

L'ULTIMA PROFEZIA

SCRITTA DA: ALESSANDRO "SETOLO" CORDA

PER IL GIOCO DI RUOLO "L'ULTIMA TORCIA", EDITO DA SERPENTARIUM.

NOTA: per giocare l'avventura sono necessari la scatola base di L'Ultima Torcia e le seguenti Espansioni: "La Regione dei Fiumi", "Le Terre Ignote" e "I Reami dei Due Soli"

ANTEFATTO

Le stelle sono allineate, il cielo si è oscurato esiliando la luce del sole, gli uccelli sono morti a migliaia e gli specchi di tutte le Lande sono esplosi all'unisono. I segni sono chiari: un male antico sta per tornare!

Ad ovest della Baronia del Grifone, nel profondo della *Palude Silenziosa*, giace un'antica città del *Popolo del Crepuscolo* in rovina, prigione labirintica di un orrore inenarrabile.

Un'antica profezia narra di una "Creatura" che, con il giusto allineamento degli astri, tornerà a calpestare le Lande per portare morte e distruzione in ogni dove.

Purtroppo per gli Avventurieri, sarà proprio il loro viaggio a risvegliare la terribile creatura, riusciranno a rimediare al loro errore o periranno nel tentativo?

RICEVERE LA MISSIONE

Affinché questa storia abbia inizio, il gruppo deve trovarsi nella Baronia del Grifone e deve godere di una certa fama, pertanto almeno uno degli Avventurieri deve possedere almeno 15 Punti Avventura.

Il primo segno della profezia si manifesta: interi stormi di uccelli piovono dal cielo senza vita in tutte le Lande. Sebbene l'avvenimento sia fonte di speculazione dai peggiori ciarlatani, il Sommo Stregone Zoddar volge il suo sguardo severo verso le stelle. Grazie alle sue grandi conoscenze e mirabolanti congegni comprende, con grande orrore, che l'allineamento indicato dalla profezia è quasi completo. In gran fretta invia i suoi migliori apprendisti per le lande alla ricerca di eroi dalla fama comprovata, impiegando intanto il proprio tempo a studiare l'antica profezia.

10 giorni dopo la caduta degli stormi, un giovane Stregone Umano di nome Baltazar avvicinerà gli Avventurieri, avendo udito della loro fama, e chiederà loro di presentarsi al cospetto del Sommo Stregone per una questione molto importante. Il ragazzo non saprà dire molto, racconterà che il suo maestro era molto inquieto ed ha farfugliato

soltanto che *"Qualcosa di terribile sta per accadere"*. Mentre gli avventurieri e lo Stregone parleranno, tutti gli specchi ed i vetri attorno a loro (ed in tutto il resto delle Lande) esploderanno con un rumore assordante. *"Il Maestro ha detto che sarebbe successo."* dirà l'apprendista. Infine, lo stregone informa il gruppo che è prevista una ingente ricompensa. Se gli eroi accetteranno di raggiungere Zoddar, lo Stregone sarà una buona compagnia per tutto il viaggio (Vedi Stregone Umano, pag. 38 Best. Baronia del Grifone) ed offrirà loro un passaggio sulla sua carrozza (gratis).

LA PROFEZIA

Indipendentemente dalle azioni degli Avventurieri, dopo 10 giorni dalla rottura degli specchi le stelle si allineano definitivamente ed un'eclissi di sole totale affoga le Lande in gelide tenebre.

20 giorni di oscurità dopo, se gli avventurieri non hanno affrontato l'avventura, tutto torna gradualmente alla normalità: l'eclissi ha termine e non compariranno ulteriori segni, le stelle non sono più allineate ed il pericolo è scampato!

PICCO SAETTA

Il Sommo Stregone Zoddar accoglie i PG freddamente, non ama tergiversare e va dritto al punto.

"Una grande minaccia incombe su queste terre. Dagoth il Distruttore è in procinto di risvegliarsi dalla sua prigione oscura per scatenare la sua ira sulle lande. È un mostro terribile, sanguinario ed invincibile. Se ho tradotto bene, pare che abbia anche ucciso un drago senza subire neanche un graffio!"

Sebbene il mostro sembri invincibile, Zoddar dirà di aver capito come impedirne risveglio, consegnerà al gruppo 6 gemme di piccole dimensioni (valgono 35 Fiorini cadauna se vendute) chiamandole "Gli Occhi del Distruttore". Non saprà di preciso come usarli, ma dirà che

“Sulle tavole sono chiaramente indicate come la sua nemesi, le parole sonno e prigione sono inequivocabili!”.

Per convincere gli Avventurieri a compiere l'impresa, il Sommo Stregone promette per ciascuno di loro 600 Fiorini ed una pergamena a scelta (sempre che tornino da lui... vivi!). Prima di congedarli, Zoddar darà agli avventurieri una mappa che li porterà ad una piramide nera sita fra le rovine di Yabarak, a poche ore di cammino all'interno della Palude Silenziosa ed offrirà loro un viaggio sicuro con la sua carrozza personale che li condurrà a Podulus.

LA PALUDE SILENZIOSA

Gli avventurieri devono attraversare la palude per 1 ora e mezza, il che li obbliga ad effettuare 1 tiro ogni mezz'ora sulla tabella di pag. 26 della Baronia del Grifone.

L'ora e mezza ore successiva, la palude si fa mortale, ogni mezz'ora i tiri esplorazione andranno eseguiti sulla seguente tabella.

ID8	INCONTRO
1	1D6 Alligator (pag. 6 Bestiario Reami dei Due Soli)
2	2D10 Ghoul (pag. 15-16 Bestiario Terre Ignote)
3	1D6 Ghoul (pag. 15-16 Bestiario Terre Ignote)
4	Tritone dell'Abisso (pag. 33 Bestiario Baronia del Grifone)
5-6	Nulla
7	Radici sufficienti a sfamare 1D4-1 persone per 1 giorno.
8	1D4 Radici Paludose di Skruud (pag. 26 della Baronia del Grifone)

I TEMPIETTO IN ROVINA

Finalmente giungete a quello che sembra essere un vasto spiazzo privo di rovine, probabilmente un tempo si trattava di una piazza affollata di mercanti.

Al centro si erge una struttura di pietra la cui sommità è raggiungibile attraverso una larga scalinata. Sul tetto giace, fra due file di colonne crollate, una piccola piramide di granito nero. La piramide presenta un ingresso che dà su di una stretta scala che sprofonda nell'oscurità.

Due Guardiani Squamati in letargo (pag. 13 Bestiario Contea di Passo Destino) tendono un agguato agli avventurieri che non portano i segni della devozione in Zagorath (Ad esempio gli occhi cremisi, pitture sul volto o uno stemma della divinità in piena vista) quando quest'ultimi si avvicinano alla piramide.

2 – LA STANZA D'INGRESSO

La scala sbocca in un'ampia sala sotterranea, più larga che lunga, le cui pareti sono interamente coperte di bassorilievi. Davanti a voi vedete un grosso portone chiuso, sembra fatto di metallo ed è interamente coperto di ruggine. Accanto ad esso due statue di guerrieri in arcaiche armature, affiancate da poderosi mastini, vigilano silenziose. Sull'architrave, una lastra di candido marmo sembra esser stata iscritta.

Le due statue canine sono in realtà Mastini di Pietra (pag. 17 Bestiario Regione dei Fiumi) che attaccheranno a vista qualunque umano, nano, elfo o nomadiano che entri nella stanza senza portare i segni della fede in Zagorath.

3 – PASSAGGIO SEGRETO individuabile con un *Test di Percezione 5*, porta alla stanza segreta (5). Una volta aperto rivela uno stretto e breve corridoio.

4 – IL PORTONE RUGGINOSO, ben visibile, non ha serratura ed è troppo pesante e massiccio per essere danneggiato o sfondato. Sull'arco è incisa una scritta in Lingua Antica, traducibile con un *Test di Intelligenza* che recita: *“Abbandona la luce senza paura, solo la fede può guidare verso la salvezza”.*

Bassorilievi: raffigurano alcuni “umani” in battaglia contro una creatura grottesca, l'incrocio indescrivibile fra un gorilla, un insetto ed un elefante (la descriveremo alla battaglia finale), il cui volto spaccato a metà da fauci verticali è pieno di orrendi occhi. In ogni scena, il mostro vince.

Statue: i guardiani sono scolpiti in posizione di riposo, una mano tiene una pesante spada mentre l'altra è protratta in avanti come se aspettasse di ricevere qualcosa. Se i PG guardano nelle mani aperte, su ogni palmo è presente un incavo ottagonale.

5 – LA STANZA SEGRETA

Attraversato il breve corridoio giungete in una stanza grande circa la metà della precedente, di forma quadrata. Davanti a voi, sopraelevato da una scalinata di granito bianco dalle venature sanguigne, giace un altare di pietra nera come la piramide all'esterno, sul quale un piccolo baule impolverato attende da tempi immemori. Le pareti della stanza sono tappezzate di affreschi rovinati dal tempo sui quali, a colpo d'occhio, risaltano fiumi di sangue. Quattro statue silenziose agli angoli della stanza sembrano rendere omaggio all'altare, ognuna di loro leva infatti la spada in quella direzione.

Bassorilievi: sulla parete destra e su quella sinistra raffigurano altre scene di combattimento, nelle quali è palese l'indistruttibilità del mostro. Dietro l'altare invece raffigurano una fanciulla

nuda di bell'aspetto, con la testa cinta d'alloro e rametti, la quale alza le braccia al cielo davanti ad una schiera di soldati inginocchiati.

Scrigno: nasconde una trappola, individuabile con un *Test di Percezione 6* e disinnescabile con un *Test di Manualità 7*. Può anche esser fatta scattare in modo che non faccia danni se i PG possiedono uno scudo o un oggetto simile per difendersi. Se il coperchio viene sollevato (non ha serratura) senza aver disinnescato la trappola, da un foro nella parete verrà scagliata una freccia la cui punta è costruita con il becco di un Aracnopiumato (Promo 1).

La freccia attacca tirando 1D10+1 e cogliendo alla sprovvista il bersaglio, se il colpo va a segno infligge 1D6 danni. Ad ogni Giro successivo, la freccia causa la perdita di ulteriori 1D4 Punti Salute a causa del rapido dissanguamento cui è sottoposta la vittima. Per rimuovere la freccia è necessario che il bersaglio superi un *Test di Coraggio* (fa dannatamente male!). All'interno dello scrigno sono riposte 2 statuette di Zagorath (pag. 35 Baronie del Grifone) le cui basi ottagonali si incastrano alla perfezione negli incavi delle statue della **stanza 2**. Una volta inserite entrambe, il portone rugginoso scorrerà rumorosamente scomparendo nel pavimento; se una statua venisse rimossa in seguito, il portone si chiuderà nuovamente.

6 – PROVA DI FEDE

Quando il varco si schiude, e la luce della torcia passa oltre, udite distintamente lo sguainare di numerose spade, poi in un istante torna a regnare il silenzio.

Questa stanza deve essere attraversata al buio, lasciando che sia la fede a guidare verso l'uscita dalla parte opposta. 8 Guerrieri Scheletrici (pag. 26 Bestiario della Baronie del Grifone) attendono da tempi immemori; hanno l'ordine di uccidere qualunque vivente all'interno della stanza venga illuminato da una qualsiasi fonte di luce. 4 paggi scheletrici (*Scheletri di Umano Comune* pag. 27 Bestiario della Baronie del Grifone), fermi agli angoli della stanza, hanno invece l'ordine di accompagnare verso l'uscio opposto chiunque entri nella stanza e non sia illuminato. I paggi raggiungono immediatamente i viaggiatori al buio, li prendono per mano e li conducono attraverso la stanza fino alla soglia opposta a quella da cui sono entrati.

La stanza: questa stanza è totalmente nera, al suo interno ci sono numerose colonne, anch'esse nere, ma è spoglia di ogni altra decorazione.

7 – CORRIDOIO

Entrate in un corridoio abbastanza largo da far passare due persone affiancate.

Improvvisamente una creatura orribile vi si para davanti. È l'incubo partorito dalla mente di un

folle: troppe teste e troppe braccia per essere soltanto la carcassa di un Orco rianimato!

Un *Orrore Scheletrico* impazzito (pag. 19 Bestiario Terre Ignote) si scaglierà ferocemente su chiunque veda, considerando ogni creatura come un nemico. (Ad esempio potrebbe attaccare gli Scheletri della stanza precedente se gli avventurieri avessero superato la Prova di Fede e decidessero di fuggire dall'Orrore).

8 – LA STANZA DEGLI SPECCHI

La luce della torcia sembra espandersi all'infinito quando entrate nella stanza successiva e ne comprendete rapidamente il motivo. L'ambiente circolare in cui vi trovate è interamente rivestito di specchi, la fiamma si riflette all'infinito rimbalzando dall'uno all'altro e confondendo il senso dell'orientamento, solo l'ingresso da cui siete giunti è un punto fermo nel vastissimo caleidoscopio di immagini riflesse. Incastonati fra gli specchi soggghignano numerosi teschi di pietra, i cui riflessi rendono impossibile contarne il numero esatto. Al centro della stanza una bassa colonna di granito verde si riflette nelle pareti completando l'illusione di spazi infiniti.

Gli Specchi: ogni specchio della stanza può essere frantumato facilmente, in totale ce ne sono 31 che rivestono completamente le pareti. Dietro quello speculare all'ingresso si nasconde una parete di pietra che, se battuta, suona più vuota delle altre, il passaggio può anche essere trovato con un *Test di Percezione 7*. Osservare attentamente gli specchi (senza *Test Percezione* se qualcuno li guarda attivamente) permette di accorgersi di un dettaglio alquanto strano: sulla colonna riflessa infinite volte è sistemato un **Teschio di pietra Verde** il cui sguardo, in ogni riflesso, è puntato verso il centro della stanza. Se nessun PG guarda gli specchi, concedete un *Test di Percezione* a tutto il gruppo per notare che "c'è qualcosa di strano".

I Teschi: 15 teschi dalle fauci spalancate sono disposti in maniera casuale sulle pareti, anche se gli specchi li fanno sembrare migliaia. Se un PG cerca attivamente fra essi un **Teschio Verde**, lo troverà superando un *Test di Percezione 10* in una piccola nicchia dalla quale è facilmente rimovibile (gli altri 14 non sono invece asportabili). Ogni tentativo dopo il primo gli concederà un +1 cumulativo al tiro di dado. Frantumare gli specchi abbassa la difficoltà di 1 punto per ogni 3 specchi distrutti.

Il teschio verde: dove le vertebre si collegherebbero al cranio è presente invece l'asta di una chiave.

La colonna: al centro del piano della colonna c'è un foro simile a quello di una serratura. Il **Teschio Verde** è la chiave, se viene inserito nella fessura e viene fatto ruotare:

-Senso antiorario: la parete speculare all'ingresso scompare scorrendo verso destra e liberando il passaggio.

-Senso orario: dai teschi sulle pareti fuoriesce una pioggia di aghi, ogni PG subisce 2D6 danni se non supera un *Test di Agilità* 7. Fortunatamente, il veleno che era stato intinto sulle punte acuminate è ormai inerte ma ancora visibile (se qualcuno osservasse uno o più aghi).

9 – IL CORRIDOIO DELLA MORTE

Un altro lungo corridoio conduce alla prossima stanza, dalla quale proviene la flebile e traballante luce di un fuoco.

Questo corridoio contiene una trappola letale, individuarla richiede un *Test di Percezione* 5 ma non è possibile disattivarla. Sul pavimento c'è una lastra di pietra che, se calpestata, attiva la trappola; è sufficiente saltarla per evitare di subirne gli effetti.

Se non viene vista il primo PG che giunge a metà corridoio calpesta un interruttore di pietra e deve effettuare un *Test di Agilità*: una pesante lama arrugginita scatta per colpirlo fuoriuscendo come un pendolo dalla parete.

-Test fallito: il PG subisce 1D10 danni e viene spinto in avanti, oltre la lama.

-Test superato: il PG evita la lama e può scegliere se spingersi in avanti o scattare all'indietro.

Una volta attivata la trappola, sono 3 in totale le asce che attraversano il corridoio accompagnate da un sordo rumore di ingranaggi, compresa quella che ha attaccato il PG che ha attivato la trappola. Oltre il corridoio, è ben visibile una grossa leva, la quale è in grado di rimuovere un ingranaggio dal meccanismo (alimentato da un fiume sotterraneo) che fa muovere le lame.

Ogni lama richiede un *Test di Agilità* per essere oltrepassata indenni, la punizione per ogni fallimento sono 1D10 danni ma il PG procede comunque nel cammino.

10. IL TEMPIO SOTTERRANEO

Lo spazio in cui sbucate è immenso, scoprite con stupore di trovarvi in un meraviglioso tempio decorato. Lunghe file di colonne scarlatte dividono le navate laterali da quella centrale, un ampio tappeto purpureo conduce ad una scalinata che porta all'abside rialzata che custodisce un misterioso altare di candido marmo venato.

In cima alla scalinata, fra due statue di guerrieri, la figura in fiamme di un cavaliere dall'antica armatura corvina si volta verso di voi, muove un braccio in un cenno di invito e vi attende in un assordante silenzio.

La porta: dietro l'altare, nascosta dai tendaggi, c'è una porta di metallo chiusa a chiave, il Cavaliere possiede la Chiave per aprirla. Soltanto

chi possiede una gemma (quelle donate ai PG ad inizio avventura) è in grado di varcare la soglia, gli altri vengono respinti da una forza invisibile. Una volta passata oltre, la stessa forza invisibile impedisce alle gemme di tornare indietro.

Cavaliere Bruciante: (pag. 14 Bestiario delle Terre Ignote). Il Cavaliere porta sullo scudo il simbolo di Zagorat, parla soltanto la Lingua Antica e si leva l'elmo se i PG si avvicinano a lui senza palesi intenzioni ostili. Quando i PG sono a portata di voce, il cavaliere dice loro: *“Sono il guardiano di questo tempio. Vi lascerò passare se saprete dirmi cosa non si può vedere e toccare. Non si può udire né annusare. Giace dietro le stelle e sotto le colline, riempi i vuoti buchi. Viene prima e dopo ogni cosa, termina la vita ed uccide il sorriso.”* Il cavaliere è ben disposto a ripetere, ma per capire le sue parole o farsi capire da lui è necessario superare un *Test di Intelligenza*. Non darà mai aiuti o suggerimenti, attaccherà soltanto se attaccato o se qualcuno cercherà di scassinare la porta dietro l'altare.

-Indovinello: la risposta corretta è *“L'Oscurità”*, ma il guardiano accetterà anche *“Il buio”* o *“Le Tenebre”* e sinonimi (la traduzione nella sua lingua è la medesima).

Il cavaliere darà la chiave a chiunque risponderà correttamente, poi si avvierà verso l'uscita, libero dal compito impostogli secoli prima. Prima di andarsene, dirà ancora una cosa: *“Solo coloro che portano con sé un Occhio del Distruttore potranno passare oltre. Addio, e grazie.”*

-Combattimento: se il Cavaliere inizia a combattere, le fiamme languide sul suo corpo divampano improvvisamente ed il suo urlo ultraterreno può scuotere i nervi dell'avventuriero più duro: questo è il momento in cui si attiva l'abilità **Terrore!**

II – IL DISTRUTTORE (BATTAGLIA FINALE)

Questa stanza circolare sembra fatta di pietra liscia, una grottesca statua al suo centro e numerose macerie cadute dal soffitto sono l'unico arredamento. Lungo il perimetro sono disseminate ad intervalli regolari sei statue di guerrieri in preghiera. La statua centrale rappresenta una creatura grottesca, il corpo ricorda quello di un gorilla chitinoso, le braccia grandi e massicce terminano con mani gigantesche ma il volto è qualcosa di totalmente alieno. Numerosi occhi tempestano la testa, a sua volta divisa verticalmente da una bocca irta di zanne corte e tozze.

Ogni guardiano è privo di un occhio, (uno per ogni gemma posseduta dai PG). Se tutte le gemme verranno posizionate negli incavi, la profezia sarà finalmente al suo culmine: Inconsapevolmente gli avventurieri hanno appena risvegliato il Distruttore!

La statua del mostro cambia immediatamente colore, ottenendo una tonalità verde ed una consistenza metallica, le gemme dei guardiani iniziano a risplendere di una sinistra luce bluastra che si riflette sul metallo, dando al mostro un aspetto innaturale. La creatura ha le stesse statistiche del **Troll di Montagna** (pag. 35 e 36 del Bestiario delle Terre Ignote) e come tale può scagliare le macerie contro i PG. L'armatura di questa creatura è ben 14!

Il primo Giro, il mostro stirerà le sue membra, urlerà e si batterà i possenti pugni sul petto urlando senza fare altro.

Il Distruttore, un tempo ritenuto invincibile dal Popolo del Crepuscolo, fu intrappolata affinché non potesse vagare indisturbata schiava del suo illimitato appetito. Il distruttore non smette mai di combattere e divora sempre immediatamente qualunque creatura morta o priva di sensi possa vedere.

Le gemme: le pietre ora luminose non possono più essere rimosse dalla loro sede, toccarle restituisce una scarica elettrica che infligge 1 Danno. In compenso possono essere attaccate: hanno Armatura 4 ed 1 solo *Punto Salute*.

Ogni volta che una gemma viene distrutta alcune crepe si formano nel corpo del mostro, dalle quali fuoriescono innocui raggi di luce verde-gialla, e la bestia lancia un urlo innaturale di dolore; questo riduce di 1D4 l'Armatura del mostro rendendolo di fatto più facile da uccidere.

Morte: se il mostro viene ucciso, il suo corpo esplode illuminando a giorno l'intera stanza per un istante, mentre le urla della creatura riecheggiano fra le pareti. Scomparso il bagliore, del mostro non resta alcuna traccia ma ogni PG ancora vivo scoprirà che la sua pelle è diventata verde e più resistente: questo conferisce loro l'abilità **Eroe della Profezia**.

PUNTI AVVENTURA

Se gli avventurieri non avranno dato adito alla profezia, non guadagneranno alcun Punto Avventura. Diversamente, se avranno combattuto e sconfitto il Distruttore, guadagneranno 1 Punto Avventura. Qualsiasi avventuriero devoto a Zagorath che diventi Eroe della Profezia guadagna inoltre un ulteriore Punto Avventura.

ABILITA': EROE DELLA PROFEZIA: Il personaggio è diventato verde e la sua pelle si è indurita; la sua *armatura base diventa 3*, inoltre ottiene +1 *Socialità* permanente a causa del suo aspetto ultraterreno, che affascina ed intimorisce le altre creature.



IL DISTRUTTORE



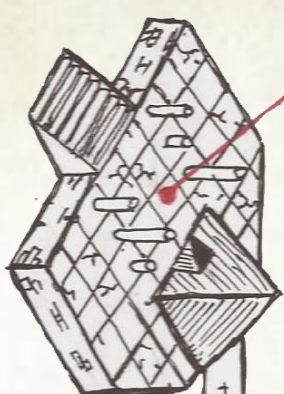
STATUE



STATUE DI HASTINI



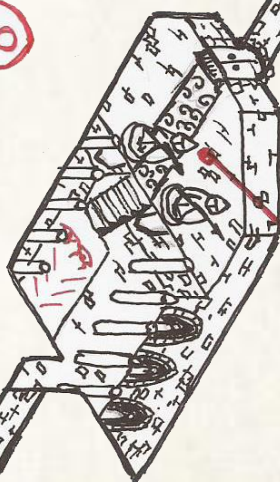
COLONNE



1



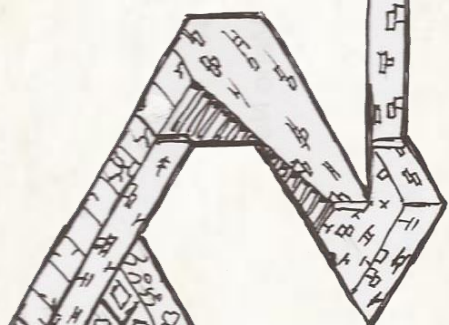
11



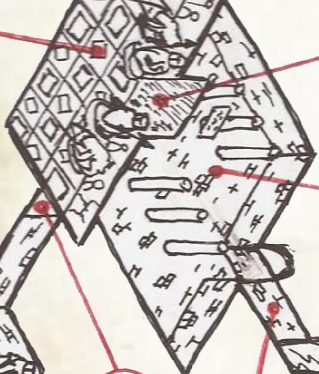
10



8



4



6



3



7

2

9

5

