i Pg dicendogli di andare e augurando alle loro anime di rimanere libere.

Non appena si voltano, i Pg si trovano all'esterno dell'albero, dove Eolf li stava aspettando. Si sentono di nuovo in forze; vengono istantaneamente curati da tutte le ferite, le malattie e le maledizioni, e sono riposati al punto da poter eventualmente memorizzare gli incantesimi se ne hanno bisogno.

5.3 IL CONFRONTO COL DIO

5.3.1 Strategie d'Azione

A questo punto ai Pg non rimane altro che trovare il Dio Rosso ed affrontarlo. Un buon punto per cominciare a cercare è il villaggio. Qui i Pg vedono un centinaio di cadaveri semisbranati di quasi tutti gli indigeni del villaggio, tra cui quello di Taro, di Alfea e di Ullo. Mancano invece quello di Tebledtul e dei due apprendisti.

Zundra ed Eolf trovano i cadaveri di parenti ed amici e non possono fare a meno di piangere e di intonare un canto funebre: ora sono ancora più determinati nella loro lotta. La vendetta del Dio ha avuto effetti terrificanti. Se vogliono, i Pg possono facilmente trovare e prendere il libro di Kelmae (in fondo è quello il motivo della loro missione); Zundra invece si arma della grande lancia d'osso che apparteneva ad Oglo-Abu-Taro, la Lancia dei Capi. Lo Scudo dei Capi, purtroppo, è andato distrutto.

La Formica ha lasciato tracce non troppo difficili da seguire; i Pg potrebbero trovarle e notare che il Dio deve essersi diretto verso la capanna degli stregoni, oppure andare comunque in quella direzione.

5.3.2 La Fine di Tebledtul

I Pg giungono presso la capanna degli stregoni, e vedono Tebledtul e gli apprendisti sdraiati al suolo, immobili. Un ascolto attento potrebbe rivelare che non sono morti, ma stanno salmodiando a bassa voce.

Se i Pg vogliono, possono tentare d'attaccare di sorpresa lo stregone, oppure possono avvicinarsi o ancora stare a guardare. Se Tebledtul avvertisse la loro presenza li attaccherebbe senza esitazione con tutte le sue forze. Nei suoi occhi è possibile leggere odio, un po' di follia e tanta disperazione.

Ai Pg è concesso poco tempo (3 round di combattimento) prima che sopraggiunga la Formica. E' possibile udire il suo osceno gorgogliare quando questa si avvicina; in questo modo i Pg non vengono sorpresi. Se Tebledtul e gli apprendisti sono ancora vivi, lasciano che la loro anima venga divorata dalla Formica; questa procedura è istantanea, perché il Dio si impossessa delle anime assorbendole come una spugna fa con l'acqua.

In questo caso si sommino i PF dello stregone e degli apprendisti al totale della Formica, che è già molto più grande della prima volta che i Pg l'hanno vista, subito dopo la trasformazione; inoltre il Dio è ora in grado di lanciare gli incantesimi dello stregone (se questi aveva ancora i suoi poteri) una volta per round (in aggiunta ai normali attacchi).

A questo punto nessuno si frappone tra i Pg e la Formica: lo scontro finale può avere inizio. Eolf si fa da parte (non conosce incantesimi né sa usare armi) e osserva lo scontro eventualmente suggerendo qualcosa ai Pg se questi sono in difficoltà (a discrezione del Master). Zundra invece combatte valorosamente con la sua lancia d'osso a fianco dei Pg, senza risparmiarsi.

5.3.3 Combattimento Finale

Le statistiche del Dio Rosso sono riportate alla fine di questo capitolo; sono state opportunamente modificate considerando che i Pg hanno ricevuto la benedizione della Dea Verde. Se non avessero questo privilegio infatti il Dio sarebbe per loro praticamente invincibile.

La Formica comincia con il suo attacco Aura d'Inconscio; stavolta ai Pg è concesso il Tiro Salvezza vs. Soffio del Drago. Chi fallisce rimane stordito solo per un round, durante il quale non può attaccare né difendersi.

Il Dio Rosso infligge i normali danni per gli attacchi fisici (1d6 per ciascuna delle 4 zampe che utilizza per combattere); l'attacco portato con le mandibole provoca il risucchio di 1d6 punti di Saggezza (fate fare ai Pg un TS Incantesimi). Se la Saggezza scende sotto a tre, il Pg non è più in grado d'intendere e di volere (impazzisce); se scende a zero o meno muore istantaneamente e la sua anima è risucchiata dal Dio; in quest'ultimo caso aggiungete i PF del malcapitato a quelli della Formica.

In più il Dio Rosso può lanciare un attacco d'Aura ogni 2 round (uno per concentrarsi ed uno per lanciare) e un incantesimo di Tebledtul per ogni round (solo se ha assorbito la sua anima e se lo stregone aveva ancora i suoi poteri). Dopo alcuni round (a discrezione del Master) però Eolf entra nella capanna degli stregoni e, con l'aiuto di Shebehodd, si impossessa del teschio che racchiude la forza di Tebledtul e lo fa a pezzi. Istantaneamente, la Formica perde quegli incantesimi.

Il Dio ha il 50% di possibilità di subire l'effetto di incantesimi lanciati frontalmente, il 90% da altre posizioni; in più usufruisce normalmente dei suoi TS. Incantesimi che influenzano la mente (come Charme ed Esp) hanno l'unico effetto di fargli perdere la concentrazione: in quel Round ed in quello successivo non può lanciare un attacco d'aura, anche se può combattere normalmente con zampe, morsi ed eventualmente incantesimi.

5.3.4 Poteri delle Pietre della Dea

Come Asha ha detto, la Dea Verde è vicina ai Pg durante il combattimento, ogni volta che questi si appellano ai poteri delle pietre magiche. La Dea Verde si identifica in una gigantesca mantide religiosa dal colore verde smeraldo. Quando un Pg utilizza una carica della pietra in attacco o in difesa, gli sembra di vedere al suo fianco la Dea che guida per un attimo le sue mosse.

I poteri delle pietre triangolari possono essere utilizzati come segue.

- Quando un Pg colpisce, concentrandosi sulla pietra triangolare donata da Asha, tirando sotto la Saggezza, infligge il massimo dei danni più un numero di Pf pari alla sua Caratteristica Primaria.

- Quando un Pg lancia un incantesimo che oltrepassa la barriera Anti-magia del Dio, appellandosi ai poteri della pietra fa sì che il Tiro Salvezza del mostro fallisca automaticamente.

- Se un Pg si concentra sulla pietra della Dea Verde quando sta subendo un attacco d'aura o un risucchio di Saggezza, riesce automaticamente nel Tiro Salvezza (non è necessario alcun tiro, neanche per concentrarsi).

Ogni volta che un Pg si appella ai poteri della sua pietra, recupera automaticamente 1d3 PF; contemporaneamente una luce verde scompare da un angolo della pietra stessa. Quando tutte e tre le luci si sono spente le cariche sono esaurite, e la pietra diventa inutile.

Il Master si senta libero di limitare o ampliare i poteri o il numero di cariche delle pietre per meglio bilanciare l'incontro finale, valutando le possibilità del particolare gruppo di Pg.

5.3.5 Esito dello Scontro

Se nessun Pg sopravvive allo scontro, o se comunque l'Avatar del Dio Rosso non viene ucciso, le anime dei Pg saranno per sempre delle schiave senza volontà agli ordini della Formica nella sua sfera d'esistenza. Questo implica che i Pg non possano comunque essere resuscitati (perlomeno non con un normale incantesimo di Resurrezione).

Se invece l'Avatar viene abbattuto, come è auspicabile, il Dio Rosso non potrà più manifestarsi su questo piano d'esistenza per 1d20 decenni. La grande carcassa della Formica deve essere aperta: come ha detto Asha, l'unico modo per liberare le anime schiave e per i Pg di riappropriarsi completamente della loro anima, è quello di aprire il cuore nero del Dio. In questo modo tutte le anime che il Dio aveva divorato saranno libere di riposare in pace. Questo vale anche per le anime dei Pg eventualmente uccisi dal risucchio di Saggezza; in questo caso i loro corpi sono "resuscitabili".

Nel momento in cui i Pg aprono il cuore del Dio, un enorme bagliore opaco si sprigiona dal suo interno, ed è possibile avvertire la presenza di centinaia di entità, che fanno sentire la loro voce esplodendo come in un boato. I Pg ancora vivi sentono d'un tratto l'anima fluire di nuovo nel proprio corpo e calzarvi perfettamente, come una mano che si infila in un guanto della giusta misura. Lo shock dovuto a questa sensazione estremamente inebriante è tale da fargli nuovamente perdere conoscenza.

AVATAR DEL DIO ROSSO

DV 14+3****(*); PF 170;

CA dorso: -2, frontalmente: 0, occhi: 2;

PX 5150 (6100 con incantesimi); TS C15; Mov 24 (9);

Efficacia Anti-magia: 50% frontalmente, 10% altrimenti;

Attacchi: 4 zampe + 1 morso,
oppure 1 Aura (+ 1 incantesimo di Tebledtul per round – eventualmente);

Danni: zampa 1d6 (THACO 10),
morso 1d6 + risucchio 1d6 pti Saggezza se fallisce un check di
Saggezza (THACO 8);

Descrizione degli attacchi d'Aura (è necessario 1 round di concentrazione):

- *Aura d'Inconscio*: stordisce 1d100 DV di nemici per 1 round, concesso TS vs. Soffio del Drago;

- *Aura Vortice*: risucchia 1d6 pti Saggezza a tutti i presenti che falliscono un check di Saggezza;

- *Aura Urlo Interiore*: 1d6+3 danni + paralisi per 1d3+1 round, concesso TS vs. Raggio della Morte;

Note:

- può essere colpito solo da armi magiche o benedette dalla Dea Verde;
- nei suoi otto occhi risiede l'Anti-magia; ogni occhio ha 1 PF (già calcolati nei PF totali); ogni volta che perde un occhio, l'efficacia dell'Anti-magia diminuisce del 5% frontalmente e dell' 1% in generale; quando perde tutti gli occhi l'Anti-magia scompare del tutto ed il Dio subisce una penalità di 2 ai TxC e alla CA;

Tesori: nessuno;

Allineamento: Legale Malvagio.

5.4 ULTIME DECISIONI

5.4.1 Un Migliore Risveglio

I Pg si risvegliano circa dieci ore dopo. Hanno recuperato tutti i Pf, e se avevano subito un risucchio di Saggezza, ora la caratteristica è tornata al suo valore normale. Accanto a loro ci sono Eolf, Zundra (se non era morta nel combattimento) e Shebehodd, lo stregone anziano. Questi sono gli unici indigeni Urao sopravvissuti alla vendetta del Dio Rosso.

Se Zundra è sopravvissuta al combattimento, i Pg si accorgono ben presto di molti notevoli cambiamenti nel suo modo di comportarsi e di parlare. Infatti ella non è più Zundra, ma nel suo corpo abita ora l'anima di Asha, fusa insieme all'anima della Dea Verde stessa.

Zundra infatti ha preferito raggiungere gli altri guerrieri del suo villaggio nell'aldilà, che ora non è più il Regno dei Morti, ma il Regno delle Anime Libere. Lì ha ritrovato i suoi compagni e i suoi familiari, che l'hanno festeggiata come un'eroina.

Prima di lasciare questo mondo ha voluto donare il suo corpo all'anima che prima viveva nell'albero secco.

Eolf e Asha hanno già raccolto e composto tutti i cadaveri della gente del villaggio, più quello di Alfea, e sono pronti ad accendere un falò per cremarli.

Dopo la cerimonia di cremazione, Asha porta i Pg a vedere i resti dell'Avatar del Dio Rosso: la gigantesca formica col petto squarciato si è pietrificata in marmo rosso, e quella terribile statua rimarrà per sempre in quel luogo come monito per il futuro, cosicché nessuno possa dimenticare la sua crudeltà. La maledizione del Dio Rosso è finita.

5.4.2 Il Libro di Kelmae

Se i PG non l'hanno già fatto in precedenza, possono raccogliere il libro che Kelmae aveva lasciato cadere nel fango. Questo contiene gli incantesimi da lui conosciuti (alcuni sono andati persi perché le pagine si sono bagnate, a discrezione del Master) e soprattutto i suoi studi riguardo l'erba Tybilla e la pozione d'invulnerabilità che voleva ottenere.

Eolf mette in guardia i PG riguardo alla pericolosità di tali conoscenze, e ricorda loro di come la follia abbia invaso la mente dell'alchimista, portandolo all'autodistruzione. Tuttavia i PG hanno corso tanti rischi per avere quel libro che ora appartiene a loro; pertanto sta a loro soltanto decidere cosa ne vogliono fare. E' possibile recuperare anche il mantello di invisibilità che Kelmae ha perso durante la metamorfosi: questo oggetto è rovinato ed offre invisibilità solo al 45%, ma può essere riparato da un elfo di almeno sesto livello pagando un prezzo appropriato.

Alcuni PG inoltre potrebbero voler incendiare la radura sacra; Eolf ed Asha sono d'accordo. Dopo aver bruciato la radura non rimane alcuna traccia delle erbe magiche né, stranamente, del tempio sotterraneo, che sembra essere del tutto svanito.

5.4.3 Come Ringraziamento

Per ringraziare i Pg per la loro impresa, Asha regala loro un grosso smeraldo di forma triangolare. La pietra ha il valore di duemila monete d'oro, ed ha il potere di esaudire un Desiderio, purché non sia di profitto personale. Ad

esempio potrebbe essere usato per resuscitare un Pg morto nel corso dell'avventura. Inoltre lo smeraldo porta fortuna: chi lo ha con sé gode di un bonus di uno su tutti i Tiri Salvezza, ad eccezione di quello contro Incantesimi. La pietra ricorderà in futuro ai Pg la loro avventura sull'isola, e le anime che anche grazie a loro sono state salvate dal giogo della schiavitù eterna. Se ai Pg è rimasta qualche pietra triangolare non ancora scarica del tutto, le cariche residue possono essere utilizzate per assorbire eventuali risucchi d'energia o maledizioni.

5.4.4 Ritorno a Casa

La Settima Sirena torna a prendere i Pg un paio di giorni dopo lo scontro col Dio. I Pg scorgono una colonna di fumo in direzione della costa: è il segnale. Eolf e Asha accompagnano gli avventurieri fino alla spiaggia. Dimitri, il capitano della nave, li accoglie amichevolmente per riportarli nel continente. Durante il viaggio di ritorno non succede nulla di particolare; i Pg dovrebbero mettersi d'accordo tra di loro su cosa raccontare a Lord Bergitov, e decidere cosa fare con il libro di Kelmae.

Dopo sei giorni di navigazione la nave giunge nel porto di Specularum; Elmer è lì ad attenderli. Si complimenta con loro e li conduce presso la villa del Lord. Quest'ultimo ricompensa i Pg secondo quanto stabilito all'inizio, a seconda se si ritiene soddisfatto o no del loro lavoro. Elmer riconsegna agli avventurieri i loro cavalli.

L'avventura è finita.

5.5 POSSIBILI AVVENTURE FUTURE

5.5.1 Fuga dalla Sfera del Dio

Se l'Avatar del Dio Rosso ha avuto la meglio sui PG nello scontro finale, alcuni o addirittura tutti gli avventurieri potrebbero aver perso la loro anima.

Un'avventura interessante potrebbe essere l'organizzare la fuga dalla dimensione del Dio Formica dove centinaia di anime sono tenute schiave senza la possibilità di ribellarsi. La benedizione della Dea Verde fa sì che le anime dei PG siano ancora capaci di una volontà propria. Eolf ed Asha, insieme eventualmente a dei PG superstiti, potrebbero intraprendere un viaggio dimensionale per dare la libertà alle anime perdute. Ma il Dio Rosso nella sua dimensione originaria è potentissimo ed immortale...

5.5.2 Una Formula Pericolosa

Se i PG non hanno distrutto gli appunti di Kelmae nè hanno bruciato la radura sacra, potrebbero trovarsi nuovamente nei guai. Se consegnano gli appunti a Lord Bergitov avranno una ricompensa maggiore, ma di certo gli specialisti di arti magiche al servizio del nobile continueranno gli studi maledetti cadendo nello stesso errore di Kelmae. Se il l'Avatar del Dio Rosso è stato ucciso, questi è fisicamente esiliato dal Primo Piano d'esistenza. Tuttavia la malvagia divinità può ancora influenzare le menti dei mortali; si potrebbe così venire a costituire una setta dedicata al Culto della Formica proprio a Specularum. Questi pazzi adepti hanno intenzione di mischiare l'erba Tybilla, che si sono procurati in gran quantità, alla mensa dei poveri che si tiene ogni settimana presso la la cattedrale della Chiesa di Thyatis, per creare un vero e proprio esercito di

invasati che assalti la capitale portando morte e distruzione. Ai PG il compito di impedire che ciò accada, o di affrontarne le conseguenze, dato che il Dio Rosso vorrà indubbiamente vendicarsi di loro per mano dei suoi sudditi folli...

5.5.3 La Vendetta degli Adepti

Se i PG hanno sconfitto il Dio, distrutto la radura sacra e gli appunti di Kelmae, potrebbero nonostante tutto trovarsi ancora nei guai. Il culto del Dio Rosso infatti fu importato in continente ai tempi della tentata colonizzazione dell'Isola di Bedemmua ad opera dell'Impero Thyatiano. L'unica ragione di vita per gli adepti di questo credo malvagio oggi è quella di vendicare la disfatta del proprio Dio. I PG sono ancora in grave pericolo, e così anche Eolf ed Asha, dato che i cultisti cercheranno di impossessarsi innanzitutto delle loro anime per assoggettarle, e per ciò lotteranno con astuzia utilizzando tutte le loro risorse. I PG dovranno affrontare la materializzazione di tutte le proprie paure per restare padroni della propria volontà. Ancora una volta un aiuto importante potrebbe venire dalla Dea Verde, ma i PG dovranno tornare sull'Isola Selvaggia se vorranno ottenerlo...

CONSIDERAZIONI FINALI

Fonti d'Ispirazione

La mia fonte d'ispirazione principale nello scrivere questa storia è stata senza dubbio "La Via del Wyrd" di Brian Bates. Da questo bel libro ho ripreso qualche personaggio o idea (ad esempio il "furto" dell'anima), ma soprattutto l'atmosfera che si crea per il contatto con culture religiose differenti. Mi ha ispirato molto, aiutandomi ad entrare nel "clima indigeno", l'album "Roots" dei brasiliani Sepultura, e l'album "Soul Fly" del gruppo omonimo. Suggestivo l'utilizzo di alcuni brani come colonna sonora dell'avventura.

Le altre fonti d'ispirazione sono naturalmente le tipiche letture di un appassionato di Fantasy, che non è necessario elencare.

Ringraziamenti

Ringrazio Désirée e Sara per le correzioni e i suggerimenti; Alessandro "Cobra" (il Master dei Master) per il prezioso aiuto tecnico e le correzioni; Alef Nerbreon per avermi allietato con la cornamusa e le poesie; Alessandro Gatti e l'associazione Labyrinth di Genova, più tutti gli organizzatori del concorso omonimo; Mayra, Fin-Ferl, Raflesia, Artemisia, Theoden, Gnor, Raysha, Nub-Soth, Cyndrael, Tremendia, Elrond, Aura, Trobongo per il playtesting, i consigli e gli "apprezzamenti". Un minuto di raccoglimento per Aura e Trobongo, tragicamente morti nell'Isola Selvaggia.

Un ringraziamento inoltre a Mirko ed allo staff di Myrddyn

(<http://web.tiscalinet.it/Myrddyn>) per i consigli e la nuova mappa dell'isola.

Grazie inoltre a tutti i siti italiani di giochi di ruolo che hanno pubblicato la mia avventura e a tutte le persone che vorranno leggerla e giocarla!

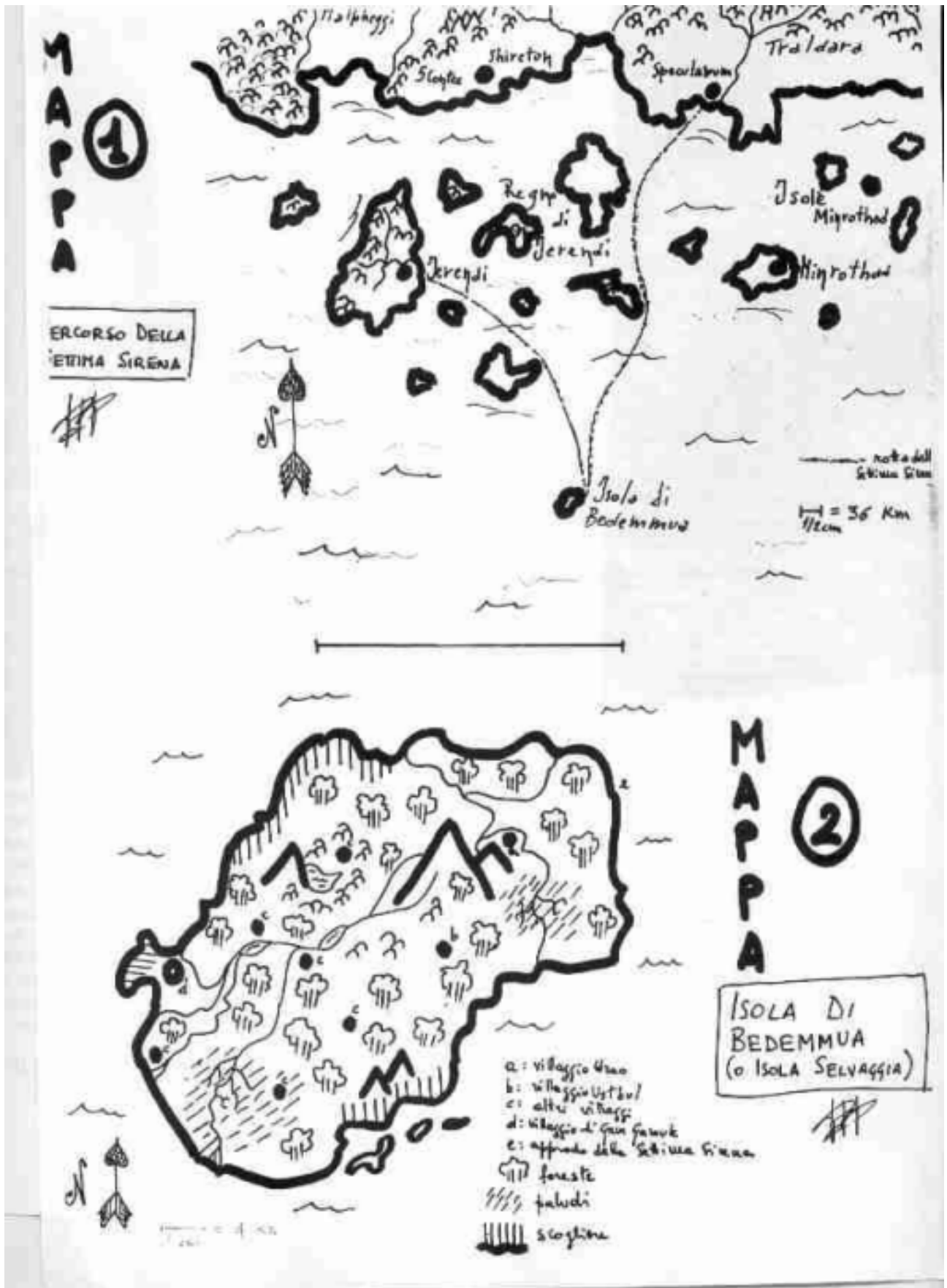
Appendice: PIANTE

La foresta è ricca di erbe e piante di ogni tipo; se qualcuno dei Pg ha l'abilità Conoscenza delle Piante o Erboristeria, potrebbe divertirsi ad andare a caccia di vegetali. Ecco alcune delle erbe che è possibile trovare:

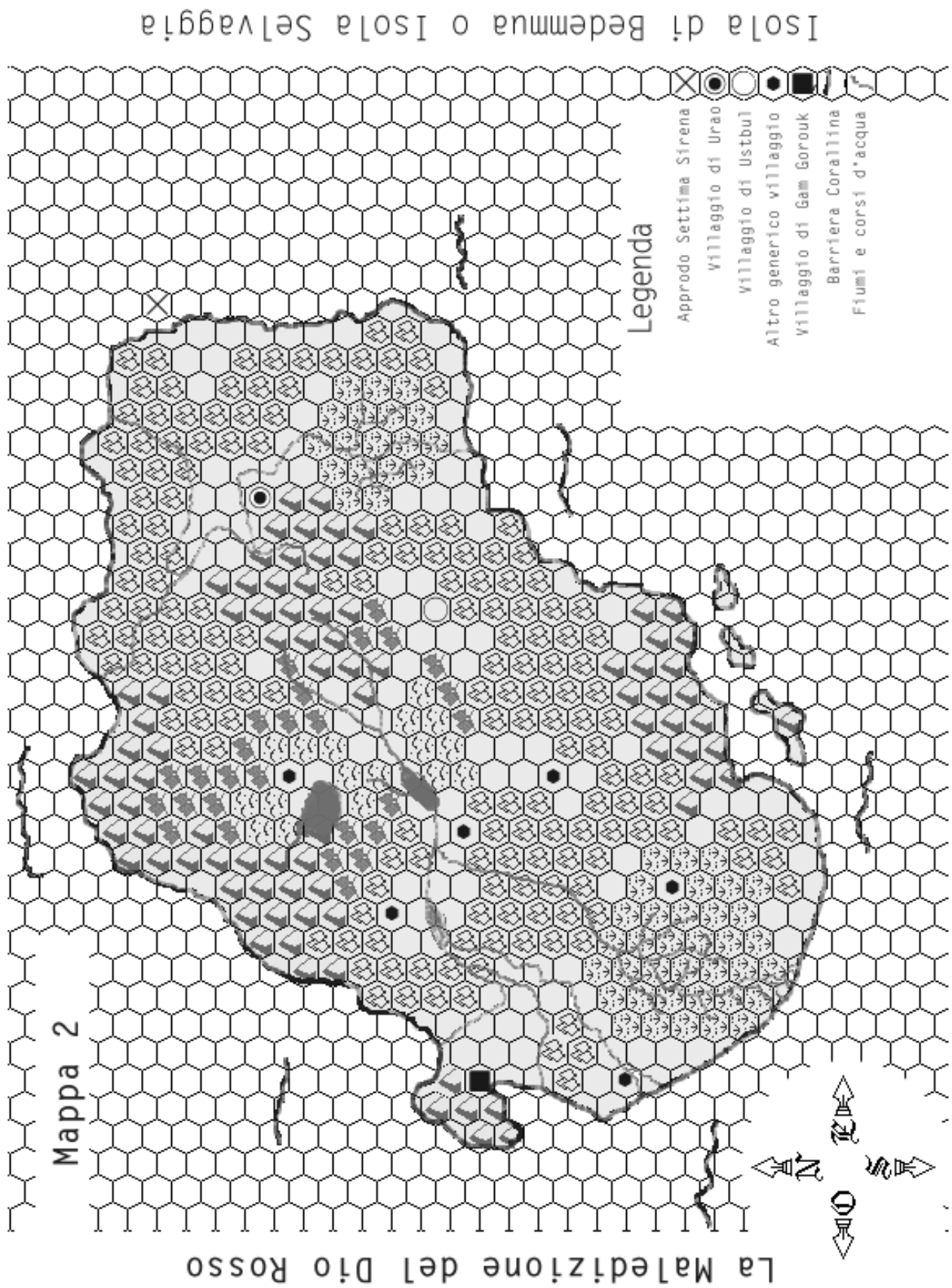
1. **1-35%**: Bacche e Frutti Commestibili (comune) - Equivalente di un pasto per 1 h di ricerca.
 2. **36-60%**: Bacche Velenose (comune) - Piccole quantità: Ts Veleno o 1d4 PF e -2 a tutti i tiri per un giorno; grandi quantità (1/2 kg o più): Ts Veleno o morte in 1d10 h.
 3. **61-70%**: Aselix Agre (non comune) - Curativa: fa recuperare 1d4+1 PF con solo 6-8 ore di riposo.
 4. **71-80%**: Edra Sancta (non comune) - Curativa: se il ferito tirando 1d20 ottiene un numero non maggiore della sua Costituzione, guadagna istantaneamente 2d4+2 Pf, altrimenti solo 1d4 PF.
 5. **81-85%**: Viz Cerula o Erballerta (non comune) - Droga: aumenta la percezione e fa rimanere svegli: +3 (oppure +20%) a tutti i tiri che coinvolgono i sensi; +1 ad Iniziativa e Sorpresa.
 6. **86-90%**: Saxolinfoso o Fiore del Terrore (non comune) - Droga: provoca allucinazioni e spasmi: -1d6 PF, incapacità d'agire coerentemente per 1d6 turni; Ts non concesso.
 7. **91-95%**: Viz Infima o Erbassonna (non comune) - Droga: se fallisce il Ts Veleno causa sonno pesante per 1d4 ore; se riesce, la vittima dimezza la sua Forza per 2d6 turni, ma resta sveglio.
 8. **96-97%**: Radice Scura Emystarana o Stelo degli Spettri (rara) - Magica: permette di uscire dal proprio corpo e vagare in forma incorporea in un raggio di 135 m per 1d4+1 turni senza essere visti; infligge 2d6 danni per ogni turno in più rispetto al tempo previsto.
 9. **98-99%**: Viz Garula o Morte degli Stolti (rara) - Veleno: assomiglia molto alla Viz Cerula, quindi è possibile sbagliarsi; se riesce il Ts Veleno: riduce del 90% i PF, altrimenti morte in 1d3 h.
 10. **100%**: Ligneocardo Pentafolio o Ninfa Acqea di Mirr (rarissima) - Magica: il corpo di chi la ingerisce diventa d'acqua; può assumere qualsiasi forma ma non può sostenere oggetti; può filtrare attraverso il terreno, il legno ed altre superfici porose; non subisce danni normali, ma danni doppi da fuoco; può affogare un essere vivente entrando nei suoi polmoni sottraendogli 2d4 PF/round; ha una durata di 2d6+2 round, dopodiché l'acqua riprende la forma umana originale se è libera, altrimenti la forma del contenitore che la racchiude, uccidendosi.
- **Limitazioni di tempo:** per trovare un'erba non comune occorrono almeno tre ore di ricerca; per trovarne una rara ne occorrono almeno cinque; per trovarne una rarissima ne occorrono almeno otto.
 - **Come utilizzare la tabella:** il Pg dichiara di cercare erbe; il Master tira la sua abilità di Erboristeria (o simile) di nascosto. Poi tira 1d100 e consulta la tabella: quella è la pianta trovata (si considerino le limitazioni di tempo); se il check di abilità era riuscito, il Pg riconosce la pianta trovata e ne ricorda le esatte proprietà; se il check era fallito o il personaggio non possiede alcuna abilità in materia, il Master tira nuovamente sulla tabella con 1d100, determinando così l'erba che il Pg è convinto di aver trovato. Si accorgerà dell'eventuale errore solo una volta che la pianta è stata usata.

ALLEGATI

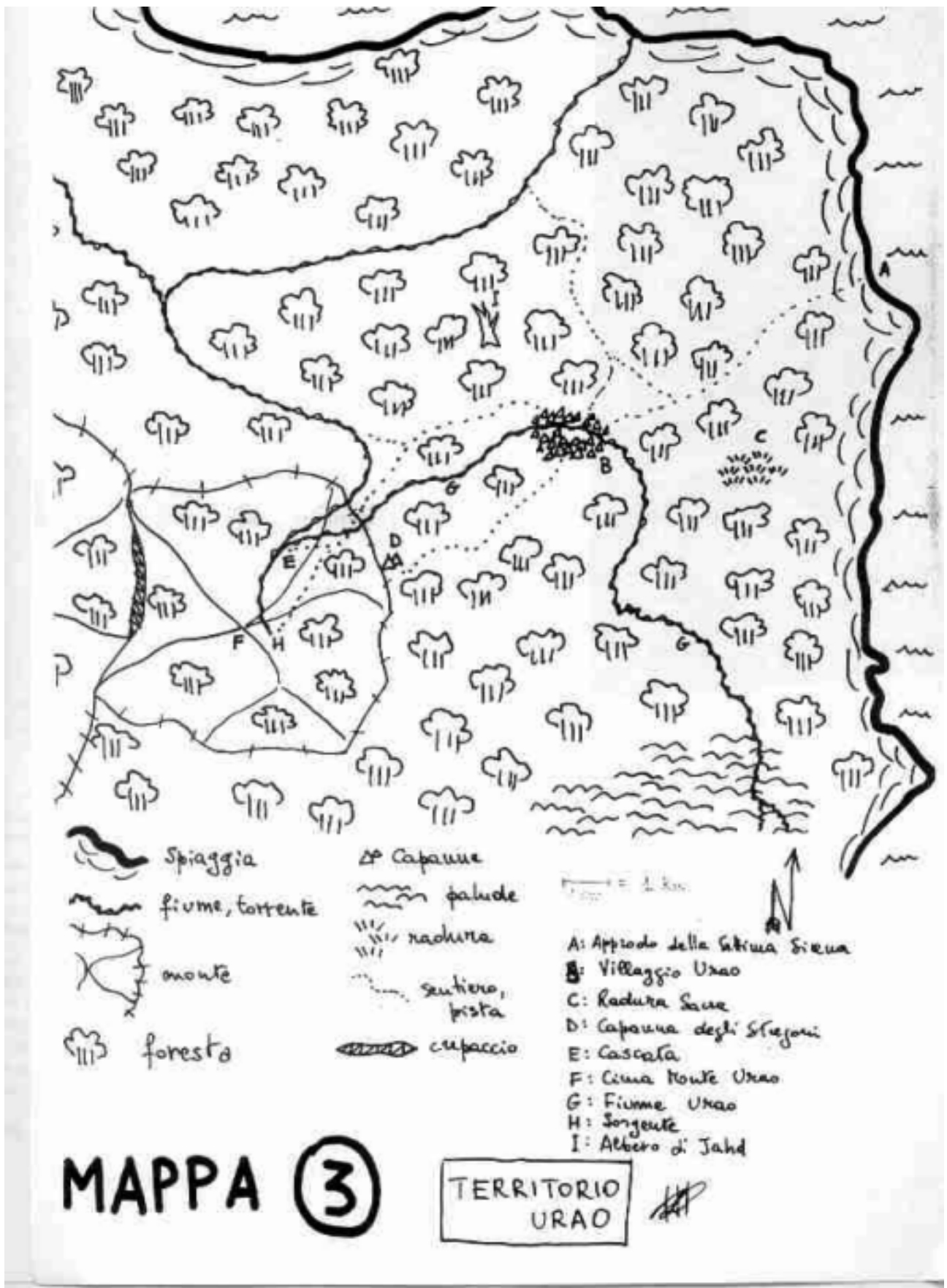
Mappe 1 e 2

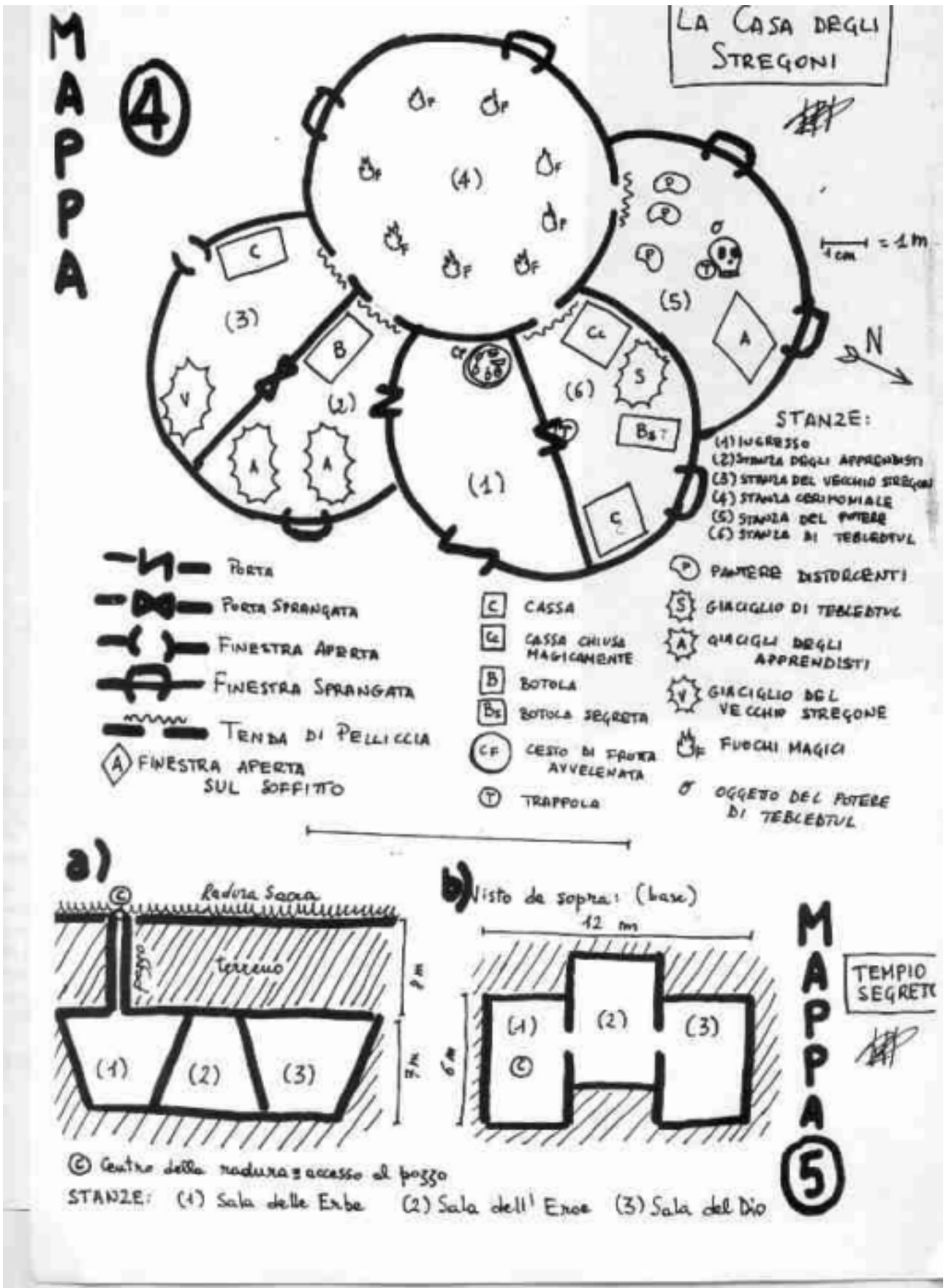


Mappa 2 Esagonata



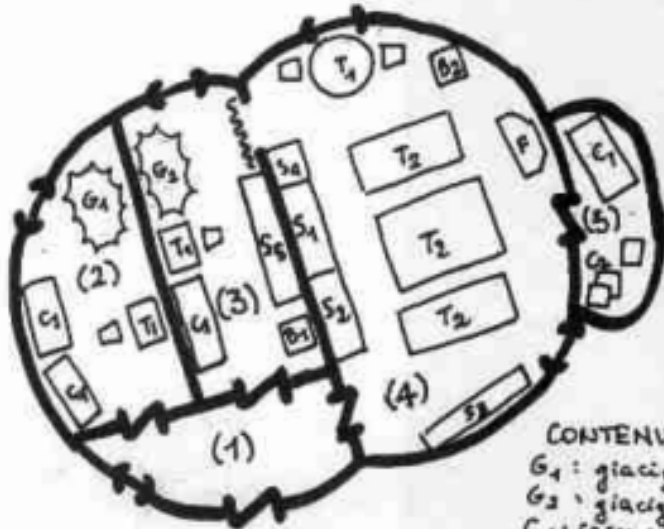
Mappa 3





MAPPA ⑥

CAPANNA - LABORATORIO DELL' ALCHEMISTA



1 cm = 1 m

STANZE

- (1) INGRESSO
- (2) CAMERA DI ALFEA
- (3) CAMERA DI KELMAE
- (4) LABORATORIO
- (5) RIPOSTIGLIO

- |—|— Porta
- +—+— Finestra
- w—w— Tenda
- Sedili di legno

CONTENUTO DELLE STANZE:

- G₁: giaciglio di Alfea
- G₂: giaciglio di Kelmae
- C₁: casse contenenti oggetti comuni
- C₂: 3 casse vuote
- T₁: tavolini T₂: tavoli con oggetti da laboratorio *
- F: forno
- S₁: scaffale semivuoto con le fogioni: rimpicciolimento (2), silenzio r. 3 m, (1), cura (2), cura ferite gravi (1)
- S₂: scaffale con alambicchi *
- S₃: scaffale con testi d'alchimia *
- S₄: scaffale con costanze *
- S₅: scaffale con libri vari
- B₂: botola segreta, vuota
- B₁: botola segreta con il diario di Kelmae
- * alcuni oggetti mancano



ICONA DEL DIO ROSSO

⑦

La Maledizione del Dio Rosso

di

Paolo Di Pierdomenico

E-Mail: paolo@demiurgo.it

Home Page: www.demiurgo.it/paolo