

LE ZANNE DEL PASSATO

Nel villaggio di Larm, alla Taverna dei Confini, le vecchie leggende delle Terre Conosciute sono di casa. Una di queste parla del Vegliardo di Montaclivo, che si dice sia vissuto per secoli su una delle montagne a est di Larm, una delle cime sulla quale si vede sorgere il sole nei primi giorni di primavera...

Tanto tempo fa, viveva su Montaclivo, la vetta su cui sorge il sole di primavera, un antichissimo Vegliardo. Egli era un mago tanto potente quanto benvoluto. Si dice che amasse sorridere e scherzare, e che sulla sua tunica fossero appuntati dei bottoni d'oro che riflettevano la luce del sole nel buio.

Il Vegliardo era anche un grande saggio. Si dice che sapesse sempre tutto e che il suo tagliacarte, ogni volta che egli lo usava, trasformasse in oracoli le cose, facendo parlare i fogli di pergamena, le fette di formaggio e la buccia dei frutti.

Grazie alle sue conoscenze e alla sua sagacia, il Vegliardo era capace di rispondere ai quesiti più astrusi e riusciva a risolvere gli indovinelli più intricati. Questa capacità gli tornò molto utile quando dovette affrontare i Sette Sturgimati, un gruppo di crudeli mostri alati, che alla fine di un lungo inverno avevano aggredito gli umani della valle del fiume Dolm.

Venuti da molto lontano, i Sette Sturgimati erano la diabolica e longeva prole di una sfinge e di una manticora, e possedevano le caratteristiche di entrambe le creature. Essi avevano corpo di leone, ali di aquila e testa umana, oltre alla mortale coda chiodata. Erano anche astuti come le sfingi, e perfettamente in grado di concepire e mettere in atto piani complessi. Benché ghiotti di carne umana e volti ai più bassi istinti delle manticore, gli Sturgimati avevano una passione per gli enigmi, e la pazienza e la calma beffarda delle sfingi quando si accingevano a porli e a risolverli.

Quando il Vegliardo intervenne per liberare gli umani dagli Sturgimati, propose a questi mostri cannibali uno scontro basato sull'astuzia, che essi si vantavano di possedere in misura maggiore della forza bruta. Gli Sturgimati accettarono e posero le loro condizioni. Essi avrebbero rivolto al Vegliardo un quesito a testa. Se egli non avesse dato la risposta giusta anche a solo uno dei quesiti, gli Sturgimati avrebbero potuto divorare lui e tutti gli umani della valle. Se invece egli avesse risposto correttamente tutte e sette le volte, gli Sturgimati se ne sarebbero andati e non sarebbero più tornati nella valle per 700 anni.

Il Vegliardo, accettò, a condizione che gli Sturgimati gli concedessero di prendere una delle loro zanne per ogni risposta giusta come pegno della loro fedeltà al patto. Se gli Sturgimati avessero violato il patto, un incantesimo lanciato sulle zanne avrebbe scatenato una mortale maledizione su di loro.

Fedele alla sua reputazione di enigmista, il Vegliardo iniziò a rispondere correttamente a tutti i quesiti degli Sturgimati. A ogni risposta giusta, una delle zanne dei mostri si staccava per magia, finendo nella borsa del Vegliardo. Presto sei su sette Sturgimati, doloranti e rabbiosi, si trovarono ad attendere l'esito dell'ultimo indovinello, posto dal più giovane e infido di loro. Lo Sturgimate non formulò alcun indovinello, ma si lanciò all'improvviso sull'avversario per sbranarlo. Il disonesto assalto non sorprese il Vegliardo, che con un gesto perentorio bloccò lo Sturgimate, facendogli saltare dalla bocca la zanna della sconfitta.

Definitivamente battuti, gli Sturgimati svolazzarono via imprecando, e la valle del fiume Dolm fu libera di continuare il suo cammino di civiltà. Con le zanne degli Sturgimati, il Vegliardo fece una collana, destinata donare astuzia a chiunque la indossasse.

Il Vegliardo si ritirò nella sua dimora su Montaclivo, un luogo segreto e inaccessibile ai più, da dove scendeva di tanto in tanto per consigliare e aiutare gli umani. Alla sua morte, si dice, egli si trasformò in una montagna d'argento, un tesoro che i minatori e gli avventurieri delle Terre Conosciute, dopo tanti secoli, stanno ancora cercando.

“Le zanne del passato” è un'avventura per 5-6 personaggi di livello 4-6 usabile con *Labyrinth Lord* o OD&D.

L'avventura si svolge nei territori a est di Larm, il villaggio descritto nell'accessorio omonimo (vedi anche la mappa delle Terre Conosciute nella Sezione 8 del manuale di *Labyrinth Lord*), ma la conoscenza del villaggio è del tutto superflua per i PG, che, benché siano eroi di una certa esperienza, sono arrivati da pochi giorni nella valle del Dolm dopo avere vissuto diverse avventure insieme nella regione di Irlendom.

Nota: la leggenda del Vegliardo di Montaclivo non deve essere letta ai giocatori all'inizio dell'avventura, ma in seguito (vedi “Una vecchia leggenda”).

ANTEFATTO

La leggenda del Vegliardo di Montaclivo, narrata frequentemente nel Ducato di Valnwall, ha un fondo di verità. Sia il Vegliardo sia gli Sturgimati sono realmente esistiti, e il primo ha sconfitto i secondi in una battaglia basata sulla magia e l'astuzia. Il Vegliardo, un drago d'argento in forma umana, fu uno degli iniziatori della civiltà nella valle del fiume Dolm, e la sconfitta degli Sturgimati da parte sua, divenne il simbolo della sua azione civilizzatrice. Nella leggenda si parla di creature assai longeve, benché mortali, e a volte, si sa, il passato ritorna. Il Vegliardo è da tempo passato a miglior vita, ma che ne è stato dei suoi mostruosi avversari?

Solo il più giovane di loro, quello che tentò di violare i patti dello scontro, sopravvive ancora oggi. Lo Sturgimate, ora vecchissimo, ha visto esaurirsi i 700 anni di bando grazie alla sua diabolica longevità. Il mostro è diventato, se possibile, ancora più crudele, anche se il suo corpo e la sua mente hanno perso in parte l'antica agilità. Assetato di vendetta contro i discendenti di coloro che assistettero alla sua sconfitta, è tornato nella valle del Dolm per fare strage di umani e devastare la tomba del suo antico avversario.

Lo Sturgimate ha trovato l'antica dimora del Vegliardo, ed è riuscito a penetrarvi a causa del deterioramento delle difese magiche erette per sigillarne gli ingressi (tra cui un *muro di pietra*). Il mostro, tuttavia, non è riuscito a entrare nella tomba vera e propria, poiché la sua mole gli ha impedito di esplorare le stanze dove si trovano le chiavi necessarie all'accesso. Nei giorni passati, in attesa di trovare una soluzione, lo Sturgimate si è limitato ad aggredire alcuni taglialegna vicino a Larm, sia per cibarsi della loro carne sia per instillare il terrore negli abitanti. Lo Sturgimate, ovviamente, non esclude che essi potrebbero anche diventare le sue pedine per accedere alla tomba del suo vecchio nemico, dove sono custodite le zanne che egli strappò a lui e ai suoi fratelli.

INIZIARE L'AVVENTURA

Dopo un quarto d'ora di tempo extra dato ai giocatori per dividersi le schede dei personaggi e per prendere confidenza con esse, il GM può far partire il tempo di gioco che in tutto durerà circa 4-5 ore. Il testo dell'avventura, compresa la descrizione del dungeon, è suddiviso in 20 paragrafi, ognuno corrispondente a 10-15 minuti di gioco. Un ultimo quarto d'ora dovrebbe servire a concludere con calma la sessione.

Nota: molti degli aspetti e dei PnG del villaggio in cui comincia l'avventura sono descritti in dettaglio nell'accessorio *Larm* (Brave Halfling Publishing), ma per giocare il GM e i PG non hanno bisogno di altre informazioni oltre a quelle contenute in questo fascicolo.

1) Il mercato di autunno

Per cominciare, il GM può leggere questo testo introduttivo ai PG:

Il vostro gruppo di avventurieri, dopo diverse imprese compiute nella città di Irlendom e a nord delle Terre Conosciute, ha deciso di trasferirsi a sud per conoscere la capitale del Ducato di Valnwall, Dolmway, e magari prendere la via del mare. Dopo un difficile e pericoloso viaggio attraverso montagne, foreste e piccoli borghi, in un giorno di autunno, siete giunti a Larm, il centro di una comunità rurale di una certa importanza. Siete arrivati nel tardo pomeriggio di un giorno di mercato, in cui la popolazione si riunisce nella piazza centrale per fare compere e affari. È un giorno piuttosto freddo e grigio in verità, e le poche persone che avete incontrato alle porte del villaggio e nelle stradine spazzate dal vento sono stranamente scure in volto. In cerca di un posto comodo per passare la notte, e magari di un passaggio in barca per scendere a sud lungo il fiume Dolm, vi siete recati in piazza per prendere contatto con la gente del luogo.

I PG si trovano nella piazza durante il mercato che si svolge settimanalmente. Il tramonto è ormai prossimo e la piazza sta cominciando lentamente a svuotarsi, mentre alcuni commercianti iniziano a smontare le loro bancarelle e a impacchettare le merci invendute. La gente del luogo sembra agitata e ansiosa di ritirarsi per la notte. In giro si dice che i raccolti siano stati pessimi e che la carestia sia alle porte. Le merci di lusso sono state snobbate e i pochi denari sono stati spesi per accaparrarsi cibi in conserva: salumi, formaggi, pesce in salamoia e confetture. Quel poco che rimane sulle bancarelle viene venduto a prezzi quasi raddoppiati. I PG noteranno due contadini del luogo, Elkwin e Garlef, che stanno litigando per accaparrarsi una forma di pecorino (equivalente a un pacco di razioni da viaggio), arrivando addirittura a rilanciare sul prezzo (6 ma).

2) Voci sulla belva

Oltre al problema della carestia, le chiacchiere che si sentono in piazza sono dominate da un altro argomento non meno drammatico: da alcuni giorni, nelle foreste a est del villaggio, si è scatenata una belva divoratrice di uomini. La belva ha già colpito tre volte, uccidendo altrettanti taglialegna, sorprendendoli mentre facevano ritorno alle loro capanne nel tardo pomeriggio. Elkwin (Umano normale) dice di avere visto un'ombra minacciosa planare sugli alberi ai confini del suo campo un paio di sere prima. Garlef (Umano normale) dice che una sera i suoi cavalli si sono imbizzarriti proprio quando gli è sembrato di avvertire la presenza furtiva di un grosso animale da preda. Il casaro che vende il pecorino, Zumil (Umano normale), dice di avere trovato vicino alla sua fattoria le impronte di un grosso leone, ma "impronte strane, mostruose". Il mugnaio Nantwin (Umano normale), sedicente esperto di animali fantastici, dice di aver visto le stesse impronte un paio di volte nei paraggi, impronte che gli sono sembrate quelle di uno strano leone, ma che sono scomparse improvvisamente, come se la creatura si fosse sollevata in volo. Il mugnaio ha anche raccolto alcune

testimonianze di taglialegna, che sembrano aver visto una “grossa aquila” levarsi in volo più volte dai picchi dei monti a est, dove si trovano vecchie cave di pietra.

3) Un macabro arrivo

Mentre Nantwin parla, irrompono sulla scena un paio di armigeri provenienti dalle porte del villaggio. Gli armigeri trasportano il corpo di un uomo coperto da un telo insanguinato. Visibilmente provati dalla corsa, i due depongono il corpo su un telo prelevato dalla bancarella di un allibito commerciante di tessuti. Uno dei due armigeri corre verso il tempio di Glenys (la Saggia Genitrice, ovvero la divinità locale) per chiamare un chierico, mentre il secondo resta di guardia. I locali fanno immediatamente cerchio intorno al cadavere e all’armigero rimasto. Quando il volto del cadavere resta scoperto per qualche istante, una donna del villaggio lo riconosce e grida il suo nome, Helmud, prima di scoppiare in lacrime. Qualcuno azzarda qualche domanda, ma l’armigero, il milite scelto Ulbert (Guerriero 2), è agitatissimo e non sembra intenzionato a rispondere prima di avere fatto rapporto alle autorità. A chi lo assilla, Ulbert risponde a monosillabi sconnessi, limitandosi a scuotere la testa.

Un PG può calmare l’armigero e ottenere il permesso di ispezionare subito il corpo riuscendo in una prova di Carisma con Ulbert (bonus +4 se il PG è un Chierico, due tiri al massimo per il gruppo). Helmud, un giovane taglialegna, è stato graffiato a morte. La tunica sul petto del giovane è strappata e la pelle è livida per l’urto tremendo di un possente artiglio. Helmud è stato anche morso. Se il PG che ispeziona il corpo riesce in una prova di Intelligenza (penalità -4 se il personaggio non è un Chierico), noterà che il morso della belva sembra sproporzionato, cioè molto più piccolo, rispetto all’artiglio, che sembra quello di una grossa tigre. Dall’impronta dei denti, inoltre, sembra mancare uno dei canini superiori.

Al PG che lo ha calmato, Ulbert dice che era di pattuglia nella foresta quando ha sentito le urla di Helmud e uno strano ruggito misto al bofonchiare di una voce umana cavernosa e distorta. Quando è arrivato sulla scena, il giovane era steso a terra, e la belva che lo aveva ucciso si era appena dileguata nella macchia, lasciandosi dietro una pista insanguinata e lanciando orribili lamenti misti a parole incomprensibili. La scure della vittima aveva la lama insanguinata.

4) Un’assemblea improvvisata

Se i PG non riescono a ispezionare il cadavere, non gli resta che attendere l’arrivo delle autorità di Larm. Quando giungono il sindaco Rusticus (Mago 5), l’abate Ansbert (Chierico 5) e il comandante Arbogast (Guerriero 5), viene deciso di prendere ulteriori provvedimenti per salvaguardare la gente che lavora nei pressi villaggio dagli attacchi del mostro. A chiunque lo ucciderà e fornirà una prova inconfutabile di averlo fatto, il sindaco e l’abate offrono una ricompensa di 200 mo. “Di più non si può,” dicono i due, “perché il villaggio avrà presto bisogno di molto denaro per fronteggiare la carestia.”

Il corpo del taglialegna viene rimosso con cura dagli accoliti di Glenys, chierici che portano il simbolo di un paiolo sul focolare, e nella piazza viene indetta un’assemblea di emergenza. Agli abitanti di Larm, il sindaco dice che chiunque si recherà a lavorare fuori del villaggio dovrà farlo in gruppo e sotto la scorta della milizia. Il sindaco annuncia anche che invierà un messo a Dolmvay con una barca per chiedere aiuto al duca. A queste parole, ogni PG può fare una prova per ascoltare i rumori (1 su 1d6, 1-2 per i semiumani o ascoltare rumori per un Ladro). Se la prova riesce, il PG sente uno degli uomini tra la folla, un tipo magro e brizzolato, borbottare: “Il Duca? Ci sarebbe da chiedere conto a queglii strozzini di banchieri che si sono sognati di notte la nostra rovina... e agli stregoni che li servono.”

A questo punto prende la parola il comandante, dicendo che la necessità di scortare i lavoratori, oltre a quella di difendere il villaggio, non lascerà militi a sufficienza per dare la caccia alla bestia. Prima di sciogliere l'assemblea, Arbogast chiede chi tra i forestieri presenti sia disposto ad aiutare il villaggio. Ai volontari offre un pernottamento gratuito alla locanda un lauto pasto serale e un anticipo di 10 mo a testa.

Se i PG dichiarano immediatamente di aderire, gli verrà detto di andare alla locanda, dove verranno ospitati gratuitamente dall'oste Haldo Bramweis (Halfling 3). Il comandante dice che sarà possibile offrirsi per la caccia fino a domani mattina, quando Ulbert incontrerà i volontari e pagherà loro l'anticipo, prima di accompagnarli sul luogo dell'aggressione.

Se i PG provano a seguire l'uomo brizzolato che ha sbottato contro i banchieri di Dolmvay, lo vedranno ritirarsi in una delle case del villaggio dove lo attende la famiglia. L'uomo, Karl Witold (Ladro 5) è un ex avventuriero. Come altri suoi compaesani, crede che i banchieri di Dolmvay approfitteranno dell'insolvenza dei coloni per espropriare le loro terre nel caso la carestia impedisca loro di pagare le rate dei prestiti che hanno sottoscritto per l'acquisto della terra. Se avvicinato dai PG, Witold li ignorerà, dicendo che la sua famiglia lo aspetta, a meno che uno di loro non riesca in una prova di Carisma (tre tiri al massimo per gruppo, penalità -4 se il personaggio non è un Ladro, che può impressionare l'interlocutore con il "canto"). Se Witold non ignora i PG, dirà loro quello che pensa sui banchieri e accetterà di vederli alla locanda quella sera per bere insieme un boccale di birra.

5) Alla Taverna dei Confini

La sera alla Taverna dei Confini trascorre abbastanza serena, con gli avventori seduti su panche confortevoli, nello stanzone dove un bel fuoco allontana i primi freddi autunnali. L'atmosfera si rasserena anche grazie alle robuste bevute offerte a buon prezzo da Haldo Bramweis per sollevare il morale dei concittadini di fronte all'incombere di tempi duri. Molti avventori sembrano del parere che sia una pazzia dare la caccia al mostro prima dell'arrivo di aiuti dalla capitale. Altri sembrano ostili al governo di Dolmvay per la questione dei prestiti sottoscritti, si dice ingenuamente, da molti coloni ansiosi di comprare un pezzo di terra. Pare che l'arrivo della carestia, in un momento in cui i debiti si sono già accumulati, possa provocare un esproprio di massa delle loro piccole proprietà, conquistate con anni di duro lavoro. Per farla breve, agli abitanti di Dolm servono soldi, sia per comprare derrate alimentari sia per pagare i debiti.

Tra gli avventori ci sono anche i sostenitori di una teoria della cospirazione piuttosto spinta, per cui la belva dei boschi non sarebbe altro che un mostro scatenato da stregoni al soldo dei banchieri di Dolmvay per terrorizzare i coloni e "ammorbidirli" in vista della messa in atto di sequestri e soperchierie varie. Se i PG hanno avvicinato Karl Witold, questi risulterà come uno dei più accesi "cospirazionisti", soprattutto dopo avere bevuto un paio di birre. Witold, ormai padre di famiglia, non sembra interessato a dare la caccia al mostro, ma presterà volentieri ai PG un oggetto che potrebbe tornargli utile, una **bacchetta cercametalli** (10 cariche rimaste) nel caso decidano di esplorare le montagne.

Haldo Bramweis è scettico sull'idea della cospirazione, ma dice che secondo lui il mostro potrebbe essere un'illusione lanciata da un perfido mago di nome Zafron, scacciato da Larm più di 20 anni fa perché accusato di avere fatto un patto con un gruppo di gnoll venuti da nord. Sembra che il mago volesse servirsi degli gnoll per prendere il controllo del villaggio e asservirlo a un culto maligno. Da alcuni cacciatori che si sono spinti nei territori selvaggi a est di Larm, Haldo ha saputo che gli ululati delle iene si sono fatti di nuovo sentire, e un vagabondo di passaggio gli ha detto di avere visto una misteriosa figura incappucciata aggirarsi nella foresta. È probabile che una banda di gnoll si sia insediata in un covo segreto, un'antica catacomba nei

pressi di un villaggio in rovina situato lungo una pista in disuso (la Via dei Lapidici, vedi sotto). Potrebbe anche essere che Zafron sia tornato, abbia eletto quella catacomba a sua dimora e intenda usarla come base di operazioni per vendicarsi della gente di Larm. Da parte sua, Witold pensa che un mago maligno nei pressi del villaggio, che si tratti o meno di Zafron, potrebbe essere al servizio di chi intende terrorizzare il villaggio a scopo di estorsione piuttosto che per vendetta.

Nota: in realtà non è tornato nessun mago di nome Zafron. La fantomatica catacomba che dovrebbe essere il suo covo, dopo anni di abbandono, è vuota e allagata. Una banda di gnoll si è effettivamente spinta nelle vicinanze, ma di propria iniziativa. Anche la cospirazione di banchieri e stregoni, benché gli espropri siano una minaccia reale per i contadini di Larm, è solo una congettura. Ciò che minaccia veramente il villaggio è un antico mostro, lo Sturgimate (vedi sotto).

6) Una vecchia leggenda

Quando l'ora si è fatta più tarda e la sala più tranquilla, durante una lunga pausa tra i discorsi dei presenti sulla belva (tra cui Witold, che accusa i banchieri di averla scatenata, e Haldo Bramweis, che si chiede se sia o meno un'illusione di Zafron), prende la parola il decano del villaggio, un vecchio muratore di nome Kjeld. Seduto a un tavolino vicino al focolare, il vecchio chiede un momento di silenzio per raccontare la leggenda del Vegliardo di Montacivo, una storia che, secondo lui, risponde a molti dei quesiti che ha sentito durante la serata.

Il GM dovrebbe assumere l'aria un po' solenne e, con voce da anziano narratore, leggere la leggenda riportata all'inizio dell'avventura. Per leggere il testo con calma occorrono 5-7 minuti. Il GM dovrebbe leggere piano e a voce alta, facendo una pausa di 10-20 secondi tra ogni paragrafo per sollevare lo sguardo verso i giocatori e permettergli di digerire le informazioni. Alla fine della lettura si dovrebbe dedicare qualche altro minuto per rispondere alle domande dei giocatori e consegnare il testo in forma di handout a un PG che ha preso appunti.

Se i PG hanno notato la mancanza del canino nel morso della creatura, possono immediatamente associare il racconto di Kjeld a uno degli antichi Sturgimate. Le altre testimonianze sulle aggressioni sembrano comunque avere molti punti di contatto con la leggenda, che dovrebbe diventare uno dei punti di riferimento dei PG (specialmente la parte riguardante i bottoni magici e il tagliacarte, vedi il dungeon più avanti).

Oltre alla leggenda, il vecchio Kjeld si ricorda di una diceria che girava tra i vecchi spaccapietre che lavoravano nelle cave a est di Larm quando lui era un apprendista. A quei tempi non erano ancora cominciati rapporti commerciali regolari con i nani, diventati in seguito i fornitori di pietra da costruzione per il villaggio, ed erano state aperte alcune cave dagli umani, destinate a chiudere per la difficoltà di trasportare il materiale estratto fino a Larm. Per raggiungere le cave, gli spaccapietre usavano una pista nota come Via dei Lapidici, tuttora visibile a tratti vicino al villaggio. Sempre secondo questa diceria, vicino al punto di arrivo della pista si trovava una fenditura profonda nel versante ovest di Montacivo, una gola impervia ed esposta a pericolosissime frane chiamata la Fistola nella Rocca. Si pensava che questa gola, il cui nome richiama un luogo di passaggio, fosse l'unico accesso alla dimora del Vegliardo, e non è escluso che parecchi spaccapietre ci abbiano lasciato le penne cercando di esplorarla.

Dopo l'intervento di Kjeld e qualche attimo di silenzio, Haldo dice ai presenti che è meglio restare con i piedi per terra. Se Zafron è tornato, sta giocando proprio su questa leggenda per seminare il panico, anche se è probabile che abbia effettivamente asservito con la magia qualche belva feroce.

Dopo un altro giro di bevute, la serata si conclude e i PG che si sono offerti di aiutare il villaggio possono pernottare gratuitamente in due camere. La notte trascorre senza incidenti.

7) Tracce ferine

La mattina seguente, il milite scelto Ulbert accompagna i PG sul luogo dell'aggressione. I PG escono dal villaggio proprio quando si sta svolgendo la cerimonia di sepoltura del povero Helmud. Il corpo del giovane taglialegna è composto su una pira funeraria, ripulito e vestito con una tunica bianca che lascia scoperto il collo. Se i PG hanno qualche sospetto sul morso della creatura (da ciò che hanno visto giorno prima o da ciò che ha detto Kjeld) possono confermare la mancanza di un canino superiore dalla bocca al mostro.

Il luogo dell'aggressione si trova a circa un 1 km a est del villaggio vicino al greto di un ruscello e a un cumulo di sterpaglie accumulato durante l'abbattimento di tronchi più grossi. Oltre alla pozza del sangue rappreso di Helmud, ancora ben visibile sul terreno, si vede una vistosa traccia ematica lasciata dal mostro ferito. La traccia può essere seguita facilmente fino a un punto dove il mostro sembra essersi tuffato nell'acqua del ruscello, probabilmente per lenire il dolore. Le impronte delle zampe del mostro, ben visibili nel fango, sembrano quelle di un leone. Nessun'altra traccia sembra emergere nelle vicinanze, il che suggerisce che il mostro abbia nuotato o sia volato via. Ulbert commenterà: "Beh, una cosa è certa. Helmud gli ha assestato una bella vangata. Forse questo mostro è più male in arnese di quanto crediamo."

Dopo avere seguito la pista di sangue fino al ruscello, ogni membro del gruppo può tentare un'ulteriore prova di Intelligenza (un tiro a testa, bonus +2 se il PG è un Ladro) per notare i seguenti indizi:

- Prova #1: tra i ciuffi di peli leonini persi dal mostro ci sono dei lunghi capelli canuti. Si tratta ovviamente dei capelli umani del vecchio Sturgimate.
- Prova #2: qua è la, imprime nel fango dove il mostro sembra essere ruzzolato, ci sono alcune impronte di grosse penne d'aquila (le ali dello Sturgimate).
- Prova #3: nel fango si trova quello che sembra essere un grosso orecchino d'oro (valore 10 mo) attaccato a un brandello di pelle leonina. L'orecchino, decorato con dei motivi a spirale, è in realtà uno dei piercing dello Sturgimate. Non è magico ed è stato lasciato apposta sul posto dal mostro, che può individuarlo con l'incantesimo *localizza oggetto*. Più avanti nell'avventura, un PG in possesso di questo oggetto potrebbe trovarsi in svantaggio in uno scontro a distanza con lo Sturgimate (vedi "L'impluvio azzurro").

Dopo avere esaminato il luogo dell'aggressione, ai PG non resterà che preparare la loro spedizione verso est. Il milite scelto Ulbert è a conoscenza della Via dei Lapidici e potrà indicare ai PG come imboccarla per raggiungere il villaggio in rovina e le cave ai piedi di Montaclivo.

8) La Via dei Lapidici

Il viaggio verso Montaclivo richiede l'attraversamento di circa 60 km di terreno collinoso. La Via dei Lapidici è un sentiero percorribile in 4 giorni a piedi. Se le richiedono, ai PG verrà sconsigliato l'uso di cavalcature, sia perché la strada da percorrere è tortuosa e accidentata, il che darebbe loro un vantaggio minimo in termini di velocità, sia perché sarebbero comunque costretti ad abbandonarle per scalare le montagne. Gli abitanti di Larm non concederanno in prestito i loro quadrupedi per nessun motivo.

Come unica eccezione, Haldo Bramweis presterà uno dei suoi muli, Willi, in cambio di un pegno di 5 mo a un PG che riuscirà in un tiro di Carisma (bonus +4 se Halfling).

La Via dei Lapidici è in disuso da decenni. Il sentiero a tratti tende a scomparire, ma può essere seguito senza rischi di perdersi con un minimo di attenzione. Dopo una prima giornata in cui si incontrano campi coltivati, frutteti e legnaie, i PG si addentrano in un territorio collinoso e selvaggio. Il viaggio procede senza incidenti, anche se ogni tanto i PG hanno la sensazione di essere spiati da creature furtive e agili, benché di taglia considerevole.

Durante la notte, chi fa la guardia al campo, sentirà di tanto in tanto i sinistri ululati di un branco di iene. Il territorio che i PG stanno attraversando è diventato di recente il terreno di caccia di piccola una tribù di gnoll, che non è ancora entrata in contatto con gli abitanti di Larm (se non con sporadici avvistamenti). Se e solo se i PG cercheranno attivamente di aggredire chi li sta spiando a debita distanza (una decisione che gli farà perdere tempo, anche se potrebbe togliere di mezzo qualche avversario), allora dovranno affrontare un gruppo di cacciatori gnoll.

Gnoll cacciatori (8) [All C, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 2, pf 9 ciascuno, Att 1 (arco lungo o mezzalancia), Fer 1d8 o 1d6+1, TS G2, Mor 8]

Gnoll cacciatore 1 (pf 9):

Gnoll cacciatore 2 (pf 9):

Gnoll cacciatore 3 (pf 9):

Gnoll cacciatore 4 (pf 9):

Gnoll cacciatore 5 (pf 9):

Gnoll cacciatore 6 (pf 9):

Gnoll cacciatore 7 (pf 9):

Gnoll cacciatore 8 (pf 9):

Gli gnoll non ingaggeranno i personaggi in mischia a meno che non riescano a ucciderne uno con le frecce. Se non riusciranno a uccidere nessun PG per cinque round, fuggiranno nella foresta. Se uno di loro viene ucciso prima di questo tempo, gli gnoll fuggiranno in caso di fallimento del tiro di Morale. Gli gnoll combattono sparpagliati e usano la boscaglia per mimetizzarsi. La battaglia con loro dovrebbe svolgersi esclusivamente con incantesimi e armi da lancio. Siccome gli gnoll si tengono a una certa distanza l'uno dall'altro, si muovono continuamente e sono difficili da tenere sott'occhio, gli incantesimi a effetto area possono colpire al massimo uno di loro alla volta. La copertura conferirà agli gnoll (e ai PG che se ne servono) un bonus di +2 alla CA.

Durante il quarto e ultimo giorno di viaggio, mentre il cielo tende a coprirsi, i PG arrivano presso quello che sembra un villaggio primitivo abbandonato, con solo le fondamenta di alcune capanne e i tratti di tronconi di pali visibili in mezzo alla vegetazione. Qua è la si trovano i resti di alcuni falò piuttosto recenti e le carcasse di alcuni cervi cucinati grossolanamente prima di essere mangiati.

Nel mezzo delle rovine, accanto ad alcuni teschi di iena impalati (gnoll uccisi dai loro simili in episodi di rivalità), si trova una statua di granito abbattuta da secoli. Tra i frammenti sono visibili due zampe artigliate, un'ala piumata, una testa umana sfigurata dalle intemperie e quella che sembra la testa bugnosa di una mazza. La statua distrutta rappresentava uno Sturgimate, ritratto ai tempi in cui i mostri alati dominavano la valle del Dolm.

Un esame attento della statua rivelerà una scritta incisa a fondo con un punteruolo su una lastra di pietra del piedistallo sotto un disegno stilizzato del sole. La scritta è in una forma molto antica della lingua Comune, e richiede una prova di Intelligenza (due tiri al massimo per gruppo con penalità -4) o l'abilità lettura dei linguaggi di un Ladro. La scritta dice:

*Che il sole non sorga più sull'idolo maligno
E la sua luce sciolga il gelo delle parole dure*

Questi due versi, scritti dal Vegliardo per commemorare la vittoria contro gli Sturgimati, possono fornire ai PG un indizio per impossessarsi della **spada azzurra** (vedi "La sala della sapienza"). Per il resto ha solo uno scopo estetico. Se i PG non riescono a leggere la scritta in modo compiuto, capiranno solo che il verso parla del "sorgere del sole" e di "un cattivo di pietra" che "congela con le parole".

Dopo avere esaminato la statua (o se decidono di tenersi lontani di essa), i PG verranno assaliti da una banda di gnoll (possibilità di sorpresa 1-2 su 1d6, a meno che il mulo Willi non sia con loro). La banda, oltre allo stesso gruppo di cacciatori incontrato in precedenza (vedi sopra), comprende alcuni assaltatori armati di asce. Se i PG hanno ucciso qualche gnoll cacciatore in precedenza (vedi sopra), il GM deve sottrarre i morti al gruppo di questo incontro.

Gnoll assaltatori (6) [All C, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 2, pf 11 ciascuno, Att 1 (ascia da battaglia), Fer 1d8+1, TS G2, Mor 8]

Gnoll assaltatore 1 (pf 11):

Gnoll assaltatore 2 (pf 11):

Gnoll assaltatore 3 (pf 11):

Gnoll assaltatore 4 (pf 11):

Per i primi tre round, gli gnoll cacciatori ingaggeranno i PG con le armi da lancio (vedi sopra), mentre gli assaltatori, a coppie di due, strisceranno lentamente verso i PG a passo del leopardo (bonus +4 alla CA contro le armi da lancio). All'inizio del quarto round, giunti a breve distanza, gli assaltatori caricheranno all'improvviso. Gli assaltatori attaccheranno 3 PG a coppie di due, mentre i cacciatori cercheranno di tirare sugli altri (subendo una penalità -4 al tiro per colpire contro gli avversari ingaggiati in mischia). I tre PG designati come bersagli degli assaltatori potranno notarli con 1 su 1d6 (1-2 se il PG è un Elfo) nel secondo e nel terzo round (non saranno comunque sorpresi). Gli assaltatori combatteranno fino alla morte, i cacciatori fuggiranno una volta morti i loro compagni. Se i PG catturano uno gnoll e lo interrogano su Zafron e la catacomba, lo gnoll dirà che non sa niente di entrambi (è la verità).

Dal villaggio in rovina sono visibili i pendii brulli e sassosi delle montagne e le vecchie cave. Le pareti rocciose sono interrotte da numerose gole e crepacci, scavate da corsi d'acqua ormai scomparsi.

9) Il covo abbandonato

Se i PG credono nell'esistenza del mago e cercano il suo covo, passeranno alcune ore a setacciare la macchia finché non troveranno una grotta con alcune pitture rupestri molto antiche. La grotta appare del tutto disabitata ed è quasi completamente allagata. Le pitture rupestri rappresentano animali e cacciatori primitivi e rozze scene di vita quotidiana. Tutte le figure visibili sono dipinte di profilo tranne una: una specie di enorme sfinge dalla coda chiodata (lo Sturgimate) che, con uno lo sguardo fisso sull'osservatore e pieno d'odio, si nutre di carne umana.

Benché sia opportuno che il GM descriva la grotta con qualche particolare per tenere sulle spine i PG, qui non c'è nient'altro. Cercare nella grotta o provare a immergersi non sortirà alcun effetto, e i PG dovrebbero capire presto che la pista di Zafron è una bufala.

10) La Fistola nella Roccia

Dal villaggio in rovina, la Via dei Lapidici prosegue in salita, poi volta verso sud, costeggiando le montagne per alcuni chilometri. Ogni tanto, piccoli sentieri si diramano da essa per raggiungere le vecchie cave. Percorrendo la pista fino in fondo, si arriva a un piccolo altipiano punteggiato di cespugli e alberelli contorti.

L'altipiano si trova ai piedi di una parete rocciosa quasi verticale, che costituisce il versante ovest di Montaclivo. La parete è solcata da una fenditura profonda, che sale di alcune centinaia di metri verso la vetta, la Fistola nella Roccia. I PG giungeranno alla fenditura verso il tramonto e dovranno trascorrere la notte a valle prima di cominciare l'ascesa. La notte sarà umida e piovosa, ma trascorrerà tranquilla.

La Fistola nella Roccia, scavata da un antico ghiacciaio, è una gola larga 10-15 metri, con una pendenza media del 50% (mezzo angolo retto). Se i PG hanno dei quadrupedi, dovranno abbandonarli, anche se la base della fenditura sembra offrire un riparo abbastanza sicuro e ombreggiato.

L'ascesa nella gola richiede molto spesso l'uso delle mani per superare scaloni di roccia e pendii molto ripidi, che ogni tanto vengono spazzati da correnti d'aria tanto improvvise quanto violente. L'ascesa può essere riassunta nei seguenti eventi, che si svolgono all'incirca uno ogni ora:

- Evento 1: i PG accedono alla gola, che si restringe ben presto alla larghezza di una decina di metri. La pendenza della gola è a tratti elevatissima. Immediatamente i PG si rendono conto che devono lasciare indietro i quadrupedi e abbandonare gli equipaggiamenti molto pesanti.
- Evento 2: il gruppo ascende un lungo tratto che non presenta particolari difficoltà benché sia estenuante. Ogni PG devono fare una prova di Costituzione (penalità -2 se il PG indossa una cotta di maglia, penalità -4 se indossa un'armatura di piastre, bonus +2 se è un Nano). Chi fallisce subisce una penalità -2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di attributo per la stanchezza fino al termine dell'ascesa.
- Evento 3: i PG si trovano a percorrere un tratto quasi pianeggiante, coperto da muschi e rovi. Circa a metà del tragitto, sentono un ruggito provenire da davanti a loro. Subito dopo vengono affrontati da ben sei puma. I leoni di montagna, normalmente schivi e individualisti, sono stati soggiogati da lo Sturgimate con *charme su mostri* e sono stati messi a guardia della gola. Un Elfo che riuscirà in una prova di Saggiezza capirà che questi animali si stanno comportando in modo del tutto innaturale. I puma faranno un tiro per il Morale solo quando metà di loro è stata uccisa o messa fuori combattimento (anche temporaneamente con *sonno* o *ragnatela*). Quattro puma attaccheranno frontalmente, mentre altri due cercheranno di aggirare il gruppo strisciando su dei ripiani rocciosi ai lati della gola. I due puma sceglieranno come bersagli due PG che non stanno nella prima linea (che richiede un fronte di 3 o 4 PG). I 2 PG designati come bersagli dai puma assaltatori potranno notarli con 1 su 1d6 (1-2 se il PG è un Elfo) nel secondo e nel terzo round. I puma balzeranno sui bersagli designati nel quarto round. Se i PG useranno con successo *dispersione della magia* contro i puma (tutti quelli di fronte a loro possono essere colpiti da un solo uso dell'incantesimi), essi smetteranno di attaccarli (il PG dovrà battere un incantesimo lanciato al nono livello).

- Evento 4: uno o più PG a caso (1d3) vengono investiti da una fortissima raffica di vento, che solleva una nuvola di polvere e provoca una piccola frana. I PG coinvolti devono riuscire in una prova di Destrezza (penalità -2 se il PG indossa una cotta di maglia, penalità -4 se indossa un'armatura di piastre) per aggrapparsi e ripararsi in modo tale da non subire 1d4 ferite dovute a uno scivolone sulla roccia e alla pioggia di detriti. Se uno tra i PG coinvolti riuscirà in una prova di Saggezza, sentirà la diabolica e solo parzialmente umana risata dello Sturgimate.
- Evento 5: la pendenza della gola cresce oltre il 50% per un breve tratto. I PG devono fare un'arrampicata vera e propria. Per riuscire ogni PG deve fare una prova di Forza e Destrezza (il risultato deve essere più basso di entrambe, penalità -2 se il PG indossa una cotta di maglia, penalità -4 se indossa un'armatura di piastre). Un Ladro può fare la prova scalare pareti con un bonus +5% (-5% se si è stancato nell'evento precedente). Chi fallisce cade e ruzzola per parecchi metri, subendo 2d6 ferite (solo 1d6 se i PG sono in cordata). Se un PG che ha raggiunto la sommità del tratto impervio getta una corda ai compagni, questi ottengono un bonus +6 alle loro prove e subiscono solo metà delle ferite in caso di fallimento (1d6 o 1d3).

Puma (6) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 6, DV 3+2, pf 17 ciascuno, Att 3 (2 artigli e 1 morso), Fer 1d3/1d3/1d6, TS G2, Mor 8]

- Puma 1 (pf 11): □□□□□□□□□□□□□□□□
- Puma 2 (pf 11): □□□□□□□□□□□□□□□□
- Puma 3 (pf 11): □□□□□□□□□□□□□□□□
- Puma 4 (pf 11): □□□□□□□□□□□□□□□□
- Puma 5 (pf 11): □□□□□□□□□□□□□□□□
- Puma 6 (pf 11): □□□□□□□□□□□□□□□□

Dopo avere affrontato le asperità della Fistola nella Roccia ed essere entrati in una leggera nube di fredda foschia, i PG giungono a quello che sembra essere il capolinea, una parete di roccia quasi verticale che chiude la gola a un centinaio di metri dalla vetta.

11) Il muro franato (area A1 del dungeon)

La barriera di picchi apparentemente che si erge davanti ai PG sembra inaccessibile a chiunque non sia uno spericolato scalatore. Cercando un modo i proseguire, i PG troveranno lo scheletro spolpato e mezzo sbriciolato di un antico esploratore, il cui equipaggiamento è stato disperso e reso inservibile dalle intemperie e dai rapaci.

L'esploratore sembra essere stato ucciso di una frana, che ha lo semisepolto sotto un cumulo di ciottoli. Vicino allo scheletro, la frana sembra avere fatto crollare parzialmente la parte rocciosa, permettendo di notare uno spazio vuoto dietro di essa. Salire fino alla spaccatura nella parete crollata è piuttosto facile grazie alla pila di rocce franate che si sono accumulate sotto di essa (nessuna prova richiesta).

Guardando oltre la spaccatura causata dalla frana, un PG che riesce in una prova di Intelligenza (successo automatico per un Mago, un Elfo o un Nano) capirà che la parete parzialmente franata è stata eretta con la magia (*muro di pietra*) per celare un passaggio che prosegue verso la vetta. Il passaggio consiste in una scalinata scavata nella roccia e i PG possono accedervi calandosi per circa sei metri dalla spaccatura nel muro eretto magicamente.

Questa operazione può essere fatta senza pericoli con una corda (anche una di fortuna, realizzata con strisce di tessuto annodate), ma richiede molta attenzione specialmente da parte dei personaggi che indossano armature pesanti. Mentre i PG sono intenti a scavalcare l'ostacolo, tuttavia, se nessuno di loro ha dichiarato di fare la guardia durante la delicata operazione, verranno sorpresi dal loro nemico.

Si udirà un ruggito e un battito d'ali, e lo Sturgimate farà un passaggio sulle teste dei PG. Il passaggio durerà un solo round. Il personaggio che tiene la corda e quello che si sta calando saranno del tutto incapaci di reagire. Chi sta aspettando il suo turno per attraversare la spaccatura sarà sorpreso con 1-4 su 1d6, mentre chi è di guardia sarà sorpreso con 1-2 su 1d6. Il mostro vincerà comunque l'iniziativa.

Durante il passaggio, lo Sturgimate scaglierà una raffica di chiodi della sua micidiale coda (6 chiodi), su un PG a caso. Dopo il passaggio ci sarà una pausa di un round, in cui il mostro scomparirà nella foschia. Il mostro farà poi un secondo passaggio da un angolazione diversa, senza possibilità di sorprendere i PG ma con un +2 al tiro di iniziativa. Se il primo PG colpito non si sarà messo al riparo in qualche modo dopo la prima raffica, lo Sturgimate cercherà di colpirlo nuovamente. Anche se indebolito dall'età avanzata, lo Sturgimate è ancora un nemico formidabile. Il mostro è guarito dalla ferita d'ascia inflitta da Helmud grazie ai suoi poteri di rigenerazione (vedi appendice, anche per le abilità magiche del mostro).

Sturgimate [All C, Mov 45 m (15 m) volo 72 m (24 m), CA 3, DV 9, pf 54, Att 3 (artigli e morso) o 1 (6 chiodi) o incantesimo, Fer 2d4/2d4/1d3 o 1d6x1d4 o incantesimo, TS G9, Mor 11]

Sturgimate (pf 54): 

Dopo avere effettuato l'attacco al suolo contro i PG, lo Sturgimate rientrerà nella dimora del Vegliardo e i PG lo rincontreranno nell'area A4.

12) La porta annerita (area A2 del dungeon)

Dopo avere salito la rampa di scalini oltre la parete franata, i PG arrivano su una piattaforma rocciosa sormontata dalle rocce aguzze e spoglie della vetta, alte ancora parecchie decine di metri. La piattaforma sembra essere stata scolpita per ospitare un giardino, con muretti di aiuole, vasche di pietra e pilastri portalampada. Dopo secoli d'intemperie, il giardino sembra scomparso e le decorazioni sono pesantemente erose e coperte di muschio. A est della piattaforma, in cima a un rialzo e ombreggiata da una cornice di pietra con un simbolo solare inciso sul frontone, si intravede una porta annerita, che sembra permettere l'accesso a una caverna. Le pareti rocciosa che costeggiano la piattaforma sono troppo scoscese e si innalzano per ancora un centinaio di metri fino alle punte aguzze della vetta. La porta sembra essere l'unico ingresso a quella che probabilmente è la leggendaria dimora del Vegliardo.

Se i PG cercano lungo la parete nord del giardino inaridito e riescono in una prova per trovare porte segrete (1 su 1d6, 1-2 se Elfo), noteranno una feritoia alta mezzo metro e larga appena un palmo. La feritoia è inaccessibile a qualsiasi PG che non sia un Halfling, che può sgusciare nel pertugio con una prova di Destrezza (penalità -2). Dall'altra parte sembra esserci un ambiente buio. Lanciando *luce* all'interno i PG vedranno in parte l'interno dell'area A6 e la porta che conduce all'area A4.

A guardia di quest'area, lo Sturgimate ha posto la sua "ombra" (vedi appendice), una creatura incantata creata dalla polvere e dall'aria.

L'ombra è simile a un duplicato creato dall'incantesimo *simulacro* (vedi manuale di *Labyrinth Lord*, pag. 38), ma la sua diversità dall'originale è evidente, somigliando essa a una statua di pulviscolo compattato. Inizialmente invisibile nel grigiore della foschia e in grado di compiere movimenti innaturalmente silenziosi, l'ombra dello Sturgimate affronterà i PG quando essi si addenteranno nel giardino inaridito, sorprendendoli con 1-2 su 1d6. Data la scarsa visibilità, questo mostro apparirà del tutto simile a quello che ha attaccato i PG in picchiata poco prima. Benché simile al suo padrone, l'idolo non può volare, lanciare chiodi o usare la magia. In compenso subisce solo metà danno dalle armi non magiche ed è immune alle armi perforanti. Il mostro è immune agli incantesimi che affliggono la mente e alle illusioni di qualsiasi tipo (come *potere illusorio*, *immagini speculari* e simili), inoltre non subisce danni da *dardo incantato*, che lo attraversa senza effetto. Una volta sconfitta, l'ombra si dissolverà in una nube di polvere.

Ombra dello Sturgimate [All C, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 5, pf 27, Att 3 (artigli e morso), Fer 2d4/2d4/1d3, TS G5, Mor 12]

Ombra dello Sturgimate (pf 27):

La porta annerita è di ferro laminato in argento ossidato e pesa un quintale, abbastanza per reagire a una **bacchetta cercametalli**. I battenti sono decorati con le immagini di due draghi rampanti sotto il sole. La cornice di pietra su cui è montata la porta sembra avere risentito delle intemperie e dei movimenti tellurici attraverso i secoli (come il *muro di pietra* nell'area A1).

La porta è chiusa a chiave. Per aprirla un Ladro deve riuscire in una prova di scassinare (tre tentativi). Una volta scassinata la serratura, la porta può essere aperta rapidamente con un normale tiro di forzare porte. Se un Ladro non riesce a scassinare la serratura, i PG dovranno abbattere la porta, un lavoro faticoso che richiederà 6 turni di esplorazione (3 se ci lavorano 2 PG) e che risulterà possibile solo per le cattive condizioni della cornice di pietra dell'infisso. I PG potranno scalpellarla la pietra intorno usando un martello e un picchetto, rompere i cardini con una mazza e fare leva con un piede di porco, oppure usare un pilastrino del giardino come ariete. I PG che abbattano la porta dovranno fare una prova di Costituzione (bonus +2 se ricevono il cambio, bonus +2 se usano un ariete) o subire 1d2 ferite per la stanchezza e il dolore alle mani.

Se i PG cercano nel giardino, un tiro per scoprire porte segrete (1 su 1d6, 1-2 se Elfo) scoprirà un pozzetto cubico con lo spigolo di 50 cm sotto una piastrella. Il pozzetto contiene una boccia di vetro sopra una lastra di piombo che reagisce positivamente alla **bacchetta cercametalli** (che la rivela da 6 m di distanza). La boccia, vuota e impolverata, è sormontata da una maniglia di ferro arrugginito simile a quella di un macinino. La lastra è il coperchio di una cisterna magica usata un tempo per irrigare il giardino e alimentare la fontana nell'area A3 (vedi). Anche se l'intero complesso è intubato con condotte di piombo, solo la cisterna ha una massa sufficiente per reagire alla bacchetta. Con il passare dei secoli, il sistema ha perso il suo potere magico e chiunque provi a girare la maniglia potrà solo romperla con una prova di Forza.

13) L'impluvio azzurro (area A3 del dungeon)

Dopo la porta di ingresso si trova un corridoio rivestito in marmo chiaro. Lungo le pareti si trovano una panca, un tavolino e un attaccapanni di legno pregiato, benché reso opaco dal passare del tempo e dalla polvere. Il soffitto, alto 3 metri, è sostenuto da volte robuste ed eleganti. Più avanti sembra esserci una stanza illuminata da un bagliore azzurro.

La stanza al termine del corridoio d'ingresso ha un soffitto alto 6 metri e presenta al centro una grossa vasca. Il soffitto qui non esiste, essendo stato scavato con la magia un pozzo verticale alto quasi cento metri fino alle cime aguzze di Montaclivo. Il pozzo permette ancora all'acqua piovana di cadere nella vasca. Sulla parte est si trova anche una fontana a forma di testa di drago, dalla cui bocca spalancata protrude una condotta di piombo. La fontana è collegata al sistema di irrigazione del giardino, ora fuori uso, e poteva essere usata per riempire la vasca magicamente. Nella vasca, si trova solo un metro d'acqua piovana, leggermente intorbidita da muschi e muffe. Opposta alla fontana, su un basso piedistallo si trova una lampada di cristallo azzurro, incantata con una forma particolare (e decorativa) di *luce persistente*. La lampada è ancorata al piedistallo e richiede una prova di Forza per essere staccata senza rompere alcunché. Se rimossa dal piedistallo in questo modo, benché piuttosto scomoda da trasportare (pesa 8 kg), la lampada manterrà il suo incantamento.

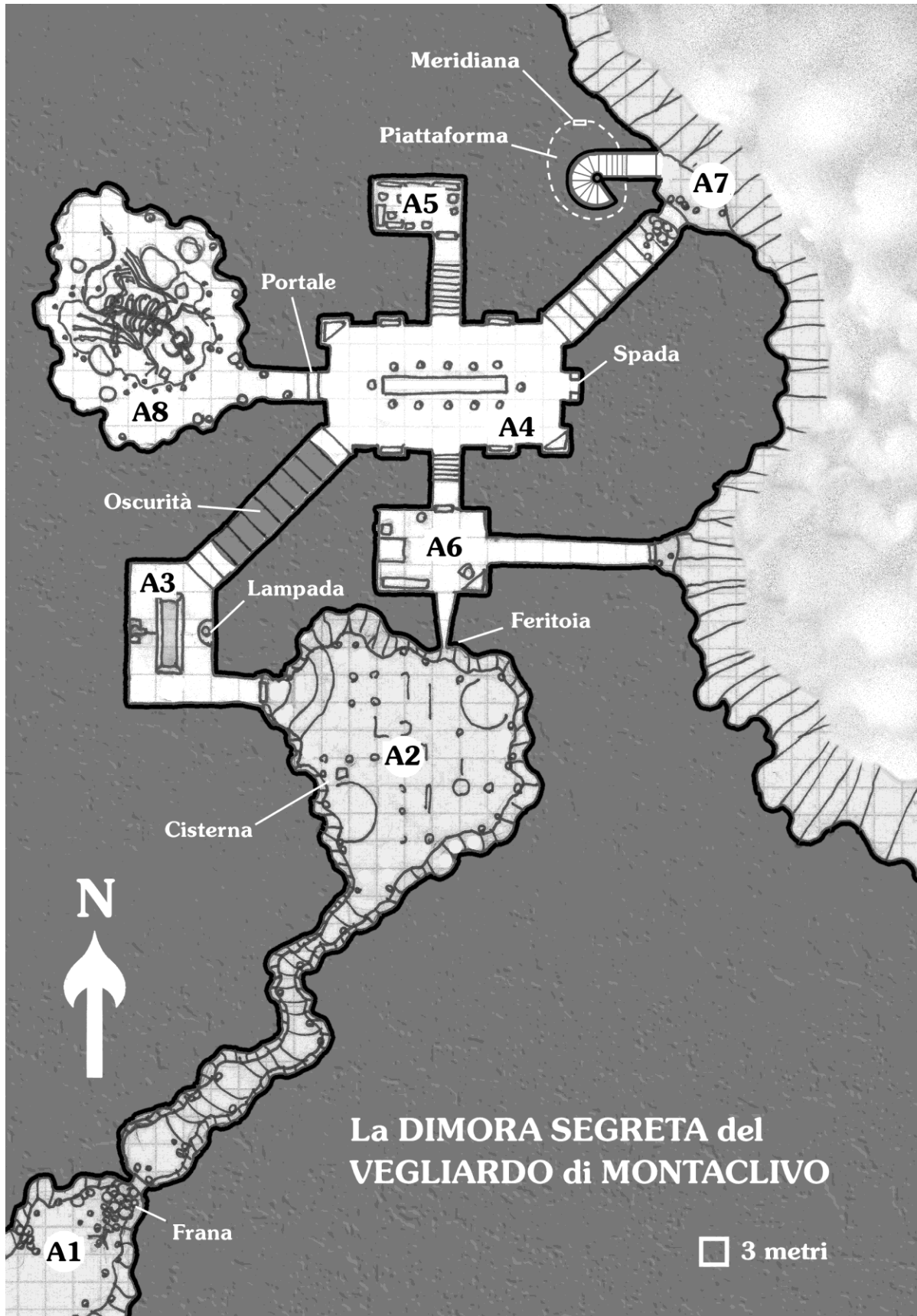
L'uscita da questa stanza è una rampa ascendente, lievemente inclinata, che conduce in una zona buia. Risalendo la rampa, dopo circa 6 metri i PG si troveranno di fronte a un buio innaturale, che blocca la luce di torce e lanterne (l'effetto di un incantesimo *oscurità persistente*). Il buio è impenetrabile all'infravisione, ma può essere dissolto dal *luce persistente* o *dispersione della magia*. Anche lanciare la lampada azzurra nella zona di buio lo dissolverà immediatamente. Lo Sturgimate attende i PG in cima alla rampa.

A seconda del tempo impiegato dai PG per arrivare qui dopo il suo primo assalto (vedi "La parete franata"), il mostro avrà rigenerato in parte o in tutto le ferite subite. Assumendo che i PG procedano a una velocità normale nell'esplorazione, lo Sturgimate avrà recuperato 4d3 pf. Se invece i PG perdono tempo per abbattere la porta, il mostro potrebbe avere recuperato altri 3d3 o 6d3 pf in più. Lo Sturgimate attaccherà i PG a distanza in due modi possibili (vedi sotto) finché questi non supereranno la zona buia o si lanceranno su per la rampa per combattere corpo a corpo. A questo punto il mostro fuggirà e prenderà il volo dall'area A7 del dungeon, per tornare indietro solo sul finale dell'avventura (vedi "L'ultimo assalto della belva").

- **Modo 1:** se uno dei PG possiede uno dei piercing del mostro (vedi "Tracce ferine"), questo sarà in grado di individuarlo con *localizza oggetto* e potrà attaccarlo con i chiodi alla cieca senza alcuna penalità. Lo Sturgimate farà un massimo a tre attacchi del genere prima di ritirarsi in volo fuori dall'area A7. Il mostro conserverà almeno 6 chiodi dei 24 disponibili per una "raffica di avvicinamento" prima del combattimento finale in mischia. Prima del mortale attacco alla cieca su uno di loro, i PG sentiranno la voce beffarda dello Sturgimate esclamare: "So dove sei, ah ah ah!"
- **Modo 2:** se nessuno dei PG ha raccolto il piercing, la creatura li sentirà avvicinarsi (a meno che un Ladro non cerchi di superare la zona buia muovendosi silenziosamente lungo una parete) e lancerà *nube mortale* verso il gruppo. La nube di vapori velenosi rotolerà giù dalla rampa, sorprendendo i PG con 1-2 su 1d6 se questi non hanno ancora dissipato il buio.

14) Sala della sapienza (area A4 del dungeon)

Questo grande sala, coperta da una volta a botte e alta più di 9 metri, è il cuore della dimora. Una fioca luce azzurra, proveniente da una nicchia a est, riesce a illuminarne solo una piccola parte, ma permette di coglierne le enormi dimensioni. Escludendo la nicchia e le arcate buie da cui si irradiano vari passaggi, lungo le pareti si trovano antichi scaffali di legno su cui sono disposti o impilati migliaia di volumi e di rotoli di pergamena. Benché gli scaffali abbiano resistito all'usura del tempo, i secoli trascorsi hanno ridotto carta e pergamena praticamente in polvere. Nessun documento qui presente è ancora leggibile, e tutti si disfano invariabilmente se toccati o presi in mano dai PG. In mezzo alla stanza, tra due esili pilastri di sostegno, c'è un tavolo rettangolare, con sopra i frammenti di una lampada di cristallo simile a quella dell'area A3.



Da questa stanza si diramano due corridoi e una rampa ascendente, quest'ultima opposta a quella che i PG hanno percorso per entrare. Dall'alto di questa rampa, benché buio sembra filtrare dall'esterno una fioca luce. I corridoi a nord e a sud portano a due porte di legno chiuse a chiave. Lo Sturgimate si è dileguato su per la rampa. Se i PG non lo hanno visto fuggire dal precedente incontro, capiranno questo fatto esaminando le sue tracce nella polvere e riuscendo in un tiro per scoprire porte segrete (1 su 1d6, 1-2 se il PG è un Elfo). Lo Sturgimate non rientrerà dentro la dimora finché i PG non avranno scoperto la montagna d'argento (vedi area A8 del dungeon).

Nel mezzo della parete est si trova una nicchia, alta 3 m e profonda 1,5 m, che sembra essere stata riempita da un unico blocco di cristallo azzurro. Appesa alla parete in fondo alla nicchia, intrappolata nel cristallo e irraggiungibile, si trova una magnifica spada. La spada emana una fioca luce azzurra.

L'arma nel cristallo è la **spada azzurra**, una **spada bastarda +1/+3 contro le creature alate** che può emanare una tenue luce azzurrognola nel raggio di 3 m a comando (restando "accesa", anche se abbandonata, fino a nuovo ordine). Il cristallo, duro come il diamante e resistente a *dispersione della magia*, reagisce alle fonti di luce, che producono in esso delle vibrazioni e delle piccole increspature luminescenti.

Se un PG tocca il cristallo (non se lo colpisce), sentirà dopo alcuni istanti una remota voce telepatica, che ripete una misteriosa litania con un tono profondo e sibilante (la voce del drago d'argento). La litania è del tutto incomprensibile, ma un PG che parla la lingua dei draghi, degli uomini lucertola o dei coboldi, riuscendo in una prova di Intelligenza (penalità -2 se non Elfo), capirà che si tratta di parole magiche pronunciate in una lingua affine, ma niente di più (sono le "parole dure" a cui alludono i versi incisi dal vecchio al villaggio in rovina, vedi "La Via dei Lapidici"). I PG possono prendere la spada solo gettando sul cristallo la luce solare dei bottoni magici del Vegliardo (vedi area A5). Un personaggio può anche usare uno specchio per riflettere la luce naturale che penetra dall'apertura in cima alla rampa che conduce all'area A7. Questa azione è possibile la mattina presto, quando il sole si trova a levante, e solo per la mezz'ora in cui la sua luce diretta penetra abbastanza in profondità. Nel caso i PG abbiano due specchi, la cosa potrà essere fatta per quasi tutta la giornata. Se un PG romperà uno specchio nella dimora del Vegliardo per ottenere più frammenti riflettenti, però, subirà una penalità di -4 al tiro per colpire o tiro salvezza successivo, sentendosi addosso per un istante una "cappa di sfiga".

Nel mezzo della parete ovest si trova una nicchia simmetrica alla precedente. Questa nicchia, alta poco meno di 3 m ha la forma di un'arcata chiusa da una lastra di marmo. Sul marmo sono scolpiti a bassorilievo due draghi e due soli (vedi handout). Sotto i draghi c'è una banda di 12 pannelli quadrati, che si trovano a 1 m da terra. I pannelli, ognuno di 10x10 cm, sono numerati da I a XII e possono essere premuti come dei pulsanti (fino a una sequenza di tre numeri consecutivi, che si "resetta" magicamente dopo 1 turno). Il tutto è un portale magico apribile con la giusta combinazione, che deve essere composta nel giusto ordine. Occorrono due numeri fissi (XII e V) e di un numero variabile (da I a XII) dipendente dall'ora del giorno (visibile sulla meridiana nell'area A7).

Nota: il primo numero, XII, è quello verso cui punta, per effetto della gravità, il tagliacarte del Vegliardo (vedi area A6 e appendice) quando viene appeso all'asta della meridiana per l'anello del pomolo. Il secondo numero, V, è quello leggibile sulla lama del tagliacarte attraverso una delle due asole della stecca del Vegliardo (vedi area A5 e appendice) quando entrambi gli oggetti vengono appesi all'asta della meridiana in modo da sovrapporsi. Il terzo numero, variabile da I a XII, dipende dal punto dove cade l'ombra dell'asta della meridiana nel momento in cui viene inserita la combinazione. Riassumendo: 12, 5, ora del giorno.

Nell'angolo in basso a sinistra del portale è scolpita una rana (vedi handout). Il portale è protetto da una trappola che lancia l'incantesimo *metamorfosi* su chiunque provi a sfondare o danneggiare la lastra di marmo o a passare attraverso l'arcata in qualsiasi altro modo (*porta dimensionale*, *passaparete*, *porta in fase ecc.*). Chi prova a forzare la porta deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi o si trasforma una rana, parlante ma inerme, a tempo indeterminato (l'unico rimedio alla trasformazione è *dispersione della magia*). Benché la rana sia visibile a tutti (come da handout), solo un Ladro potrà effettuare una prova di scoprire trappole per associare il bassorilievo a un potenziale effetto magico deleterio, notando che la pelle delle dita, avvicinandosi alla rana, tende quasi impercettibilmente a raggrinzirsi e a diventare livida. La trappola non può essere disattivata e si ricarica automaticamente all'infinito. A questo punto, un PG che esamina la rana e riesce in un tiro di Saggezza (penalità -4 se non è un Ladro o un Nano) capirà che "reagisce agli urti" (picchiettandola, sentirà una sottile vibrazione la cui intensità è proporzionale alla forza del colpetto).

La porta può essere aperta solo durante le ore diurne e resiste a *dispersione della magia*. Se i PG usano la **bacchetta cercametalli** davanti alla nicchia, percepiranno un'enorme quantità di argento, la cui abbondanza sembra tale da estendere la portata della bacchetta.

15) La cantina del Vegliardo (area A5 del dungeon)

Alla porta di questa stanza si arriva percorrendo una scalinata discendente dall'area A4. La porta sul fondo della scalinata è di legno robusto, chiusa a chiave. Sulla porta è inciso il simbolo del sole (lo stesso visto tra le macerie della statua nel villaggio in rovina).

La porta può essere aperta con l'abilità scassinare o essere sfondata con mazze e asce in 2 turni (in cui lo Sturgimate può recuperare 2d3 pf eventualmente subito negli incontri precedenti). Dietro la porta c'è una stanza piena di scaffali, madie e casse di legno, su cui si trovano vasi di ceramica, cesti e bottiglie. Usata dal vegliardo come cantina, questa stanza conteneva cibi, bevande e scorte di vario tipo. Dopo secoli, tutto si è ridotto in polvere.

Cercando tra il vecchiume è possibile trovare i seguenti oggetti con una prova di Intelligenza (un tiro per PG, bonus +2 se Elfo o Ladro). Il primo oggetto verrà rinvenuto comunque se, dopo tutta una serie di tiri sbagliati, i PG decideranno di reiterare la ricerca (passerà 1 turno extra).

- Prova 1: una cassetta contenente un vasetto di grasso, una spazzola e una stecca di ottone per lucidare i bottoni. Il grasso e la spazzola sono inservibili, ma la **stecca**, insolitamente ben conservata, è magica (vedi handout). Questo kit di pulizia serviva al Vegliardo per lucidare i bottoni della sua tunica, in particolar modo la stecca conferiva loro la capacità di riflettere sempre e ovunque la luce solare. Un tempo "caricata" dal Vegliardo con la meditazione, la stecca può funzionare un'ultima volta. La tunica del vecchio si trova nell'area A6. Lucidando i bottoni, i PG possono usarli per liberare la **spada azzurra** e per trovare la combinazione del portale magico nell'area A4.
- Prova 2: un tubo di avorio (valore 50 mo) contenente una **pergamena protettiva contro la magia**.
- Prova 3: una cassetta contenente due fiale di cristallo il cui contenuto è ancora fluido. I due liquidi, uno giallo paglierino e l'altro verde intenso, sono due pozioni ancora efficaci, una **pozione di guarigione potenziata** e una **pozione dell'eroismo**, entrambe identificabili con un assaggio e un tiro di Saggezza (solo un tiro possibile o verrà consumata troppa pozione).
- Prova 4: una scatolina con dentro un anello d'oro con smeraldo (**anello della protezione +1**).

16) La stanza del Vegliardo (area A6 del dungeon)

La porta di questa stanza è chiusa a chiave e simile a quella dell'area A5. L'interno è illuminato dalla tenue luce naturale proveniente dalla feritoia che dà sull'area A2. La parte est della stanza è arredata come una camera da letto. Qui si trovano un letto di legno robusto, con la testiera scolpita nella forma di un drago ad ali spiegate, un armadio, un comodino e uno sgabello. Il materasso, le coperte e alcuni tappeti sul pavimento sono vecchi di secoli, sbiaditi e quasi ridotti in polvere. Nell'angolo sudovest c'è una scrivania con una sedia dotata di un alto schienale, la cui decorazione è intonata con la testiera del letto.

Sulla scrivania si trova un voluminoso libro illeggibile (un vetusto **libro di magia**), alcune pile di fogli di pergamena e materiali per la scrittura ormai inutilizzabili. In un cassetto della scrivania si trova un **tagliacarte** d'argento ben conservato, ancora lucido e foggato in modo particolare (vedi handout). Il tagliacarte è inutile in combattimento e serve solo trovare la combinazione del portale magico nell'area A4.

Il tagliacarte veniva "caricato" dal Vegliardo con la meditazione per fornirgli una *chiaroveggenza* alla bisogna, e può funzionare un'ultima volta. Se usato per tagliare un pezzo di pergamena, affettare un formaggio o sbucciare un frutto, il tagliacarte rivelerà il seguente oracolo:

Appendi al sole l'argento e l'ottone, ed esso ti darà la soluzione.

Nell'armadio ci sono vecchi abiti rovinati e una casacca magica. Benché coperto di polvere, il capo è ancora ben conservato. Si tratta di una casacca chiusa da una fila di bottoni di oro massiccio (valore totale 60 mo), ora impolverati e resi opachi da una patina di vecchiume.

Se vengono lucidati con la stecca dell'area A4, usando del semplice grasso per ungere le armi (o del lardo), i bottoni risplenderanno come se si trovassero all'aperto sotto la luce diretta del sole (nella penombra del dungeon sembreranno emanare una luminosità propria). Se un personaggio ne tiene uno davanti alla nicchia in cui è custodita la **spada azzurra**, il cristallo che la imprigiona si dissolverà in un tenue vapore, e l'arma potrà essere presa senza difficoltà. La casacca non è magica in altro modo. I bottoni perderanno la loro magia una volta dissolto il cristallo nell'area A4.

Il corridoio a ovest della stanza porta a una porta di legno chiusa a chiave. La porta dà su un terrazzino di roccia a picco su un'altissima rupe. Sul terrazzino non c'è niente tranne un vecchio vaso da notte in porcellana smaltata bianca e azzurra. Oltre la coltre di foschia si intravedono miglia e miglia di colline boschive: le terre selvagge a est di Montaclivo.

Se lo Sturgimate ha ancora almeno 12 chiodi nella coda e il gruppo si trattiene sul terrazzino per tentare qualsiasi azione (una ricerca, un'arrampicata verso le vette), il mostro farà un passaggio di un round (simile a quelli effettuati nell'area A1) per bersagliare un per PG. Se i PG non sono sorpresi, potranno evitare l'attacco semplicemente ritirandosi nel corridoio.

17) La vista delle aquile (area A7 del dungeon)

La rampa ascendente che porta a questo terrazzo è ostruita da un muro eretto magicamente secoli fa per sigillare l'accesso. Questo muro ha in parte ceduto come quello nell'area A1, ma non solo per cause naturali. Il muro, già crepato dai antichi movimenti tellurici, è stato sfondato definitivamente dallo Sturgimate.

Oltre al muro di pietra si trova una terrazza naturale, del tutto inaccessibile con mezzi normali, che si trova quasi in cima al versante est di Montacivo. Dalla terrazza, situata a quasi mille metri d'altezza sul livello del mare (circa 700 sopra il livello delle cave), sono visibili le terre selvagge a est. In un giorno di cielo sereno (quello successivo all'arrivo dei PG, ad esempio), il panorama sarà stupendo, e si vedrà il fiume a est del Dolm in lontananza.

Oltre a una piccola scalinata discendente, che dall'interno della dimora porta sul terrazzo, un'arcata sulla parete ovest porta a una scala a chiocciola. La scala, illuminata da finestrelle scavate in profondità, sale per alcune decine di metri fino a una piattaforma situata su una delle vette di Montacivo. Sulla parete nord della piattaforma, addossata a uno sperone di roccia, c'è una meridiana di pietra scolpita (vedi handout).

A seconda della posizione del sole durante il giorno, l'asta della meridiana (uno gnomone di argento massiccio infisso saldamente) mostra l'ora approssimativa: dalle sei del mattino (VI) alle cinque di sera (V). L'ora indicata è il terzo numero che serve per inserire la combinazione del portale nell'area A4.

Per scoprire la combinazione, bisogna seguire le istruzioni dell'oracolo nel tagliacarte del Vegliardo: appendere il tagliacarte per l'anello dell'elsa all'asta della meridiana in modo che, pendendo verso il basso, indichi il numero XII, poi appendere la stecca allo stesso modo, in modo che uno dei suoi due fori vada a cadere sul V inciso sulla lama del tagliacarte. Il terzo numero sarà l'ora indicata dall'ombra dallo gnomone.

18) La montagna d'argento (area A8 del dungeon)

Una volta ottenuta e inserita la giusta combinazione, sarà possibile entrare nell'enorme grotta naturale che si trova dietro il portale magico dell'area A4. Questa caverna, chiusa dall'esterno benché areata da angusti cunicoli, è la tomba del Vegliardo. Come accade a tutte le creature trasformate, egli ha assunto da morto la sua vera forma, quella di un drago d'argento. Gettando luce nella caverna, i PG si troveranno di fronte le poderose ossa della creatura, rese lucide dall'umidità che stilla dal soffitto irto di stalattiti.

Ammucchiate sotto l'enorme scheletro e sparse tutt'intorno ci sono le scaglie del drago, trasformate in argento purissimo al momento della sua morte e mantenute inossidabili e brillanti da una tenue nebbiolina incantata, che inizia lentamente a disperdersi mentre i PG esplorano la stanza. La nebbiolina ha un gradevole aroma di incenso e persiste per circa 3 turni dall'ingresso dei PG.

Chiunque si trovi completamente avvolto da essa (chi non è un Halfling o un Nano deve abbassarsi, subendo una penalità -1 a tiri per colpire e tiri salvezza) è immune alla *nube mortale* dello Sturgimate, che non riesce a penetrarla. Il tesoro di scaglie di drago consiste in 100.000 ma (anche se ha un peso enorme). Oltre all'argento ci sono sparsi qua e là manufatti preziosi, monete miste e vasellame per un valore di 3.000 mo.

Vicino al teschio del drago si trova un blocco di pietra scolpita su cui è stata deposta una cassetta di argento, similmente mantenuta non ossidata e brillante. La cassetta contiene tutte le chiavi del dungeon e una catenella a cui sono state affisse sette zanne. La collana è quella ricavata dalle zanne degli Sturgimati. Quando un PG toccherà la **collana delle zanne** (vedi sotto), lo Sturgimate sentirà che essa è rientrata in possesso di un essere vivente, e si precipiterà di nuovo dentro la dimora (dall'area A7) per ucciderlo.

19) L'ultimo assalto della belva

Lo Sturgimate cerca di combattere contro i PG nell'area A4. Se questi restano barricati nell'area A8, userà *nube mortale* per stanarli o per farsi largo nella grotta. Una volta di fronte ai PG, lo Sturgimate combatterà fino alla morte per riavere la collana delle zanne.

La **collana delle zanne** conferisce a chi la indossa un bonus +1 alle tre caratteristiche "mentali": Intelligenza, Saggezza e Carisma, oltre a permettere l'uso quotidiano dell'incantesimo *paragnosi*. La collana inoltre stabilisce una specie di contatto mentale con lo Sturgimate sopravvissuto se questo si trova in vista, facendo sì che colui che la indossa, percependo in parte le intenzioni del mostro, ottenga automaticamente l'iniziativa in un combattimento contro di lui.

20) Ritorno al villaggio

Una volta ucciso lo Sturgimate, i PG avranno conquistato un meraviglioso tesoro, anche se le difficoltà per riportarlo alla base non saranno poche. Una volta ridiscesa la Fistola nella Roccia e messi in cammino verso villaggio in rovina, comunque, incontreranno tre soldati di Larm a cavallo, uno dei quali è il milite scelto Ulbert. I tre fanno parte della scorta assegnata a un gruppo di taglialegna accampati al villaggio in rovina, e Ulbert ha deciso di spingersi verso le cave in cerca di eventuali notizie dei PG.

Ulbert e i suoi compagni accoglieranno con gioia la notizia della morte del mostro e scorteranno i PG fino al loro accampamento dove la notizia riceverà un accoglienza ancora più calorosa. A questo punto, se lo desiderano, i PG potranno fare uso di diversi quadrupedi adibiti al trasporto del legname per organizzare il trasferimento di una porzione considerevole del tesoro fino a Larm.

Arrivati al villaggio dopo un viaggio senza incidenti, i PG troveranno già le autorità mezze inguaiate con i "soccorsi" dalla capitale: un gruppo di notabili che, per mettere all'opera i loro uomini, pretende compensi esorbitanti e la messa in atto di una lunga lista di espropri. Se i PG faranno scattare qualche bel mucchio di argento e di oggetti preziosi presi dal tesoro del drago, i notabili ammutoliranno e i giureconsulti che li accompagnano accetteranno il pagamento prima di stracciare ingiunzioni e ordini di sequestro vari. Seguirà il trionfo dei PG e una speciale celebrazione nella piazza del villaggio, che il GM può narrare a piacere.

- FINE -

APPENDICE

Sturgimate

Allineamento:	caotico
Movimento:	45 m (15 m) volo 72 m (24 m)
Classe armatura:	3
Dadi vita:	9 (54 pf)
Attacchi:	3 (2 artigli, morso) o 1 (chiodi) o incantesimo
Ferite:	2d4/2d4/1d4 o 1d6x1d4 (6 chiodi) o incantesimo
Tiri salvezza:	G9
Morale:	11

Lo Sturgimate è forse l'unico sopravvissuto di una stirpe di mostri la cui origine si perde nella notte dei tempi. Frutto di un incrocio infernale tra una manticora e una sfinge, presenta caratteristiche di entrambi i mostri, oltre ad avere poteri magici esclusivi e una longevità millenaria.

Il volto del mostro, in grado di attaccare con il morso, è più umano di quello di una manticora ma più bestiale di quello di una sfinge. L'astuzia dello Sturgimate è notevole, anche se il mostro tende a incollerirsi e ad agire d'impulso. La sua coda funziona come quella di una manticora ed è in grado di scagliare una raffica 6 chiodi su un bersaglio fino a 54 m di distanza. Se la raffica va a segno, 1d6 chiodi infliggono 1d4 ferite ciascuno.

Il mostro ha una capacità di rigenerazione superiore a quella di una manticora e può rigenerare non solo i chiodi della coda ma anche i punti ferita: i chiodi ricrescono a un ritmo di 6 al giorno, i punti ferita vengono recuperati al ritmo di 1d3 a turno.

Lo Sturgimate può usare le seguenti abilità simili ad incantesimi: *charme su mostri* (1/giorno), *chiaroveggenza* (1/giorno), *individuazione della magia* (1/giorno), *lettura dei linguaggi* (3/giorno), *localizza oggetti* (3/giorno), *oscurità persistente* (1/giorno).

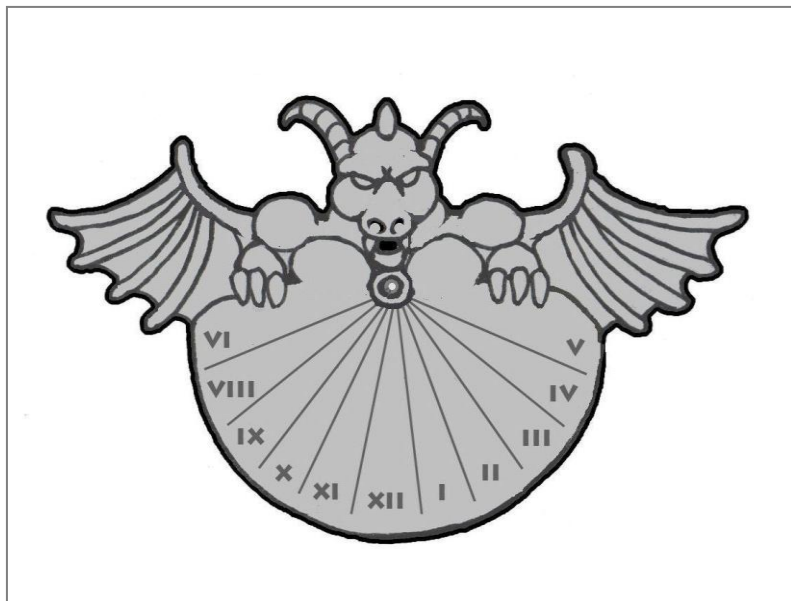
Il mostro ha un'arma a soffio magica (usabile 3 volte al giorno) che è l'equivalente di *nube mortale*. Una volta al mese, lo Sturgimate può battere le ali su un cumulo di polvere per creare un duplicato (detto "ombra") simile a quello prodotto da *simulacro* (vedi area A2 del dungeon).

Le tattiche dello Sturgimate sono indicate nei vari paragrafi dell'avventura. Nel caso il GM debba improvvisare uno scontro con il mostro al di fuori delle situazioni descritte, lo Sturgimate non combatterà contro i PG all'ultimo sangue (i.e. in mischia) a meno che essi non abbiano preso la collana delle zanne.

Nota: se i PG si fermano per la notte in una qualsiasi area del dungeon o in un anfratto della Fistola nella Roccia, so Sturgimate aggredirà il loro campo nottetempo. Il mostro lancerà due volte *nube mortale* e la scarica di 6 chiodi "extra" concessagli dalla rigenerazione di un giorno intero. Se uno dei PG è in possesso del piercing del mostro, questi potrà individuarlo e centrarlo al buio a una distanza di 36 m (*localizza oggetto*).

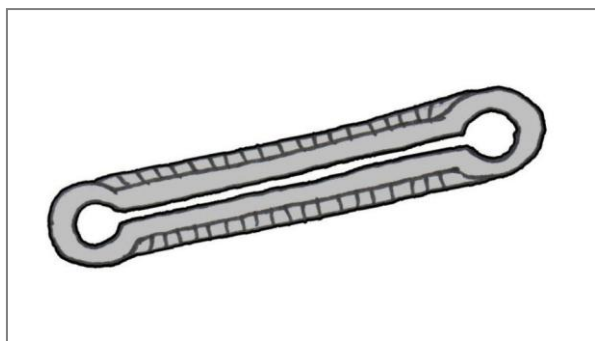
HANDOUT PER I GIOCATORI (da ritagliare)

Meridiana di pietra



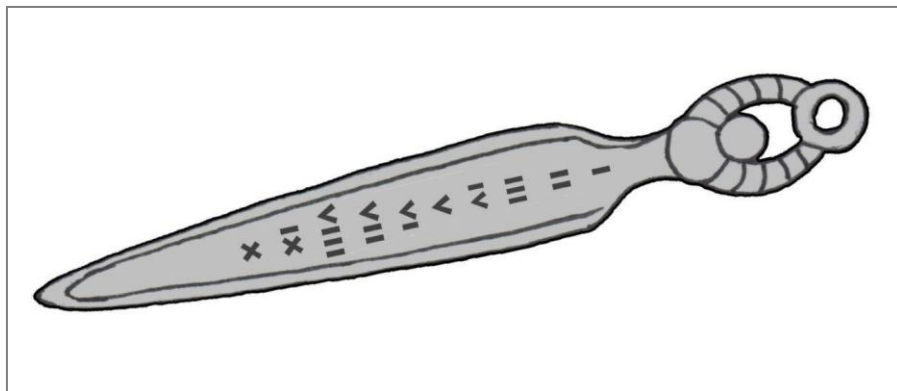
La meridiana si trova nell'area A7 del dungeon (scala disegno 1:10 circa)

Stecca d'ottone



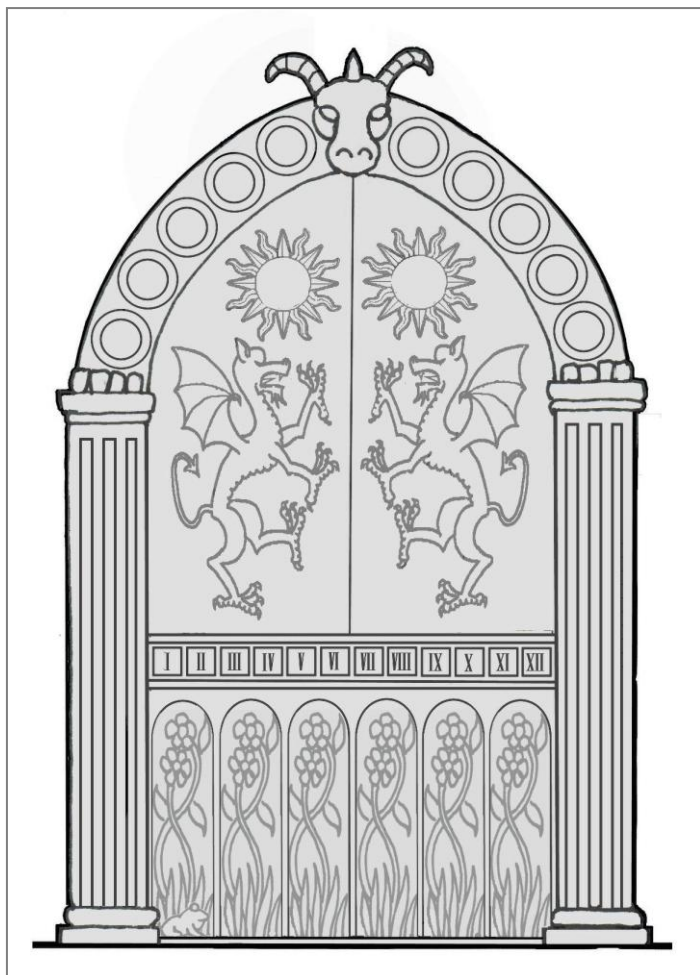
La stecca si trova nell'area A5 del dungeon (scala disegno 1:2 circa)

Tagliacarte d'argento



Il tagliacarte si trova nell'area A6 del dungeon (scala disegno 1:2 circa)

Portale di marmo



Il portale si trova nell'area A4 del dungeon (scala disegno 1:20 circa)

La leggenda del Vegliardo di Montaclivo

Tanto tempo fa, viveva su **Montaclivo**, la vetta su cui sorge il sole di primavera, un antichissimo **Vegliardo**. Egli era un mago tanto potente quanto benvoluto. Si dice che amasse sorridere e scherzare, e che sulla sua tunica fossero appuntati dei **bottoni d'oro** che riflettevano la luce del sole nel buio.

Il Vegliardo era anche un grande saggio. Si dice che sapesse sempre tutto e che il suo **tagliacarte**, ogni volta che egli lo usava, trasformasse in oracoli le cose, facendo parlare i fogli di pergamena, le fette di formaggio e la buccia dei frutti.

Grazie alle sue conoscenze e alla sua sagacia, il Vegliardo era capace di rispondere ai quesiti più astrusi e riusciva a risolvere gli indovinelli più intricati. Questa capacità gli tornò molto utile quando dovette affrontare i **Sette Sturgimati**, un gruppo di crudeli mostri alati, che alla fine di un lungo inverno avevano aggredito gli umani della valle del fiume **Dolm**.

Venuti da molto lontano, i Sette Sturgimati erano la diabolica e longeva prole di una **sfinge** e di una **manticora**, e possedevano le caratteristiche di entrambe le creature. Essi avevano corpo di leone, ali di aquila e testa umana, oltre alla mortale coda chiodata. Erano anche astuti come le sfingi, e perfettamente in grado di concepire e mettere in atto piani complessi. Benché ghiotti di carne umana e volti ai più bassi istinti delle manticore, gli Sturgimati avevano una passione per gli enigmi, e la pazienza e la calma beffarda delle sfingi quando si accingevano a porli e a risolverli.

Quando il Vegliardo intervenne per liberare gli umani dagli Sturgimati, propose a questi mostri cannibali uno scontro basato sull'**astuzia**, che essi si vantavano di possedere in misura maggiore della forza bruta. Gli Sturgimati accettarono e posero le loro condizioni. Essi avrebbero rivolto al Vegliardo un quesito a testa. Se egli non avesse dato la risposta giusta anche a solo uno dei quesiti, gli Sturgimati avrebbero potuto divorare lui e tutti gli umani della valle. Se invece egli avesse risposto correttamente tutte e sette le volte, gli Sturgimati se ne sarebbero andati e non sarebbero più tornati nella valle per **700 anni**.

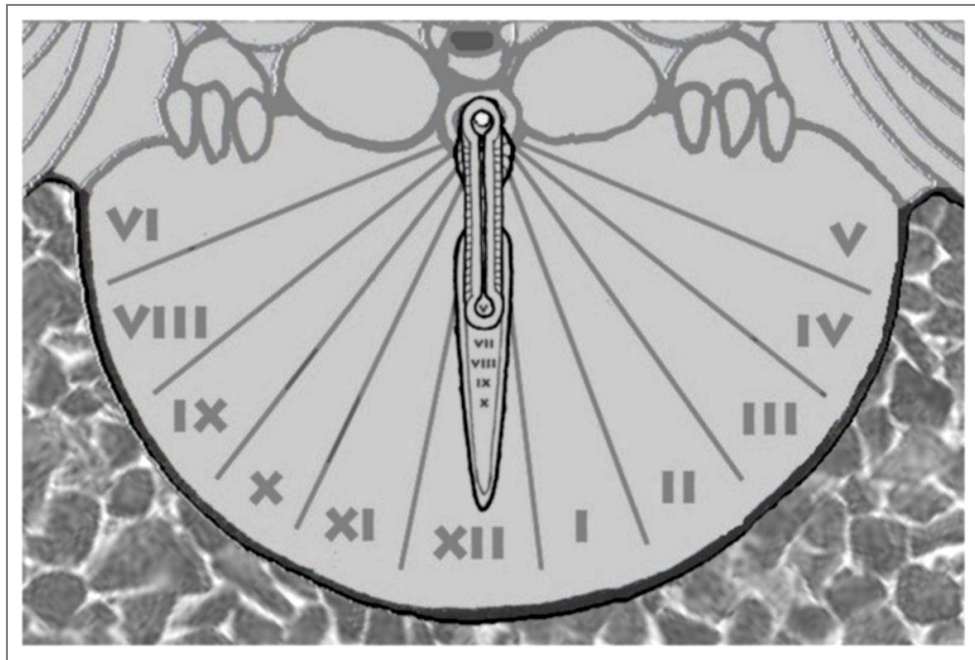
Il Vegliardo, accettò, a condizione che gli Sturgimati gli concedessero di prendere una delle loro **zanne** per ogni risposta giusta come pegno della loro fedeltà al patto. Se gli Sturgimati avessero violato il patto, un incantesimo lanciato sulle zanne avrebbe scatenato una mortale maledizione su di loro.

Fedele alla sua reputazione di **enigmista**, il Vegliardo iniziò a rispondere correttamente ai quesiti degli Sturgimati. A ogni risposta giusta, una delle zanne dei mostri si staccava per magia, finendo nella borsa del Vegliardo. Presto sei su sette Sturgimati, doloranti e rabbiosi, si trovarono ad attendere l'esito dell'ultimo indovinello, posto dal **più giovane** e infido di loro. Lo Sturgimate non formulò alcun indovinello, ma si lanciò all'improvviso sull'avversario per sbranarlo. Il disonesto assalto non sorprese il Vegliardo, che con un gesto perentorio bloccò lo Sturgimate, facendogli saltare dalla bocca la **zanna della sconfitta**.

Definitivamente battuti, gli Sturgimati svolazzarono via imprecando, e la valle del fiume Dolm fu libera di continuare il suo cammino di civiltà. Con le zanne degli Sturgimati, il Vegliardo fece una **collana**, destinata donare astuzia a chiunque la indossasse.

Il Vegliardo si ritirò nella sua dimora su Montaclivo, un luogo segreto e inaccessibile ai più, da dove scendeva di tanto in tanto per consigliare e aiutare gli umani. Alla sua morte, si dice, egli si trasformò in una **montagna d'argento**, un tesoro che i minatori e gli avventurieri delle Terre Conosciute, dopo tanti secoli, stanno ancora cercando.

Puzzle della meridiana (assemblato correttamente)



Il Signore dei Labirinti deve dare questo handout ai giocatori quando hanno appeso correttamente (nell'ordine giusto) il tagliacarte e la stecca sull'asta della meridiana. Sulla meridiana andrà tracciata l'ombra dello gnomone secondo l'ora di gioco (determinata approssimativamente in base ai turni trascorsi nel dungeon e alle scelte dei giocatori).