

BOOK MASTER

PRELIMINARI

- CHIARIRE LA SITUAZIONE DEI GIOCATORI NEI CONFRONTI DEI SOLDI DI ISCRUZIONE
- PRESENTAZIONE DELL'ASSOCIAZIONE PER CHI NON LA CONOSCE
- DISCORSO SULL'IMPORTANZA DEL TORNEO (RIEPILOGO DEL SISTEMA DI VALUTAZIONE IN TRENTESIMI, IMPORTANZA DEL DISCORSO DIRETTO E ROLE PLAYING, ALLINEAMENTO, DIFFERENZA TRA QUELLO CHE SANNO I PERSONAGGI E I GIOCATORI
- CONSEGNA DELLE SCHEDE. TEMPO MASSIMO PER LA LETTURA 30 MIN. (RICORDARE CHE LE THACO SONO GIÀ MODIFICATE) NB: I GIOCATORI DEVONO GUARDARE SOLO LA PROPRIA SCHEDA.
- GLI ALLINEAMENTI NON SONO INDICATI PERCHÉ IL CARATTERE DEL PERSONAGGIO RISULTA ESSERE TROPPO COMPLESSO PER LE CATEGORIE STANDARD PRESENTI SUI MANUALI.
- LA PARTITA DURA TRE ORE, LA PAUSA AVERRÀ SOLAMENTE AD UN DATO PUNTO DELL'AVVENTURA.
- **SOLO PER I MASTER:** LA VALUTAZIONE DELL'INTERPRETAZIONE DEI PERSONAGGI IN QUESTA AVVENTURA VA DIVISA IN DUE PARTI: DA BAMBINI E DA ADULTI. VALUTATE LE DUE COSE IN MANIERE DISTINTA E POI MEDIANTE. PER IL COMPORTAMENTO E LA QUALITÀ DI GIOCO FATE UN'UNICA VALUTAZIONE.

Leggere il seguente passo all'inizio delle tre ore:

ENCHANTJA

"Il conflitto fra i potenti **Dijnni** (che altro non è che un titolo pari a vassallo nel nostro medioevo), maghi dai poteri inimmaginabili ed i loro grandi eserciti era scoppiato alla morte di **Gorion IV di Pharon**. Quel giorno si radunò il conclave dei **Dijnni** per proclamare il successore del re. In quella occasione si scoprì che la **Sacra Corona di Enchantja** era sparita, così il più saggio dei saggi propose nella sua ingenuità che venisse nominato sovrano chi avesse recuperato l'antica reliquia.

Nella storia di **Enchantja** quel giorno viene ricordato come il **1° Giorno dell'Anno della Cerca**, le persone comuni lo chiamano però **1° Giorno della Morte di Ghiaccio**.

Ora non sto a raccontarvi cosa accadde in questa guerra, anche perchè le pergamene dove veniva descritta la storia della guerra sparirono come i grandi storici, uccisi da persone che temevano il potere delle loro parole.

Sta comunque di fatto che gli dei di **Enchantja** si adirarono per il comportamento degli uomini e decisero di punirli ponendo il mondo sotto il dominio di una delle antiche **Potenze**: il **Ghiaccio**. Solo **Enja** nella sua infinità bontà non permise lo sterminio della razza umana. I piccoli villaggi abitati da gente comune, che nulla avevano a che fare con i potenti **Dijnni**, vennero magicamente preservati.

Parecchie decine di anni dopo i ghiacci si sciolsero e quando i superstiti tornarono a viaggiare per **Enchantja**, trovarono un mondo cosparso di rovine, dove la magia continuava ad esistere, ma in modo molto inferiore rispetto al passato. A ricordo dell'**Età dell'Oro** rimasero pochi luoghi per lo più inaccessibili come le **Cinque Torri** o le **Grotte del George** e creature magiche sparse un po' per tutto il mondo.

300 anni riescono a rendere i ricordi meno terrificanti, oggi addirittura c'è chi dice che i **Dijnni** non siano mai esistiti e che l'**Età dell'Oro**, gli **Anni della Cerca** e l'**era del ghiaccio** siano solo racconti dei bardi.

La vita sta tornando lentamente alla normalità, i commerci tornano ad essere fiorenti fra le nazioni in cui si è divisa **Enchantja**, ognuna con un proprio governo e grandi città. Nessuno ormai riesce ad immaginare il mondo intero sotto il controllo di un'unica persona.

Voi vivete in un piccolo paese di nome **Beartown** ad una mezza giornata a cavallo da **Oberon** capitale del piccolo regno di **Faronne**. Il governo del vostro regno è affidato

ad un gruppo di dieci paladini scelti per le gesta eroiche compiute sia in guerra che in pace.

Domani è un giorno di festa per l'intero mondo di **Enchantja**. Si festeggia la salvatrice della vita, **Enja** la dea bambina. Verranno accesi grandi fuochi, si cucineranno le pietanze più prelibate ed ai bambini sarà concesso di fare tutto ciò che vogliono, sempre che questo non si riveli troppo pericoloso per loro."

PRIMA PARTE

1) ANTEFATTO

Nella taverna dell'Orso Ballerino c'è un tale silenzio che neppure i bambini più piccoli osano fiatare. Tutta Beartown è qui raccolta per sentire la voce e la musica di Cassander, che diciamolo subito non è il più grande bardo dell'impero, ma comunque è sempre un volto diverso da quello della vecchia Nin che racconta le storie ai bambini. Dopo aver bevuto un lungo sorso di sidro ed aver pizzicato le corde della piccola arpa da viaggio per assicurarsi che l'umidità non le abbia allentate, inizia a narrare.

Cassander ha voce gracchiante e stonata
"Venendo da nord in questa ridente cittadina , mie dame e miei cavalieri, mi sono imbattuto per caso in antiche rovine ed io ora, il grande Cassander, voce d'usignolo e mente vasta come il mare, vi racconterò cosa ivi accadde..."

"Vi erano cinque, grandi cavalieri di ritorno dalla guerra su possenti... hem" (Cassander tende a dimenticare ogni tanto le rime) destrieri

Era una notte di pioggia e forte vento quando giunsero a quello strano convento

Sul gran portale troneggiava un'insegna un orso fulvo sul corpo di un leone regna (leggere BENE questa frase!!!!!!)

Colmo di tesori era tale posto che... hem
che... hem
Un brusio di malcontento inizia a levarsi dal pubblico
Tale posto, che presi del pane tosto tosto"

Un boccale di birra si schianta con un forte fragore poco lontano da Cassander che vedendosi in una brutta situazione scappa senza ritegno dalla taverna, inseguito dalle risa di scherno di tutta la cittadina di Beartown

Lasciare ora spazio affinché i giocatori inizino a comportarsi da bambini e se cercano informazioni gli si può lasciar intendere che la vecchia Nin abbia già raccontato varie storie che riguardano le rovine che sono poco lontano dalla città dopo il bosco.

2) LA VECCHIA NIN

La vecchia del paese è seduta in un angolo della taverna , proprio vicino al fuoco, dorme e un rivoletto di saliva le scende dalla bocca senza denti.

Se i bambini la svegliano con qualche brutto scherzo sussulta e parla agitata altrimenti sbiascica le parole tipo paperino e basta. Attenzione è quasi sorda.

"E' cosa? Non capisco parla più forte. Ah, ah volete una storia. Allora vediamo..."

"C'era molto tempo fa un ricco e vecchio paladino che era a capo della chiesa. Sapete bambini viveva nella capitale, la grande città con le porte di giada. poi un giorno decise di venire a vivere qui da noi, perché le acque di questo posto fanno molto bene alle ossa dei vecchi. Così partì con tutto il suo seguito, ma il re di allora era un suo intimo amico e volle che portasse con sé un suo ricordo. Così prese la cosa che per lui aveva più valore e gliela regalò, sssssssss..."

La vecchia si è riaddormentata di botto quando sentite i vostri genitori chiamarvi.

3) VERSO IL MONASTERO (nel caso i bambini volessero partire già di notte)

Mentre vi state allontanando facendo il minor rumore possibile, il forte braccio di Dad Duckheart solleva Stella da terra e se la mette sulle spalle.

"Dove pensate di andare bambini? Fuori è buio ed anche cinque piccoli eroi come voi devono andare a dormire. Domani vi aspetta una lunga giornata è la festa dei bambini e voi potrete fare quello che volete.

4) IL GIORNO DELLA FESTA

Purtroppo al risveglio non trovate la giornata che speravate, di fatti il cielo è grigio per le nuvole e facilmente inizierà a piovere. nulla di questo però vi scoraggia, avete dei tesori da trovare e non manca molto tempo all'appuntamento che vi siete dati in piazza

Se vogliono andare a prendere qualcosa in qualche negozio possono farlo, essendo la festa dei bambini non gli viene negato nulla. Però la cittadina è piccola e possono trovare molto poco e gli adulti non daranno mai loro armi trovando sempre scuse per loro plausibili.

Le rovine del monastero non sono molto lontane dal paese e anche se i vostri genitori vi hanno sempre detto di non andarci vi siete già stati. Dovete camminare solo per circa

un'ora in un bosco rado con molti sentieri

T.S. contro paralisi per il gruppo per chi non lo passa. I piccoli rumori del bosco, gli squittii e l'ululare del vento fra i rami degli alberi inizia a mettervi in agitazione. All'improvviso ti viene in mente che ci sono ancora lupi ed orsi liberi nel bosco.

5) IL MONASTERO

Alto su di una collina sorge il monastero diroccato, o per meglio dire ciò che ne rimane, alcuni tratti delle mura dove riconoscete il simbolo stilizzato di un orso sopra un leone ed un breve tratto del porticato semi traballante con un accenno di tetto

I giocatori possono divertirsi un po' a cercare passaggi segreti che non ci sono e a vedere e toccare tutto ciò che vogliono.

All'improvviso scoppia un forte temporale con lampi e tuoni fragorosi.

Se non se ne accorgono da soli si fa notare ai giocatori che il porticato è l'unico posto asciutto.

6) VELOCE DISCESA

Prima che possiate accorgervene sentite il pavimento sotto di voi cedere e venite risucchiati nel terreno umido. State scivolando nel buio più profondo su qualcosa di duro e bagnato senza che possiate fare altro che gridare. Una curva a destra, una curva a sinistra il master dovrebbe essere concitato ed agitato per mettere anche i giocatori nello stesso stato

Alcuni fili appiccicosi si attaccano sul tuo viso Gea, senti tante piccole zampette camminarti sulle braccia e le gambe, capisci che sono ragni e a te hanno sempre fatto impressione i ragni.

Se Gea grida ... ti sembra che qualcosa di vivo ti sia entrato in bocca, ti si sta movendo sulla lingua.

La vostra corsa si interrompe bruscamente su di un duro pavimento di pietra.

Mal tu senti un fortissimo dolore alla gamba destra Vai a 1 P.F. e fai un tiro schock corporeo se lo fallisci svieni.

Dopo aver acceso una torcia o dopo che Vento abbia sguainato il suo pugnale la situazione che vedono è la seguente.

Siete in una stanza scavata nella roccia alla fine di uno scivolo di pietra davanti a voi intravedete nella scarsa luce uno stretto corridoio. In un angolo della stanza sembra ci sia qualcosa, un fagotto o una montagna di stracci.

La gamba di Mal è proprio rotta in malo modo, tanto che sotto la pelle tesa si intravede il bianco dell'osso T.S. contro paralisi se fallito svenimenti e malanni vari in reazione alla situazione.

Sollevando la vecchia coperta ti trovi davanti ad un orribile viso che ti fissa con occhi vuoti se i giocatori non si fanno prendere dalla pura T.S. contro paralisi e tentativi di fuga

vari.

Quello che ti ha spaventato altro non era che una statua in metallo vicino alla quale trovi anche dei lunghi bastoni. Vicino alla statua trovate un corridoio che conduce vero l'ignoto.

Se qualcuno guarda attentamente la statua può scoprire che sulla fronte della maschera ci sono degli strani simboli, l'ultimo sembra però incompleto.

7) LO SCONTRO

Il lungo corridoio disadorno conduce fino ad una stanza circolare, nella quale vi sembra di vedere un uomo che deve essere molto stanco da come trascina i piedi. I suoi vestiti sono stracciati e dall'odore che emana devono essere almeno settimane che non si lava, però nemmeno voi dovete avere un aspetto migliore.

O grande master che stai conducendo l'avventura lo scontro fallo durare quanto vuoi facendo in modo che nessuno del gruppo muoia.

8) L'USCITA

La stanza è assolutamente vuota e circolare tranne che per una profonda nicchia. Sopra una colonna di alabastro nero è adagiata la scultura di un leone, bianco dalla polvere. Il leone vi guarda con occhi cristallini, mentre le sue fauci sono aperte in un silenzioso ruggito.

Se guardano attentamente la scultura spostando un po' di polvere si accorgono che sulla schiena dell'animale sono presenti due piccole concavità. Se giocano bene di ruolo sarà difficile che Stella abbandoni subito il suo orsacchiotto perché venga messo sul leone.

Appena collocano Teddy sul dorso del leone il soffitto sopra di voi inizia a cigolare rumorosamente alzando una nuvola di polvere tanto fitta che non riuscite a vedere ad un palmo dal vostro naso. Dopo pochi minuti tutto torna alla normalità, ma al posto della nicchia con la colonna vedete una scalinata in pietra che sale verso l'alto. Uscite appena in tempo, perché tutto crolla su sè stesso con un grande boato.

Ora il master si prende una pausa o la fa prendere ai giocatori, dando però prima le nuove schede: dopo la pausa i giocatori hanno 30 minuti per leggere le nuove schede.

SECONDA PARTE

Dieci anni di avventure sono ormai trascorsi, ma uno strano destino vi ha fatto incontrare in un giorno che già una volta ha cambiato profondamente la vostra vita.

1) LA TAVERNA

Nella taverna dell'Orso Ballerino c'è un tale silenzio che neppure i bambini più piccoli osano fiatare. Tutta Beartown è qui raccolta per sentire la voce e la musica di Cassander che ormai è diventato uno dei più grandi e famosi bardi dell'impero. Dopo aver bevuto un lungo sorso di sidro ed aver pizzicato le corde della piccola arpa da viaggio per assicurarsi che l'umidità non le abbia allentate, inizia a narrare

Vi erano cinque, grandi cavalieri di ritorno dalla guerra su possentidestrieri...

Lasciare tempo ai giocatori di giocare di ruolo per un po' con i nuovi personaggi ricordandogli che è la prima volta che si incontrano tutti assieme dopo molti anni. Finiti i vari discorsi, i personaggi si dividono: alcuni stanno in locanda ed altri dai genitori: I fratelli Duckheart vanno a casa, Talasso va da suo padre e Gea rimane nella locanda.

2) TUTTI IN SOBBUGLIO

Il giorno dopo

Un incredibile frastuono e grida concitate attirano la vostra attenzione fuori dalla vecchia casa. Tutto il paese volti invecchiati, ma che ben conoscete, è raccolto fuori dalla taverna dove Barn il nuovo capo villaggio interroga un bambino in lacrime. Avvicinandovi sentite dire dal bambino.

"S... S... siamo andati al vecchio monastero. Io... io e gli altri, volevamo cercare i tesori del re, co... come aveva raccontato ieri quel musico... gli altri sono spariti, non li ho più trovati."

Se interrogato il bambino dirà che non ha visto quello che è successo perché era andato a far pipì dietro ad un albero. I bambini che mancano sono fratello e sorella Lea e Lopper.

Se partono immediatamente il mago non può cambiare gli incantesimi che ha memorizzato, se lo vuole fare impiegherà quasi più di tre ore per farlo

3) LA VIA NON È PIÙ QUELLA

Camminando nel bosco vi ricordate frammenti della vita di un tempo che credevate ormai persi. Arrivate molto velocemente di fronte alle mura del monastero. La via che un tempo avevate percorso è ormai impraticabile.

Se vogliono scavare fai notare che ci vorrebbe almeno una settimana, se non piove... troppo per trovare i bambini in vita. Se guardano con attenzione trovano delle impronte che vanno verso un boschetto poco lontano.

4) IL POZZO

Fra gli alberi dolci di betulla trovate un ammasso roccioso che attira la vostra attenzione, soprattutto perché vi sembra che attorno ad una roccia sia legata una corda. Con molta probabilità vi trovate d'innanzi al vecchio pozzo del monastero.

Se guardano la corda scoprono che il nodo non può essere stato fatto da un bambino, ma da un adulto.

Il pozzo franato su sé stesso, è più corto di quanto pensiate. Sicuramente è per gli smottamenti del terreno che ora si apre su una grande stanza costruita dall'uomo.

5) SALA D'INGRESSO

Gli arredi sono ormai consumati dal tempo come pure la porta di cui rimangono solo i cardini. Un corridoio vi porta fuori da questa stanza. La parete alla vostra sinistra è ancora decorata con quello che rimane di alcuni affreschi raffiguranti paesaggi e cerimonie.

Se insistono a guardare accuratamente gli affreschi leggete le singole descrizioni di ogni affresco (NB non leggetegli anche la spiegazione di cosa raffigurino, solo la descrizione):

PRIMO AFFRESCO: vi sono raffigurate delle terre ricche di città, disegnate in modo abbastanza stilizzato, gente che coltiva campi, vari mestieri dell'epoca, commercianti che con grandi carovane che portano materiali pregiati e oggetti preziosi da un città all'altra. (raffigura L'età dell'Oro)

SECONDO AFFRESCO: vi è raffigurata una grande sala dove moltissima gente riccamente vestita assiste all'incoronazione del re. Questo è adornato con una bellissima corona, una grande spada, un mantello, uno scettro e uno scudo dorato. (raffigura l'incoronazione di re Corion IV di Pharon e la sacra corona di Enchantja)

TERZO AFFRESCO: vi è raffigurato il panteon degli dei, vi si riconosce immediatamente Enja la dea bambina, mentre sanno a guardare una landa dove le guerre e i conflitti stanno devastando le città. (raffigura L'era della Cerca)

QUARTO AFFRESCO: vi è raffigurata una landa simile alla prima ma ora completamente spoglia devastata da vulcani, fumo, cenere e dall'immenso inverno. (raffigura L'era del Ghiaccio)

6) CRIPTA

Alla fine del corridoio si apre una stanza . E' una vecchia cripta che contiene cinque sarcofagi. Sotto la polvere che ricopre il pavimento riposa un piccolo tesoro in monete d'oro. Di fronte a voi, oltre i sarcofagi vedete una porta in metallo nel cui centro una grossa gemma riflette la luce che portate con voi.

Se avanzano per la stanza non succede nulla, se prendono le monete non succede nulla, se gridano il nome giusto non succede nulla . Se toccano i sarcofagi o tentano di distruggerli, se gridano il nome sbagliato o cercano di aprire senza il codice giusto la porta 5 SCHELETRI GUERRIERI si animano, ognuno di loro ha una gemma preziosa che emana bagliori mistici al collo.

La gemma vi permette di vedere all'interno di una stanza che ben ricordate. Come attraverso una nebbiolina scorgete un orsacchiotto sopra un leone. Sulla porta sopra la gemma c'è inciso la seguente frase

"Grida il mio nome senza timore.!
La via ti sarà aperta dal tuo Dio.

CTHIMANORTE

(soluzione: CHANT Una volta che scoprono il nome del Dio, si ricordano che è il dio della guerra.)

7) MIO BEL ORSACCHIOTTO

Una volta che avete aperta la porta raggiungete le sale che avevate esplorato 10 anni fa. Tutto sembra essere rimasto come lo avevate lasciato. Sulla colonna di alabastro nero, in groppa al leone vi è ancora l'orsacchiotto di Stella.

Se l'orsacchiotto è studiato attentamente dal mago prima che qualcuno lo tocchi questo si rivela essere un terribile mostro, un golem bambola. Altrimenti attacca la prima persona che gli viene a tiro. Se il mago supera un test sulla sua abilità "Conoscenza dei golem e costruiti magici" puoi descrivergli debolezze e poteri del mostro: vedi mostrarlo.

Se il mago vuole può prendersi il golem nella stanza vicina può farlo però ci vogliono parecchi giorni per animarlo.

8) LA SALA DEL PASSATO

Tornate sui vostri passi nella sala degli affreschi. Ora guardando attentamente la sala un punto vi incuriosisce: il pavimento sembra più lucido che altrove come se la parete adiacente si fosse spostata.

Dietro l'affresco si apre un passaggio segreto.

La luce delle torce ingrandisce delle strane colonne che circondano quello che vi sembra essere un disco di pietra scolpito nel pavimento. Quelle che credevate essere colonne ora si rivelano essere delle persone pietrificate in contorte posizioni chiaramente agonizzanti. Sono 3 guerrieri in armatura con insegne identiche a quelle di Vento. Una attira più delle altre la vostra attenzione perché sembra domandare qualcosa al cielo. Guardandovi attorno vi rendete conto che tutta la stanza, di forma circolare è riccamente decorata con bassorilievi e sculture di vario tipo. Quattro gigantesche statue stanno disposte vicino ad un portale, due da un lato e due dall'altro. Ognuna di queste sembra porgere le mani a chi le guarda come se volesse donargli qualcosa. All'interno delle mani vi sono custodite delle sfere colorate che emanano un leggero bagliore Il portale non è attivo: sembra proprio un parete di pietra completamente liscia con quattro piccole nicchie poste in alto e con una frase incisa nella dura roccia:

"E' conoscendo la nostra storia che cambieremo il destino del mondo"

Se inseriscono le sfere giuste nell'ordine giusto nelle nicchie il portale si aprirà e teletrasporterà il gruppo nella sala finale. Quando si aprirà il portale tutti quelli che erano pietrificati si pietrificheranno, comprese le tre guardie mandate da Vento , che lo riconosceranno e lo chiameranno prima di morire definitivamente (sono rimasti pietrificati troppo a lungo)

L'ordine giusto della sfere è:

ORO / CORONA / CHANT / GHIACCIO

Le sfere si trovano nelle mani delle statue e ad ogni statua corrisponde un gruppo. A partire dall'estrema sinistra del portale andando verso destra troviamo:

- I statua = sfere degli elementi: GHIACCIO - FUMO - FUOCO - ARIA - NEVE - FULIGGINE - ACQUA - TERRA
- II statua = sfere degli dei : ENJA (bontà, bambini) - ERTU (legge) - DARGO (malattie) - CHANT (guerra) - FRISIA (natura) - ANTROS (male)
- III statua = sfere del re: SCETTRO - CORONA - MANTELLO -

SPADA - SCUDO CROCIATO - ARMATURA - ANELLO

- IV statua = sfere delle merci: ARGENTO - PLATINO - RAME -
ORO - PIETRE PREZIOSE - BRONZO - FERRO

Il modo per vedere cosa rappresenta ogni sfera e quello di stringerle tra le mani e guardare le immagini che si muoveranno al loro interno. Se le sfere sono sbagliate o l'ordine non è quello giusto un nube di polvere magica si sprigionerà dalle bocche delle statue. Chi avrà inserito le sfere verrà pietrificato all'istante e le sfere torneranno nelle mani delle statue.

9) IL CATTIVO DI TURNO

Il portale vi teletrasporta in una sontuosa stanza dimenticata dal tempo. Seduto su un trono rialzato al centro della stanza riconoscete uno scheletro che indossa un'armatura che vagamente ricorda quella di Talasso anche se i simboli sono diversi. Sul capo porta una corona dalla strana foggia. Varie grosse statue di metallo sono fra voi ed il e lo scheletro . Tutto attorno a voi è illuminato da delle torce. Sulle ginocchia dello scheletro stanno seduti i due bambini che cercate. "Che strana giornata era da tantissimo tempo che non ricevevo così tante visite. Prego accomodatevi... per sempre!"

Quando il gruppo si avvicinerà verso lo scheletro due delle statue si animeranno: Golem di ferro (il mago li riconoscerà subito come tali, e se supera una prova sulla sua abilità "Conoscenza dei golem e costruiti magici" potete leggergli le debolezze e i poteri del mostro)

Per uscire dalla stanza basta togliere la corona dalla testa dello scheletro. Fino a quando non lo faranno lo scheletro rimarrà in vita ed ad ogni golem distrutto se ne animerà un altro.

10) FINALE

Appena riuscite a togliere la corona dalla testa dello scheletro i golem metallici si sgretolano davanti ai vostri occhi. Un lungo e terrificante silenzio si diffonde per la stanza. Poi all'improvviso la terra comincia a tremare: pezzi di soffitto cadono davanti a voi, i bambini cominciano a piangere e il terrore si impadronisce delle vostre menti. Il portale non è più attivo e non c'è il tempo per pensare a come aprirlo. Altri pezzi di soffitto cadono, il pavimento si squarcia in due e enormi baratri cominciano ad aprirsi sotto i vostri piedi. La disperazione è totale quando i bambini vi urlano di correre verso una piccola apertura posta nella parete dietro il trono. Il più rapidamente possibile vi intrufolate nello stretto passaggio e ripercorrete la via che i bambini hanno scoperto fino a quando finalmente riuscite ad uscire. Vi girate a guardare il monastero ma ora solo una nube di polvere si pone davanti ai vostri occhi. Il cuore batte ancora all'impazzata ma siete salvi.

Una nebbia rossastra si sta addensando sullo specchi magico posto nella sala del potere: la scena della distruzione del

monastero piano piano si dissolve lasciando il posto a un
debole bagliore vermiglio. Chant si gira di scatto verso una
piccola apertura che si apre verso un bellissimo cielo
stellato. Guardando la costellazione di Enja e sorridendo
beffardamente esclama: "Enja il tempo della pace è finalmente
finito: ora ha inizio L'Età Della Guerra, la mia era".

Ma questa è un'altra storia.

MOSTRARIO

ZOMBI COMUNE

C.A. 8 P.F. 5 Thac0 (non uccide nessuno a
discrezione del D.M.)

5 SCHELETRI GUERRIERI

C.A. 2 P.F. 32 Thac0 13 Danni 1d8 +3 Resist.
alla magia 75%

GOLEM BAMBOLA

C.A. 4 P.F. 40 Thac0 11 Danni 3d6

Se il golem bambola riesce a mordere l'avversario T.S. contro incantesimi altrimenti subisce l'incantesimo risata incontenibile di Tasha (1d4, 2d4, 3d4 ecc. P.F. per round che passa) Si elimina con dissolvi magia, dopo che si è risolto l'incantesimo si ha un -1 nei tiri per colpire per round trascorso sotto l'incantesimo.

Immune agli incantesimi tranne quelli del fuoco che fanno metà dei danni e piegare legno che lo rallenta.

2 GOLEM DI FERRO

C.A. 3 P.F. 80 Thac0 3 Danno 4d10 Movimento 6

Colpibile solo da armi +3

Attacchi con l'elettricità lo rallentano per 3 round, attacchi con fuoco magico gli fanno guadagnare 1 P.F. per ogni dado ferita. Dopo il primo o secondo round di combattimento emette una nube di gas tossici (3d6 danno) 0.3 metri cubici che ripeterà dopo 7 round.

CATTIVO FINALE

C.A. 0 P.F. infiniti Tach0 9 Danno 1d10

Colpibile solo da armi +1

AVANZAMENTO

- Taverna dell'orso ballerino (1)
- La vecchi Nin (1)
- Il giorno della festa (1)
- Bosco vicino al villaggio (1)
- Monastero (1)
- Rottura gamba di Mal (1)
- Zombi (1)
- Colonna di alabastro con il leone (1)
- Uscire dal monastero (1)
- Taverna dell'orso ballerino 10 anni dopo (1)
- Scoperta scomparsa bambini (1)
- Monastero 10 anni dopo (1)
- Pozzo (1)
- Sala affreschi (1)
- Cripta (1)
- Golem bambola (1)
- Sala del passato (1)
- Fantasma finale (1)
- Uscire dal monastero (2)